



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

ESCUELA DE POSGRADO  
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN  
DOCENCIA UNIVERSITARIA

**Quizizz en la comprensión de textos en inglés en adultos de  
una universidad privada de Piura, 2022**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
MAESTRA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA

**AUTORA:**

Mauricio Torres, Natalia ([orcid.org/0000-0002-0930-062X](https://orcid.org/0000-0002-0930-062X))

**ASESORA:**

Mg. Medina Coronado, Daniela ([orcid.org/0000-0002-9180-7613](https://orcid.org/0000-0002-9180-7613))

**COASESOR:**

Dr. Palacios Sánchez, José Manuel ([orcid.org/0000-0002-1267-5203](https://orcid.org/0000-0002-1267-5203))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Innovaciones pedagógicas

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos los  
niveles.

PIURA – PERÚ

**2023**

## **Dedicatoria**

Dedico este trabajo a Dios y a mis padres Enrique y Rosa porque su amor me inspira a ser mejor cada día.

## **Agradecimientos**

Agradezco a Dios y a mi familia por creer en mí, por motivarme a seguir adelante y por apoyarme día a día.

También agradezco a mi asesora de tesis Mg. Daniela Medina Coronado por su valiosa ayuda y empatía. Asimismo, a Edison Figueroa Gómez quien me ayudó en momentos de duda y desánimo en mi investigación

## ÍNDICE DE CONTENIDO

Dedicatoria .....	ii
Agradecimientos .....	iii
ÍNDICE DE CONTENIDO .....	iv
ÍNDICE DE TABLAS .....	v
ÍNDICE DE GRÁFICOS Y FIGURAS .....	vi
RESUMEN .....	vii
ABSTRACT .....	viii
I. INTRODUCCIÓN .....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	5
III. METODOLOGÍA .....	18
3.1 Tipo y diseño de investigación .....	18
3.2 Variable y operacionalización .....	19
3.3 Población, muestra y muestreo .....	21
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	21
3.5 Procedimientos .....	23
3.6 Método de análisis de datos .....	24
3.7 Aspectos éticos .....	25
IV. RESULTADOS .....	26
V. DISCUSIÓN .....	33
VI. CONCLUSIONES .....	39
VII. RECOMENDACIONES .....	40
REFERENCIAS .....	41
ANEXOS .....	47

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Diseño de Investigación.....	19
Tabla 2 Resultados Comprensión literal- Pretest .....	26
Tabla 3 Resultados Comprensión inferencial- Pretest .....	26
Tabla 4 Resultados Comprensión crítica- Pretest .....	27
Tabla 5 Resultados Comprensión Lectora- Pretest.....	27
Tabla 6 Resultados Comprensión literal- Post test .....	28
Tabla 7 Resultados Comprensión inferencial- Post test.....	29
Tabla 8 Resultados Comprensión crítica- Post test .....	29
Tabla 9 Resultados Comprensión Lectora- Post test .....	30
Tabla 10 Significancia Hipótesis general .....	31
Tabla 11 Significancia Hipótesis específica 1 .....	31
Tabla 12 Significancia Hipótesis específica 2 .....	32
Tabla 13 Significancia Hipótesis específica 3 .....	32

## ÍNDICE DE GRÁFICOS Y FIGURAS

Figura 1 Niveles de Referencia Común .....	16
Figura 2 Niveles del MCER y los exámenes de la Universidad de Cambridge .....	17
Figura 3 Descripción de preguntas de sección Reading de A2 Key .....	23

## RESUMEN

Esta investigación responde a la interrogante del efecto que tiene la gamificación en la comprensión lectora de textos en inglés en estudiantes adultos, específicamente al uso de la herramienta Quizizz y cómo las clases basadas en este recurso mejoran la comprensión lectora en sus tres dimensiones: literal, inferencial y crítica. Este estudio es cuantitativo, de tipo aplicado y con nivel explicativo. Se contó con una muestra de 40 estudiantes adultos de una universidad privada de Piura, para la recolección de datos se contó con dos instrumentos: un pre y un post test que corresponden a la parte de comprensión lectora de un examen de Cambridge A2 Key los cuales midieron la variable dependiente. Para la estadística se aplicó la prueba de signos de Wilcoxon. Los resultados arrojan que para esta muestra el uso de las clases basadas en Quizizz representan una diferencia estadísticamente significativa.

Palabras clave: *gamificación, Quizizz, comprensión lectora en inglés como lengua extranjera.*

## ABSTRACT

This research responds to the question of the effect that gamification has on the reading comprehension of texts in English in adult students, specifically the use of the Quizizz tool and how classes based on this resource improve reading comprehension in its three dimensions: literal, inferential and critical. This study is quantitative, of an applied type and with an explanatory level. There was a sample of 40 adult students from a private university in Piura, for data collection there were two instruments: a pre and a post test that correspond to the reading comprehension part of a Cambridge A2 Key exam which They measured the dependent variable. For statistics, the Wilcoxon sign test was applied. The results show that for this sample the use of classes based on Quizizz represents a statistically significant difference.

Key words: *gamification, Quizizz, reading comprehension of ESL.*



## I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad sabemos que conocer un idioma adicional se ha convertido en una meta para todos los campos del saber, tanto para estudiantes como para profesionales. Las universidades en países no angloparlantes exigen que se domine el idioma inglés, el cual cobra cada vez más importancia, ya sea por un deseo de superación personal o, porque así lo exige la casa de estudios para obtener un grado académico. Como lo expresan Chávez- Zambano et al (2017) el número de personas que dependen del inglés para lograr un puesto de trabajo y lograr progresar en él aumenta exponencialmente, teniendo también gran influencia debido a la globalización. Lo cierto es que tal como lo define Graddol (2016) citado en Flores (2019) el inglés es el idioma de los avances tecnológicos, del comercio y de las ciencias. Diversos países están implementando políticas que les permitan propiciar y conservar el aprendizaje y enseñanza del idioma inglés en su territorio nacional. Al aprender inglés será necesario poder comprender textos en dicho idioma, para lo cual se incluye el manejo de las estructuras gramaticales, el vocabulario y las claves lingüísticas. Casas (2018).

Montes Salas et al (2014), citado en Flores (2019), definen la comprensión lectora como la capacidad de realizar diversas funciones tales como analizar, comprender y reflexionar, entre otras, para utilizar los textos escritos con el fin de construir un conocimiento nuevo que le facilite el poder participar de forma activa en la sociedad. Tomando en cuenta este concepto, se adhiere la idea de Delgadová y Gullerová (2015) quienes afirman que la comprensión lectora es una competencia indispensable del ámbito académico para garantizar la efectividad del aprendizaje y el estudio de calidad.

Considerando a la vez el contexto actual de la educación no presencial debido a la pandemia del COVID19, la cual modificó la forma de vivir de más 33 millones de peruanos, trayendo como consecuencia un trance en la enseñanza en las universidades impactando más del 87% al forzar a las instituciones superiores a cerrar sus puertas y otros cambios. Velasque et al (2020). En medio de todo este cambio abrupto, la enseñanza tuvo que adaptarse y actualizarse, los docentes se vieron en la necesidad de introducir

nuevas estrategias de aprendizaje que permitieran a los estudiantes lograr la competencia deseada mientras adaptaban nuevas habilidades. Una de estas estrategias metodológicas es la gamificación, la que Kapp (2012) define como una oportunidad para que mediante un desafío abstracto los jugadores se involucren, tomando en cuenta las normas, la interactividad y la retroalimentación otorgando un resultado cuantificable que motiva a una reacción emocional.

Dicho esto, se denota la importancia de incorporar esta estrategia en el aprendizaje del idioma inglés, los estudiantes quienes serán los jugadores estarán inmersos en un ambiente definido por ciertas reglas y podrán obtener la retroalimentación inmediata la cual fue previamente planificada por su docente, además tendrán el acompañamiento del educador quien reforzará la retroalimentación previa permitiendo que exista la interacción. La gamificación permite además que los estudiantes reciban un reporte al término de las actividades, lo cual les ayudará a conocer sus errores para poder enmendarlos, al hacerlo se puede lograr un mayor compromiso con el objetivo de aprender.

Sin embargo, no se debe suponer que estas nuevas estrategias que incluyen las TICs serán suficientes para mejorar el sistema de educación en sí, en cambio éstas deben encaminarse con las estrategias de pedagogía, así como con los cambios en los currículos. Peñalva et al (2019). Para poder aplicar estas estrategias, al inicio de la pandemia se contaba con la enseñanza virtual y dentro de ésta Budi y Bukhori (2020) nos definen tres ambientes: el sincrónico, el asíncrono y el híbrido. Al inicio de la crisis sanitaria todas las propuestas fueron sincrónicas y asíncronas, el tercer ambiente se está desarrollando ahora, con resultados favorables.

El uso de la gamificación para mejorar la comprensión de textos está haciendo notar sus beneficios, sobre todo porque está estrechamente ligada con las TICs. Wong y Yang en una investigación en Singapur en el año 2017, manifiestan que al usar las TIC se logra retroalimentación al instante y asíncrona, debido a la posibilidad que tiene el docente de asignar reacciones a las respuestas ya sean éstas correctas o no lo cual mejora la intervención en el aprendizaje de los estudiantes, y su capacidad para construir en colaboración. Otra investigación realizada en Abu Dabi en el año 2018 arrojó

que cuando se integran actividades de gamificación los estudiantes tienen mayor motivación para participar en clases en línea, pueden ejercitar sus habilidades de tecnología y se respaldan las destrezas socio- comunicativas en un entorno lúdico. Javed y Odhabi (2018).

Otro elemento que se hace cada vez más visible es la diferencia generacional entre los docentes y los estudiantes, los primeros pertenecen a la generación denominada X, mientras que los segundos forman la generación Z y Alfa. Una característica muy evidente de este segundo grupo es el uso de los dispositivos inteligentes, los cuales les permiten manejar gran variedad de información y los conlleva a las multitareas, haciendo la labor de enseñanza más desafiante para los docentes siendo difícil captar la atención, usando los métodos tradicionales. Kovácsné (2020).

A pesar de la eficacia comprobada del uso de la gamificación en otros países al aplicarla en estudiantes adultos con el fin de mejorar la comprensión de textos en inglés, en Perú no se cuenta con investigaciones similares especialmente en la educación para adultos, es por ello que surge nuestro problema de investigación general: ¿Cuáles son los efectos de las sesiones de clase basadas en el uso de la plataforma Quizizz en la comprensión de textos en inglés en adultos de una universidad privada de Piura, 2022? Y de ello se derivan las siguientes interrogantes 1. ¿Cuáles son los efectos de la aplicación de las sesiones de clase basadas en la plataforma Quizizz en la comprensión literal de textos en inglés en adultos de una universidad privada de Piura, 2022?, de igual forma 2. ¿Cuáles son los efectos de la aplicación de las sesiones de clase basadas en la plataforma Quizizz en la comprensión inferencial en adultos de una universidad privada de Piura, 2022? Y, finalmente 3. ¿Cuáles son los efectos de la aplicación de sesiones de clase basadas en la plataforma Quizizz en la comprensión crítica en adultos de una universidad privada de Piura, 2022?

Esta investigación tuvo una justificación teórica porque al carecer de estudios que relacionen la gamificación con la comprensión de textos en inglés en el ámbito de la educación superior servirá como referente para futuras investigaciones lo cual representa un antecedente y también una posibilidad para profundizar los datos y/o generar nuevos problemas de investigación.

Asimismo, tiene una justificación práctica por su carácter innovador debido a que se van a planificar y aplicar sesiones de clase basadas en la plataforma Quizizz para mejorar la comprensión de textos en inglés, lo que da pie para continuar innovando y adquiriendo nuevas estrategias para mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje enfocado en el idioma inglés.

El objetivo general que se planteó esta investigación es: Determinar los efectos de las sesiones de clase basadas en Quizizz en la comprensión de textos en inglés en adultos de una universidad privada de Piura. Así como los siguientes objetivos específicos: 1. Determinar los efectos de las sesiones de clase basadas en Quizizz en el nivel literal de la comprensión lectora en adultos de una universidad privada de Piura, 2022; 2. Determinar los efectos de las sesiones de clase basadas en Quizizz en el nivel inferencial de la comprensión lectora en adultos de una universidad privada de Piura, 2022 y por último 3. Determinar los efectos de las sesiones de clase basadas en Quizizz en el nivel crítico de la comprensión lectora en adultos de una universidad privada de Piura, 2022.

La hipótesis general fue: Las sesiones de clase basadas en Quizizz mejoran la comprensión de textos en inglés en adultos de una universidad privada de Piura. Asimismo ostenta tres hipótesis específicas: 1. Las sesiones de clase basadas en Quizizz mejoran la comprensión de textos en inglés en su nivel de comprensión literal en adultos de una universidad privada de Piura; 2. Las sesiones de clase basadas en Quizizz mejoran la comprensión de textos en inglés en su nivel de comprensión inferencial en adultos de una universidad privada de Piura, 2022; 3. Las sesiones de clase basadas en Quizizz mejoran la comprensión de textos en inglés en su nivel de comprensión crítico en adultos de una universidad privada de Piura.

## II. MARCO TEÓRICO

En la presente investigación se consideraron antecedentes relacionados con las variables de estudio, tanto del ámbito internacional como nacional.

Cordero y Núñez (2018) plantean una investigación cuyo objetivo es realizar una descripción de cómo las actividades de gamificación tienen un impacto positivo en el aula de inglés sobre todo en el desempeño lingüístico y en las competencias propias del idioma, las cuales se fortalecen y se logra ejercer un estímulo en los estudiantes. La investigación fue mixta y de tipo exploratorio, como instrumento de recolección de datos se usó un cuestionario el cual se aplicó a 76 estudiantes de inglés; una lista de cotejo para registrar observaciones durante la clase; y otro cuestionario para los docentes con el fin de conocer su opinión sobre el uso de actividades lúdicas durante las clases de inglés en la universidad. En base a los resultados obtenidos, se concluye que las estrategias de gamificación tienen un impacto positivo al optimizar la enseñanza del inglés puesto que se acrecienta la motivación de los estudiantes y el compromiso con respecto a lo que aprenden. La gamificación agrega diversas dinámicas como cooperación, competición y retroalimentación en las clases de inglés de forma presencial. Adicionalmente, permite involucrar más a los estudiantes tanto dentro como fuera del aula.

Ibáñez (2015) implementó el uso de la herramienta *Qstream* para un curso de inglés como lengua extranjera en la modalidad a distancia con el fin de determinar los beneficios de ésta en las competencias léxica y gramatical de un grupo de estudiantes de inglés como lengua extranjera, así como fomentar la reflexión sobre el proceso de aprendizaje propio. Fue cuasi- experimental y de tipo cualitativo. Participaron en esta investigación 32 estudiantes, estando divididos en dos grupos: 16 estudiantes en el grupo experimental y otro de control con igual número de participantes. Para recolectar información se usaron un pre y post cuestionario y los puntajes de las evaluaciones finales de cada curso. Se obtuvo como resultado que esta herramienta de gamificación sí promueve las habilidades lingüísticas, principalmente la gramática, la cual es de beneficio en la comprensión lectora al permitir claridad en lo que se lee en el nivel de comprensión crítico. Con respecto al examen final del grupo control y experimental, los de este último grupo exceden a las del grupo control. La

herramienta *Qstream* se muestra motivadora para el aprendizaje de inglés como lengua extranjera.

Tan, Ganapathy, y Kaur (2018) realizaron una investigación en la que usaron la plataforma Kahoot una vez por semana durante un semestre académico. Los objetivos de la investigación descansan en determinar si es conveniente o no usar *Kahoot* en la educación superior, así como determinar si el uso de esta plataforma proporciona motivación intrínseca y extrínseca; y mejorar y reforzar el aprendizaje tanto en los aspectos positivos, como en los prácticos. El diseño es descriptivo y los datos obtenidos son cuantitativos y cualitativos. Se utilizó un cuestionario con preguntas cerradas en una escala Likert, y preguntas abiertas, el cual se aplicó a 51 estudiantes. En base a los resultados obtenidos se concluye que Kahoot, como herramienta de gamificación, logra generar motivación intrínseca y extrínseca. Asimismo, es útil para mejorar el aprendizaje en estudiantes adultos, especialmente en aspectos relacionados con la adquisición del idioma inglés, es beneficioso también para mejorar la retención de lo estudiado.

En la investigación realizada por Castillo- Cuesta (2020) se establece como objetivo el examinar el uso de la gamificación para mejorar las habilidades de gramática y vocabulario de estudiantes de inglés como lengua extranjera. Se trató de un estudio mixto y se aplicaron los siguientes instrumentos: 1) Un pretest para determinar la experiencia de los estudiantes usando actividades digitales de gamificación, se consideraron 10 preguntas las cuales se aplicaron usando Survey Monkey. 2) Rúbricas para evaluar los conocimientos de los estudiantes con relación a la gramática y al vocabulario. 3) Un post test para saber la opinión de los estudiantes, éste último consistió en 10 preguntas entre cerradas y abiertas usando la aplicación Survey Monkey. La muestra consistió en 68 estudiantes que contaban con un nivel B1 acorde al Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas MCER. La metodología fue mixta: cuantitativa y cualitativa. Los resultados evidencian que un 62.30% coinciden que el uso de actividades gamificadas fue útil para mejorar tanto el vocabulario como la gramática, es decir los niveles de comprensión literal y crítico. Con respecto a la motivación, el 67,13% de participantes manifestó que el uso de las actividades gamificadas aumentó su motivación.

Manangón y Uquillas (2021) realizaron un trabajo de investigación en el cual usando la plataforma Moodle y Articulate 360 buscaron una concepción del uso de la gamificación al enseñar inglés a estudiantes universitarios. Para este fin se contó con 25 estudiantes de 4 universidades participantes, a quienes se aplicó un cuestionario con 11 preguntas de tipo dicotómico para recabar información sobre su rutina de uso del internet y su opinión con respecto al beneficio de usar las plataformas virtuales para aprender inglés. También se aplicó un cuestionario a 8 docentes. Tuvo un enfoque fenomenológico. Entre los resultados se obtuvo que la totalidad de docentes conoce lo que son las plataformas tecnológicas y los ambientes virtuales, de igual forma más del 80% de docentes opina que los estudiantes se emocionan al usar la tecnología. Se evidencia la necesidad de realizar una lectura a detalle y con cuidado para poder comprender la esencia del texto leído. Aplicando las técnicas de comprensión de lectura específicas se pueden obtener mejores resultados y no sólo centrarse en fórmulas gramaticales.

En un estudio sistemático realizado por Degirmenci (2021) en el cual recopila información de otras investigaciones que se basaron en Quizizz, como estrategia de gamificación para lograr captar la atención de los estudiantes del curso de inglés como lengua extranjera, tanto para el aprendizaje como para la enseñanza se revisaron 20 investigaciones publicadas entre los años 2018-2021. El autor consideró ciertos criterios para su selección, algunos de los cuales fueron: que sean investigaciones de los últimos 4 años, que estuvieran publicadas en revistas científicas reconocidas y que se haya trabajado en el sistema de aprendizaje asistido por computadora. Este trabajo tuvo como objetivo el revisar la efectividad de Quizizz, y también describir las opiniones de estudiantes como docentes. Tras revisar la información presentada en todos los artículos seleccionados, se concluye que la aplicación de Quizizz para el aprendizaje del idioma inglés es muy efectiva puesto que ayuda a reforzar la gramática y el vocabulario en los estudiantes, los cuales son de gran importancia para la comprensión de textos en sus diferentes niveles de comprensión. De igual forma que tanto para estudiantes como para docentes el usar Quizizz tiene un impacto positivo al ser una herramienta interactiva que facilita y promueve la comprensión de textos en inglés.



En Indonesia Pitoyo, Sumardi y Asib (2020) realizaron una investigación para analizar los efectos colaterales que acarrea el utilizar la plataforma Quizizz como forma de evaluación. Fue un estudio exploratorio con enfoque cualitativo. Se aplicó a estudiantes de un curso de inglés TOEFL, pertenecientes al tercer ciclo de estudios y fue un total de 18 estudiantes. Los datos empíricos se obtuvieron usando tres diferentes instrumentos: Una guía de observación, entrevistas y cuestionarios. Los resultados arrojan que los estudiantes se sienten altamente motivados para el aprendizaje de inglés en un curso TOEFL y esto se debe a los elementos de juego que se incluyeron, además el uso de esta estrategia de gamificación permitió que los estudiantes lograran su meta de aprendizaje al comprender más las estructuras gramaticales, el vocabulario permitiendo desarrollar mejor sus niveles de comprensión lectora.

Dewi, Myartawan, Swari y Sugihartini (2020) condujeron un estudio para determinar la diferencia del dominio de la gramática entre un grupo de estudiantes quienes aprendieron usando un dispositivo móvil, conocido como MALL (por su significado en inglés Mobile Assisted Language Learning) y otro grupo que aprendió de la forma tradicional. Se trató de una investigación cuasi experimental que contó con un pretest y un post test. La población fue de 246 estudiantes, los cuales fueron divididos en 7 clases de la A hasta la G y como muestra escogida al azar a 33 estudiantes de la Clase F quienes fueron el grupo experimental y a quienes se aplicó la técnica MALL por medio de Quizizz; y por otra parte 32 estudiantes de la Clase C quienes fueron el grupo control, los cuales aprendieron usando estrategias convencionales. Se procedió a realizar la validación de la prueba de gramática que se aplicó como post test. Se contó también con un experto quien dio las clases sobre Gramática Compleja y sólo se centraron un tema: La voz pasiva. Los resultados manifiestan que la aplicación de Quizizz como estrategia de evaluación durante el aprendizaje usando un dispositivo móvil aumenta de forma significativa la motivación y predisposición para la evaluación, así como que la mencionada estrategia influyó en la mejora del dominio de la gramática inglesa.

El estudio conducido por Amalia (2020) busca determinar la opinión de los estudiantes del curso de Inglés Dinámico con respecto al uso de la plataforma Quizizz como medio virtual y formal de evaluación, lo cual inició en junio del



2019. Fue de tipo cualitativo y tuvo como población y muestra a 20 estudiantes pertenecientes al curso antes mencionado. El instrumento de evaluación usado fue un cuestionario de 10 preguntas, con una escala de Likert, creadas para recoger las opiniones de los estudiantes con respecto al uso de Quizizz como medio de evaluación formal. El estudio muestra que la percepción de los estudiantes es positiva con respecto al uso de Quizizz como herramienta de evaluación formativa y que los estudiantes se sienten motivados en el aprendizaje de habilidades y competencias.

En Perú, Laura y Tolentino (2022) presentan su investigación con el objetivo de determinar si el uso de la aplicación Quizizz influye en el aprendizaje del idioma inglés teniendo como base los estándares internacionales del MCER (Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas). Se trató de un estudio aplicado, de diseño cuasiexperimental y tuvo como instrumentos un pretest y un post test el cual consistió en un examen internacional de nivel B1, acorde al MCER. La población y muestra fueron 32 estudiantes de la carrera de Idioma Extranjero, quienes fueron divididos en dos grupos: el control y el experimental. Acorde a la información obtenida luego de aplicar los instrumentos se obtuvo una mejorara de 10.88 puntos en el promedio y por ello se concluye que la influencia de Quizizz es significativa y ello puede ser por la diversidad de características de la aplicación, tales como poderes, memes y tablas de posiciones, entre otros, este resultado genera motivación y por obtener retroalimentación inmediata por parte del docente, los participantes fueron conscientes de su desempeño.

A continuación, se detallan algunas definiciones claves sobre los temas considerados en esta investigación.

Vargas- Chacón *et al* (2021) definen la comprensión lectora ligada al constructivismo, debido a que quien lee de forma consciente realiza una interpretación del significado de un documento escrito. También indican que esta actividad es creativa con diversos componentes, e incluye habilidades y sub- habilidades. El lector desea comprender y por ello investiga dentro del texto lo que el autor deseaba informar.

Cuando el lector logra reconocer lo explícito en un texto se habla de comprensión literal, en este nivel también identifica las ideas principales y usa

su propio vocabulario para expresar dichas ideas. La asociación de lo leído con las experiencias personales del lector se denomina comprensión de nivel inferencial. Aquí se permite establecer sus propios supuestos y conclusiones. El poder emitir un juicio de valor con fundamento en sus vivencias se define como comprensión crítica. También puede expresar su opinión sobre el tema de la lectura e intención del autor considerando su escala de valores, todo esto desde su punto de vista.

Barret (1968) citado en Sabalette (2020) brinda también su definición de comprensión lectora al disgregarla en cuatro niveles, los que conforman la Taxonomía de Barret. Dichos niveles son: Comprensión literal, la cual se realiza al identificar y recordar las ideas tanto principales como secundarias. Aquí se puede verificar si el lector tiene dificultades para percibir los datos literales del texto. La comprensión inferencial: le permite al lector mezclar lo aprehendido en el texto con su experiencia personal, lo que le lleva a poder realizar sus propios juicios. La lectura crítica: le permite al lector emitir supuestos relacionados con la información que no figura en el texto teniendo en cuenta juicios de valor externos a él o ella. Finalmente, la apreciación es una mezcla de las otras tres y busca valorar el efecto psicológico y estético en el lector.

Anderson y Pearson (1984) definen la comprensión lectora como un proceso mental en el cual quien lee intenta hallar los esquemas que le ayudan a explicar un texto de forma adecuada, es decir es una interacción entre la información previa y los aportes del texto. Esto supone que la persona quien lee debe tener almacenados ciertos datos relaciones al tema del texto, lo cual le permite ejercer un juicio de valor para poder incorporar o no lo leído. Los datos previos aportan ideas y las propias experiencias del lector le darán los elementos necesarios para incorporar la nueva información a su archivo mental y pasará a formar parte de éste.

Gonzáles y Flores (2009) brindan su definición de comprensión lectora al mencionar es un acto que requiere una intervención con dinamismo activo por parte del lector y también que lo que está escrito se plantea como un problema, el cual se debe tratar de forma activa sin espacio para la pasividad.

Los autores consideran tres niveles de comprensión lectora: el literal, el inferencial y el crítico. El nivel literal no requiere mucho esfuerzo del lector, ya

que percibe lo escrito sin tener que realizar un proceso cognoscitivo complejo, se trata de reconocer el fundamento del texto. El siguiente nivel es el inferencial, el cual tiene como objetivo que el lector elabore conclusiones, se da cuenta de las relaciones existentes en el texto, es capaz de agregar información basado en las experiencias previas de quien lee. El último nivel es el crítico, considerado como el ideal puesto que el lector puede elaborar juicios y en base a ello decidir si lo acepta o no pudiendo argumentar su elección. Este nivel de comprensión se sitúa en lo evaluativo al jugar un rol en la construcción del lector.

Con el modelo planteado por Gonzáles y Flores se trabajará el presente trabajo de investigación, más adelante en la definición de las variables se podrá conocer de forma diagramada los componentes de dicha teoría.

Esta investigación consideró la comprensión lectora en el inglés como idioma extranjero, por ello se presentaron nuevos elementos a considerar. Usó Juan (2019) menciona 3 fases a considerar en la comprensión lectora de segundas lenguas, las cuales son la prelectura, la lectura y la post lectura. En cada fase intervienen determinadas acciones, por ejemplo, en la prelectura el docente debe propiciar el interés, establecer el motivo de la lectura, activar los saberes previos, predecir el tema, postular preguntas en cuanto al contenido y trabajar vocabulario. La segunda fase es la lectura propiamente dicha, en la cual se interpreta lo leído, se diferencian las ideas principales y secundarias, se formulan supuestos y preguntas, se establece la intención del autor. Por último, la post lectura se toma en cuenta la interpretación del tema leído, así como si se cumplió el objetivo, crear resúmenes, realizar un informe, valorar de forma crítica.

El aprendizaje en entornos virtuales está definido como un proceso de formación donde tanto los docentes como estudiantes desarrollan una interacción situados en ambientes de intercambio de pensamientos e ideas, donde se crean experiencias de vida y actitudes que ambos pueden compartir. Además, permite que ambos grupos de personas logren conocerse para fines profesionales y no ser máquinas que se unen, pero no piensan ni sienten. Guaña-Moya et al (2015). De estos conceptos se infiere que es necesario contar con espacios adecuados que permitan esta interacción y sobre todo que el conocer un poco más a quienes están involucrados en el proceso será de gran

importancia, considerando el aspecto humano, ya que al estar inmersos en la virtualidad se tiende a dejar de lado aquello que nos humaniza.

Es así como los entornos virtuales se convierten en una alternativa para el aprendizaje, tal como lo indicaron Rodríguez y Espinoza (2017) se apertura una oportunidad para un formato novedoso que incluye la autonomía y la autodirección al ser la opción adecuada para llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje. Estos dos elementos suponen que existe una conexión entre los actores: docentes y estudiantes quienes crean los espacios propicios acompañados de los materiales tecnológicos que les permitan ir de la mano con el ritmo del mundo globalizado.

Con referencia a la autonomía, Guaña- Moya et al (2015) manifestaron que la educación virtual genera que cada estudiante pueda formarse de manera independiente, sin necesidad de copiar a otros, sino que tiene la potestad de descubrir lo que desea aprender y hacerlo mediante las estrategias específicas que le ayuden a lograr su objetivo. Ellos manifiestan que las propias experiencias y reflexiones personales se convierten en su apoyo principal y les permite interactuar de forma activa tanto con su docente como con sus compañeros de estudio.

La gamificación también tuvo una parte importante en esta investigación, Contreras y Eguia (2016) la definen como la posibilidad de usar elementos lúdicos y de diseño de éstos para optimizar las capacidades de comprometerse y motivarse de los participantes. En otras palabras, inferimos que la gamificación está muy ligada con el compromiso y la motivación de los participantes. Algunos elementos de ésta como las insignias y las medallas actúan como elemento decisivo y que permite a los participantes tener un incentivo real, lo cual impacta en su desempeño.

Parente (2016) indica, con respecto a la gamificación, que no se trata de algo pasajero, si no que será algo que se convertirá en permanente en nuestro vocabulario y vidas, tal como lo ha conseguido el internet. Continúa explicando que esta permanencia se basa en el cambio de la sociedad por una digitalizada. Así como se emplea en la educación, también irá poco a poco integrando los aspectos corporativos de una empresa, al facilitar la organización procedimental en los trabajos, tornándolos en más eficientes con mayor productividad,

En la práctica de la gamificación, continua Parente, el docente debe considerar la individualidad del estudiante y que éste tiene competencias y habilidades propias, y sobre todo comprender que cada estudiante es diferente, el hecho de estar en la misma clase no indica que todos cuentan con el mismo conjunto. El rol del docente recae en su capacidad para poder graduar las actividades con el propósito de que la inmersión sea homogénea durante su aplicación. La gamificación utiliza acciones ligadas a los videojuegos, para que el estudiante pueda hacer frente a unos desafíos de aprendizaje, los cuales al lograr brindarán una recompensa al estudiante.

Como estrategia de gamificación, se consideró Quizizz para ayudar a mejorar la comprensión lectora en inglés. Amalia (2020), Degirmency (2021), y Laura y Tolentino (2022) en sus investigaciones demostraron que el uso de esta herramienta de gamificación es efectivo para lograr una mejora en el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera, mantiene a los estudiantes motivados debido a la retroalimentación inmediata que reciben, además ayuda a mejorar los niveles de gramática y vocabulario, lo cual tiene un impacto positivo en el aprendizaje de esta segunda lengua en los estudiantes adultos.

Quizizz es una aplicación educativa basada en el juego, la cual permite realizar actividades con varios jugadores, logrando la interacción y diversión en las clases. Permite, además que los estudiantes puedan usar sus propios dispositivos electrónicos. Posee algunas características relacionadas con juegos como avatares, temas, memes y música los cuales aportan un poco de entretenimiento al proceso. Otro factor es la posibilidad de establecer competencia entre los participantes, puesto que se cuenta con una tabla de posiciones en vivo durante cada actividad. Tiene una característica importante para los instructores/ docentes la cual consiste en poder descargar los reportes del examen realizado. Zhao (2019).

Quizizz es una herramienta que permite crear cuestionarios o también utilizar algunos creados por otros usuarios, mediante este grupo de preguntas se puede realizar un repaso/ evaluación de los temas aprendidos en clase. Como lo manifiestan Basuki y Hidayati (2019) Quizizz le da a los docentes la posibilidad de evaluar las nociones adquiridas por los estudiantes, así como

seguir sus logros, todo ello con el fin de poder realizar ajustes en las lecciones para poder obtener los resultados esperados.

Cheenat y Gupta crearon esta plataforma en el año 2015 y hasta el año 2020 contaba con más de 20 millones de usuarios a nivel mundial, es de esperar que a la fecha el número haya aumentado, sobre todo por las necesidades de implementar nuevas estrategias durante el periodo de pandemia debido al COVID-19. Quizizz fue creado considerando también el poder convertir al estudiante en el foco de atención, por lo tanto, el docente cuenta con la posibilidad de poder asignar los cuestionarios como tarea o de realizarlos en clase. Ambos personajes: docentes y estudiantes deben tener su propia cuenta para poder acceder a las diferentes opciones de aprendizaje que brinda esta herramienta. Los creadores tienen como enfoque la constante evaluación considerando el aspecto independiente, como el colaborativo.

Matos (2017) citado en Flores (2019) refiere que comprender un texto en una segunda lengua es una suma compleja de actividades que brindan acceso al estudiante para lograr las demás competencias básicas de un nuevo idioma. De lograrlo podrá acceder a información rápida y eficazmente, este proceso incluye la construcción de significados, de esto se infiere que, si el estudiante logra comprender en cualquier idioma diferente al de nacimiento, podrá lograr suprimir barreras y tener una mayor gama de datos, los que le permitirán una mejora en su desarrollo personal.

De igual forma, Peñaranda (2015) manifiesta que se puede desarrollar las habilidades de pensamiento de los seres humanos tales como escribir, leer, hablar y escuchar cuando se ha logrado la comprensión lectora, es la capacidad de entendimiento lo que garantiza que se comprenda lo que se lee. En este acontecer el saber qué y el saber cómo se vuelven de suma importancia para el aprendizaje. Al concentrarse en la lectura se consigue adquirir herramientas que promueven la producción intelectual. El autor hace énfasis en la importancia de comprender lo que se lee para poder relacionarlo con los propios conceptos del lector, pudiendo luego crear nuevas ideas. En una lengua extranjera es muy importante poder comprender lo que se lee puesto que esto permite al estudiante conseguir logros.

García y Arias (2021) mencionan otro factor importante en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera, ellos afirman que la actitud hacia el lenguaje juega un rol vital en este proceso, dado que cuanto más interés tengan los estudiantes por aprender un nuevo idioma, el proceso será más fácil. Estos valores afectivos tienen relación con los procesos cognitivos. Dentro de las estrategias cognitivas que ayudan a mejorar la comprensión lectora del inglés como lengua extranjera tenemos: el reconocimiento, cuya función es impulsar los saberes previos; el muestreo, el cual permite identificar los signos lingüísticos y las estructuras que el lector considere relevantes para comprender el texto, y por último la predicción, que lo dispone a construir ideas en base a la información que posee, Paya (2018) citado en García y Arias.

Casas (2017) menciona cuatro etapas que ayudan en el proceso de comprensión de lectura del idioma inglés, como lengua extranjera. Etapa 1: La prelectura, aquí el lector realiza inferencias considerando el título o alguna imagen, parte de lo que sabe. El docente se antepone a las dificultades que podría tener el lector y usa las técnicas necesarias para ayudarlo. Etapa 2: La lectura, es el acto propio de leer y crear significados logrando solucionar las dificultades de contenido. Etapa 3: La relectura, le permite afianzar lo leído, desechar las ideas erróneas y crear nuevas ideas en base a la nueva información. Etapa 4: La post lectura, se comprueba la comprensión, en esta etapa el docente puede efectuar preguntas.

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas fue publicado oficialmente en el año 2001 y fue desarrollado por el Consejo de Europa y ha sido traducido a más de 34 idiomas. En este documento se incluye un esquema descriptivo para la enseñanza y uso de las lenguas, así como escalas de proficiencia para los distintos parámetros de este esquema. Este Marco provee un fundamento común, así como un lenguaje común lo cual facilita la creación de sílabos, currículos, material de estudio, capacitación docente, todo esto con la finalidad de coordinar y situar los esfuerzos en lo relativo a la planificación, entrega y evaluación del progreso del idioma y su proficiencia. Martyniuk (2006).

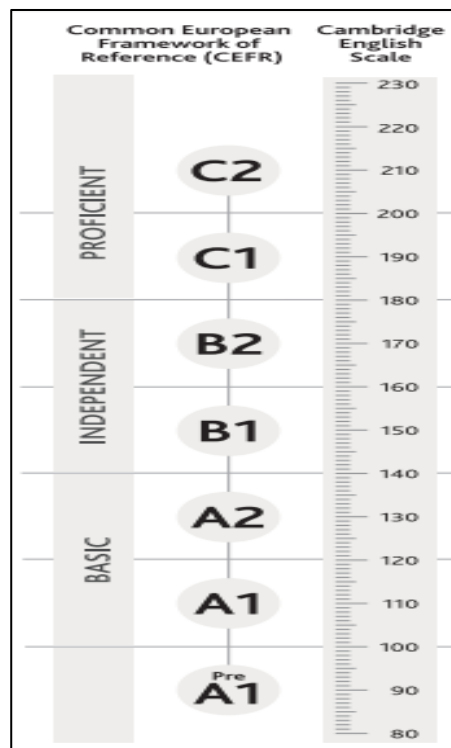
McBeath (2011) explica las tres razones por las cuales fue creado el Marco. En primer lugar, está la herencia cultural de diferentes idiomas europeos los cuales deben desarrollarse y ser protegidos. En segundo lugar, se espera



eliminar la discriminación y prejuicio entre todos los estados miembros del Consejo de Europa. Por último, para mejorar la movilidad y la comunicación internacional entre los países europeos se deben intensificar la enseñanza y aprendizaje de los idiomas; estos esfuerzos pueden garantizar un mejor acceso a la información, una interacción personal más intensa, así como una mejora en las relaciones y entendimiento mutuo más profundo.

El Marco presenta seis niveles: iniciando con un nivel A1 que se considera un nivel básico, hasta un C2 para los usuarios cuyo dominio de la lengua es excepcional, los niveles B1 y B2 representan un nivel intermedio de dominio. Estos seis niveles describen a tres tipos de usuarios: Básico, Independiente y Proficiente, tal como se muestra en la siguiente imagen.

*Figura 1 Niveles de Referencia Común*

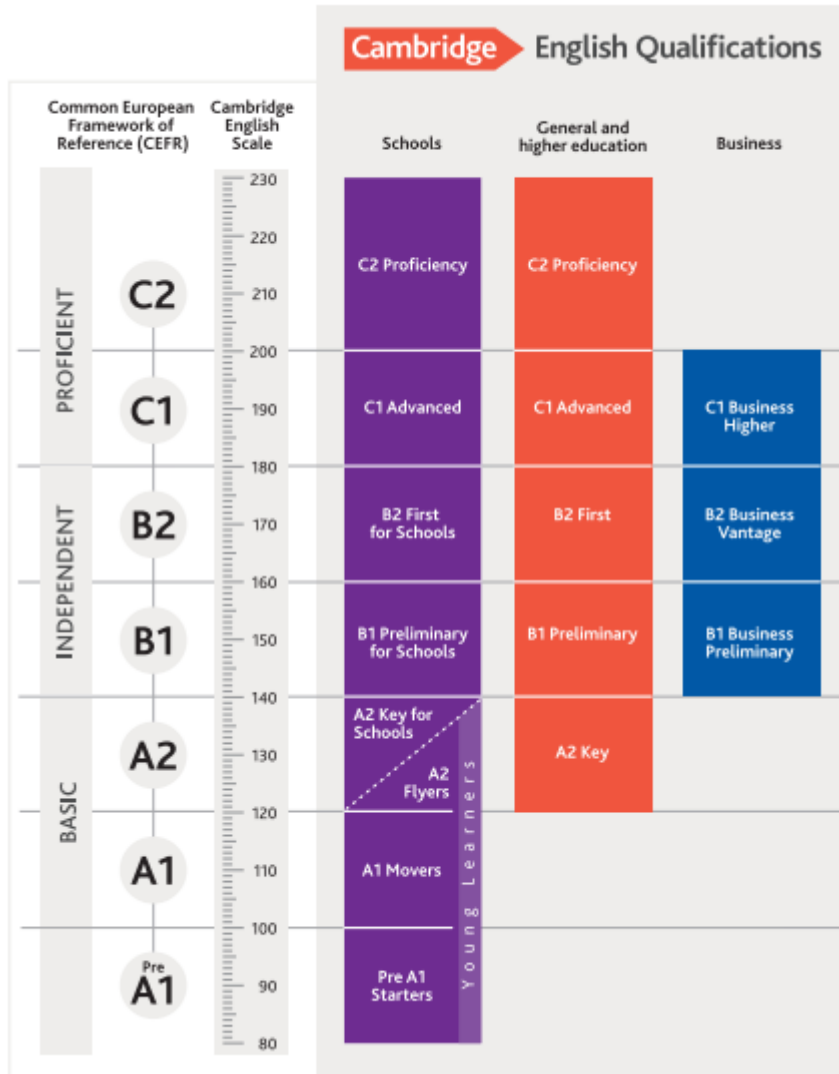


La Universidad de Cambridge, ha unido esfuerzos con el Consejo de Europa para realizar una equivalencia entre los niveles del MCER y los exámenes que aplican, con el fin de tener una propuesta equivalente y de este modo existe un tipo de examen provisto por la Universidad para medir el logro



de la competencia comunicativa en cada nivel. Dicha equivalencia se ve expresada en la siguiente imagen.

Figura 2 Niveles del MCER y los exámenes de la Universidad de Cambridge



### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1 Tipo y diseño de investigación**

Se trata de una investigación experimental puesto que se aplicó un programa de clases basadas en Quizizz a un grupo de estudiantes, el cual es considerado como un estímulo con el fin de observar cómo influye en la variable dependiente.

Tiene un diseño cuasi experimental, puesto que se cuenta con dos grupos del mismo curso, pertenecientes a aulas diferentes. El contar con estos grupos permite medir el cambio obtenido en la variable dependiente.

##### **Tipo de investigación**

El estudio es experimental, Arias (2012) indica que en estos estudios se somete a un grupo de personas a ciertas condiciones o estímulos (variable independiente) para luego observar la reacción producida (variable dependiente).

##### **Enfoque de investigación**

De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2010) este estudio tiene un enfoque cuantitativo, porque conlleva procesos, sigue una secuencia y busca probar algo. Ya que se trata de una serie, no existen pasos que se puedan omitir, el orden es estricto. Todo parte de una idea que se va materializando, trazando límites para luego definir objetivos.

##### **Nivel de investigación**

Se trata de una investigación explicativa, Arias (2012) indica que se busca el porqué de los sucesos al establecer relaciones de causa y efecto. Estos estudios determinan las causas y los efectos al intentar probar la hipótesis planteada.

##### **Diseño de investigación**

Hernández, Fernández y Baptista (2010) refieren que el diseño está relacionado con la planificación o el uso de estrategias de obtención de

información. Este estudio es de diseño cuasiexperimental, se considera así porque no se tiene control sobre la conformación de los grupos tanto control, como experimental. Adicionalmente no se tiene un dato preciso, previo al inicio, de la homogeneidad de los participantes. En este diseño intervienen dos grupos. Uno de ellos es el Grupo experimental (Ge), el cual recibe el estímulo (X), por otra parte, está el Grupo control (Gc), que no recibe tratamiento, sino que ayuda en la comparación. Tiene el siguiente esquema:

*Tabla 1 Diseño de Investigación*

Grupo experimental intacto	Pretest	Tratamiento	Post test
Grupo control intacto	Pretest	***	Post test
Ge I	O1	x	O2
Gc I	O1	***	O2

Ge I Grupo experimental intacto

Gc I Grupo control intacto

O1: pretest examen A2 Key de la Universidad de Cambridge

X: sesiones de clase basadas en Quizizz

O2: post test examen A2 Key de la Universidad de Cambridge

### **3.2 Variable y operacionalización**

Avalos (2014) citado en Espinoza (2019) indica que operacionalizar implica desintegrar los elementos considerados en el planteamiento de la hipótesis, especialmente a las variables. Este proceso se logra al desmembrar las variables en dimensiones y éstas en indicadores. Se determina su grado fundamental, puesto que en esta parte se definen los elementos y aspectos que se desean cuantificar, conocer e inspeccionar para llegar a conclusiones.

Se cuenta con dos variables, una dependiente y otra independiente.

***Variable independiente:***

Sesiones de clase basadas en Quizizz.

### ***Variable dependiente***

La comprensión de textos en inglés.

### **Definición conceptual**

La comprensión de textos es un producto de la interacción permanente entre el texto y el lector, asimismo se consideran las capacidades de razonamiento lo que permite interpretar el contenido de forma coherente. Gordillo y Flores (2009).

### **Definición operacional**

Gordillo y Flores (2009) dividen la comprensión lectora en tres dimensiones: Comprensión literal, inferencial y crítica.

### **Indicadores**

Dimensión 1: Comprensión literal

- Identifica información específica y predecible de un texto sencillo y cotidiano.
- Relaciona información en un texto sencillo y cotidiano.

Dimensión 2: Comprensión inferencial

- Comprende detalles de un texto sencillo y cotidiano.
- Comprende las ideas principales de un texto sencillo y cotidiano.

Dimensión 3: Comprensión crítica

- Escoge la palabra correcta para completar un texto sencillo y cotidiano.
- Completa con la palabra correcta un texto sencillo y cotidiano teniendo en cuenta sus nociones gramaticales.

### **Escala de evaluación**

La valoración se realiza mediante una escala nominal.

### **3.3 Población, muestra y muestreo**

La población está conformada por estudiantes adultos del curso de inglés 2 del centro de idiomas de una universidad privada de Piura, en total fueron 40 estudiantes, quienes se hallan divididos en dos grupos de 20 cada uno formando los dos grupos de estudio: un grupo control y otro experimental.

#### Criterio de inclusión

Se refiere a las características de la población, las cuales le permiten ser considerada en el estudio, para la presente investigación se han considerado los siguientes criterios: Estudiantes adultos matriculados en el curso de inglés 2, de los grupos a cargo de la investigadora; mayores de edad y finalmente, estudiantes de posgrado.

#### Criterio de exclusión

Se excluyó de la investigación a los estudiantes matriculados con otro docente, estudiantes no matriculados, así como estudiantes de pregrado.

#### Muestra

Arias (2012) la define como un subconjunto con término, que representa a la población elegible para la investigación. En este estudio la muestra la conforman 40 estudiantes de posgrado matriculados en el curso de inglés 2.

#### Muestreo

Otzen y Manterola (2017) indican que para realizar un muestreo eficaz es necesario definir los criterios de inclusión y exclusión. En este estudio el muestreo es probabilística, puesto que se ha realizado una selección al azar, de todos los estudiantes de posgrado sólo 40 fueron asignados a la docente investigadora.

### **3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

La técnica que usó para recoger información fue la encuesta. Useche et al (2019), citando a Cea (2001) definen esta técnica como el aplicar un procedimiento estándar con el objetivo de recopilar información.

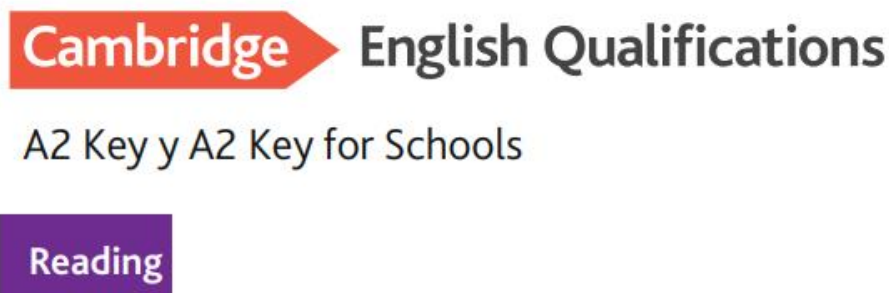
Los datos obtenidos están limitados a las preguntas del instrumento creado con ese fin.

Se obtiene información de forma directa de las personas que forman parte de la muestra del estudio. Su grado de interacción es menor, en relación con la entrevista.

El instrumento utilizado fue la prueba de conocimiento, acorde a Hurtado (1998) citado en Useche et al (2019) su objetivo es identificar el nivel de conocimiento o aprendizaje logrado por un sujeto o grupo en determinados temas.

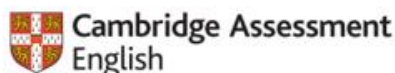
Esta prueba es la parte de Comprensión lectora del examen A2 Key de la Universidad de Cambridge, la cual consta de 30 preguntas de opción múltiple, las cuales tienen como propósito evaluar la comprensión lectora de los estudiantes pertenecientes a la muestra.

Figura 3 Descripción de preguntas de sección Reading de A2 Key



Reading: 30 preguntas en cinco partes.

Parte	Tarea	Formato	Nº de preguntas
1	Textos cortos con opción múltiple	Comprender seis mensajes cortos.	6
2	Relacionar	Leer tres textos cortos para averiguar información específica y lograr una comprensión minuciosa. Igual que una de las opciones de la antigua Parte 4, pero ahora habrá siempre tres textos con opción múltiple A, B, C (en vez de Correcto, Incorrecto o No se menciona).	7
3	Texto largo con opción múltiple	Leer un texto largo para comprenderlo en detalle y entender las ideas principales. Lo mismo que una de las opciones de la antigua Parte 4.	5
4	Rellenar espacios en blanco con opción múltiple	Leer un texto y completarlo con las palabras que faltan (A, B, C). Igual que la antigua Parte 5 pero más breve.	6
5	Rellenar espacios en blanco con respuesta abierta	Leer un texto y escribir palabras en los espacios en blanco. Igual que la antigua Parte 7 pero más breve.	6



La prueba está dividida en 5 secciones. Tal como se muestra en la imagen.

### 3.5 Procedimientos

En esta investigación se consideraron dos grupos de estudio, el estímulo que se aplicó fue un programa para mejorar la comprensión lectora. Dicho programa está compuesto por 7 clases y cada una consta de 90 minutos, semanalmente los estudiantes participan en 2 clases. Cada una de las cuales tiene su propio objetivo.

Tanto el pretest como el post test y el consentimiento informado fueron elaborados usando Google forms.

Se cuenta con dos grupos de trabajo. Un grupo control con 20 participantes y un grupo experimental también con 20. A los estudiantes del grupo control se les aplicaron el pre- cuestionario y el post-

cuestionario, mientras que a los del grupo experimental no sólo se les expuso a los pre y post cuestionarios, sino que también recibieron las clases del programa, las cuales estuvieron basadas en la herramienta Quizizz.

Se desarrollaron los temas propuestos en el sílabo acorde a las unidades que los estudiantes desarrollan de manera asíncrona en su plataforma educativa, así como estrategias para mejorar la comprensión lectora. En la primera clase se aplicó a ambos grupos un pre- cuestionario que fue una versión del examen A2 Key de la Universidad de Cambridge (Anexo 3), conformado por 30 preguntas que evalúan la comprensión lectora en sus tres dimensiones: literal, inferencial y crítica. Al grupo experimental se aplicó también la primera sesión de clase basada en Quizizz, así como otros recursos, por ejemplo: presentaciones en power point, videos y hojas de trabajo grupal e individual. En las clases posteriores se continuó exponiendo al grupo experimental al estímulo

En la última sesión de clase se aplicó a ambos grupos un post-cuestionario para evaluar la efectividad del programa de clases y validar si las sesiones de clase basadas en Quizizz mejoran la comprensión lectora en estudiantes adultos.

### **3.6 Método de análisis de datos**

Se utilizó estadística descriptiva e inferencial, usando datos presentados en tablas para su posterior análisis, considerando la hipótesis de la investigación.

Se aplicó la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, la cual tiene la función de comparar el rango medio que pertenecen a dos muestras relacionadas para establecer si existe alguna diferencia entre éstas. Al momento de la descripción, la información está organizada en frecuencias y porcentajes.

Esta estadística se utiliza para medir la significancia al contrastar las hipótesis, ya que se trabajaron con dos grupos: el experimental y el control.



### **3.7 Aspectos éticos**

En base al anonimato, se garantiza la confidencialidad de los datos obtenidos.

Dado que es un estudio de diseño experimental, se tomó la autorización consentida de los estudiantes adultos que forman parte de la muestra. Para ello antes de iniciar con la investigación y la aplicación de los instrumentos se informó a los participantes de los objetivos del estudio.

Se respetó la propiedad intelectual al citar correctamente las ideas y aportes de los autores de los artículos científicos, libros y otras publicaciones.

#### IV. RESULTADOS

*Tabla 2 Resultados Comprensión literal- Pretest*

	Comprensión literal Pretest			
	GC		GE	
	N	%	N	%
Aprobados	2	5.0	4	10.0
Desaprobados	18	45.0	16	40.0
Total estudiantes	20	50	20	50.0

*Fuente: Elaboración propia*

Los resultados muestran la comparación de notas obtenidas por los dos grupos de estudio con relación a la dimensión Comprensión literal con respecto al pretest. Se observa que en el grupo control hay 2 aprobados, que representan el 5%, mientras que en el grupo experimental existen 4 estudiantes con nota aprobatoria, siendo el 10% con respecto a la muestra. En cuanto a los desaprobados en el grupo control fueron 18, siendo un 45%, y en el grupo experimental fueron 16 estudiantes que representan un 40% del total de la muestra.

*Tabla 3 Resultados Comprensión inferencial- Pretest*

	Comprensión inferencial Pretest			
	GC		GE	
	N	%	N	%
Aprobados	0	0.00%	1	2.50%
Desaprobados	20	50.00%	19	47.50%
Total estudiantes	20	50.00%	20	50.00%

*Fuente: Elaboración propia*

Los resultados muestran la comparación de notas obtenidas por los dos grupos de estudio con relación a la dimensión Comprensión Inferencial con respecto al pretest. Se observa que en el grupo control hay 0 aprobados, que representan el 0%, mientras que en el grupo experimental existe 1 estudiante con nota aprobatoria, siendo el 2.50% con respecto a la muestra.

En cuanto a los desaprobados en el grupo control fueron 20, siendo un 50%, y en el grupo experimental fueron 19 estudiantes que representan un 47.50% del total de la muestra.

*Tabla 4 Resultados Comprensión crítica- Pretest*

	Comprensión crítica Pretest			
	GC		GE	
	N	%	N	%
Aprobados	0	0.00%	2	5.00%
Desaprobados	20	50.00%	18	45.00%
Total estudiantes	20	50.00%	20	50.00%

*Fuente: Elaboración propia*

Los resultados muestran la comparación de notas obtenidas por los dos grupos de estudio con relación a la dimensión Comprensión Inferencial con respecto al pretest. Se observa que en el grupo control hay 0 aprobados, que representan el 0%, mientras que en el grupo experimental existen 2 estudiantes con nota aprobatoria, siendo el 2.50%. En cuanto a los desaprobados en el grupo control fueron 20, siendo un 50% con respecto a la muestra, y en el grupo experimental fueron 18 estudiantes que representan un 47.50% del total de estudiantes del total de la muestra.

*Tabla 5 Resultados Comprensión Lectora- Pretest*

	Comprensión Lectora Pretest			
	GC		GE	
	N	%	N	%
Aprobados	0	0.00%	3	7.50%
Desaprobados	20	50.00%	17	42.50%
Total estudiantes	20	50.00%	20	50.00%

*Fuente: Elaboración propia*

Los resultados muestran la comparación de notas obtenidas por los dos grupos de estudio con relación a la Comprensión Lectora en su conjunto con respecto al pretest. Se observa que en el grupo control hay 0 aprobados,

que representan el 0%, mientras que en el grupo experimental existen 3 estudiantes con nota aprobatoria, siendo el 7.50%. En cuanto a los desaprobados en el grupo control fueron 20, siendo un 50% con respecto a la muestra, y en el grupo experimental fueron 17 estudiantes que representan un 42.50% del total de estudiantes del total de la muestra.

*Tabla 6 Resultados Comprensión literal- Post test*

	Comprensión literal Post test			
	GC		GE	
	N	%	N	%
Aprobados	5	12.50%	5	12.50%
Desaprobados	15	37.50%	15	37.50%
Total estudiantes	20	50.0%	20	50.0%

*Fuente: Elaboración propia*

Los resultados muestran la comparación de notas obtenidas por los dos grupos de estudio con relación a la dimensión Comprensión Literal con respecto al post test. Se observa que en el grupo control hay 5 aprobados, que representan el 12.50%, mientras que en el grupo experimental existen también 5 estudiantes con nota aprobatoria, siendo el 12.50%. En cuanto a los desaprobados en el grupo control fueron 15, siendo un 37.50% con respecto a la muestra, y en el grupo experimental fueron 15 estudiantes que representan un 37.50% del total de estudiantes del total de la muestra.

*Tabla 7 Resultados Comprensión inferencial- Post test*

	Comprensión inferencial Post test			
	GC		GE	
	N	%	N	%
Aprobados	0	0.00%	7	17.50%
Desaprobados	20	50.00%	13	32.50%
Total estudiantes	20	50.00%	20	50.00%

*Fuente: Elaboración propia*

Los resultados muestran la comparación de notas obtenidas por los dos grupos de estudio con relación a la dimensión Comprensión inferencial con respecto al post test. Se observa que en el grupo control hay 0 aprobados, que representan el 0%, mientras que en el grupo experimental existen 7 estudiantes con nota aprobatoria, siendo el 17.50%. En cuanto a los desaprobados en el grupo control fueron 20, siendo un 50% con respecto a la muestra, y en el grupo experimental hubo 13 estudiantes que representan un 32.50% del total de estudiantes del total de la muestra.

*Tabla 8 Resultados Comprensión crítica- Post test*

	Comprensión crítica Post test			
	GC		GE	
	N	%	N	%
Aprobados	4	10.00%	5	12.50%
Desaprobados	16	40.00%	15	37.50%
Total estudiantes	20	50.00%	20	50.00%

*Fuente: Elaboración propia*

Los resultados muestran la comparación de notas obtenidas por los dos grupos de estudio con relación a la dimensión Comprensión crítica con respecto al post test. Se observa que en el grupo control hay 4 aprobados, que representan el 10%, mientras que en el grupo experimental existen 5 estudiantes con nota aprobatoria, siendo el 12.50%. En cuanto a los desaprobados en el grupo control fueron 16, siendo un 40% con respecto a

la muestra, y en el grupo experimental hubo 15 estudiantes que representan un 37.50% del total de estudiantes del total de la muestra.

*Tabla 9 Resultados Comprensión Lectora- Post test*

	Comprensión Lectora Post test			
	GC		GE	
	N	%	N	%
Aprobados	8	20.00%	14	35.00%
Desaprobados	12	30.00%	6	15.00%
Total estudiantes	20	50.00%	20	50.00%

*Fuente: Elaboración propia*

Los resultados muestran la comparación de notas obtenidas por los dos grupos de estudio con relación a la Comprensión Lectora en su conjunto con respecto al post test. Se observa que en el grupo control hay 8 aprobados, que representan el 20%, mientras que en el grupo experimental existen 14 estudiantes con nota aprobatoria, siendo el 35%. En cuanto a los desaprobados en el grupo control fueron 12, siendo un 30% con respecto a la muestra, y en el grupo experimental fueron 6 estudiantes que representan un 15% del total de estudiantes del total de la muestra.

## Estadística inferencial

Tabla 10 Test de Wilcoxon para la comprensión de pre y post test de comprensión lectora

Comprensión lectora	Z	significancia
pre test		
post test	-3.475	0.001

Fuente: Elaboración propia

De la tabla se observa que el valor de significancia es menor a 0.05 por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ); por tal razón se valida la hipótesis alterna con un nivel confianza del 95% que las sesiones de clase basadas en Quizizz mejoran la comprensión lectora en estudiantes adultos de una universidad privada de Piura.

## Prueba de Hipótesis específica 1

Tabla 11 Test de Wilcoxon para la comprensión de pre y post test del nivel literal

Comprensión lectora (nivel literal)	Z	significancia
pre test		
post test	-1.038	0.299

Fuente: Elaboración propia

De la tabla se observa que el valor de significancia es mayor a 0.05 por lo tanto se valida la hipótesis nula ( $H_0$ ); por tal razón se rechaza la hipótesis alterna con un nivel de rechazo del 95% lo cual indica que las sesiones de clase basadas en Quizizz no mejoran la comprensión literal en estudiantes adultos de una universidad privada de Piura.

## Prueba de Hipótesis específica 2

Tabla 12 Test de Wilcoxon para la comprensión de pre y post test del nivel inferencial

Comprensión lectora (nivel inferencial)	Z	significancia
pre test	-2.265	0.024
post test		

Fuente: Elaboración propia

De la tabla se observa que el valor de significancia es menor a 0.05, entonces se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ); por tal razón se valida la hipótesis alterna con un nivel confianza del 95% que las sesiones de clase basadas en Quizizz mejoran la comprensión inferencial en estudiantes adultos de una universidad privada de Piura.

## Prueba de Hipótesis específica 3

Tabla 13 Test de Wilcoxon para la comprensión de pre y post test del nivel crítico

Comprensión lectora (nivel crítico)	Z	significancia
pre test	-3.113	0.002
post test		

Fuente: Elaboración propia

De la tabla se observa que el valor de significancia es menor a 0.05, entonces se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ); por tal razón se valida la hipótesis alterna con un nivel de confianza del 95% que las sesiones de clase basadas en Quizizz mejoran la comprensión crítica en estudiantes adultos de una universidad privada de Piura.



## V. DISCUSIÓN

Tras el desarrollo de la investigación se determinó que las sesiones de clase basadas en Quizizz mejoran la comprensión lectora en estudiantes adultos de una universidad privada de Piura. De igual forma se determinó que no mejoran de forma significativa la dimensión de comprensión literal; sin embargo, sí mejora la comprensión lectora en sus dimensiones de comprensión inferencial y comprensión crítica. Estos hallazgos se han explicado en las tablas, así como en el análisis descriptivo y la estadística inferencial. Se aplicó la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon. Dado que el pre y el post test son exámenes internacionales validados no se realizó el análisis de confiabilidad al instrumento.

En la estadística descriptiva se observó que al aplicar el post test en el grupo control hubo una mejoría pequeña, en cuanto a la comprensión literal de 2 estudiantes aprobados (5%) en el pretest, en el post test fueron 5 aprobados representando un 12,5%, en la comprensión inferencial no hubo ninguna diferencia obteniendo tanto en el pre test como en el post test cero estudiantes aprobados; en la comprensión crítica hubo una mejora de 0 aprobados en el pretest a 4 aprobados que representan el 10%; de forma global en la comprensión lectora hubo una mejoría de cero aprobados en el pretest a 8 aprobados en el post test, cifra que representa el 20% del total de la muestra.

En cuanto al grupo experimental, la estadística descriptiva muestra que existen mejoras tras aplicar el estímulo a dicho grupo. En la comprensión literal hubo una leve mejora, puesto que en el pretest hubo 4 aprobados (10%), mientras que en el post test se obtuvo 5 estudiantes aprobados (12,5%). Siguiendo con la comprensión inferencial, en el pre test sólo hubo un estudiante aprobado (2,5%) mientras que en el post test la cifra aumentó a 7 aprobados (17,5%). En la comprensión crítica hubo también una diferencia: de 2 aprobados en el pretest (5%) hubo 5 estudiantes con nota aprobatoria (12,5%) en el post test. De forma general se obtiene que en el pretest hubo únicamente 3 aprobados (7,5%) mientras que en el post test la cifra aumentó a 14 estudiantes aprobados lo cual representa un 35% del total de la muestra.

Este resultado es similar al obtenido por Horna (2022) quien realizó una investigación cuasi experimental y aplicó una prueba de evaluación de comprensión lectora, los resultados obtenidos confirman que luego de aplicar estrategias de gamificación, encontró diferencia estadísticamente significativa en grupo control tanto como en el experimental, en cuanto a las dimensiones de la comprensión lectora, los resultados arrojan que hubo diferencias en la comprensión literal e inferencial, mas no en la comprensión crítica. El estudio concluye que la comprensión lectora sí presenta diferencias significativas tras aplicar estrategias de gamificación.

Acorde a la primera dimensión de la comprensión lectora: comprensión literal, se puede analizar lo siguiente considerando el post test en ambos grupos. En el grupo control, de 20 estudiantes, 5 estudiantes obtienen el puntaje aprobatorio (25%) y 15 estudiantes en el rango desaprobado, lo cual representa un 75% con respecto al total de la muestra. Esto se debe a que, a pesar de no haber recibido las clases del programa, han aprendido más vocabulario y estructuras gramaticales, lo cual ha sido de gran influencia para poder comprender más las preguntas presentadas en el post test.

Considerando al grupo experimental, en esta misma dimensión, se observa que hubo un leve incremento, de 4 aprobados en el pretest (20%), luego de las clases, este número aumentó a 5 siendo el nuevo porcentaje de 25%. Pazmiño et al (2020) en su investigación resaltan el uso del vocabulario como una estrategia para mejorar la comprensión lectora. Esto se debe mayormente a que al tener un mayor rango de vocabulario será mucho más fácil el poder comprender lo que se lee, se puede realizar una lectura de corrido, haciendo el proceso mental de traducción en menos tiempo, teniendo como resultado una mejor comprensión, una segunda lectura ayudará a comprender mucho más el texto. La carencia de vocabulario se muestra como uno de los factores que influyen en este proceso mental.

Con respecto a la segunda dimensión: Comprensión inferencial, en el grupo control no hubo diferencias en cuanto al pretest debido a que en

ambos exámenes no hubo ningún aprobado, fue diferente en el grupo experimental donde sí hubo cambios en el número de aprobados. El grupo experimental tuvo un aumento de la cifra de un estudiante aprobado que representa el 2.5% en el pretest a 7 estudiantes aprobados en el post test, lo cual representa un 17.5%. Al hacer la prueba estadística a la hipótesis específica 2 se valida que el uso de las sesiones de clase basadas en Quizizz mejoran la comprensión inferencial en adultos. Queda demostrado que para los estudiantes participantes del grupo control no es sencillo el lograr comprender las ideas principales del texto, ni tampoco determinar cuáles son las secundarias, por otra parte, en el grupo experimental tras participar en las sesiones de clase basadas en Quizizz sí se observan mejoras.

Con respecto a la tercera dimensión: la comprensión crítica en ambos grupos se puede observar que sí hay una mejora. El grupo control, en el post test, pasó de tener 0 aprobados a obtener 4, mostrando un aumento hasta el 10% de la población total. Por otra parte, el grupo experimental también tuvo mejoría, en el pretest hubo únicamente 2 estudiantes aprobados (5%) y luego de aplicar las clases basadas en Quizizz se observó que la cifra aumentó a 5 aprobados, que representan un total del 12.5%. De este resultado podemos inferir que sí hay una mejora al aplicar las sesiones basadas en Quizizz.

Con relación a este resultado, Moncada (2013) manifiesta la importancia de las fases de la lectura: prelectura, lectura, considerando de igual forma estrategias como el *scanning*: para captar detalles y así poder tener una mayor comprensión del texto que se lee. Otras estrategias que se sugieren son adivinar significados y mejorar el uso de las estructuras gramaticales para poder definir bien qué palabra se debe usar para completar un texto. Por otra parte, Fernández, Mayora y St. Louis (2016) destacan el uso de la comprensión lectora para generar el pensamiento crítico en los estudiantes, ya que éste ayuda en la comprensión y los conceptos que los lectores pueden generar.

En cuanto al grupo experimental, también hubo mejoría. Se puede observar mejoras en dos de las tres dimensiones de la comprensión lectora. Se rescata que en cuanto a la comprensión literal, de 4 aprobados (10%) en el pretest, en el post test fueron 5 (12.5%), sobre la comprensión inferencial el número de aprobados en el pretest fue de 1 estudiante (2.5%) en tanto que en el post test aumento hasta 7 estudiantes aprobados que representan un 32.5%; mientras que en la comprensión crítica hubo un aumento de 2 aprobados en el pretest (5%) hasta 5 estudiantes aprobados en el post test (12.5%); de manera global también se determinó que en la comprensión lectora, el grupo experimental mejoró su nivel ya que se obtuvo 3 aprobados en el pretest (7.5%) en tanto en el post test fueron 14 estudiantes aprobados (35%).

Al analizar el puntaje general obtenido por el grupo control con referencia a la comprensión lectora, se observa que hubo una mejora en el post test comparado con el pretest. En el pretest no hubo ningún aprobado, mientras que en el post test sí hubo 8 estudiantes aprobados de un total de 20 que conforman este grupo, dicho valor representa un 20% del total de la muestra. Si bien es cierto que este grupo no recibió las sesiones de clase basadas en Quizizz, sí recibieron la guía docente, el apoyo y la motivación constante. Por otra parte, la docente siempre atendía las dudas de los estudiantes con respecto a la plataforma académica con la que ellos trabajan, brindando soluciones, lo cual generó armonía entre educador y educandos.

Con mención al grupo experimental, quienes recibieron las sesiones de clase, se observó que en el pretest se obtuvo un total de 3 aprobados, es decir un 7.5%, sin embargo, una vez que este grupo recibió las sesiones de clase basadas en Quizizz hubo un incremento de 11 estudiantes, es decir en el post test hubo 14 estudiantes aprobados que conforman el 35% del total de la muestra. Este resultado se obtiene porque los estudiantes estaban informados de lo que iba a suceder, tenían la experiencia del pretest y la

información de su calificación, la automotivación hizo que pusieran más empeño para obtener un mejor puntaje de forma global.

Esta idea es apoyada en la investigación de Ortega, et al (2020) quienes concluyen que la motivación de los estudiantes influye en su actitud hacia el aprendizaje, así como también la metodología y los profesores. El estudio arroja, además, que, si los docentes adaptan los contenidos del curso a las necesidades de los estudiantes, usando estrategias metodológicas acordes, entonces ayudarán a que se logren los objetivos, tanto del docente como de los estudiantes.

En base a la significancia de 0.001 obtenida al aplicar el test de Wilcoxon a los puntajes obtenidos en el pre y post test del grupo experimental, se determina que la aplicación de Quizizz mejora la comprensión lectora en los estudiantes. En el pretest sólo un 7,5% (3 estudiantes) aprobó, mientras que en el post test se obtuvo un incremento de aprobados al obtener el 35% (14 estudiantes).

Laura y Tolentino (2022) obtuvieron un resultado similar en su investigación, al lograr una mejora en la comprensión de textos luego de la aplicación de Quizizz. Ellos destacan tres elementos que ayudan en el resultado: 1) Facilidad para practicar vocabulario. 2) La práctica de la agilidad para encontrar palabras claves en un texto. 3) La rápida retroalimentación.

En base a la significancia de 0.299 obtenida al aplicar el test de Wilcoxon a los puntajes obtenidos en el pre y post test del grupo experimental, se determina que la aplicación de Quizizz no mejora la comprensión literal de los estudiantes, por mostrar una diferencia estadísticamente no significativa.

En el pretest el 10% de estudiantes aprobó esta dimensión, mientras que en el post test sólo hubo un incremento y se obtuvieron 12,5% de aprobados.

Con respecto a este resultado, Pazmiño et al (2020) indican que se obtiene mejores resultados en esa dimensión al poner mayor énfasis en la adquisición de vocabulario, ya que la ausencia del mismo influye en el proceso mental.

En base a la significancia de 0.024 obtenida al aplicar el test de Wilcoxon a los puntajes obtenidos en el pre y post test del grupo experimental, se determina que la aplicación de Quizizz mejora la comprensión inferencial al mostrar una diferencia estadísticamente significativa. Se observó que en el pretest hubo 1 estudiante aprobado (2,5%) y tras la aplicación del estímulo fueron 7 estudiantes (17,5%)

Zapata et al (2018) validan este resultado puesto que la aplicación de Quizizz permite que los estudiantes desarrollen sus propias metas, autoevalúen lo aprendido y mejoren su motivación para responder los retos.

En base a la significancia de 0.002 obtenida al aplicar el test de Wilcoxon a los puntajes obtenidos en el pre y post test del grupo experimental, se determina que la aplicación de Quizizz mejora la comprensión crítica al mostrar una diferencia estadísticamente significativa. El resultado cambió de 5% de aprobados a 12,5% tras la aplicación del estímulo.

Dewi et al (2020) indican que la aplicación de técnicas de gamificación como Quizizz es efectiva para evaluar los aspectos gramaticales, los cuales aportan los conceptos necesarios para poder escoger entre múltiples opciones la correcta, siendo esta acción un indicador del nivel crítico.

## **VI. CONCLUSIONES**

Primera: Acorde al puntaje general obtenido entre aprobados y desaprobados, se determina que las sesiones de clase basadas en Quizizz sí mejoran la comprensión de textos en inglés en adultos en una universidad privada de Piura.

Segunda: En base a los resultados se determina que las sesiones de clase basadas en Quizizz no mejoran la comprensión literal de textos en inglés en adultos en una universidad privada de Piura.

Tercera: Considerando los resultados obtenidos, se determina que las sesiones de clase basadas en Quizizz sí mejoran la comprensión inferencial de textos en inglés en adultos en una universidad privada de Piura.

Cuarta: Tomando en cuenta los resultados de la investigación, se determina que las sesiones de clase basadas en Quizizz sí mejoran la comprensión crítica de textos en inglés en adultos en una universidad privada de Piura.

## **VII. RECOMENDACIONES**

Primera: Se recomienda a la institución implementar actividades que permitan el desarrollo de la comprensión lectora de textos en inglés, puesto que para los estudiantes adultos es vital manejar esta competencia con el fin de acceder a más información con fines académicos.

Segunda: Se recomienda al centro de idiomas de la universidad aplicar un examen piloto del nivel A2 Key de la Universidad de Cambridge a los estudiantes que culminan el curso de inglés para posgrado (3 módulos de estudio), con el fin de comprobar si quienes han terminado los módulos del curso están preparados para aprobar un examen internacional de este tipo.

Tercera: A los estudiantes adultos de inglés se recomienda que nunca cesen de aprender, que aprovechen los recursos de las Tecnologías de la Información y la Comunicación para complementar sus conocimientos de inglés, puesto que será de gran beneficio para ellos para acceder a más artículos y bases de datos científicos.

Cuarta: A futuros investigadores, se recomienda ahondar en los hallazgos y realizar estudios que permitan obtener nueva información.



## REFERENCIAS

- Amalia, D. (2020). Quizizz Website as an Online Assessment for English Teaching and Learning: Students' Perspectives. *Journal of English Language Teaching. (Jo-ELT)*. 7(1), 1-8. <http://doi:10.33394/jo-elt.v7i1.2638>
- Anderson, R y Pearson, P (1984) A Schema- theoretic view of basic processes in reading comprehension. *Handbook of Reading Research*. Ed. Pearson. White Plains, NY: Longman. 255- 292.
- Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica*. Editorial Episteme. [https://books.google.com.co/books?id=W5n0BgAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=twopage&q&f=false](https://books.google.com.co/books?id=W5n0BgAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=twopage&q&f=false)
- Basuki, Y. y Hidayati, Y. (2019). Kahoot! Or Quizizz: The student's Perspectives. *English Language and Literature International Conference*. <https://doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2285331>
- Cambridge Assessment English. (2018). Key English Test. Reading and writing. PV3. Cambridge English Entry Level Certificate in ESOL International.
- Cambridge Assessment English. (2018). Key English Test. Reading and writing. PV1. Cambridge English Entry Level Certificate in ESOL International.
- Casas, L. (2018). La mediación docente en el proceso de comprensión de lectura con fines académicos en estudiantes de inglés como lengua extranjera. *Educere*, 22 (71), 73- 84.
- Casas, L., (2018). Estrategias cognitivas en la comprensión de inglés- lectura en estudiantes universitarios. *Educere*. 22(72), 375- 386.
- Castillo- Cuesta, L. (2020). Using Digital Games for Enhancing EFL Grammar and Vocabulary in Higher Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*. 15(20). <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i20.16159>
- Chávez- Zambano, M., Saltos- Vivas, M. y Saltos- Dueñas, C. (2017). La importancia del aprendizaje y conocimiento del idioma inglés en la enseñanza superior. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*. 3, 759- 771.
- Cheenat, D y Gupta, A. (2017) Quizizz Co-Founders: <https://virtual.educ.ubc.ca/wp/etec522/2020/02/02/quizizz-co-founders-deepak-joy-cheenath-and-ankit-gupta>

- Contreras, R. y Eguia, J. (2016). *Gamificación en aulas universitarias*. InCOM-UAB Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.
- Cordero, D. y Núñez, M. (2018). El uso de técnicas de gamificación para estimular las competencias lingüísticas de estudiantes en un curso de ILE. *Revista de Lenguas Modernas*. 28, 269- 291.
- Degirmenci, R. (2021). The Use of Quizizz in Language Learning and Teaching from the Teachers' and Students' Perspectives: A Literature Review. *Language Education and Technology (LET Journal)*. 1(1), 1- 11.
- Delgadová, E., Gullerová, M. Comprensión lectora. Un estudio sobre la competencia lectora en el contexto universitario. *Lenguaje y Textos*. 41, 45- 53.
- Dewi, K., Myartawan, Swari y Sugihartini, N. (2020). Quizizz effect on students' grammar mastery in higher EFL classroom based Mobile Assisted Language Learning. *Language and Education Journal Undiksha*. 3(1), 15- 24. <https://doi.org/10.23887/leju.v3i1.24589>
- ESOL Examinations. (2011). *Using the CEFR: Principles of Good Practice*. University of Cambridge. <https://www.cambridgeenglish.org/es/Images/126011-using-cefr-principles-of-good-practice.pdf>
- Espinoza, E. (2019). Las variables y su operacionalización en la investigación educativa. Segunda parte. *Revista Conrado*, 15 (9) 171- 180.
- Fernández, N., Mayora, C. y St. Louis, R. (2016). Pensamiento crítico y comprensión de la lectura en un curso de inglés como lengua extranjera. *Íkala, Revista de Lenguaje y Cultura*. 21(1), 15- 29. DOI: 10.17533/udea.ikala.v21n01a02
- Flores, S., (2019). Nivel de comprensión lectora en inglés como segunda lengua en estudiantes universitarios. *Revista Innova Educación*. 1(3). <https://doi.org/10.35622/j.rie.2019.03.003>
- García, K. y Arias, J. (2021). Cognitive and metacognitive strategies for reading comprehension of English as a second language. *Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa*. 8 (15).
- Gordillo, A. y Flórez, M. (2009). Los niveles de comprensión lectora: hacia una enunciaci3n investigativa y reflexiva para mejorar la comprensi3n lectora en

- estudiantes universitarios. *Revista Actualidades Pedagógicas*. 53. DOI: 10.19052/ap.1048
- Guaña- Moya, E., Llumiquinga- Quispe, S. y Ortiz- Remache, K. (2015). Caracterización de entornos virtuales de enseñanza aprendizaje (EVEA) en la educación virtual. *Ciencias Holguín*. 21(4), 1- 16
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2010). *Metodología de la investigación, Quinta edición*. Editorial McGraw Hill. México D.F.
- Horna, M. (2022). *Influencia de la Gamificación en la comprensión lectora en estudiantes de una Escuela de Educación Superior de San Martín- 2022* [Tesis de maestría]. Repositorio Universidad César Vallejo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/96046/Horna\\_SMA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/96046/Horna_SMA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Ibañez, A. (2015). La gamificación para (auto)evaluar las competencias léxico-gramaticales en el aula de inglés como segunda lengua en el contexto de la enseñanza a distancia. *Verbeia: Journal of English and Spanish Studies=revista de estudios filológicos*. 0, 75- 99.
- Javed, Y., y Odhabi, H. (2018). Active Learning in Classrooms Using Online Tools: Evaluating Pear-Deck for students's engagement. *2018 Fifth HCT Information Technology Trends (ITT)*, 126- 131.
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*.
- Kovácsné, K. (2020). Gamification in Higher Education. *Teaching Mathematics and Computer Science*. 18(2), 87- 106. DOI: 10.5485/TMCS.2020.0510
- Laura, K. y Tolentino, M. (2022). Quizizz en el aprendizaje del inglés en estudiantes de a Universidad nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021. *Revista PURIQ*. 4(298). <https://doi.org/10.37073/puriq.4.298>
- Laura, K., Velarde, J., y Apayco, L., (2021). Gamificación en la enseñanza de inglés en Educación Superior. *Diálogos en Educación, Empresa, Sociedad y Tecnologías*. 1(10). <https://doi.org/10.34893/y36b-4v47>
- Manangón, G. y Uquillas, N. (2020). La Gamificación en la enseñanza del Inglés a Nivel Universitario por Medio de Moodle y Articulate 360. *CIEG, Revista arbitrada del Centro de Investigación y Estudios Gerenciales (Barquisimeto-Venezuela)*. 47, 256- 273.

- Martyniuk, W. (2006, 5 de mayo). Common European Framework of Reference for Languages: Learning, teaching, assessment (CEFR) [a synopsis]. Annual Meeting of the Consortium for Language Teaching and Learning, Cornell University, Ithaca, New York.
- Moncada, B. (2013) Desarrollo de la comprensión lectora del inglés en estudiantes universitarios: una experiencia didáctica. *Acción Pedagógica*. 22, 122- 131.
- Ortega- Auquilla, D., Hidalgo-Camacho, C., Siguenza-Garzón, P y Cherres-Fajardo, S. (2020). La motivación como factor para el aprendizaje del idioma inglés en el contexto universitario ecuatoriano. Antecedentes, resultados y propuestas. *Revista Publicando*. 7(24), 9- 20.
- Otzen, T. y Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *Int. J. Morphol*, 35(1), 227- 232.
- Parente, D. (2016). Gamificación en la Educación. *InCOM-UAB*.
- Pazmiño, L., Armas, P., Salazar, E., & Heredia, E. (2020). *La comprensión lectora del idioma inglés mediante actividades lúdicas*. *ConcienciaDigital*, 3(1.1), 103-117. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v3i1.1.1134>
- Peñalva, S., Aguaded, I. y Torres- Toukoumidis, A. (2019). La gamificación en a la universidad española. Una perspectiva educomunicativa. *Revista Mediterránea de Comunicación*.
- Peñaranda, L. (2015). La comprensión lectora del inglés como lengua extranjera. *Revista de educación y pensamiento*. 22.
- Pitoyo, M., Sumardi y Asib, A. (2020). Gamification-Based Assessment: The Washback Effect of Quizizz on Students' learning in Higher Education. *International Journal of Language Education*. 4(1), 1-10. <https://dx.doi.org/10.26858/ijole.v4i2.8188>
- Rinekso, A., & Muslim, A. (2020). Synchronous online discussion: teaching English in higher education amidst the covid-19 pandemic. *JEES (Journal of English Educators Society)*, 5(2), 155-162. <https://doi.org/10.21070/jees.v5i2.646>
- Rodríguez, R. y Espinoza, L. (2017). Trabajo colaborativo y estrategias de aprendiza en entornos virtuales en jóvenes universitarios. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*. 7(14). <https://doi.org/10.23913/ride.v7i14.274>

- Sabalette, A. (2020). La taxonomía de Barret como metodología en la comprensión lectora. Universidad de Jaén.
- Tan, D., Ganapathy, M. y Kaur, M. (2018). Kahoot! It: Gamification in Higher Education. *Pertanika Journals Social Sciencs & Humanities*. 26(1), 565- 582.
- Useche, M., Artigas, W., Queipo, B. y Perozo, E. (2019). Técnicas e instrumentos de recolección de datos cuali- cuantitativos. Universidad de La Guajira. Divisa.
- Usó- Juan, E. (2019). Comprensión lectora en una segunda lengua: de la teoría e investigación a la práctica docente. La lectura en lengua extranjera. Ed. Octaedro. Barcelona, España: Octaedro. 192- 218.
- Vargas-Chacón, S., Verde-Cena, A., Berru-Vargas, I. y Zacarías-Nomura, C. (2021). Estrategias metacognitivas para mejorar la comprensión lectora en inglés. *Polo del Conocimiento*. 6(8), 154- 176. <http://doi.org/10.23857/pc.v6i8>
- Velasque, L., Valenzuela, C. y Murillo, F. (2020). Pandemia COVID-19: repercusiones en la educación universitaria. *Odontología Sanmarquina*. 23(2), 203- 205. <http://dx.doi.org/10.15381/os.v23i2.17766>
- Zhao, F. (2019) Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*. 8(1). <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>
- Yapp, D., De Graaff, R. y Van den Bergh H. (2021). Effect of Reading strategy instruction in English as a second language on students' academic reading comprehension. *SAGE Journals*. <https://doi.org/10.1177/1362168820985236>



## ANEXOS

### Anexo 1: Matriz de consistencia

Problema	Objetivo	Hipótesis	Metodología
<b>Problema general</b>	<b>Objetivo general</b>	<b>Hipótesis general</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Paradigma: Positivista</li> <li>Enfoque: Cuantitativo</li> <li>Nivel: Descriptivo</li> <li>Tipo: Aplicada</li> <li>Diseño: Cuantitativo</li> <li>Variables</li> <li>VI: Sesiones de aprendizaje centradas en Quizizz</li> <li>VD: La comprensión de textos en inglés</li> <li>Población: estudiantes adultos de una universidad privada de Piura.</li> <li>Muestra: 40 estudiantes</li> <li>20 st: grupo control</li> <li>20 st: grupo experimental</li> <li>Técnica: Encuesta</li> <li>Instrumento: Cuestionario</li> </ul>
¿Cuáles son los efectos de las sesiones de clase centradas en el uso de la plataforma Quizizz en la comprensión de textos en inglés en adultos de una universidad privada de Piura, 2022?	Determinar si las sesiones de clase centradas en Quizizz mejora la comprensión de textos en inglés en adultos de una universidad privada de Piura.	Las sesiones de clase centradas en Quizizz mejora la comprensión de textos en inglés en adultos de una universidad privada de Piura.	
<b>Problema específico</b>	<b>Objetivo específico</b>	<b>Hipótesis específica</b>	
1. ¿Las sesiones de clase centradas en la plataforma Quizizz mejora la comprensión de textos en inglés en su nivel de comprensión literal en adultos de una universidad privada de Piura, 2022?	1.Determinar si la plataforma Quizizz mejora la comprensión lectora en su nivel de comprensión literal en adultos de una universidad privada de Piura, 2022	1. Las sesiones de clase centradas en Quizizz mejora la comprensión de textos en inglés en su nivel de comprensión literal en adultos de una universidad privada de Piura	
2. ¿Las sesiones de clase centradas en la plataforma Quizizz mejora la comprensión de textos en inglés en su nivel de comprensión inferencial en adultos de una universidad privada de Piura, 2022?	2.Determinar si la plataforma Quizizz mejora la comprensión lectora en su nivel de comprensión inferencial en adultos de una universidad privada de Piura, 2022	2. Las sesiones de clase centradas en Quizizz mejora la comprensión de textos en inglés en su nivel de comprensión inferencial en adultos de una universidad privada de Piura	
3. ¿Las sesiones de clase centradas en la plataforma Quizizz mejora la comprensión de textos en inglés en su nivel de comprensión crítico en adultos de una universidad privada de Piura, 2022?	3.Determinar si la plataforma Quizizz mejora la comprensión lectora en su nivel de comprensión crítico en adultos de una universidad privada de Piura, 2022	3. Las sesiones de clase centradas en Quizizz mejora la comprensión de textos en inglés en su nivel de comprensión crítico en adultos de una universidad privada de Piura	

## Anexo 2: Operacionalización de la variable

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Comprensión lectora (Variable dependiente)	Es un producto de la interacción permanente entre el texto y el lector, asimismo se consideran las capacidades de razonamiento lo que permite interpretar el contenido de forma coherente. Gordillo y Flores (2009)	Está definida en tres niveles o dimensiones: nivel de comprensión literal, inferencial y crítico.	Nivel de comprensión literal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identifica información específica y predecible de un texto sencillo y cotidiano.</li> <li>2. Relaciona información en un texto sencillo y cotidiano.</li> </ol>	1, 2, 3, 4, 5, 6.
			Nivel de comprensión inferencial	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comprende detalles de un texto sencillo y cotidiano.</li> <li>2. Comprende las ideas principales de un texto sencillo y cotidiano.</li> </ol>	7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 14, 15, 16, 17, 18.
			Nivel de comprensión crítico	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Realiza una comprensión crítica al completar un texto con la palabra adecuada.</li> <li>2. Utiliza sus nociones gramaticales para determinar la palabra correcta al completar un texto sencillo y cotidiano.</li> </ol>	19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30.



## Anexo 3: Instrumentos de recolección de datos

### Pre test

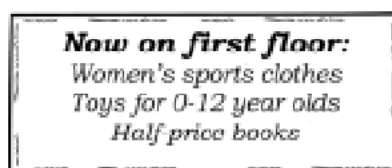
#### Part 1

#### Questions 1 – 6

For each question, choose the correct answer.

---

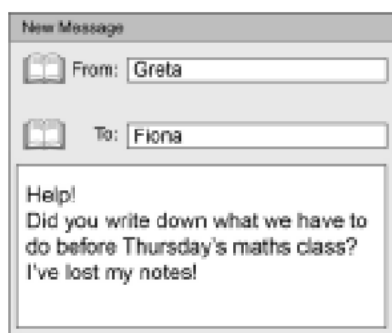
1



Go upstairs if you want to

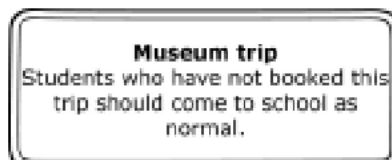
- A buy a dress for a party.
- B pay less for something to read.
- C find a game for a teenager.

2



- A Greta has forgotten when the next maths class is.
- B Greta hopes Fiona will help her find her maths notes.
- C Greta wants to know what the maths homework is.

3



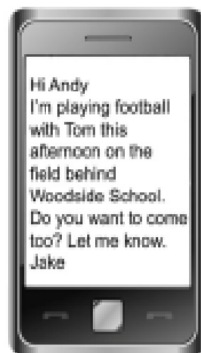
- A Students not going on the trip cannot have a day off school.
- B Students have to decide today if they would like to join the trip.
- C Students going on the trip must come to school first.

4

**Concert tickets**  
*Buy these on the school website, then collect them from the office*

- A Pay for tickets online before picking them up at school.
- B Check the website for information about when tickets will be available.
- C Let the office know soon if you are planning to buy tickets.

5



What should Andy do?

- A invite some friends to play football
- B tell Jake if he can join him later
- C show Tom where Woodside School is

6

**Swimming Competition**  
To enter the races, you must be able to swim more than 200 metres.

- A Swimmers at all levels can enter this competition.
- B This competition is for people who can swim over 200 metres.
- C The races in the competition will be 200 metres long.

**Part 2**

**Questions 7 – 13**

For each question, choose the correct answer.

		<b>Amy</b>	<b>Flora</b>	<b>Louisa</b>
<b>7</b>	Whose class learnt about the garden competition from a TV programme?	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
<b>8</b>	Whose class grew some vegetables?	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
<b>9</b>	Whose class won a trip in the school garden competition?	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
<b>10</b>	Whose class painted flowers on their garden wall?	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
<b>11</b>	Whose class learnt about the insects in their garden?	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
<b>12</b>	Whose class got help from someone in a pupil's family?	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
<b>13</b>	Whose class chose flowers that were the same colour?	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>

## School gardens competition

**Amy**



Our class has just won a prize for our school garden in a competition – and they're going to make a TV film about it! The judges liked our garden because the flowers are all different colours – and we painted some more on the wall around it. My cousin gave us advice about what to grow – she's learning about gardening at college. We're planning to grow some vegetables next year. I just hope the insects don't eat them all!

**Flora**



Our teacher heard about the school garden competition on TV and told us about it. We decided to enter and won second prize! There's a high wall in our garden where many red and yellow climbing flowers grow and it looks as pretty as a painting! Our prize is a visit to a special garden where there are lots of butterflies and other insects. My aunt works there and she says it's amazing.

**Louisa**



The garden our class entered in the competition is very special. The flowers we've grown are all yellow! They look lovely on the video we made of the garden. We also grew lots of carrots and potatoes, and everyone says they taste fantastic. It was an interesting project. Our teacher taught us lots of things about the butterflies in our garden. We also watched a TV programme about them, and did some paintings to put on the classroom wall.

### Part 3

#### Questions 14 – 18

For each question, choose the correct answer.

### **Starting at a new school**

*By Anna Gray, age 11*

I've just finished my first week at a new school and I'd like to tell you about it. Like other children in my country, I went to primary school until I was eleven and then I had to go to a different school for older children. I loved my primary school but I was excited to move to a new school.

It was very strange on our first day. There were some kids from my primary school there, but most of the children in my year group were from different schools. But I soon started talking to the girl who was sitting beside me in maths. She lives near me so we walked home together. We're best friends now.

When I saw our timetable there were lots of subjects, some were quite new to me! Lessons are harder now. They're longer and the subjects are more difficult, but the teachers help us a lot.

At primary school we had all our lessons in one classroom. Now each subject is taught in a different room. It was difficult to find the classrooms at first because the school is so big. But the teachers gave us each a map of the school, so it's getting easier now.

The worst thing is that I have lots more homework to do now. Some of it is fun but I need to get better at remembering when I have to give different pieces of work to the teachers!

- 14** How did Anna feel about moving to a new school?
- A** worried about being with lots of older children
  - B** happy about the idea of doing something different
  - C** pleased because she was bored at her primary school
- 15** Who has become Anna's best friend at her new school?
- A** someone from her primary school
  - B** someone she knew from her home area
  - C** someone she met in her new class
- 16** What does Anna say about the timetable at her new school?
- A** It includes subjects she didn't do at primary school.
  - B** She has shorter lessons than she had at her old school.
  - C** It is quite difficult to understand.
- 17** Why couldn't Anna find her classrooms?
- A** She couldn't read a map.
  - B** There was little time between lessons.
  - C** The school building was very large.
- 18** What does Anna say about the homework she has now?
- A** She gets more help from some teachers than others.
  - B** She thinks it is the hardest part of school life.
  - C** She remembers everything she's told to do.

**Part 4**

**Questions 19 – 24**

For each question, choose the correct answer.

**Wivenhoe hotel**

Wivenhoe is a beautiful hotel in the countryside, with many rooms and an excellent restaurant. However, there is a big **(19)** ..... between Wivenhoe and other hotels. Firstly, Wivenhoe is part of a university, and secondly, its staff are all teenagers.

In fact, Wivenhoe is a hotel school for young people who are **(20)** ..... to get jobs in the hotel or restaurant **(21)** ..... The students learn by helping staff in a real hotel, while their teachers **(22)** ..... them carefully. They do everything, from making beds and cleaning bathrooms to preparing menus and **(23)** ..... the telephone.

Some British people may think that a hotel run by students is a rather strange idea, but many visitors say that Wivenhoe is the best hotel they have ever **(24)** ..... at.

- |           |          |          |          |           |          |            |
|-----------|----------|----------|----------|-----------|----------|------------|
| <b>19</b> | <b>A</b> | change   | <b>B</b> | variety   | <b>C</b> | difference |
| <b>20</b> | <b>A</b> | knowing  | <b>B</b> | hoping    | <b>C</b> | explaining |
| <b>21</b> | <b>A</b> | business | <b>B</b> | work      | <b>C</b> | career     |
| <b>22</b> | <b>A</b> | see      | <b>B</b> | look      | <b>C</b> | watch      |
| <b>23</b> | <b>A</b> | calling  | <b>B</b> | answering | <b>C</b> | speaking   |
| <b>24</b> | <b>A</b> | entered  | <b>B</b> | stayed    | <b>C</b> | gone       |

Part 5

Questions 25 – 30

For each question, write the correct answer.  
Write **one** word for each gap.

Example:

0	for
---	-----

From:	Anita
To:	Sasha

Thank you **(0)** ..... your email. Living in Canada sounds really great! I'm glad that you like **(25)** ..... new house. What's the weather like? **(26)** ..... it very cold in Canada? Does it snow every day?

I heard that a **(27)** ..... of Canadians speak two languages – English and French. Are you having French lessons? Do you watch programmes **(28)** ..... TV in French too?

How about the students in your new school? Are **(29)** ..... friendly? And send some photos too – I would like to know more about them.

I've got **(30)** ..... go now, but I'll write again soon.

Disponibile en su formato digital en:

<https://forms.gle/o9dkNYf6Zcyp2dp27>



## POST TEST

### Part 1

#### Questions 1 – 6

For each question, choose the correct answer.

---

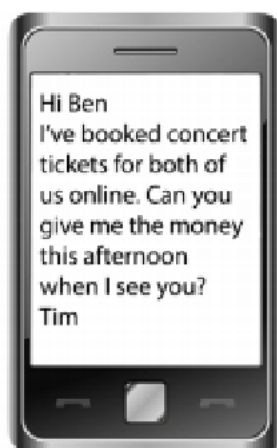
1

**For Sale**  
**Women's bicycle (small)**  
11 years old - needs new tyres  
Phone Debbie  
- 0794587454



- A The bicycle that's for sale was built for a child.
- B Some parts of the bicycle must be changed.
- C Debbie is selling the bike because she's too big for it now.

2



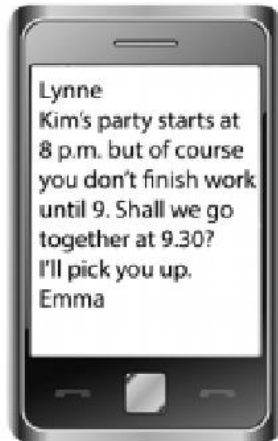
- A Tim thinks Ben should look on the concert website.
- B Tim hopes that Ben will be able to come with him.
- C Tim wants to know if Ben can pay him back today.

3

**ADVENTURE PARK**  
Half-price tickets for groups of 12 or more  
Ask at entrance

- A You get into the park by going this way.
- B It is more expensive to go here alone.
- C You will have fun if you come with friends.

4



- A Emma knows that Lynne can't be at the party when it starts.
- B Emma wants to go to the party a bit later than Lynne.
- C Emma wants to go out with Lynne but not to the party.

5



- A The ice cream shop is open for only 2 hours.
- B Two ice creams will cost the same as one.
- C You can get free ice creams all afternoon.

6



Why did Sophie write this message?

- A to check if Anna has completed her homework
- B to let Anna know what they did in class today
- C to ask Anna to contact her about the homework

**Part 2**

**Questions 7 – 13**

For each question, choose the correct answer.

		<b>Tasha</b>	<b>Danni</b>	<b>Chrissie</b>
<b>7</b>	Who writes both a magazine and a blog?	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
<b>8</b>	Who says that studying and writing a blog at the same time can be hard?	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
<b>9</b>	Who answers questions from other people who read her blog?	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
<b>10</b>	Who plans to stop writing her blog soon?	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
<b>11</b>	Who didn't have many people reading her blog in the beginning?	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
<b>12</b>	Who asks a member of her family to help her write her blog?	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
<b>13</b>	Who says writing a blog is easier than some other types of writing?	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>

## Young blog writers

**Tasha**



Last year I wrote for my college magazine, which I found really difficult, but I don't think it's hard to write a good blog. Mine is about things from daily life that make me laugh. My older brother also has a blog, but we're writing about different subjects. We don't discuss what we're planning, but we read each other's blogs sometimes. I like giving advice to people who write in asking for it – it's good to know I've helped.

**Danni**



I started writing my popular film blog because I love movies. I like it when readers send me articles by email about a film they've seen, and I put these on my blog for everyone to read. I'm still at college, so I'm careful about spending too long on my blog, which is difficult as writing well takes time. I don't think I'll write it for much longer. I'm busy, and it's time to do something new.

**Chrissie**



I began writing on a school magazine. I stopped after a few years, but I missed it, so I started my own – I'm still writing it now! The blog's new for me, and I write about daily life. I get ideas from friends or my sister when I can't decide what to write about – we always think of something interesting, sad or serious. At first, almost nobody visited my site, but now more do, I've had some lovely comments.

### Part 3

#### Questions 14 – 18

For each question, choose the correct answer.

#### A family of dancers

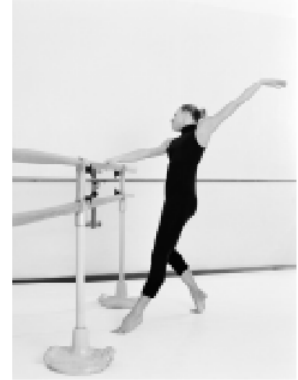
The women in the Watson family are all crazy about ballet. These days, Alice Watson gives ballet lessons, but for many years, she was a dancer with the National Ballet Company. Her mother, Hannah, also had a full-time job there, making costumes for the dancers.

Alice's daughter Demi started learning ballet as soon as she could walk. 'I never taught her,' says Alice, 'because she never let me.' Now aged sixteen, Demi is a member of the ballet company where her mother was the star dancer for many years.

Alice's husband, Jack, is an electrician. They met while he was working at a theatre where she was dancing and got married soon after. 'When Demi started dancing, the house was too small for her and Alice to practise in so I made the garage into a dance studio. Now the living room is nice and quiet when I'm watching television!' he says.

Last month, Demi was invited to dance in the ballet *Swan Lake*. Of course, Alice and Hannah were in the audience and even Jack was there, which made it very special for Demi. Jack says, 'I'm not that interested in ballet myself but it's fantastic seeing Demi taking her first steps with Alice's old company!' Demi was wearing a dress that Hannah made for Alice many years before.

'It was very exciting for all of us,' says Hannah. 'Demi's way of dancing is very like Alice's. I know I'm her grandmother, but I think she has a great future!'



- 14 What is Alice Watson's job now?
- A dancer
  - B teacher
  - C dress-maker
- 15 Demi had her first ballet lessons
- A at a very young age.
  - B at the National Ballet Company.
  - C from her mother.
- 16 Jack helped his wife and daughter by
- A moving to a larger house.
  - B letting them use the living room for dancing.
  - C making a place for them to practise in.
- 17 What was the best thing about the *Swan Lake* show for Demi?
- A It was her first show with the company.
  - B All her family were there.
  - C She was wearing a new dress.
- 18 Hannah says that Demi
- A will be a star one day.
  - B is her favourite granddaughter.
  - C dances better than Alice did.

Part 4

Questions 19 – 24

For each question, choose the correct answer.

**William Perkin**

William Perkin was born in London in 1838. As a child he had many hobbies, including model making and photography. But it was the (19) ..... of chemistry that really interested him. At the age of 15, he went to college to study it.

While he was there, he was (20) ..... to make a medicine from coal. This didn't go well, but when he was working on the problem, he found a cheap (21) ..... to make the colour purple. At that (22) ..... it was very expensive to make clothes in different colours. William knew he could make a business out of his new colour. Helped by his father and brother, William (23) ..... his own factory to make the colour. It sold well, and soon purple clothes (24) ..... very popular in England and the rest of the world.

- |    |   |          |   |         |   |          |
|----|---|----------|---|---------|---|----------|
| 19 | A | class    | B | subject | C | course   |
| 20 | A | thinking | B | trying  | C | deciding |
| 21 | A | way      | B | path    | C | plan     |
| 22 | A | day      | B | time    | C | hour     |
| 23 | A | brought  | B | turned  | C | opened   |
| 24 | A | began    | B | arrived | C | became   |

Part 5

Questions 25 – 30

For each question, write the correct answer.  
Write **one** word for each gap.

Example:      0     

From:	Maria
To:	John

I hope (0) ..... are well. I'm having a great holiday here in Thailand. Our hotel is very nice and there are a lot of good restaurants near it.

Yesterday morning, we went to (25) ..... lovely beach. We had to leave before lunch because it was very hot. We went to a party (26) ..... the evening in the centre (27) ..... the town. Everyone had a good time and we got back at midnight. Tomorrow, we want to (28) ..... on a boat trip or (29) ..... tennis.

I'll show you my photos (30) ..... I get back.

See you soon,

Maria

Disponibile      en      su      formato      digital:

<https://forms.gle/XD4vwZGq3ngAH1XJ6>



## ANEXO 4

### Programa: Using Quizizz to improve English reading comprehension.



PIURA- PERÚ

2022

## PROYECTO VIRTUAL N° 1

### “Using Quizizz to improve English reading comprehension”

#### I. DATOS GENERALES

Nombre del programa: Using Quizizz to improve English reading comprehension

Responsable: Lic. Natalia Mauricio Torres

Número de sesiones: 7

Duración: 90 minutos

Fecha de inicio: 18 octubre

Fecha de término: 15 noviembre

Participantes: 40 estudiantes adultos

Lugar: Sala de videoconferencias Zoom

#### II. DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

El programa está compuesto de 7 clases, las cuales duran 90 minutos cada una, semanalmente los estudiantes participan en 2 clases.

Se cuenta con dos grupos de trabajo. Un grupo control con 20 participantes y un grupo experimental con 20. A los estudiantes del grupo control se les aplicaron el pre- cuestionario y el post- cuestionario. A los participantes del grupo experimental no sólo se les expuso a los pre y post cuestionarios, sino que también recibieron las clases basadas en Quizizz.

Se desarrollaron los temas propuestos en el sílabo acorde a las unidades que los estudiantes desarrollan de manera asíncrona en su plataforma educativa. Para la primera clase se usó un pre- cuestionario formado por 30 preguntas que evalúan la comprensión lectora en sus tres dimensiones: literal, inferencial y crítica, así como la primera clase basada en Quizizz. Se usaron recursos diversos para las clases: presentaciones de Power Point, así como videos, hojas de trabajo y un desafío de Quizizz preparado con el objetivo de desarrollar las habilidades necesarias para mejorar la comprensión lectora en sus tres dimensiones.

En la última sesión de clase se aplicó un post- cuestionario para evaluar la efectividad del programa de clases y validar si las sesiones de clase basadas en Quizizz mejoran la comprensión lectora en estudiantes adultos.

### III. OBJETIVOS

Al finalizar el programa de sesiones de clase basadas en Quizizz los participantes estarán en condiciones de:

- Identificar información específica y predecible de un texto sencillo y cotidiano.
- Relacionar información en un texto sencillo y cotidiano.
- Comprender detalles en un texto sencillo y cotidiano.
- Comprender las ideas principales de un texto sencillo y cotidiano.
- Completar un texto con la palabra adecuada en base a opciones.
- Utilizar sus nociones gramaticales para determinar la palabra correcta al completar un texto sencillo y cotidiano.

<b>CLASE 1</b>		
<b>DIMENSIÓN DE LA COMPRENSIÓN LECTORA:</b>		
Comprensión literal.		
<b>OBJETIVO:</b>		
Hablar sobre actividades rutinarias. Identificar información específica y predecible de un texto sencillo y cotidiano.		
<b>MATERIALES:</b>		
Diapositivas power point, laptop y otros dispositivos electrónicos, video de youtube, juego interactivo de Quizizz, pretest.		
<b>DATOS GENERALES:</b>		
Dirigido a:	Estudiantes adultos	
Nivel:	Inglés II	
Grupo:	61, 67	
N° participantes:	40 estudiantes adultos	
Duración:	90 minutos	
Responsable:	Lic. Natalia Mauricio Torres	
<b>MOMENTO</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>INICIO</b>	Se presenta una imagen y la docente realiza la pregunta: ¿Qué observan? Los estudiantes responden usando frases cortas: They are friends, they're a couple. Se pregunta sobre la relación personal de las personas. Se muestran unas preguntas relacionadas con un video y se piden voluntarios para su lectura. Se proyecta el video y se repite dos veces. Se responden las preguntas planteadas. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=6xnu1895PBk">https://www.youtube.com/watch?v=6xnu1895PBk</a>	15'

<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>Se muestra una lectura corta sobre actividades diarias. Se toman unos minutos para leer el texto breve. Se identifican las palabras nuevas y se ofrecen ejemplos de su uso. Se realiza la primera lectura individual y luego en voz alta por turnos de forma voluntaria. A continuación, los estudiantes responden preguntas implícitas en el texto, lo cual les ayuda a mejorar la comprensión literal. Se explica el uso del presente simple y se dan ejemplos dentro del texto. Finalmente, se evalúa lo aprendido de la gramática usando un cuestionario interactivo:  <a href="https://wordwall.net/es/resource/24666299/simple-present-tense-affirmative">https://wordwall.net/es/resource/24666299/simple-present-tense-affirmative</a></p>	<p>25'</p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>Se brindan instrucciones para acceder al pretest de la sección Reading comprehension del examen A2 Key de la Universidad de Cambridge. Se comparte el enlace de google form y los estudiantes completan la prueba.  <a href="https://forms.gle/RmMGmKpf451eueS88">https://forms.gle/RmMGmKpf451eueS88</a> Antes de retirarse se informa que la siguiente clase se continuará trabajando en comprensión lectora.</p>	<p>50'</p>

<b>CLASE 2</b>		
<b>DIMENSIÓN DE LA COMPRENSIÓN LECTORA:</b>		
Comprensión literal.		
<b>OBJETIVO:</b>		
Hablar sobre actividades rutinarias. Identificar información específica y predecible de un texto sencillo y cotidiano. Relacionar información de un texto sencillo y cotidiano.		
<b>MATERIALES:</b>		
Diapositivas power point, laptop y otros dispositivos electrónicos, video de youtube, juego interactivo de Quizizz.		
<b>DATOS GENERALES:</b>		
Dirigido a:	Estudiantes adultos	
Nivel:	Inglés II	
Grupo:	67	
N° participantes:	20 estudiantes adultos	
Duración:	90 minutos	
Responsable:	Lic. Natalia Mauricio Torres	
<b>MOMENTO</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>INICIO</b>	<p>Se recogen saberes previos sobre el uso del presente simple para mencionar actividades cotidianas mediante un juego de preguntas.  <a href="https://wordwall.net/es/resource/3311636/adverbs-of-frequency-how-often">https://wordwall.net/es/resource/3311636/adverbs-of-frequency-how-often</a></p> <p>Se presenta un video y unas preguntas sobre éste a los estudiantes.</p> <p>Los estudiantes responden acorde a lo que entendieron. Se realizan las correcciones respectivas.</p>	15'

<b>DESARROLLO</b>	<p>Se presentan a los estudiantes textos breves, como anuncios publicitarios, se identifican las palabras nuevas, la docente brinda un ejemplo y pide otros a los estudiantes.</p> <p>Se presentan imágenes y las deben asociar con frases de un texto sencillo y cotidiano. Se conversa sobre los lugares típicos donde se llevan a cabo actividades diarias para los estudiantes. Los estudiantes crean oraciones que presenten rutinas y mencionan lugares donde se llevan a cabo esas actividades.</p>	45'
<b>CIERRE</b>	<p>Se proporcionan instrucciones sobre el Challenge 1 en Quizizz <a href="https://quizizz.com/join?gc=839640">https://quizizz.com/join?gc=839640</a></p> <p>Los estudiantes completan las 12 preguntas del desafío, se analizan las respuestas, se mencionan a los ganadores.</p>	30'

<b>CLASE 3</b>
<b>DIMENSIÓN DE LA COMPRENSIÓN LECTORA:</b>
Comprensión inferencial.
<b>OBJETIVO:</b>
Ordenar comida en un restaurante usando would like y could. Comprender detalles de un texto sencillo y cotidiano. Comprender las ideas principales de un texto sencillo y cotidiano.
<b>MATERIALES:</b>
Diapositivas power point, laptop y otros dispositivos electrónicos, video de youtube, juego interactivo de Quizizz.
<b>DATOS GENERALES:</b>

Dirigido a:	Estudiantes adultos	
Nivel:	Inglés II	
Grupo:	67	
N° participantes:	20 estudiantes adultos	
Duración:	90 minutos	
Responsable:	Lic. Natalia Mauricio Torres	
<b>MOMENTO</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>INICIO</b>	<p>Se pregunta a los estudiantes por frases usadas regularmente al momento de ordenar comida en un restaurante, en caso no sepan el vocabulario en inglés, lo pueden en español.</p> <p>Se proyecta un video y los estudiantes responden las preguntas planteadas. Se muestra un diálogo. La docente lee y luego invita a algunos estudiantes a practicarlo.</p>	25'
<b>DESARROLLO</b>	<p>En base al diálogo presentado se analiza el mismo para poder comprender los detalles y las palabras clave. Se realizan las tres lecturas del texto con el fin de familiarizarse con el contenido. Se enseña a obtener las ideas principales del texto tomando en cuenta las preguntas formuladas para su comprensión, se hace énfasis en los detalles del mismo. Se revisan preguntas relacionadas con el vocabulario.</p>	45'
<b>CIERRE</b>	<p>Se proporcionan instrucciones sobre el Challenge 2 en Quizizz <a href="https://quizizz.com/join?gc=596596">https://quizizz.com/join?gc=596596</a></p> <p>Los estudiantes completan las 10 preguntas del desafío, se analizan las respuestas, se mencionan a los ganadores.</p>	30'



<b>CLASE 4</b>		
<b>DIMENSIÓN DE LA COMPRENSIÓN LECTORA:</b>		
Comprensión inferencial.		
<b>OBJETIVO:</b>		
Hablar de los plurales de los sustantivos y los verbos infinitivos. Comprender detalles de un texto sencillo y cotidiano. Comprender las ideas principales de un texto sencillo y cotidiano.		
<b>MATERIALES:</b>		
Diapositivas power point, laptop y otros dispositivos electrónicos, video de youtube, juego interactivo de Quizizz.		
<b>DATOS GENERALES:</b>		
Dirigido a:	Estudiantes adultos	
Nivel:	Inglés II	
Grupo:	67	
N° participantes:	20 estudiantes adultos	
Duración:	90 minutos	
Responsable:	Lic. Natalia Mauricio Torres	
<b>MOMENTO</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>INICIO</b>	Los estudiantes visualizan un video para aprender a formar el plural de los sustantivos, luego de ello responden preguntas y formulan sus propias reglas gramaticales en base a lo aprendido.	15'

<b>DESARROLLO</b>	<p>Se muestran oraciones de un texto breve a los estudiantes, las cuales deben leer en voz alta, por turnos. En cada oración encierran los sustantivos y escriben su forma plural. Se presenta un texto y ellos seleccionan los plurales, realizan actividades de comprensión como asociar imágenes con palabras nuevas. En base al texto presentado los estudiantes también ubican los verbos que usan infinitivos. Al realizar las tres lecturas determinan las ideas principales del texto.</p>	45'
<b>CIERRE</b>	<p>Se proporcionan instrucciones sobre el Challenge 3 en Quizizz <a href="https://quizizz.com/join?gc=542776">https://quizizz.com/join?gc=542776</a> Los estudiantes completan las 10 preguntas del desafío, se analizan las respuestas, se mencionan a los ganadores.</p>	30'

<b>CLASE 5</b>	
<b>DIMENSIÓN DE LA COMPRENSIÓN LECTORA:</b>	
Comprensión crítica.	
<b>OBJETIVO:</b>	
Hablar sobre experiencias, acciones y eventos del pasado. Completar textos con la palabra adecuada en base a opciones. Utilizar las nociones gramaticales para determinar la palabra correcta y completar un texto sencillo y cotidiano.	
<b>MATERIALES:</b>	
Diapositivas power point, laptop y otros dispositivos electrónicos, video de youtube, juego interactivo de Quizizz.	
<b>DATOS GENERALES:</b>	
Dirigido a:	Estudiantes adultos
Nivel:	Inglés II
Grupo:	67
N° participantes:	20 estudiantes adultos
Duración:	90 minutos
Responsable:	Lic. Natalia Mauricio Torres

MOMENTO	ACTIVIDADES	TIEMPO
<b>INICIO</b>	La docente proyecta un video sobre el pasado del verbo to be. Los estudiantes leen oraciones de resumen sobre la formación de afirmaciones, negaciones y preguntas. Los estudiantes crean sus oraciones sobre actividades que realizaron en el pasado.	15'
<b>DESARROLLO</b>	Los estudiantes realizan ejercicios en los que deben escoger entre algunas opciones cuáles es la respuesta correcta. Previamente se analizan las oraciones con el fin de disipar dudas sobre vocabulario y reforzar las estructuras de pasado recientemente aprendidas. Practican usando un juego interactivo.	45'
<b>CIERRE</b>	Se proporcionan instrucciones sobre el Challenge 4 en Quizizz <a href="https://quizizz.com/join?gc=816544">https://quizizz.com/join?gc=816544</a> Los estudiantes completan las 10 preguntas del desafío, se analizan las respuestas, se mencionan a los ganadores.	30'

<b>CLASE 6</b>
<b>DIMENSIÓN DE LA COMPRENSIÓN LECTORA:</b>
Comprensión crítica.
<b>OBJETIVO:</b>

<p>Hablar sobre acciones sucedidas en el pasado usando verbos regulares. Completar textos con la palabra adecuada en base a opciones. Utilizar las nociones gramaticales para determinar la palabra correcta y completar un texto sencillo y cotidiano.</p>		
<b>MATERIALES:</b>		
<p>Diapositivas power point, laptop y otros dispositivos electrónicos, video de youtube, juego interactivo de Quizizz.</p>		
<b>DATOS GENERALES:</b>		
Dirigido a:	Estudiantes adultos	
Nivel:	Inglés II	
Grupo:	67	
N° participantes:	20 estudiantes adultos	
Duración:	90 minutos	
Responsable:	Lic. Natalia Mauricio Torres	
<b>MOMENTO</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>INICIO</b>	<p>Los estudiantes leen preguntas sobre eventos del pasado. Visualizan un video y se solicitan voluntarios para responder las interrogantes. Se presentan verbos regulares y tres tipos de oraciones con cada uno: afirmaciones, negaciones y preguntas.</p>	15'
<b>DESARROLLO</b>	<p>Los estudiantes brindan sus propias reglas gramáticas del tema. Se menciona la importancia de la pronunciación y se presentan los tres tipos de pronunciación de los verbos regulares en pasado.</p> <p>Se trabajan ejercicios para reforzar los saberes aprendidos. Los estudiantes completan oraciones de textos sencillos usando los conceptos gramaticales aprendidos. De forma individual los estudiantes trabajan escogiendo la respuesta correcta de las opciones propuestas. Los estudiantes participan y comparten sus respuestas tomando turnos.</p>	45'

<b>CIERRE</b>	<p>Se proporcionan instrucciones sobre el Challenge 5 en Quizizz <a href="https://quizizz.com/join?gc=176164">https://quizizz.com/join?gc=176164</a></p> <p>Los estudiantes completan las 10 preguntas del desafío, se analizan las respuestas, se mencionan a los ganadores.</p>	30'
---------------	---	-----

<b>CLASE 7</b>		
<b>DIMENSIÓN DE LA COMPRENSIÓN LECTORA:</b>		
Comprensión literal inferencial y crítica.		
<b>OBJETIVO:</b>		
Hablar sobre acciones sucedidas en el pasado usando verbos irregulares. Completar textos con la palabra adecuada en base a opciones. Utilizar las nociones gramaticales para determinar la palabra correcta y completar un texto sencillo y cotidiano.		
<b>MATERIALES:</b>		
Diapositivas power point, laptop y otros dispositivos electrónicos, video de youtube, juego interactivo de Quizizz.		
<b>DATOS GENERALES:</b>		
Dirigido a:	Estudiantes adultos	
Nivel:	Inglés II	
Grupo:	61, 67	
N° participantes:	40 estudiantes adultos	
Duración:	90 minutos	
Responsable:	Lic. Natalia Mauricio Torres	
<b>MOMENTO</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>INICIO</b>	<p>Se presentan ejemplos de verbos irregulares en pasado y los estudiantes conversan sobre la diferencia entre éstos y los verbos regulares.</p> <p>Se proyecta un video y los estudiantes anotan al menos 10 verbos irregulares que escuchan. Practican preguntas abiertas usando verbos irregulares en sus respuestas.</p>	15'

<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>Se trabajan ejercicios para reforzar los saberes aprendidos. Los estudiantes completan oraciones de textos sencillos usando los conceptos gramaticales aprendidos. De forma individual los estudiantes trabajan escogiendo la respuesta correcta de las opciones propuestas. Los estudiantes participan y comparten sus respuestas tomando turnos.</p>	<p>25'</p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>Se aplica el post cuestionario a los estudiantes  <a href="https://forms.gle/sQn4Y53429ni9tF1A">https://forms.gle/sQn4Y53429ni9tF1A</a>  Los estudiantes completan el formulario.</p>	<p>50'</p>



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA**

### **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, MEDINA CORONADO DANIELA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis titulada: "Quizizz en la comprensión de textos en inglés en adultos de una universidad privada de Piura, 2022", cuyo autor es MAURICIO TORRES NATALIA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 14.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

PIURA, 14 de Diciembre del 2022

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
MEDINA CORONADO DANIELA <b>DNI:</b> 10626175 <b>ORCID:</b> 0000-0002-9180-7613	Firmado electrónicamente por: CORONADOD el 23- 12-2022 11:28:00

Código documento Trilce: TRI - 0488171