



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

Herramienta quizizz para el proceso de enseñanza en lengua y literatura en docentes de una Institución Educativa Santa Elena, 2022

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestro en Administración de la Educación

AUTOR:

Del Pezo Suárez, Cristhian Arturo (<https://orcid.org/0000-0003-1458-2059>)

ASESORA:

Mg. Merino Flores, Irene (<https://orcid.org/0000-0003-3026-5766>)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión y calidad educativa

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

PIURA – PERÚ

2022

Dedicatoria

Dedico este trabajo a Dios, por ser mi horizonte y siempre estar presente cuando lo necesito.

A mi padre Andrés Del Pezo Tomalá que desde el cielo me guía y me protege para continuar en el sendero correcto, a mi madre Celida Suárez Suárez, por siempre estar dándome aliento para continuar mi vida académica.

A mi esposa Alisson Cochea Laínez, mis hijos Jordán, Gerald y Gianna Del Pezo Cochea, que son los pilares fundamentales para inspirarme y seguir adelante.

A mis hermanos, sobrinos, y demás familiares que, sin duda alguna, siempre me han apoyado en las adversidades.

Agradecimiento

En primer lugar, agradezco a Dios, por bendecirme a mí y la familia.

A la Universidad Cesar Vallejo, a los docentes, que durante mi preparación académica dieron su mejor contingente, nutriéndome de conocimientos para luego aplicarlos y ser un excelente profesional.

Índice de contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Resumen	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	14
3.1 Tipo y diseño de investigación	14
3.2 Variables y operacionalización	15
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	17
3.5. Procedimientos	18
3.6. Método de análisis de datos	18
3.7. Aspectos éticos	19
IV. RESULTADOS	20
V. DISCUSIÓN	30
VI. CONCLUSIONES	36
VII. RECOMENDACIONES	37
REFERENCIAS	38
ANEXOS	44

Índice de tablas

Tabla 1 Esquema de diseño.	14
Tabla 2 Número de docentes de la población del estudio.	16
Tabla 3 Validez por Juicio de expertos para el instrumento variable independiente.	17
Tabla 4 Estadísticas de fiabilidad del instrumento de la variable independiente.	18
Tabla 5 Prueba de normalidad de la diferencia de los puntajes.	20
Tabla 6 Prueba de t –student para muestra relacionadas.	20
Tabla 7 Prueba de normalidad de la diferencia de los puntajes.	22
Tabla 8 Prueba de t –student para muestra relacionadas.	22
Tabla 9 Prueba de normalidad de la diferencia de los puntajes.	24
Tabla 10 Prueba de t –student para muestra relacionadas.	24
Tabla 11 Prueba de normalidad de la diferencia de los puntajes.	26
Tabla 12 Prueba de t –student para muestra relacionadas.	26
Tabla 13 Prueba de normalidad de la diferencia de los puntajes.	28
Tabla 14 Rangos de los puntajes.	28
Tabla 15 Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon de los puntajes.	29

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo determinar en qué medida la herramienta Quizizz mejora el proceso de enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una institución educativa Santa Elena, 2022. El estudio fue de carácter aplicativo, se utilizó el método deductivo, con enfoque cuantitativo, de alcance preexperimental, ya que se dispuso de un grupo experimento, en el que se aplicó un cuestionario con un índice de fiabilidad de 0,852 (pretest y posttest) y el programa de uso de herramienta Quizizz (taller); además, la muestra estuvo constituida por 31 docentes de una institución educativa. Después del procesamiento de los datos y análisis de resultados a través del programa Excel y SPSS, se concluyó que el uso de la herramienta Quizizz mejora significativamente la enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una Institución Educativa Santa Elena, 2022. Con el resultado según el nivel de significancia de 0,000 siendo menor al 1%.

Palabras clave: Herramienta quizizz, proceso de enseñanza, lengua y literatura.

Abstract

The objective of this research was to determine to what extent the Quizizz tool improves the teaching process of language and literature in the teachers of a Santa Elena educational institution, 2022. The study was of an applicative nature, the deductive method was used, with a quantitative approach. , pre-experimental in scope, since an experimental group was available, in which a questionnaire with a reliability index of 0.852 (pre-test and post-test) and the Quizizz tool use program (workshop) were applied; In addition, the sample consisted of 31 teachers from an educational institution. After processing the data and analyzing the results through the Excel and SPSS programs, it was concluded that the use of the Quizizz tool significantly improves the teaching of language and literature in the teachers of a Santa Elena Educational Institution, 2022. With the result according to the level of significance of 0.000 being less than 1%.

Keywords: Quizizz tool, teaching process, language and literature.

I. INTRODUCCIÓN

La enseñanza de lengua y literatura es uno de los ejes imprescindibles para el bachillerato, en dicho nivel los docentes deben dotar a los estudiantes con las competencias indispensables para dominar la lengua y mejorar la comprensión de textos. Vecillas (2017) menciona que la lengua y literatura permite obtener destrezas, capacidades, conocimientos, que solucionen las falencias de expresión oral o escrita. Ante este planteamiento es evidente que la adquisición de conocimiento con relación a la asignatura en cuestión, es una pieza clave del conocimiento que va a capacitar a los estudiantes con las competencias idóneas.

Como muestra el informe publicado por el Instituto de estadística de la Unesco (2019), a nivel internacional, seis de cada diez niños y adolescentes no están obteniendo los niveles requeridos de competencia correspondiente a la lectura. La sumatoria es 617 millones entre niños y adolescente; más de la mitad, lo que corresponde al 56% de todos los niños no serán capaces de leer con competencia. En el caso de los adolescentes, con un 61% no obtienen los niveles mínimos de lectura. Por otro lado, los estudios realizados por el Banco Mundial (2021) determinan que, una proporción impresionante de los niños de todo el mundo lo que equivale el 53%, no lograba conseguir nivel primordial de competencia en comprensión de textos y lectura. Existen datos publicados por la Unesco (2019) donde se indica que 160.000 estudiantes de más de 4.000 establecimientos educativos en países de América Latina, no logran el nivel mínimo de capacidades primordiales en lectura, no consiguen deducir información y no logran situar información en un texto a menos que aparezca destacada. En Ecuador los resultados de la Prueba Ser Bachiller 2019-2020, aplicada a los estudiantes del Tercero de Bachillerato General Unificado en todas las instituciones privadas y públicas, dieron como resultado que los estudiantes de la zona rural llegan al nivel mínimo de competencia en Lengua y Literatura (768 puntos sobre 1.000) y aquellos que residen en territorios urbanos son los que manifiestan una leve mejoría de rendimiento en esta área (785 puntos sobre 1.000). En una institución educativa de Santa Elena, en la actualidad reciben conocimientos de las asignaturas del tronco común (Ministerio de Educación del Ecuador, 2021), pero es preciso puntualizar que, en la asignatura de lengua y literatura se ha evidenciado que los docentes

mantienen procesos de enseñanza tradicionales o es difícil adaptarse a las nuevas tendencias. Esto conlleva que los estudiantes tengan una idea equivocada, generando una actitud negativa hacia su aprendizaje, porque existe desmotivación hacia la asignatura de Lengua y Literatura, permitiendo que no puedan crear, identificar, clasificar, comparar, organizar textos literarios y no literarios. Por lo tanto, se está proponiendo diseñar un programa de capacitación con base a la Herramienta Quizizz dirigido a docentes para mejorar la enseñanza en la asignatura de lengua y literatura.

De acuerdo con lo anterior, se formuló como problema general ¿De qué manera el uso de la herramienta Quizizz mejora la enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una institución educativa Santa Elena, 2022? Para comprender mejor la investigación, se delinea los siguientes cuestionamientos específicos: ¿De qué manera la herramienta Quizizz mejora la dimensión docente en el proceso de enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una institución educativa Santa Elena, 2022? ¿De qué manera la herramienta Quizizz mejora la dimensión estudiante en el proceso de enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una institución educativa Santa Elena, 2022? ¿De qué manera la herramienta Quizizz mejora la dimensión contenido en el proceso de enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una institución educativa Santa Elena, 2022? ¿De qué manera la herramienta Quizizz mejora la dimensión contexto en el proceso de enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una institución educativa Santa Elena, 2022?

Por tal razón, la justificación de realizar la investigación radicó en determinar si el uso de la Herramienta Quizizz mejora el proceso de enseñanza en lengua y literatura en los docentes de un centro educativo, con el propósito de plantear a la comunidad educativa donde exista necesidad de contribuir ilustraciones en torno al uso de la herramienta Quizizz. De igual forma, el estudio aporta una justificación teórica, ya que proporciona un punto de partida para el aprendizaje de nuevas estrategias didácticas. Del mismo modo, se contempló una justificación metodológica, pues se preparó un cuestionario para medir la variable dependiente con base a la aplicación Quizizz que se convertirá en herramienta pedagógica para la comunidad educativa. De la misma manera, se encontró una relevancia práctica,

ya que por medio de los resultados se proporcionaron soluciones, para determinar estrategias que permitan mejorar la enseñanza de los docentes. Por último, se identificó una justificación social, ya que daría respuestas a los pedidos la comunidad educativa, permitiendo mejorar el proceso de enseñanza de los maestros en un área determinada.

Asimismo, se propone el siguiente objetivo general: Determinar en qué medida la herramienta Quizizz mejora el proceso de enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una institución educativa Santa Elena, 2022. También se tuvieron 4 objetivos específicos: a) Determinar si la herramienta Quizizz mejora la dimensión docente en el proceso de enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una Institución Educativa Santa Elena, 2022. b) Determinar si la herramienta Quizizz mejora la dimensión estudiante en el proceso de enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una Institución Educativa Santa Elena, 2022. c) Determinar si la herramienta Quizizz mejora la dimensión contenido en el proceso de enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una Institución Educativa Santa Elena, 2022. d) Determinar si la herramienta Quizizz mejora la dimensión contexto en el proceso de enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una Institución Educativa Santa Elena, 2022.

Finalmente, este estudio planteó una hipótesis general: El uso de la herramienta Quizizz mejora significativamente la enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una Institución Educativa Santa Elena, 2022. Las hipótesis específicas: H1 La herramienta Quizizz mejora significativamente la dimensión docente en el proceso de enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una Institución Educativa Santa Elena, 2022. H2 La herramienta Quizizz mejora significativamente la dimensión estudiante en el proceso de enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una Institución Educativa Santa Elena, 2022. H3 La herramienta Quizizz mejora significativamente la dimensión contenido en el proceso de enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una Institución Educativa Santa Elena, 2022. H4 La herramienta Quizizz mejora significativamente la dimensión contexto en el proceso de enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una Institución Educativa Santa Elena, 2022.

II. MARCO TEÓRICO

Durante el desarrollo de la investigación se expone una hilera de trabajos afines con Herramienta Quizizz para el proceso de enseñanza en lengua y literatura en docentes de una Institución Educativa Santa Elena, 2022. Por lo que se contextualizan en los entornos internacionales, nacionales y locales.

En el contexto internacional, Zavala (2021) en su tesis de maestría estableció en qué medida la utilización de la herramienta Quizizz como destreza didáctica de gamificación contribuye en el proceso de aprendizaje con habilidades orientadas a los estudiantes del curso en línea de la asignatura de historia de la cultura, del Instituto Toulouse Lautrec de la ciudad de Lima, Perú. La investigación se basó en el tipo cuasi experimental, utilizando una muestra de índole aleatoria, compuesta de 23 escolares para el grupo de control y 23 escolares para el grupo experimental. Concluyendo que, la utilización de la herramienta Quizizz como destreza didáctica de gamificación contribuye en el proceso del aprendizaje por habilidades en los escolares del grado en línea de la asignatura de historia de la cultura.

Asimismo, Lim & Yunus (2021) en su artículo científico titulado *Teachers' perception towards the use of quizizz in the teaching and learning of english: A systematic review* Indicaron que Quizizz tiene una aprobación positiva entre los docentes, esto se debe a su viabilidad, eficacia y facilidad de manejo y naturaleza motivadora hacia los estudiantes. Al mismo tiempo, como propuesta para posteriores trabajos, se puede poner más énfasis en investigar la efectividad de Quizizz desde la visión de los padres de familia y los problemas relacionados con la ejecución del aprendizaje gamificado, como la conexión a Internet y la disponibilidad de dispositivos.

Por otro lado, Morales et al. (2021) su artículo de revista titulado *Aplicación quizizz y comprensión de textos en inglés con el contenido de la plataforma educativa "Aprendo en Casa"*, tuvo como propósito comprobar los resultados como es la eficacia de comprensión de los pasajes en la asignatura de inglés con los contenidos que integran la web educativa aprendo en casa, empleando la herramienta digital quizizz. En el trabajo de tesis se empleó el tipo de investigación

experimental y la forma fue preexperimental. Los resultados muestran que, luego de aplicar de la prueba de salida, el 69% de educandos consiguió un grado destacado, el 31% se encuentran en el grado esperado, el 0% se ubican en el de desarrollo y/o inicio. Los resultados adquiridos ponen de manifiesto que, los estudiantes del segundo año de secundaria significativamente mejoraron su grado de comprensión de pasajes en la asignatura de inglés con el contenido de la web educativa aprendo en casa utilizando la herramienta quizizz.

Desde otra perspectiva, Munuyandi et al. (2021) en su investigación titulada *Effectiveness Of Quizizz in Interactive Teaching and Learning Malay Grammar*, tuvo como propósito medir la eficacia de Quizizz como aplicación para enseñar y aprender gramática malaya. Se utilizó un cuestionario descriptivo y se eligieron 130 estudiantes de 15 escuelas tameses siguiendo la estrategia de muestreo aleatorio simple. Los resultados mostraron que era indispensable emplear Quizizz como herramienta de evaluación formativa para aprender y enseñar gramática malaya a los estudiantes de ese sector. En conclusión, se determinó que es importante que los docentes consideren el empleo de herramientas de cuestionarios de tecnología divertida y de entretenimiento para enseñar gramática malaya.

Asimismo, Rahma & Erwin (2021) en su artículo científico de nombre *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar*, indicaron que el propósito de su estudio fue averiguar si existe o no un efecto en los resultados del aprendizaje de la asignatura de ciencias para los educandos del grado cuatro, mediante el uso de la aplicación Quizizz. El método de estudio fue de diseño de grupo de control cuasiexperimental y no equivalente. La muestra de investigación fue de 55 estudiantes conformada por 26 estudiantes siendo la clase control y 29 estudiantes siendo la clase experimental. Los resultados del estudio determinan que el empleo de la aplicación Quizizz ofrece a los estudiantes un mejor desempeño debido a que hay aprendizaje que muestra texto e imágenes atractivas y provee ejercicios o cuestionarios basados en juegos. En definitiva, se indicó que usando la herramienta Quizizz se tiene un efecto significativo en los logros obtenidos de aprendizaje de ciencias en los estudiantes.

Además, Rachmawatia et al. (2022) en su artículo de revista de título *Quizizz Application As Arabic Online Learning Evaluation Tool in University level*, llegaron a la conclusión que al usar esta herramienta de aprendizaje basada en Quizizz, el docente puede ver el puntaje más alto al más bajo, también se puede ver qué estudiantes han captado y quienes no los contenidos que se han proporcionado. Los conocimientos que son indispensables, deben retroalimentarse para afianzarlos. Con la aplicación Quizizz, es más fácil para los docentes ver la competencia de los estudiantes con los puntajes más altos a más bajos, sin la necesidad de verificar sus respuestas una por una. Los resultados de las entrevistas y cuestionarios que se emplearon muestran que mediante el uso de Quizizz, el aprendizaje se vuelve más interesante, se comprobó que el 89% dijo que la evaluación fue muy agradable a pesar de que hubo un 14,3% que respondió incómodo debido a problemas de conexión a internet. Sin embargo, el 100% de los estudiantes dijo que el método de evaluación mediante la aplicación Quizizz no era aburrido, y que es apropiados durante las clases

Por otro lado, Rojas (2022) en su tesis de doctorado tuvo como objetivo comprobar de qué forma incide la aplicación Quizizz en la educación remota para perfeccionar las capacidades en la asignatura de matemática. En la investigación se utilizó el método de inferencia hipotética con el método cuantitativo, prototipo aplicada y el diseño fue cuasi experimental. La población establecida para ejecutar la investigación estuvo constituida de 140 estudiantes de segundo año de secundaria. Aplicando la técnica del cuestionario, recolectando los datos mediante un pre y post test de evaluación. Como conclusión quedó que, si se utiliza la herramienta Quizizz en la educación remota esta incide de manera significativa en el perfeccionamiento de las competencias matemáticas; además se empleó la prueba de U de Mann Whitney alcanzando un $p = 0,000 < 0,05$, enmarcados por la discrepancia de sus niveles entre los grupos de aplicación.

En el contexto nacional, Loor (2021) en su argumentos de maestría indicó que su propósito primordial fue establecer la relación que existe entre los recursos digitales para receptor evaluaciones y el desarrollo de enseñanza. En la investigación se empleó una metodología de enfoque cuantitativo, prototipo asociativa correlacional;

adicionalmente se trabajó con el procedimiento analítico y también inferencia deductiva; además, la técnica de recolocación de datos utilizada fue el cuestionario constituido por 50 interrogantes, siendo los datos procesados mediante el programa SPSS y Microsoft Excel. En los resultados que se analizaron proyectan que la equivalencia de coeficiente de correlación de Spearman fue de 0,517 y la sig. fue de 0,01. En definitiva, se determinó que es trascendental promover en los docentes el empleo de herramientas digitales, en especial Quizizz, ya que permite receptor las evaluaciones y medir los conocimientos adquiridos en los estudiantes.

En el contexto local, Sánchez (2020) en su tesis de masterado manifestó que el propósito sustancial del trabajo investigativo consistió en analizar de qué forma incide el aula invertida como estrategia metodológica y la utilización de las herramientas digitales (Quizizz y GeoGebra) para mejorar el proceso de enseñanza/aprendizaje de las funciones reales, en los alumnos de secundaria técnico, distinción Contabilidad del colegio Dr. Luis Céleri Avilés. En la investigación utilizaron el enfoque mixto, prototipo descriptivo, cuasi experimental de territorio; como técnicas de recolección de antecedentes se trabajaron la encuesta y entrevista, test inicial y final, también una intervención. En definitiva, se llegó a la conclusión que, si el docente emplea el aula invertida con la utilización de Quizizz y Geogebra, va a concebir un aprendizaje favorable para que pueda analizar el comportamiento de una gráfica y funciones reales, siendo el estudiante constructor y protagonista de su propio conocimiento.

Asimismo, Reyes (2021) en su tesis de maestría indicó que el propósito fue impulsar mejoras al proceso de enseñanza-aprendizaje con temáticas relacionadas a funciones cuadráticas, a través de herramientas digitales para estudiantes de segundo de bachillerato general unificado del colegio Técnico Ancón. Para ejecutar el trabajo investigativo se determinó una muestra de 93 estudiantes de las figuras profesionales que oferta el centro educativo. El tipo de investigación que se empleó fue la descriptiva, con enfoque práctico; las técnicas utilizadas para recabar la información fueron la observación, encuesta y entrevista, con el propósito de conseguir información necesaria sobre la realidad de los procesos educativos que se utilizan en la institución. Los datos fueron tabulados y se generaron propuestas

a corto plazo, que consistieron en la utilización de recursos educativos digitales como: Quizizz, Kahoot, IDroo, GeoGebra y videos tutoriales, que significativamente van a favorecer el aprendizaje de los estudiantes.

Las bases teóricas de la variable Herramienta Quizizz se sustenta en: Silva & Alvéz (2020) que indican que Quizizz es una herramienta propuesta de gamificación, donde el docente puede elaborar sus actividades con varias alternativas. Funciona con el envío del enlace para el estudiante que puede ser por medio de mensajería instantánea como Whatsapp, Classroom o por el chat de la plataforma que utilice en su clase. Para empezar, accede al sitio electrónico www.quizizz.com en el navegador de preferencia del docente, y clicas en la opción “Inscripción” y va siguiendo lo que se pide.

Por otro lado, Dams (2021) da a conocer que Quizizz proporciona al docente tres formas principales al momento de crear cuestionarios y lecciones. La primera opción es en directo, esta consiste en que el estudiante juega de manera sincrónica, prometiendo jugar de dos formas, como la partida clásica y a ritmo del docente. La segunda forma es Como tarea, esta se constituye de pruebas ya creadas previamente para que el estudiante las realice desde su domicilio, con una fecha y una hora determinada por el docente. Y la última forma es de manera individual, es esta opción el estudiante cumple la tarea o actividad como un juego.

Por otra parte, Annisa (2021) expone que Quizizz es un medio efectivo basado en juegos, que motiva a los estudiantes a participar y estar interesados en trabajar en ejercicios y cuestionarios para obtener los resultados esperados. Además, es una aplicación que puede facilitar el proceso de aprendizaje, además como un medio de aprendizaje de las ciencias. El uso de medios de aprendizaje basados en la aplicación Quizizz permite que las diferentes actividades de enseñanza y aprendizaje sean interesantes y a través de los medios serán más prácticos de usar, para que los estudiantes estén motivados y sean fáciles de entender el material y puedan lograr los resultados de aprendizaje esperados.

Por lo tanto, el uso de la aplicación Quizizz pueda ser utilizado por los docentes como medio de aprendizaje para diseñar aprendizajes y evaluaciones interesantes e innovadores en el aprendizaje en línea o presencial. Consecuentemente, Cahaya et al. (2021) hace notar que, el uso de la aplicación Quizizz también se puede utilizar como una forma de aumentar la concentración de los estudiantes y la motivación de aprendizaje. En tanto, Fitriati et al. (2021) exterioriza que las características del juego aplicado como es la herramienta Quizizz consiste en dar recompensas o premios, y cuestionarios interactivos, esto aumentará el entusiasmo de los estudiantes para aumentar la exploración del proceso de aprendizaje aumentando la productividad.

Asimismo, Mulyati & Evendi (2020) apunta que el uso de Quizizz en el aprendizaje es uno de los métodos basados en Internet que pueden ser la base para conocer el nivel de dominio de los contenidos de cada pregunta realizada por cada estudiante. La integración de juegos en preguntas de práctica y materiales de aprendizaje creará un aprendizaje más interesante para los estudiantes. Quizizz se puede emplear como una de las alternativas para llevar a cabo lecciones significativas durante el aprendizaje. Esta plataforma puede ayudar a los estudiantes y también a las necesidades de los profesores para estudiar cualquier asignatura. La facilidad de uso, el diseño atractivo, la naturaleza de juego, hace que los estudiantes disfruten del proceso de aprendizaje que mejora su nivel de comprensión hacia la lección. Además, puede reducir el aburrimiento, aumentar la motivación de los estudiantes y hacer que tengan más confianza para aprender los conocimientos relacionados con la materia de lengua y literatura (Wulandari, 2022). La función de retroalimentación en Quizizz motiva a los docentes y estudiantes a revisar y comprender los errores en las evaluaciones realizadas (Zuhriyah & Widi, 2020).

Zhao (2019) afirma que Quizizz consiste en una aplicación/herramienta educativa apoyada en juegos, que lleva actividades variadas a las aulas y hace que las evaluaciones y lecciones en clases sean interactivas y divertidas.

La variable Herramienta Quizizz, será dimensionada por las siguientes características. La primera dimensión corresponde a: evaluación, la misma que favorece las instancias para medir el aprendizaje de los estudiantes; ya que utilizando Quizizz, se pueden realizar evaluaciones en clases utilizando dispositivos electrónicos como celulares, Tablet o computador portátil. Además, la herramienta Quizizz tiene características innovadoras de juego como avatares, temas, memes y música, que se convierten en recursos para entretener el proceso de aprendizaje. Quizizz también permite a todos los estudiantes que están en clases, realizar competencias entre sí y esto los motiva a estudiar. El uso de esta aplicación en el aula ayuda a estimular el interés y mejorar el compromiso de los estudiantes.

La segunda dimensión corresponde a: la retroalimentación, ya que permite proporcionar dar respuesta inmediata a las opciones entregadas por los estudiantes, de manera especial en las falencias que se evidenció en las clases y las evaluaciones receptadas a través de Quizizz, influyendo significativamente en el proceso de retroalimentación de aprendizajes, así lo afirmaron Maraza et al. (2019). Adicionalmente, estos autores indicaron que la gamificación en la educación se convierte en una estrategia de aprendizaje favorable para renovar los procesos de retroalimentación, debido a que se propicia un sitio de autoevaluación lúdica con asertividad y resiliencia, de esta forma los estudiantes son capaces de observar sus errores sin cuestiones negativas. En definitiva, la herramienta digital Quizizz, ofrece una experiencia de retroalimentación productiva para los estudiantes, ya que su lenguaje es sencillo y la interfaz es dinámica, permitiendo que los estudiantes se motiven, alcancen resultados destacados, y se enfoquen de manera especial de la concentración en las diferentes etapas de la evaluación.

La tercera dimensión corresponde a: la gamificación, ya que entrega la posibilidad de hacer lúdico los métodos de enseñanza y aprendizaje concebidos en una clase. Trejo (2019) manifiesta que, Quizizz permite llevar al salón de clases actividades de tipo concurso, a través de la interfaz rápida, lúdica y atrayente para los estudiantes. Esto se ejecuta por medio de la participación integral de los estudiantes, compitiendo entre ellos, comprobando las habilidades de velocidad de respuesta correcta y de la comprensión de los contenidos, siendo el docente

encargado de variar los recursos didácticos, los que permitan romper con esquemas de evaluación o revisión tradicional.

La importancia del uso de la aplicación Quizizz, radica en que puede mejorar las competencias y habilidades de los estudiantes. Hanifah et al. (2020) indica que el uso de los medios de aprendizaje Quizizz, es uno de los esfuerzos para aplacar los problemas de los procesos de aprendizaje que no se pueden aplicar convencionalmente con otros, basados en la tecnología de la información. De hecho, los modelos de aprendizaje educativo basados en la tecnología se pueden planificar y aplicar en todo sistema educativo. Quizizz es una aplicación web interactiva que se puede utilizar como medio de juego para que los estudiantes estén más interesados en participar en el aprendizaje. Quizizz también se puede utilizar para explicar el material, crear clases y mostrar puntos de poder para que el aprendizaje pueda ser más efectivo, interactivo y controlado.

Para proyectar la variable proceso de enseñanza de lengua y literatura se proponen como fundamentos algunas teorías como la de Veytia & Leyva (2017) donde indican que, el método de enseñanza/aprendizaje desde la visión ecología del aprendizaje, centrada en el desarrollo de las habilidades de los escolares, determina una alternativa que da respuesta a los desafíos de la población en la actualidad; asimismo, es necesario que el docente se comprometa con su profesión. En consecuencia, los diferentes procesos de formación constante en docentes, son tareas obligatorias para optimizar su desempeño, que le favorece a reflexionar y comprender en torno a sus conocimientos.

Asimismo, Rojas (2016) expone que una verdadera pedagogía involucra que el método de enseñanza de la materia de lengua y literatura se despliegue en un lugar donde el estudiante y docente circulen en torno a todo tipo de texto, y se incita para lograr un conocimiento que propicie un horizonte de sentidos. Por lo tanto, el docente está obligado a encaminar eficientemente el proceso de enseñanza que debe recibir el estudiante, este último debe convertirse en un lector participativo, activo y con propósitos bien establecidos, para de esta forma cimentar desde su participación un mundo de significados. Consecuentemente, Mendoza et al. (2022)

precisa que es importante consolidar los diferentes cambios a los procesos de obtención de conocimiento de los educandos para determinar acciones en los procesos que el docente debe estructurar para lograr el éxito en su objetivo de la enseñanza.

De la misma forma, Posso et al. (2020) ostentan que el docente se transforma en el eje indispensable de todo el proceso de enseñanza, ya que posee conocimientos teóricos prácticos, es el que establece qué debe adquirir el estudiante, basándose en textos guías o simplemente lo aprendido en su etapa de formación profesional, centralizada en el estímulo, mediante técnicas, métodos y procedimientos de reforzamiento para componer respuestas, las mismas que conlleva a tomar decisiones sobre el futuro del estudiantado. De la misma forma, González & Álvarez (2017) exteriorizan que la tecnología, puede afianzar el logro de los procesos de enseñanza y aprendizaje, basándose en un enfoque metodológico, partiendo desde criterios didácticos y pedagógicos, revelando la toma de decisiones acerca de cuál es la tecnología ideal para la innovación y la creatividad en una situación de enseñanza particular.

Abreu et al. (2018) apuntan que, el proceso de enseñanza/aprendizaje, se conjetura como el área en el cual el protagonista principal es el estudiante y el docente cumple como facilitador de los procesos de aprendizaje, respaldando siempre que en esta área el estudiante goce del aprendizaje y se implique con él.

La variable procesos de enseñanza de lengua y literatura, será dimensionada por las siguientes características: docente, estudiante, contenidos y contexto. La primera dimensión corresponde al docente, el mismo que es el encargado de planificar las tareas destinadas a los estudiantes que se encaminan con una estrategia didáctica concreta y procurando el alcance de varios objetivos pedagógicos, este último que será evaluado al final del proceso, para apreciar el grado de adquisición de los conocimientos. Las situaciones a aplicar por el docente en los distintos procesos de enseñanza/aprendizaje es sustancial ya que beneficia a los estudiantes a que consigan, conozcan y deseen aprender todas las habilidades y destrezas.

La segunda dimensión comprende a los estudiantes; ellos tienen la necesidad indispensable de interactuar con todos los recursos formativos que están a su disposición, con todos los medios previstos, deben adquirir todos los conocimientos, pero este bagaje de planteamiento solo se los consigue a través del docente.

La tercera dimensión concierne al contenido, siendo estas las herramientas principales para el adiestramiento en la escritura, lectura, dicción oral, acceso a la información, metacognición y técnicas de aprendizaje, etc. De la misma forma, los contenidos fundamentales de aprendizaje, conocimientos prácticos teóricos, necesarios para ampliar absolutamente las propias capacidades, mejorando la calidad de vida. Finalmente, la actitud de diálogo, escucha activa, atención constante y esfuerzo, razonamiento y decisiones conscientes.

La cuarta y última dimensión corresponde al contexto, siendo este el lugar primordial donde se lleva a cabo el acto didáctico, en él se dispone de más o menos medios, ya que indudablemente existirán restricciones de espacio, tiempo, etc. El lugar donde se ejecuta el proceso de enseñanza tiene una gran influencia en el traspaso de conocimientos; asimismo, los diferentes recursos didácticos proporcionan a los educandos información, técnicas y motivación que de una u otra forma le favorezca en los diferentes procesos de aprendizaje. Sin embargo, su utilidad obedecerá sustancialmente de la manera en que el docente los utilice en el marco de la estrategia educativa.

La importancia del método de enseñanza de la asignatura de lengua y literatura en el siglo actual involucra el crecimiento de variadas competencias afines con las habilidades lingüísticas que el estudiante le corresponde desplegar dentro del sistema educativo. Para Villasmil & Arrieta (2017) en el desarrollo de las competencias o habilidades, el docente debe prestar atención en las propuestas de disciplinas o corrientes psicológicas, en este sentido: la didáctica de la lengua, la lingüística aplicada, la psicolingüística, el constructivismo, el cognitivismo y la ética.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

Para ejecutar la investigación en cuestión, se adoptó una investigación tipo aplicada, ya que según Arispe et al. (2020) esta permite hallar por medio del conocimiento científico, todos los medios sean estos: metodológicos, tecnológicos y protocolarios, de los cuales se logra contribuir a solucionar una carencia reconocida, práctica y específica. Por lo tanto, el estudio fue de carácter aplicativo, ya que mediante la aplicación de un programa sobre el uso de la herramienta quizizz mejora la enseñanza de la asignatura de lengua y literatura en docentes de una Institución Educativa de Santa Elena, además, va a contribuir con un cúmulo de teorías para las variables de investigación. El método que se aplicó fue el deductivo porque se está analizando la realidad problemática desde un contexto mundial, latinoamericano, nacional y local. Asimismo, se recurrió al enfoque cuantitativo, en el cual, se recolecta los enunciados con el empleo de un programa y un cuestionario que ayude al examinador a verificar con el empleo de la estadística, las hipótesis del estudio. Además, se aplicó el diseño de exploración experimental porque consistió en manipular de manera intencional la variable independiente Herramienta Quizizz para observar y medir sus consecuencias en la variable dependiente como es el proceso de enseñanza en la asignatura de lengua y literatura en docentes de una Institución Educativa. El alcance fue preexperimental, ya que se dispone con un grupo experimento, en el que se aplicó el cuestionario (pre y postest) y el programa de uso de herramienta Quizizz (taller); Además, será longitudinal debido a que se acopiará la información en momentos diferentes de la situación problemática que se halla investigando.

Tabla 1 Esquema de diseño.

Grupo	Pre test	Experto	Pos text
G	01	X	02

Donde

G = (Grupo de docentes)

01 = Pre test

X = Aplicación del programa

02 = Pos test

Nota: Esquema de diseño.

3.2 Variables y operacionalización

Variable independiente

Herramienta Quizizz

Definición conceptual

Quizizz consiste en una aplicación/herramienta educativa apoyada en juegos, que lleva actividades variadas a las aulas y hace que las evaluaciones y lecciones en clases sean interactivas y divertidas (Zhao, 2019).

Definición operacional

Se trabajó con un programa con relación al uso de la herramienta Quizizz, el mismo estuvo constituido por sesiones de trabajo (talleres) dirigidos a los docentes con el propósito de mejorar la enseñanza en Lengua y Literatura.

Indicadores: Programa de talleres de 10 sesiones.

Escala de medición: Programa.

Variable dependiente

Proceso de enseñanza en Lengua y Literatura en docentes.

Definición conceptual

el proceso de enseñanza/aprendizaje, se conjetura como el área en el cual el protagonista principal es el estudiante y el docente cumple como facilitador de los procesos de aprendizaje, respaldando siempre que en esta área el estudiante goce del aprendizaje y se implique con él (Abreu et al, 2018).

Definición operacional

La investigación se analizó mediante cuatro dimensiones: el docente, el estudiante, el contenido y el contexto, medidos por medio del empleo de un cuestionario constituido por 20 cuestionamientos con opciones de respuesta en escala de calificación denominada Likert.

Indicadores: Prepara adecuadamente el material, fomenta el autoaprendizaje, solventa las dudas de los alumnos, desarrolla procesos didácticos de enseñanza, presta atención en las clases, responde adecuadamente las interrogantes, es crítico, presenta interés por aprender, se aburre con facilidad, se entiende fácilmente, es claro y directo, capta la atención del estudiante, espacio de enseñanza adecuado, uso de herramientas digitales que permitan gamificar el proceso de enseñanza.

Escala de medición: Ordinal.

3.3 Población, muestra y muestreo

Población

Bologna (2018) indica que la población es un grupo de unidades de análisis que son objeto de un estudio particular. Por lo tanto, la población considerada fue de 31 docentes de una institución educativa de Santa Elena, Ecuador.

Criterios de inclusión

Docentes que lleven laborando en la institución educativa por 3 meses o más.

Criterios de exclusión

Ninguno.

Muestreo

Para la selección de la muestra se utilizó el muestreo no probabilístico por conveniencias, ya que es una técnica que faculta escoger una muestra de un universo por el hecho de que sea accesible, en otras palabras, se escogen porque están fácilmente disponibles y porque es población de interés. Por lo tanto, con base en los criterios y el punto de vista del investigador, se escogió la muestra para el estudio, detallada a continuación.

Tabla 2 *Número de docentes de la población del estudio.*

Detalle	Cantidad
Hombres	22
Mujeres	9
Total de docentes	31

Nota: Población de estudio.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica aplicada en la investigación fue la observación, debido a que permitió al analista ponerse en aproximación con el entorno de la problemática que se estudió y además permitió medir el comportamiento de las variables.

Se empleó el cuestionario como instrumento para la variable dependiente procesos de enseñanza en lengua y literatura en docentes de una institución educativa de Santa Elena, conformado por cuatro indicadores, con las respectivas opciones de respuesta en escala de calificación denominada Likert (siempre es igual a 5, frecuentemente es igual a 4, ocasionalmente es igual a 3, raramente es igual a 2, nunca es igual a 1), el cuestionario fue elaborado por el autor de la investigación y las preguntas tienen una estrecha relación con las dimensiones de la variable en cuestión.

Con relación a la variable independiente se aplicó un programa de uso de la herramienta Quizizz que se aplicó a los docentes de una institución educativa, el mismo consideró tres dimensiones que se ejecutaron en 10 sesiones de trabajo con el grupo experimento; puntualizar que, antes de la ejecución del programa se usó un pre test y después del desarrollo del mismo se empleó un post test.

Los instrumentos fueron validados mediante la técnica de juicio de expertos, conformado por tres docentes cuyos nombres se señalan a continuación:

Tabla 3 *Validez por Juicio de expertos para el instrumento variable independiente.*

N°	Nombre del experto
01	Mg. Lorena Rincón Gómez
02	Mg. Maribel Cruz Domínguez
03	Mg. Sixter Palmar Murga

Nota: Expertos que validaron el cuestionario.

Por otro lado, para determinar la confiabilidad del instrumento como fue el cuestionario de procesos de enseñanza en lengua y literatura en docentes de una institución educativa de Santa Elena, se obtuvo mediante una prueba piloto de 10

participantes para obtener los índices de fiabilidad del instrumento; los datos fueron analizados a través del estadístico Alfa de Cronbach, cuyo resultado fue:

Tabla 4 *Estadísticas de fiabilidad del instrumento de la variable independiente.*

Alfa de Cronbach	N de elementos
,852	10

Nota: Resultados de Alfa de Cronbach.

3.5. Procedimientos

Para la aplicación de la investigación se presentó una solicitud al rector de una institución educativa de Santa Elena, solicitando la aplicación del instrumento; por consiguiente, aceptó la petición, respaldando con firmas y autorizando la realización de dicho estudio. Asimismo, se validó y se consiguió la confiabilidad del cuestionario de procesos de enseñanza en lengua y literatura; También, se implementó el instrumento al grupo experimental, en otros términos, fue el pretest, después se desarrollaron las sesiones de trabajo del programa de uso de herramientas quizizz para después emplear el postest. Y como aditamento adicional, los datos que se recolectó se cargaron en planillas para ser procesados y analizados estadísticamente en el programa SPSS y Microsoft excel.

3.6. Método de análisis de datos

Una vez aplicado los instrumentos (pre y post test) se procedió a ordenar los datos en hojas de cálculo en la aplicación Excel para posteriormente verificar que estén de forma correcta y de esta manera proyectar los resultados en gráficos estadísticos. Para determinar la normalidad de las variables en estudio se usó la prueba estadística denominada Shapiro Wilk, ya que la muestra es inferior a 50 elementos. Además, se utilizó la estadística inferencial para la contratación de la hipótesis general y las hipótesis específicas de la investigación.

3.7. Aspectos éticos

Para la ejecución estudio investigativo se procedió a la respectiva coordinación con la máxima autoridad de la institución educativa como es el rector, y así aplicar los instrumentos, logrando el permiso respectivo, antes de la aplicación de los instrumentos a los docentes seleccionados. El presente trabajo de investigación es respetuoso de los derechos intelectuales de distintos autores que han sido citados como fuente de información, respetando las normas APA séptima edición. En definitiva, en todo el proceso de investigación prevaleció el anonimato de los docentes que pertenecieron al grupo experimento y control, para salvaguardar su integridad, evitando discriminación alguna.

IV. RESULTADOS

Objetivo general: determinar en qué medida la herramienta Quizizz mejora el proceso de enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una institución educativa Santa Elena, 2022. Ante el planteamiento anterior, se hallaron los siguientes datos:

Tabla 5 Prueba de normalidad de la diferencia de los puntajes.

Resta de los datos generales del proceso de enseñanza en Lengua y Literatura antes y después de la aplicación de la herramienta Quizizz.	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
	,969	31	,495

Nota: Test de normalidad Shapiro-Wilk.

Según la tabla N° 05 que corresponde a la prueba de normalidad, se observó que el grado de libertad (gl) equivale a $31 < 50$; por lo tanto, se utilizó la prueba de normalidad de Shapiro Wilk. De la misma forma, el nivel de significancia corresponde a $0,495 > 0,05$ equivalente a que la distribución de los datos fue normal. Consecuentemente, la hipótesis se analizó mediante la prueba paramétrica y la prueba t de student.

Contrastación de la hipótesis estadística:

H₀: El uso de la herramienta Quizizz no mejora significativamente la enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una Institución Educativa Santa Elena, 2022.

H₁: El uso de la herramienta Quizizz mejora significativamente la enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una Institución Educativa Santa Elena, 2022.

Tabla 6 Prueba de t –student para muestra relacionadas.

Puntaje global del proceso de enseñanza en Lengua y Literatura antes y después de la aplicación de la herramienta Quizizz.	t	gl	Sig.
	20,365	30	,000

Nota: prueba t de Student.

Con base en la tabla N° 06, se determinó que la prueba es altamente significativa, porque el nivel de significancia de 0,000 es menor al 1%, deduciendo que se acepta la hipótesis general de la investigación; Consecuentemente, se estableció que el uso de la herramienta Quizizz mejora significativamente la enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una Institución Educativa Santa Elena, 2022.

Primer objetivo específico: determinar si la herramienta Quizizz mejora la dimensión docente en el proceso de enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una Institución Educativa Santa Elena, 2022.

Tabla 7 Prueba de normalidad de la diferencia de los puntajes.

Diferencia del puntaje de la dimensión docente antes y después de la aplicación de la herramienta Quizizz.	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
	,953	31	,192

Nota: Test de normalidad Shapiro-Wilk.

Con base en la tabla N° 07 correspondiente a la prueba de normalidad, se observó que el grado de libertad (gl) equivale a $31 < 50$, determinando que se utilizó la prueba de normalidad de Shapiro Wilk. De la misma forma, el nivel de significancia es de $0,192 > 0,05$ equivalente a que la distribución de los datos fue normal. Ya con los datos establecidos se estipuló que, para el análisis de la hipótesis se utilizó la prueba paramétrica y la prueba t de student.

Contrastación de la primera hipótesis estadística:

H₀: La herramienta Quizizz no mejora significativamente la dimensión docente en el proceso de enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una Institución Educativa Santa Elena, 2022.

H₁: La herramienta Quizizz mejora significativamente la dimensión docente en el proceso de enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una Institución Educativa Santa Elena, 2022.

Tabla 8 Prueba de t –student para muestra relacionadas.

Puntaje de la dimensión docente antes y después de la aplicación de la herramienta Quizizz.	t	gl	Sig.
	12,565	30	,000

Nota: prueba t de Student.

Con base en la tabla N° 08, se pudo comprobar que la prueba es altamente significativa, por lo que el nivel de significancia de 0.000 es menor al 1%, deduciendo que, la primera hipótesis específica de la investigación se acepta; determinando que la herramienta Quizizz mejora significativamente la dimensión docente en el proceso de enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una Institución Educativa Santa Elena, 2022.

Segundo objetivo específico: determinar si la herramienta Quizizz mejora la dimensión estudiante en el proceso de enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una Institución Educativa Santa Elena, 2022.

Tabla 9 Prueba de normalidad de la diferencia de los puntajes.

Diferencia del puntaje de la dimensión: estudiante antes y después de la aplicación de la herramienta Quizizz.	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
	,953	31	,190

Nota: Test de normalidad Shapiro-Wilk.

Con base a la tabla N° 09 perteneciente a la prueba de normalidad, se observó que el grado de libertad (gl) corresponde a $31 < 50$, estableciendo que se utilizará la prueba de normalidad de Shapiro Wilk. Además, el nivel de significancia es $0,190 > 0,05$ equivalente a que la distribución normal de los datos en cuestión. Ya con los datos establecidos se estipuló que, para el análisis de la hipótesis se utilizó la prueba paramétrica y la prueba t de student.

Contrastación de la segunda hipótesis estadística:

H₀: La herramienta Quizizz no mejora significativamente la dimensión estudiante en el proceso de enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una Institución Educativa Santa Elena, 2022.

H₁: La herramienta Quizizz mejora significativamente la dimensión estudiante en el proceso de enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una Institución Educativa Santa Elena, 2022.

Tabla 10 Prueba de t –student para muestra relacionadas.

Puntaje de la dimensión estudiante antes y después de la aplicación de la herramienta Quizizz.	t	gl	Sig.
	7,336	30	,000

Nota: prueba t de Student.

Con base a la tabla N° 10, se determinó que la prueba es altamente significativa, ya que el nivel de significancia de 0.000 es menor al 1%, deduciendo que se acepta la segunda hipótesis específica de la investigación, afirmando que la herramienta Quizizz mejora significativamente la dimensión estudiante en el proceso de enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una Institución Educativa Santa Elena, 2022.

Tercer objetivo específico: determinar si la herramienta Quizizz mejora la dimensión contenido en el proceso de enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una Institución Educativa Santa Elena, 2022.

Tabla 11 Prueba de normalidad de la diferencia de los puntajes.

Diferencia del puntaje de la dimensión: contenido antes y después de la aplicación de la herramienta Quizizz.	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
	,908	31	,011

Nota: Test de normalidad Shapiro-Wilk.

Con base a la tabla N° 11 perteneciente a la prueba de normalidad, se observó que el grado de libertad (gl) corresponde a $31 < 50$, por lo que se utilizará la prueba de normalidad de Shapiro Wilk. Del mismo modo, el nivel de significancia es $0,110 > 0,05$, deduciendo que la distribución de los datos fue normal. Ya con la información establecida, se estipuló que, para el análisis de la hipótesis se utilizó la prueba paramétrica y la prueba t de student.

Contrastación de la tercera hipótesis estadística:

H₀: La herramienta Quizizz no mejora significativamente la dimensión contenido en el proceso de enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una Institución Educativa Santa Elena, 2022.

H₁: La herramienta Quizizz mejora significativamente la dimensión contenido en el proceso de enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una Institución Educativa Santa Elena, 2022.

Tabla 12 Prueba de t –student para muestra relacionadas.

Puntaje de la dimensión contenido antes y después de la aplicación de la herramienta Quizizz.	t	gl	Sig.
	12,706	30	,000

Nota: prueba t de Student.

Con base a la tabla N° 12, se llegó a la conclusión que, la prueba es altamente significativa, porque el nivel de significancia de 0.000 es menor al 1%; deduciendo que se acepta la tercera hipótesis específica de la investigación, por consiguiente, se afirma que, la herramienta Quizizz mejora significativamente la dimensión contenido en el proceso de enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una Institución Educativa Santa Elena, 2022.

Cuarto objetivo específico: determinar si la herramienta Quizizz mejora la dimensión contexto en el proceso de enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una Institución Educativa Santa Elena, 2022.

Tabla 13 Prueba de normalidad de la diferencia de los puntajes.

Diferencia del puntaje de la dimensión: contexto antes y después de la aplicación de la herramienta Quizizz.	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
	,835	31	,000

Nota: Test de normalidad Shapiro-Wilk.

Con base a la tabla N° 13 perteneciente a la prueba de normalidad, el grado de libertad (gl) corresponde a $31 < 50$, así que se utilizó la prueba de normalidad de Shapiro Wilk. De la misma forma, el nivel de significancia es $0,000 > 0,05$ por lo que se deduce que, la distribución de los datos no fue normal. Ya con la información establecida, se estipuló que, para el análisis de la hipótesis se utilizó la prueba no paramétrica y la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon.

Contrastación de la cuarta hipótesis específica:

H₀: La herramienta Quizizz no mejora significativamente la dimensión contexto en el proceso de enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una Institución Educativa Santa Elena, 2022.

H₁: La herramienta Quizizz mejora significativamente la dimensión contexto en el proceso de enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una Institución Educativa Santa Elena, 2022.

Tabla 14 Rangos de los puntajes.

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Puntaje de la dimensión contexto antes y después de la aplicación de la herramienta Quizizz.	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	31 ^b	16,00	496,00
	Empates	0 ^c		
	Total	31		

a. Puntajes después de la aplicación de la herramienta Quizizz < Puntajes antes de la aplicación de la herramienta Quizizz.

- b. Puntajes después de la aplicación de la herramienta Quizizz > Puntajes antes de la aplicación de la herramienta Quizizz.
- c. Puntajes después de la aplicación de la herramienta Quizizz = Puntajes antes de la aplicación de la herramienta Quizizz.

Tabla 15 Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon de los puntajes.

	z	Sig.
Puntaje de la dimensión contexto antes y después de la aplicación de la herramienta Quizizz.	-4,969	,000

Nota: Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon.

Con base a la tabla N° 15, se concluye que la prueba es altamente significativa, ya que el nivel de significancia de 0.000 es menor al 1%; deduciendo que, se acepta la cuarta hipótesis específica de la investigación, por lo tanto, la herramienta Quizizz mejora significativamente la dimensión contexto en el proceso de enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una Institución Educativa Santa Elena, 2022.

V. DISCUSIÓN

El procesamiento de datos y los resultados obtenidos son trascendentales para la respectiva discusión de la investigación en conjunto con los objetivos propuestos en el presente trabajo investigativo. A continuación, se especifica cada uno de ellos en contrastación con las fundamentaciones teóricas que respaldan las variables contenidas del tema de investigación como es el siguiente: herramienta quizizz para el proceso de enseñanza en lengua y literatura en docentes de una Institución Educativa Santa Elena, 2022.

La investigación tuvo como objetivo general determinar en qué medida la herramienta quizizz mejora el proceso de enseñanza de lengua y literatura en docentes de una institución educativa Santa Elena, 2022. Asimismo, con base en la tabla N°06 demostró que la prueba es altamente significativa, ya que su nivel de significancia de 0,000 es menor al 1%. Consecuentemente, se afirma que el uso de la herramienta quizizz mejora significativamente la enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una Institución Educativa Santa Elena, 2022.

En este sentido, coincide con Lim & Yunus (2021) quienes establecen que Quizizz tiene una aprobación positiva entre los docentes, esto se debe a su viabilidad, eficacia y facilidad de manejo y naturaleza motivadora hacia los estudiantes. También en el estudio de Loor (2021) porque determinó que es trascendental promover en los docentes el empleo de herramientas digitales, en especial Quizizz, ya que permite receptar las evaluaciones y medir los conocimientos adquiridos en los estudiantes.

Asimismo, con Zavala (2021) quien establece que la utilización de la herramienta Quizizz como destreza didáctica de gamificación contribuye en el proceso del aprendizaje por competencias en los estudiantes. De la misma forma, coincide con Munuyandi et al. (2021) ya que determinaron que es importante que los docentes consideren el empleo de herramientas de cuestionarios de tecnología divertida y de entretenimiento como Quizizz para enseñar gramática. Igualmente, Reyes (2021) determinó que la utilización de recursos educativos digitales como: Quizizz, Kahoot,

IDroo, GeoGebra y videos tutoriales, significativamente van a fortalecer el proceso de enseñanza de los docentes y por ende a favorecer el aprendizaje de los estudiantes.

Por otro lado, Morales et al. (2021) también coincide con los datos manifestados anteriormente, debido a que los resultados de investigación arrojan que, los estudiantes del segundo grado de secundaria significativamente mejoraron su nivel de comprensión de textos en la asignatura en cuestión con el contenido de la plataforma online educativa aprendo en casa utilizando la aplicación Quizizz.

Adicionalmente, Rachmawatia et al. (2022) también coincide, porque indica que al usar esta herramienta de aprendizaje como es Quizizz, el docente puede ver el puntaje más alto al más bajo, también se puede ver qué estudiantes han captado y quienes no los contenidos que se han proporcionado, permitiendo conocer los temas que deben ser retroalimentados.

Teóricamente, se halla coincidencia con lo manifestado por Silva & Alvéz (2020) que indican que Quizizz es una herramienta propuesta de gamificación, donde el docente puede elaborar sus actividades con varias alternativas, lo que va a permitir que el proceso de enseñanza sea llamativo para el estudiante. Desde la perspectiva de Annisa (2021) determina que el uso de medios de aprendizaje basados en la aplicación Quizizz permite que las diferentes actividades de enseñanza y aprendizaje sean interesantes y a través de los medios serán más prácticos de usar, para que los estudiantes estén motivados y sean fáciles de entender el material y puedan lograr los resultados de aprendizaje esperados.

Para (Wulandari, 2022) menciona que la utilización de la herramienta quizizz, puede reducir el aburrimiento, aumentar la motivación de los estudiantes y hacer que tengan más confianza para aprender los conocimientos relacionados con la materia de lengua y literatura. También coincide teóricamente con lo manifestado por González & Álvarez (2017) donde exteriorizan que la tecnología, puede afianzar el logro de los procesos de enseñanza y aprendizaje, basándose en un enfoque metodológico, partiendo desde criterios didácticos y pedagógicos, revelando la

toma de decisiones acerca de cuál es la tecnología idónea para innovar y crear en una circunstancia específica de enseñanza.

Asimismo, Posso et al. (2020) ostentan que el docente se transforma en el eje indispensable de todo el proceso de enseñanza, ya que posee conocimientos teóricos prácticos, es el que establece qué debe adquirir el estudiante, basándose en textos guías o simplemente lo aprendido en su etapa de formación profesional, centralizada en el estímulo, mediante técnicas, métodos y procedimientos de reforzamiento para componer respuestas, las mismas que conlleva a tomar decisiones sobre el futuro del estudiantado.

Y finalmente coincide con Zhao (2019) afirmando que Quizizz consiste en una aplicación/herramienta educativa apoyada en juegos, que lleva actividades variadas a las aulas y hace que las evaluaciones y lecciones en clases sean interactivas y divertidas. En dicha herramienta se puede realizar evaluaciones en clases utilizando dispositivos electrónicos, la misma que favorece las instancias para medir el aprendizaje de los estudiantes; el uso de esta aplicación en el aula ayuda a estimular el interés y mejorar el compromiso de los estudiantes. Asimismo, permite realizar la retroalimentación, ya que proporciona dar respuesta inmediata a las opciones entregadas por los estudiantes, de manera especial en las falencias que se evidenció en las clases y las evaluaciones receptadas a través de Quizizz, influyendo significativamente en el proceso de retroalimentación de aprendizajes, también ofrece una experiencia de retroalimentación productiva, ya que su lenguaje es sencillo y la interfaz es dinámica, permitiendo que los estudiantes se motiven, alcancen resultados destacados, y se enfoquen de manera especial de la concentración en las diferentes etapas de la evaluación. Y por último permite la gamificación, ya que entrega la posibilidad de hacer lúdico los procesos de enseñanza y aprendizaje concebidos en una clase.

En el análisis del primer objetivo específico se pudo comprobar que la prueba es altamente significativa, así lo indica la tabla N° 08, por lo que el nivel de significancia de 0.000 es menor al 1%, deduciendo que, la primera hipótesis específica de la investigación se acepta; determinando que la herramienta Quizizz mejora

significativamente la dimensión docente en el proceso de enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una Institución Educativa Santa Elena, 2022. Resultados que encuentran coincidencia con lo manifestado por Sánchez (2020) donde indica que, si el docente utiliza la herramienta Quizizz, va a concebir un aprendizaje favorable para que pueda analizar los contenidos, siendo el estudiante constructor y protagonista de su propio conocimiento.

Por otro lado, coincide con Abreu et al. (2018) quienes sostiene que el docente es el encargado de planificar las tareas destinadas a los estudiantes que se encaminan con una estrategia didáctica concreta y procurando el alcance de varios objetivos pedagógicos, este último que será evaluado al final del proceso, para apreciar el grado de adquisición de los conocimientos. Las situaciones a aplicar por el docente en los distintos procesos de enseñanza-aprendizaje es importante ya que ayuda a los estudiantes a que consigan, conozcan y deseen aprender todas las habilidades y destrezas.

Del segundo objetivo específico se determinó que la prueba es altamente significativa, así lo indica la tabla N° 10, ya que el nivel de significancia de 0.000 es menor al 1%, deduciendo que se acepta la segunda hipótesis específica de la investigación, afirmando que la herramienta Quizizz mejora significativamente la dimensión estudiante en el proceso de enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una Institución Educativa Santa Elena, 2022. Coincidiendo teóricamente con lo manifestado por Rahma & Erwin (2021) donde manifestó que usando la herramienta Quizizz se tiene un efecto significativo en los logros obtenidos de aprendizaje de ciencias en los estudiantes.

Además, Abreu et al. (2018) sostienen que los estudiantes tienen la necesidad indispensable de interactuar con todos los recursos formativos que están a su disposición, con todos los medios previstos, deben adquirir todos los conocimientos, pero este bagaje de planteamiento solo se los consigue a través del docente.

En el tercer objetivo específico se llegó a la conclusión que, la prueba es altamente significativa, así lo indica la tabla N° 12, porque el nivel de significancia de 0.000 es menor al 1%; deduciendo que se acepta la tercera hipótesis específica de la investigación, por consiguiente, se afirma que, la herramienta Quizizz mejora significativamente la dimensión contenido en el proceso de enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una Institución Educativa Santa Elena, 2022. Resultados que coinciden con lo manifestado por Mulyati & Evendi (2020) donde exponen que el uso de Quizizz en el aprendizaje, es uno de los métodos basados en Internet que puede ser la base para conocer el nivel de dominio de los contenidos de cada estudiante, ya que la integración de juegos y materiales de aprendizaje creará un aprendizaje más interesante para los estudiantes.

Además, tiene coincidencia con la teoría de Abreu et al. (2018) quienes sostiene que el contenido son las herramientas principales para el adiestramiento en la escritura, lectura, dicción oral, acceso a la información, metacognición y técnicas de aprendizaje, etc. De la misma forma, los contenidos fundamentales de aprendizaje, conocimientos prácticos teóricos, necesarios para ampliar absolutamente las propias capacidades, mejorando la calidad de vida. Finalmente, la actitud de diálogo, escucha activa, atención constante y esfuerzo, razonamiento y decisiones conscientes.

Del cuarto objetivo específico se concluye que la prueba es altamente significativa, así lo indica la tabla N° 15, ya que el nivel de significancia de 0.000 es menor al 1%; deduciendo que, se acepta la cuarta hipótesis específica de la investigación, por lo tanto, la herramienta Quizizz mejora significativamente la dimensión contexto en el proceso de enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una Institución Educativa Santa Elena, 2022. Coincidiendo teóricamente con lo manifestado por Cahaya et al. (2021) manifestando que el uso de la aplicación Quizizz también se puede utilizar como una forma de aumentar la concentración de los estudiantes y la motivación de aprendizaje sin importar los distractores que existan en el lugar donde esté utilizando la herramienta digital.

Trejo (2019) también coincide, porque manifiesta que Quizizz permite llevar al salón de clases actividades de tipo concurso, a través de la interfaz rápida, lúdica y atractiva para los estudiantes. Esto se ejecuta por medio de la participación integral de los estudiantes, compitiendo entre ellos, comprobando las habilidades de velocidad de respuesta correcta y de la comprensión de los contenidos, siendo el docente encargado de variar los recursos didácticos, los que permitan romper con esquemas de evaluación o revisión tradicional.

Igualmente coincide con Abreu et al. (2018) quienes indican que el contexto es el lugar primordial donde se lleva a cabo el acto didáctico, en él se dispone de más o menos medios, ya que indudablemente existirán restricciones de espacio, tiempo, etc. El lugar donde se ejecuta el proceso de enseñanza tiene una gran influencia en el traspaso de conocimientos; asimismo, los diferentes recursos didácticos proporcionan a los educandos información, técnicas y motivación que de una u otra forma le favorezca en los diferentes procesos de aprendizaje. Sin embargo, su utilidad dependerá en gran proporción de la manera en que el docente los utilice en el marco de la estrategia didáctica.

VI. CONCLUSIONES

1. Se determinó que el uso de la herramienta Quizizz mejora significativamente la enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una Institución Educativa Santa Elena, 2022. Con el resultado según el nivel de significancia de 0,000 siendo menor al 1%.
2. Se concluye que la herramienta Quizizz mejora significativamente la dimensión docente en el proceso de enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una Institución Educativa Santa Elena, 2022. Con el resultado según el nivel de significancia de 0,000 siendo menor al 1%.
3. Se estableció que la herramienta Quizizz mejora significativamente la dimensión estudiante en el proceso de enseñanza de Lengua y Literatura en los docentes de una Institución Educativa Santa Elena, 2022. Con el resultado según el nivel de significancia de 0,000 siendo menor al 1%.
4. Se determinó que la herramienta Quizizz mejora significativamente la dimensión contenido en el proceso de enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una Institución Educativa Santa Elena, 2022. Con el resultado según el nivel de significancia de 0,000 siendo menor al 1%.
5. Se concluye que la herramienta Quizizz mejora significativamente la dimensión contexto en el proceso de enseñanza de lengua y literatura en los docentes de una Institución Educativa Santa Elena, 2022. Con el resultado según el nivel de significancia de 0,000 siendo menor al 1%.

VII. RECOMENDACIONES

1. El ministerio de educación del Ecuador por intermedio del distrito de educación de Santa Elena debe programar cursos de capacitación, dirigido a docentes de las distintas unidades educativas de su jurisdicción, sobre estrategias de enseñanza en la asignatura de lengua y literatura donde se haga uso de la herramienta tecnológica denominada Quizizz, fortaleciendo la sistema educativo, asimismo los resultados académicos de los estudiantes.
2. Los docentes de lengua y literatura deben continuamente autoeducarse en la aplicación de herramientas de gamificación como Quizizz en el desarrollo formativo de los estudiantes, para que puedan concebir un aprendizaje favorable, analizar los contenidos, siendo el constructor y protagonista de su propio conocimiento.
3. Los estudiantes deben orientar las diversas actividades de aprendizaje dirigidas a la utilización de los medios tecnológicos en los procesos educativos, porque va a permitir: planificar, organizar y evaluar debidamente los aprendizajes obtenidos asentados en la determinación de sus propias necesidades.
4. Los docentes deben impartir los contenidos de lengua y literatura utilizando la aplicación Quizizz, ya que la integración de juegos, competencias rápidas, lúdicas y atractivos, creará un aprendizaje más interesante para los estudiantes.
5. El establecimiento educativo debe facilitar las instalaciones físicas a los docentes y estudiantes como es el laboratorio de cómputo, el mismo que debe estar equipado con computadoras, internet y las demás herramientas digitales para que proporcionen a los estudiantes la información, técnicas y motivación que de una u otra forma le favorezca en los diferentes procesos de aprendizaje.

REFERENCIAS

- Abreu, Y., Barrera, A., Breijo, T., & Bonilla, I. (2018). El proceso de enseñanza-aprendizaje de los Estudios Lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua. *Revista Mendive*, 610-623. <https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/1462/html>
- Alvarado, Y., Barrera, A., Breijo, T., & Bonilla, I. (2018). El proceso de enseñanza-aprendizaje de los Estudios Lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua. *MENDIVE*, 610-623. <https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/1462/pdf>
- Annisa, R. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660 - 3667. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1376>
- Arispe, C., Yangali, J., Guerrero, M., Lozada, O., Acuña, L., & Arellano, C. (2020). *La investigación científica, una aproximación para los estudios de posgrado*. Guayaquil: Universidad Internacional del Ecuador.
- Avecillas, J. (2017). Reflexiones sobre la nueva didáctica de la lengua y literatura. *Revista Científica RUNAE*, 168. <https://revistas.unae.edu.ec/index.php/runae/article/view/335/281>
- Banco Mundial. (22 de 10 de 2021). *Bancomundial.org*. <https://www.bancomundial.org/es/topic/education/overview#1>
- Bologna, E. (2018). *Métodos estadísticos de investigación*. Córdoba: Brujas. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/biblioucv/reader.action?docID=6802586&query=poblaci%C3%B3n%2C+muestra+y+muestreo>
- Cahaya, D., Surya, F., Akhmad, Y., & Faída, M. (2021). The influence of quizizz application in learning evaluation to improve college students' learning outcomes. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5(4), 890-896. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v5i4.8400>

- Dams, C. (13 de 01 de 2021). *EducacionTech*.
<https://educaciontech.com/2021/01/gamificando-los-quizzes-kahoot-vs-quizizz/>
- Fitriati, I., Hardiningsih, S., & Sani, K. (2021). Workshop implementasi gamifikasi menggunakan educandy dan quizizz pada pembelajaran masa covid-19 bagi guru smk bima. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 5(6), 3391-3399.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31764/jmm.v5i6.4857>
- González, A., & Álvarez, G. (2017). Tipología de propuestas de abordaje de contenidos de Lengua y Literatura con inclusión de TIC. *Apertura*, 6(2), 1-9.
<https://doi.org/https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68835725009>
- González, L. L. (2021). *Proyecto de Gamificación de una propuesta didáctica del área de Lengua Castellana y Literatura de 4º de Educación Primaria para la mejora del rendimiento escolar*. Madrid: Inclusión.
- Hanifah, U., Shiflana, L., Lailatul, I., Asih, N., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163-172.
<https://doi.org/https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Instituto nacional de evaluación educativa. (2020). *Evaluacion.gob.ec*.
<http://sure.evaluacion.gob.ec/ineval-dagi-vree-web-2.0-SNAPSHOT/publico/vree.jsf>
- León, D., & Pino, M. (2021). Uso de la herramienta Quizizz en el proceso de enseñanza-aprendizaje virtual de la asignatura de ciencias naturales con los docentes de la Unidad Educativa San Esteban del Cantón Naranjal. (*Tesis de licenciatura*). Universidad Estatal de Milagro, Milagro.
<http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/5923/1/PROYECTO%20INTEGRADOR%20LE%C3%93N%20DEYSI%20-%20PINO%20MAR%C3%8DA.pdf>
- León, W., & Cazarez, J. (2018). La utilización de las TIC en el proceso de enseñanza - aprendizaje de lengua y literatura en los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa“Benito Juárez” en el

- periodo 2018 – 2019. (*Tesis de licenciatura*). Universidad Central del Ecuador, Quito. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/17363/1/T-UCE-0010-FIL-246.pdf>
- Lim, T. M., & Yunus, M. M. (2021). Teachers' perception towards the use of quizizz in the teaching and learning of english: A systematic review. *Sustainability*, 1-15. <https://doi.org/10.3390/su13116436>
- Llece. (2019). *Estudio regional comparativo y explicativo (ERCE 2019)*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373976>
- Lloor, G. (2021). Herramienta de evaluación digital Quizizz y proceso de enseñanza de los docentes de la Unidad Educativa, "Domingo Comín", Ecuador, 2020. (*Tesis de maestría*). Universidad César Vallejo, Ecuador. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/60690>
- Maraza, B., Cuadros, L., Fernández, W., Alay, Y., & Chillitupa, A. (2019). Análisis de las herramientas de gamificación online Kahoot y Quizizz en el proceso de retroalimentación de aprendizajes de los estudiantes. *Referencia Pedagógica*, 7(2), 339-362. <https://rrp.cujae.edu.cu/index.php/rrp/article/download/193/216>
- Mendoza, M., León, X., Gilar, R., & Vizcaíno, F. (2022). Gestión del proceso enseñanza-aprendizaje: estilos de aprendizaje y rendimiento académico. *Revista Venezolana de Gerencia (RVG)*, 27(7), 281-296. <https://doi.org/https://doi.org/10.52080/rvgluz.27.7.19>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (12 de 04 de 2021). *Mineduc*. <https://educacion.gob.ec/malla-curricular-bachillerato-general-unificado/>
- Mintel/DS. (s.f.). *Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información*. <https://www.telecomunicaciones.gob.ec/ecuador-digital-sinergia-entre-educacion-y-tecnologia-2/>
- Morales, K., Clavitea, M., Aza, P., & Laura, K. (2021). Aplicación Quizizz y comprensión de textos en inglés con el contenido de la plataforma educativa

- “Aprendo en Casa”. *Revista Innova Educación*, 151-160.
<https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.01.007>
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media game quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika smp2 bojonegara. *Gauss: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64-73.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Munuyandi, T. A., Husain, S., Jabar, M. A., & Jusoh, Z. (2021). Effectiveness Of Quizizz in Interactive Teaching and Learning Malay Grammar. *Asian Journal of University Education*, 109-118. <https://doi.org/10.24191/ajue.v17i3.14516>
- Posso, R., Barba, L., & Otáñez, N. (2020). El conductismo en la formación de los estudiantes universitarios. *Revista Educare*, 24(1), 117-133.
<https://doi.org/https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1229/1229>
- Rachmawatia, M., Rizki, A., & Hidayati, N. (2022). Quizizz Application As Arabic Online Learning Evaluation Tool in University level. *Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature*, 5(1), 87-100.
<https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jiz.v4i3.20647>
- Rahma, A., & Erwin, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3660-3667.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1376>
- Reyes, Á. (2021). Recursos educativos digitales y el proceso de enseñanza aprendizaje sobre funciones cuadráticas en la Unidad Educativa Ancón, año 2021. (*Tesis de maestría*). Universidad Estatal Península de Santa Elena, Santa Elena. <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/6750/1/UPSE-MET-2022-0009.pdf>
- Rojas, L. (2016). La enseñanza de la literatura: ¿un proceso dialógico? *Educere*, 10(35), 645-650.
<https://doi.org/http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35603510>

- Rojas, L. S. (2022). Aplicación del Quizziz en el aprendizaje virtual para el desarrollo de competencias matemáticas en estudiantes de secundaria, SJL,2021. (Tesis de doctorado). Universidad César Vallejo, Lima. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/77663>
- Sánchez, K. (2020). Herramientas didácticas virtuales y el proceso de enseñanza aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de la especialidad contabilidad de la “Unidad Educativa Dr. Luis Céleri Avilés”. (Tesis de maestría). Universidad Estatal Península de Santa Elena, Santa Elena. <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/6711/1/UPSE-MET-2022-0005.pdf>
- Silva, I. D., & Alvéz, H. (2020). *Gamificación: uso del juego Quizizz como metodología activa en la enseñanza remota de Lengua Española como lengua adicional*. Brasil: Realize. <https://www.editorarealize.com.br/artigo/visualizar/75820>
- Trejo, H. (2019). Recursos tecnológicos para la integración. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 75-117. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6936268.pdf>
- Unesco, I. d. (2019). *Más de la mitad de los niños y adolescentes en el mundo no está aprendiendo*. <http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/fs46-more-than-half-children-not-learning-2017-sp.pdf>
- Veytia, M., & Leyva, e. (2017). La enseñanza de la literatura en la licenciatura en Educación con Moodle. *Apertura*, 9(1). <https://doi.org/10.18381/Ap.v9n1.915>
- Villasmil, Y., & Arrieta., B. (2017). Plan de acción para la enseñanza de lengua y literatura en la tercera etapa de la educación básica venezolana. *Laurus*, 13(25), 305-329. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76111479015>
- Wulandari, E. (2022). Quizizz application for english online learning: the students' perceptions. *Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran)*, 6(3), 640 - 645. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v6i3.8774>
- Zavala, K. (2021). Uso de Quizziz como estrategia didáctica de gamificación para el aprendizaje por competencias en los alumnos del curso virtual de historia

de la cultura, Instituto Toulouse Lautrec, Lima. (*Tesis de maestría*).
Universidad de San Martín de Porres, Lima.
https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/7601/zavala_zkp.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 37-43.
<https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>

Zuhriyah, S., & Widi, B. (2020). Exploring Students' Views in the Use of Quizizz as an Assessment Tool in English as a Foreign Language (EFL) Class. *Universal Journal of Educational Research*, 8, 5312-5317.
<https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081132>

ANEXOS

Anexo 1 Matriz de operacionalización de las variables.

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Independiente	Es una aplicación educativa basada en juegos, que lleva actividades multijugador a las aulas y hace que las evaluaciones en clase sean interactivas y divertidas. Usando Quizizz, los estudiantes pueden hacer evaluaciones en clase en sus dispositivos electrónicos. El uso de esta aplicación en el aula ayuda a estimular el interés y mejorar el compromiso de los estudiantes (Zhao, 2019).	Se trabajó con un programa con relación al uso de la herramienta Quizizz, el mismo estuvo constituido por sesiones de trabajo (talleres) dirigidos a los docentes con el propósito de mejorar la enseñanza en Lengua y Literatura.	Evaluación Retroalimentación Gamificación	Programa	

<p>Dependiente</p> <p>Proceso de enseñanza en Lengua y Literatura</p>	<p>El proceso de enseñanza aprendizaje, se conoce como el espacio en el cual el principal protagonista es el alumno y el profesor cumple como facilitador de los procesos de aprendizaje. Propiciando siempre que en este espacio él alumno disfrute del aprendizaje y se comprometa con él (Abreu et al, 2018).</p>	<p>La investigación fue analizada mediante cuatro dimensiones: el docente, el estudiante, el contenido y el contexto, medidos mediante la aplicación de un cuestionario con 20 preguntas con opciones de respuesta en escala de Likert.</p>	<p>El docente</p>	<p>Prepara adecuadamente el material. Fomenta el autoaprendizaje. Solventa las dudas de los alumnos. Desarrolla procesos didácticos de enseñanza.</p>	<p>Siempre (5) Frecuentemente (4) Ocasionalmente (3)</p>
			<p>El estudiante</p>	<p>Presta atención en las clases. Responde adecuadamente las interrogantes. Es crítico. Presenta interés por aprender. Se aburre con facilidad.</p>	<p>Raramente (2) Nunca (1)</p>
			<p>Contenido</p>	<p>Se entiende fácilmente. Es claro y directo. Capta la atención del estudiante.</p>	
			<p>Contexto</p>	<p>Espacio de enseñanza adecuado. Uso de herramientas digitales que permitan gamificar el proceso de enseñanza.</p>	

Anexo 2 Instrumento de recolección de datos variable dependiente proceso de enseñanza en lengua y literatura.



Instrucciones

En el siguiente cuestionario encontrará afirmaciones sobre el proceso de enseñanza en lengua y literatura. Lea detenidamente cada ítem e indique por favor el grado de frecuencia con respecto a las mismas. Señale con una "X" la respuesta que más se aproxime a sus preferencias. No hay respuestas correctas o incorrectas, ni buenas o malas.

Siempre (5)	Frecuentemente (4)	Ocasionalmente (3)	Raramente (2)	Nunca (1)
----------------	-----------------------	-----------------------	------------------	--------------

N°	DIMENSIONES / ÍTEMS	ESCALA				
		Siempre (5)	Frecuentemente (4)	Ocasionalmente (3)	Raramente (2)	Nunca (1)
Dimensión: Docente						
01	Preparo adecuadamente el material.					
02	Utilizo una gran diversidad de materiales interactivos.					
03	Fomento el autoaprendizaje.					
04	Solvento las dudas de los alumnos.					
05	Conduzco el proceso de enseñanza con dominio de los contenidos disciplinares.					
06	Evalúo permanentemente el aprendizaje de acuerdo con los objetivos institucionales.					
07	Retroalimentación a los estudiantes teniendo en cuenta las diferencias individuales y los contextos culturales.					
Dimensión: Estudiante						
08	Presta atención en las clases.					
09	Responde adecuadamente las interrogantes.					
10	Es crítico.					
11	Presenta interés por aprender.					
12	Se aburre con facilidad.					
Dimensión: Contenido						
13	Se entiende fácilmente.					
14	Es claro y directo.					
15	Capta la atención del estudiante.					
16	Utilizo diferentes métodos de enseñanza.					
Dimensión: Contexto						
17	Uso herramientas digitales que permiten gamificar el proceso de enseñanza.					
18	El salón de clases es adecuado para la enseñanza.					
19	El salón de informática es adecuado para la enseñanza.					
20	Las autoridades educativas facilitan los recursos educativos para los docentes.					

Anexo 3 Confiabilidad y validez de instrumentos.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,852	20

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	66,7000	23,567	,413	,847
P2	66,7000	23,567	,413	,847
P3	66,0000	25,333	,168	,856
P4	65,7000	24,678	,393	,847
P5	66,4000	24,711	,537	,844
P6	65,5000	26,500	,000	,854
P7	66,6000	23,378	,510	,842
P8	67,0000	22,444	,756	,831
P9	67,5000	21,833	,524	,843
P10	67,8000	23,067	,690	,835
P11	67,7000	25,344	,230	,852
P12	66,7000	24,011	,559	,841
P13	66,9000	24,989	,241	,853
P14	67,2000	24,844	,295	,851
P15	67,0000	22,444	,756	,831
P16	67,1000	22,767	,703	,834
P17	67,9000	24,100	,421	,846
P18	67,7000	24,900	,338	,849
P19	67,7000	24,011	,559	,841
P20	67,7000	25,567	,177	,854

Planillón de confiabilidad enseñanza en Lengua y Literatura

Suj.	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
1	4	3	4	5	4	5	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3
2	4	3	4	5	4	5	4	3	2	3	3	4	4	4	3	3	2	3	3	3
3	3	4	5	5	4	5	3	4	2	3	3	4	3	3	4	4	3	2	3	3
4	4	4	5	4	4	5	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
5	4	3	5	4	4	5	4	3	3	2	3	4	3	3	3	3	2	3	2	3
6	3	4	4	5	4	5	3	3	3	2	2	3	4	3	3	3	3	2	2	2
7	3	4	4	5	4	5	4	4	4	3	2	4	3	4	4	3	3	3	3	3
8	4	4	4	5	4	5	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	2
9	4	5	5	5	4	5	5	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3
10	5	4	5	5	5	5	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTOS QUE MIDE EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA

N°	DIMENSIONES / ÍTEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	Dimensión: Docente	X		X		X		
01	Preparo adecuadamente el material.	X		X		X		
02	Utilizo una gran diversidad de materiales interactivos.	X		X		X		
03	Fomento el autoaprendizaje.	X		X		X		
04	Solvento las dudas de los alumnos.	X		X		X		
05	Conduzco el proceso de enseñanza con dominio de los contenidos disciplinares.	X		X		X		
06	Evalúo permanentemente el aprendizaje de acuerdo con los objetivos institucionales.	X		X		X		
07	Retroalimentación a los estudiantes teniendo en cuenta las diferencias individuales y los contextos culturales.	X		X		X		
	Dimensión: Estudiante	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
08	Presta atención en las clases.	X		X		X		
09	Responde adecuadamente las interrogantes.	X		X		X		
10	Es crítico.	X		X		X		
11	Presenta interés por aprender.	X		X		X		
12	Se aburre con facilidad.	X		X		X		
	Dimensión: Contenido	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
13	Se entiende fácilmente.	X		X				
14	Es claro y directo.	X		X				
15	Capta la atención del estudiante.	X		X				
16	Utilizo diferentes métodos de enseñanza.	X		X				
	Dimensión: Contexto	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
17	Uso herramientas digitales que permiten gamificar el proceso de enseñanza.	X		X		X		
18	El salón de clases es adecuado para la enseñanza.	X		X		X		
19	El salón de informática es adecuado para la enseñanza.	X		X		X		
20	Las autoridades educativas facilitan los recursos educativos para los docentes.	X		X		X		

Observaciones:
Aplicabilidad: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y nombres del evaluador: Rincón Gómez Sandra Lorena.

DNI: 1727224352

Especialidad del evaluador: Filosofía y Literatura.

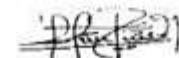
Fecha: junio 03 de 2022.

[1] Pertinencia: Si el ítem pertenece a la dimensión.

[2] Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

[3] Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.


Firma del evaluador

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTOS QUE MIDE EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA

N°	DIMENSIONES / ÍTEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	Dimensión: Docente	X		X		X		
01	Preparo adecuadamente el material.	X		X		X		
02	Utilizo una gran diversidad de materiales interactivos.	X		X		X		
03	Fomento el autoaprendizaje.	X		X		X		
04	Solvento las dudas de los alumnos.	X		X		X		
05	Conduzco el proceso de enseñanza con dominio de los contenidos disciplinares.	X		X		X		
06	Evalúo permanentemente el aprendizaje de acuerdo con los objetivos institucionales.	X		X		X		
07	Retroalimentación a los estudiantes teniendo en cuenta las diferencias individuales y los contextos culturales.	X		X		X		
	Dimensión: Estudiante	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
08	Presta atención en las clases.	X		X		X		
09	Responde adecuadamente las interrogantes.	X		X		X		
10	Es crítico.	X		X		X		
11	Presenta interés por aprender.	X		X		X		
12	Se aburre con facilidad.	X		X		X		
	Dimensión: Contenido	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
13	Se entiende fácilmente.	X		X		X		
14	Es claro y directo.	X		X		X		
15	Capta la atención del estudiante.	X		X		X		
16	Utilizo diferentes métodos de enseñanza.	X		X		X		
	Dimensión: Contexto	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
17	Uso herramientas digitales que permiten gamificar el proceso de enseñanza.	X		X		X		
18	El salón de clases es adecuado para la enseñanza.	X		X		X		
19	El salón de informática es adecuado para la enseñanza.	X		X		X		
20	Las autoridades educativas facilitan los recursos educativos para los docentes.	X		X		X		

Observaciones: _____

Aplicabilidad: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y nombres del evaluador: PALMA MURGA SIXTER JOSEPH

DNI: 0921243721

Especialidad del evaluador: MASTER EN ADMINISTRACIÓN EDUCATIVA.

Fecha: 07 DE JUNIO DE 2022.

[1] Pertinencia: Si el ítem pertenece a la dimensión.

[2] Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

[3] Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



Firma del evaluador

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTOS QUE MIDE EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA

N°	DIMENSIONES / ÍTEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	Dimensión: Docente	X		X		X		
01	Preparo adecuadamente el material.	X		X		X		
02	Utilizo una gran diversidad de materiales interactivos.	X		X		X		
03	Fomento el autoaprendizaje.	X		X		X		
04	Solvento las dudas de los alumnos.	X		X		X		
05	Conduzco el proceso de enseñanza con dominio de los contenidos disciplinares.	X		X		X		
06	Evalúo permanentemente el aprendizaje de acuerdo con los objetivos institucionales.	X		X		X		
07	Retroalimentación a los estudiantes teniendo en cuenta las diferencias individuales y los contextos culturales.	X		X		X		
	Dimensión: Estudiante	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
08	Presta atención en las clases.	X		X		X		
09	Responde adecuadamente las interrogantes.	X		X		X		
10	Es crítico.	X		X		X		
11	Presenta interés por aprender.	X		X		X		
12	Se aburre con facilidad.	X		X		X		
	Dimensión: Contenido	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
13	Se entiende fácilmente.	X		X		X		
14	Es claro y directo.	X		X		X		
15	Capta la atención del estudiante.	X		X		X		
16	Utilizo diferentes métodos de enseñanza.	X		X		X		
	Dimensión: Contexto	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
17	Uso herramientas digitales que permiten gamificar el proceso de enseñanza.	X		X		X		
18	El salón de clases es adecuado para la enseñanza.	X		X		X		
19	El salón de informática es adecuado para la enseñanza.	X		X		X		
20	Las autoridades educativas facilitan los recursos educativos para los docentes.	X		X		X		

Observaciones: _____

Aplicabilidad: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y nombres del evaluador: **CRUZ DOMINGUEZ MARIBEL YUVANNY**

DNI: 0913914263

Especialidad del evaluador: **MASTER EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN.**

Fecha: **10 DE JUNIO DE 2022.**

[1] **Pertinencia:** Si el ítem pertenece a la dimensión.

[2] **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

[3] **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



Firma del evaluador

Planillón de Pre-test: enseñanza en Lengua y Literatura																									
Suj.	Dimensión: Docente							Dimensión: Estudiante					Dimensión: Contenido					Dimensión: Contexto					TOTAL		
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	SUBTOTAL	P8	P9	P10	P11	P12	SUBTOTAL	P13	P14	P15	P16	SUBTOTAL	P17	P18	P19		P20	SUBTOTAL
1	3	2	4	4	4	4	3	24	3	3	3	3	4	16	4	3	3	3	13	2	3	3	3	11	64
2	3	3	4	5	4	4	3	26	3	2	3	3	4	15	4	4	3	3	14	2	3	3	3	11	66
3	4	2	5	4	4	3	3	25	4	2	3	3	4	16	3	3	4	4	14	3	2	3	3	11	66
4	4	2	5	4	4	3	4	26	3	2	2	3	3	13	3	3	3	3	12	2	3	3	3	11	62
5	4	2	5	4	4	3	3	25	3	3	2	3	4	15	3	3	3	3	12	2	3	2	3	10	62
6	4	3	4	5	4	4	3	27	3	3	2	2	3	13	4	3	3	3	13	3	2	2	2	9	62
7	4	3	4	5	4	4	4	28	4	4	3	2	4	17	3	4	4	3	14	3	3	3	3	12	71
8	3	3	4	5	4	3	4	26	4	3	3	3	4	17	3	3	4	4	14	3	3	3	2	11	68
9	3	3	5	5	4	3	4	27	4	4	3	3	4	18	3	3	4	4	14	3	3	3	3	12	71
10	3	3	5	5	5	3	4	28	4	4	3	3	4	18	3	4	4	4	15	3	3	3	3	12	73
11	4	2	4	4	4	4	3	25	3	2	2	3	4	14	4	3	4	3	14	2	3	3	2	10	63
12	4	3	5	4	4	4	4	28	3	2	3	3	4	15	4	4	3	2	13	2	3	2	2	9	65
13	4	3	5	4	4	3	3	26	3	2	3	2	4	14	3	4	4	2	13	2	3	3	3	11	64
14	3	2	4	4	4	3	3	23	4	2	3	2	3	14	3	3	4	3	13	2	3	3	2	10	60
15	3	2	4	5	5	3	3	25	4	2	3	2	3	14	3	3	4	2	12	3	3	2	2	10	61
16	3	3	4	5	4	3	4	26	4	3	3	2	3	15	3	4	3	4	14	2	3	3	2	10	65
17	3	3	4	4	4	4	4	26	3	3	2	2	3	13	3	3	3	4	13	2	3	3	2	10	62
18	3	3	5	4	5	4	4	28	3	2	3	2	4	14	4	4	3	2	13	3	2	2	2	9	64
19	4	3	4	4	5	4	4	28	3	2	3	2	4	14	4	4	3	2	13	2	2	3	3	10	65
20	3	3	4	4	4	4	3	25	3	3	3	2	4	15	3	4	3	4	14	2	2	2	3	9	63
21	4	4	4	4	4	4	3	27	4	3	3	3	4	17	3	3	3	3	12	2	2	2	3	9	65
22	4	4	4	4	4	4	3	27	4	3	2	2	3	14	3	3	3	3	12	2	3	3	2	10	63
23	3	2	4	4	4	4	3	24	3	4	2	3	3	15	3	3	3	3	12	2	3	3	2	10	61
24	3	3	5	4	4	4	4	27	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	12	3	3	3	2	11	65
25	4	3	4	4	4	4	3	26	3	3	2	2	3	13	3	3	3	2	11	2	3	2	3	10	60
26	4	3	4	4	4	4	3	26	3	3	3	3	3	15	3	3	4	2	12	3	3	2	3	11	64
27	4	3	5	4	4	4	4	28	3	3	3	2	3	14	3	3	4	3	13	3	3	2	2	10	65
28	3	3	5	5	4	4	4	28	3	2	3	2	4	14	3	3	4	3	13	2	3	2	2	9	64
29	4	2	5	4	4	3	4	27	3	2	2	2	3	12	4	3	4	3	14	2	2	2	2	8	61
30	4	3	4	5	4	4	4	28	3	2	3	2	4	14	4	3	4	4	15	2	3	2	2	9	66
31	3	3	4	4	4	3	4	25	3	2	3	2	3	13	3	3	4	3	13	3	3	3	2	11	62

Planillón de Pos-test: enseñanza en Lengua y Literatura																									
Suj.	Dimensión: Docente							Dimensión: Estudiante					Dimensión: Contenido					Dimensión: Contexto					TOTAL		
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	SUBTOTAL	P8	P9	P10	P11	P12	SUBTOTAL	P13	P14	P15	P16	SUBTOTAL	P17	P18	P19		P20	SUBTOTAL
1	4	5	5	5	5	5	4	33	5	4	3	4	2	18	4	4	5	4	17	4	3	3	4	14	82
2	4	3	4	5	5	4	5	30	5	4	4	4	2	19	4	4	4	4	16	4	3	3	3	13	78
3	5	4	5	5	5	4	5	33	4	5	3	5	2	19	4	4	5	4	17	4	2	3	3	12	81
4	4	3	5	4	5	5	4	30	4	4	4	5	1	18	4	4	5	3	16	4	3	3	4	14	78
5	5	4	5	5	5	5	4	33	4	4	3	5	1	17	4	4	5	5	18	4	3	2	3	12	80
6	4	3	4	5	4	4	4	28	4	5	3	4	2	18	5	4	5	3	17	4	2	2	2	10	73
7	5	4	4	5	5	4	4	31	4	4	3	4	2	17	5	4	5	4	18	4	3	3	3	13	79
8	4	3	5	5	4	4	5	30	5	4	3	4	2	18	5	5	4	4	18	4	3	3	2	12	78
9	3	4	5	5	5	3	5	30	4	4	3	4	2	17	5	5	4	4	18	4	3	3	3	13	78
10	4	3	5	5	5	5	4	31	4	4	3	4	2	17	4	4	4	4	16	4	3	3	3	13	77
11	5	4	5	5	4	4	5	32	4	3	4	4	2	17	4	4	4	4	16	5	3	3	3	14	79
12	4	4	5	4	4	4	4	29	4	3	3	5	3	18	4	4	4	4	16	5	3	2	2	12	75
13	5	3	5	5	4	4	4	30	5	4	3	5	3	20	4	4	4	3	15	4	3	3	3	13	78
14	4	3	4	4	5	3	5	28	4	4	3	5	3	19	5	4	4	3	16	4	3	3	2	12	75
15	4	4	5	5	5	4	4	31	4	4	3	4	2	17	4	4	4	2	14	4	3	3	2	12	74
16	4	4	4	5	5	5	4	31	5	3	3	4	2	17	4	4	4	3	15	4	3	3	2	12	75
17	4	4	4	4	4	4	5	29	5	5	3	4	3	20	4	4	4	3	15	4	3	3	2	12	76
18	3	4	5	5	5	4	5	31	5	3	3	4	3	18	4	4	4	2	14	4	2	3	2	11	74
19	5	5	5	4	5	4	4	32	4	3	3	4	2	16	4	4	5	2	15	4	2	3	3	12	75
20	4	4	4	5	4	4	4	29	5	3	3	4	2	17	4	4	5	5	18	4	2	2	3	11	75
21	4	5	5	5	5	5	4	33	4	4	3	4	1	16	5	4	5	3	17	4	2	3	3	12	78
22	5	4	5	5	4	5	5	33	5	3	3	4	1	16	5	4	4	3	16	4	3	3	2	12	77
23	4	4	5	4	5	4	4	30	4	4	3	4	2	17	5	4	4	3	16	4	3	3	2	12	75
24	4	4	5	4	5	5	4	31	5	3	3	4	2	17	4	4	5	3	16	4	3	3	3	13	77
25	4	4	5	5	4	4	5	31	5	4	3	3	3	18	4	4	5	3	16	4	3	2	3	12	77
26	4	4	4	5	4	4	4	29	3	3	3	3	3	15	4	5	4	3	16	4	3	3	3	13	73
27	5	4	5	5	5	5	4	33	5	4	3	4	2	18	4	4	4	3	15	4	3	2	2	11	77
28	5	5	5	5	5	4	5	34	5	3	3	4	2	17	4	4	4	3	15	4	3	3	2	12	78
29	4	4	5	5	4	5	5	32	4	4	4	4	2	18	4	4	4	4	16	4	2	2	2	10	76
30	4	3	5	5	4	4	4	29	4	4	3	4	1	16	4	4	4	4	16	4	3	2	3	12	73
31	4	5	5	5	5	4	5	33	4	3	3	4	2	16	4	4	4	4	16	4	3	3	3	13	78

**CLASES DIVERTIDAS
CON**

QUIZIZZ



MANUAL PARA DOCENTES DE LENGUA Y LITERATURA

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad la enseñanza en lengua y literatura es importante para garantizar el éxito personal y social de los estudiantes; no obstante, existen dificultades de aprendizaje como la comprensión de textos, no realización de lectura, dificultades para clasificar y comparar textos, no identifican las ideas principales de una lectura, déficit de la ortografía en la escritura, actitud negativa hacia el aprendizaje, entre otros. La razón más lógica es que, esta situación no cambia porque los docentes mantienen procesos de enseñanzas tradicionales.

Por lo tanto, se plantea diseñar un programa de uso de la herramienta Quizizz para mejorar los procesos de enseñanza en lengua y literatura, debido a que esta asignatura es indispensable como materia transversal en las demás áreas del tronco común; además, plantea estrategias de gamificación que permitan desarrollar una mejor propuesta de enseñanza en los docentes.

El mencionado programa de uso de la herramienta Quizizz está estructurado por 10 sesiones de trabajo (talleres) con una duración aproximada de 40 minutos cada una de las sesiones, se aplicará de lunes a viernes en horas laborables, permitiendo a los docentes desarrollar, mejorar y fortalecer sus procesos de enseñanza. El propósito del programa se centra en proporcionar una herramienta metodológica, el mismo que indica información fidedigna que ofrezca el apoyo para la ejecución de actividades afines a las que se plantean y seguir fortaleciendo el proceso de enseñanza de los docentes. El programa se diseña con base al modelo de Zhao (2019), donde refiere que Quizizz es una aplicación que puede ser utilizada en el ámbito educativo y que la misma está basada en juegos, que lleva actividades multijugador a los salones de clases haciendo de ellas interactivas y divertidas. Utilizando Quizizz, los estudiantes pueden participar en las clases en sus dispositivos electrónicos y el uso de esta aplicación en el aula va ayudar a estimular el interés y mejorar el compromiso de los estudiantes. Finalmente, el programa pretende concebir un nuevo conocimiento en el ámbito educativo, por medio de información y la justificación de que el emplear la herramienta Quizizz mejora significativamente el proceso de enseñanza en docentes de instituciones educativas.

II. OBJETIVOS

Objetivo General

Aplicar el programa uso de herramientas Quizizz para mejorar el proceso de enseñanza de lengua y literatura en docentes de instituciones educativas.

Objetivos específicos

1. Socializar los conceptos, características, funciones; pasos para crear cuentas, clases y cuestionarios con relación a la plataforma Quizizz para la correcta utilización de la herramienta tecnológica.
2. Utilizar la plataforma Quizizz para enseñar a los estudiantes de forma interactiva los temas relacionados con la asignatura de lengua y literatura.
3. Valorar los resultados mediante la plataforma Quizizz para establecer su eficiencia con relación a los métodos tradiciones de enseñanza.

III. DESARROLLO DEL PROGRAMA

La aplicación del programa uso de la herramienta Quizizz, fue diseñado para ejecutarlo en 10 sesiones de trabajo (talleres) los cuales se estructuran con una secuencia metodológica de inicio, desarrollo y cierre. Las sesiones fueron planificadas con relación al mejoramiento del proceso de enseñanza en lengua y literatura mediante la utilización de la herramienta tecnológica Quizizz, estableciendo también los criterios para recopilar evidencias en cada una de las sesiones de trabajo mediante la utilización de una ficha de observación.

De acuerdo a la estructura; en el inicio va a constar de una cuestión: ¿cómo comienzo mi sesión de trabajo? Se da a conocer el título de la sesión, el que da la pauta del tema que va a estudiar el docente; asimismo el área de estudio, dejando constancia que puede ser adaptado a otras asignaturas que no guarden relación con lengua y literatura. Además, se plantea el objetivo, el mismo que va a determinar cuáles son los resultados deseados que se esperan alcanzar con la ejecución de las actividades que integran el programa.

En la parte del desarrollo surge la siguiente cuestión: ¿cómo continúo mi sesión de aprendizaje? En esta etapa se despliega el proceso principal del aprendizaje que va a obtener el docente, como es el contenido, en el mismo se va a plasmar los conocimientos científicos, destrezas, actitudes y habilidades relacionados con la aplicación Quizizz que necesariamente deben aprender los docentes para luego incorporarlos en la estructura cognitiva del estudiante.

En la parte final como es el cierre nos vamos a cuestionar: ¿cómo culmino mi sesión de aprendizaje? Se reflexiona sobre lo aprendido durante el desarrollo de las sesiones de trabajo, finalmente, se ejecuta la evaluación donde permitirá reconocer las falencias y aciertos de los docentes con la finalidad de mejorar las sesiones.

La evaluación de la eficiencia del programa sobre el uso de herramienta Quizizz que se aplicará a los docentes, se realizará a través de fichas de observación. En tal sentido, la valoración se ejecutará con la observación de los logros de los docentes en cada uno de los talleres y anotados en una ficha de observación.

IV. SESIONES DE TRABAJO.

N°	Sesión
1	Quizizz: concepto, características, funciones.
2	Crear una cuenta en la plataforma Quizizz.
3	Crear clases en la plataforma Quizizz.
4	Crear cuestionarios y lecciones en la plataforma Quizizz.
5	Utilización de la plataforma Quizizz con estudiantes. Tema: Géneros Literarios.
6	Utilización de la plataforma Quizizz con estudiantes. Tema: Niveles del lenguaje.
7	Utilización de la plataforma Quizizz con estudiantes. Tema: Signos de puntuación.
8	Utilización de la plataforma Quizizz con estudiantes. Tema: Tipos de textos.
9	Utilización de la plataforma Quizizz con estudiantes. Tema: Ejercitar distintos niveles de pensamiento a través de la lectura: literal, inferencial y crítico.
10	Análisis de resultados en Quizizz.

SESIÓN N° 1

TÍTULO: Quizizz: concepto, características, funciones.

Área de estudio:	Lengua y Literatura	Indicador:	Conceptualiza los temas relacionados con la plataforma Quizizz
Asignatura:	Lengua y Literatura	Instrumento:	Ficha de observación
Objetivo:	Conocer la teoría con relación a la plataforma Quizizz, permitiendo identificar claramente conceptos, características y funciones.		
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué es Quizizz? Características de la herramienta tecnológica Quizizz. Funciones de la plataforma Quizizz Importancia de la herramienta Quizizz para el proceso de enseñanza en lengua y literatura. 		
Metodología:	<p>Inicio: el facilitador saluda y da la bienvenida a los docentes que participarán del taller. Del mismo modo, explica la metodología que se utilizará durante las 10 sesiones del programa. En seguida se proyecta un video de la plataforma YouTube relacionado a las nuevas formas de enseñar titulado “Uso de las tics en la educación”. En el siguiente enlace se encuentra el video: https://www.youtube.com/watch?v=vET09Qmt3Nk.</p> <p>El facilitador por medio de la técnica de la lluvia de ideas recopila los saberes previos de los docentes preguntando ¿Cuál es el mensaje del video observado con relación a las tics en el ámbito educativo?</p> <p>Desarrollo: el facilitador por medio de diapositivas, conceptualiza la plataforma Quizizz, explica cuáles son las características y funciones que tiene esta herramienta digital y de qué manera lo puedo utilizar en las asignaturas que imparten. Luego de un intercambio de opiniones el docente proyecta un video de la plataforma YouTube “Quizizz ¿Qué es y cómo funciona?” https://www.youtube.com/watch?v=Z_9O9VOtdKo sirviendo como retroalimentación.</p> <p>Cierre: el facilitador se dirige a los docentes y le solicita que expliquen y argumenten brevemente los temas revisados. De existir falencias se hace una retroalimentación.</p>		
Recursos:	Diapositivas, documentos pdf con teorías relacionadas a la plataforma Quizizz, plataforma YouTube, computador, proyector.		

FICHA DE OBSERVACIÓN

Criterio	Siempre (3)	A veces (2)	Nunca (1)
Conceptualiza los temas relacionados con la plataforma Quizizz			

SESIÓN N° 2

TÍTULO: Crear una cuenta en la plataforma Quizizz.

Área de estudio:	Lengua y Literatura	Indicador:	Crea una cuenta en la plataforma Quizizz.
Asignatura:	Lengua y Literatura	Instrumento:	Ficha de observación
Objetivo:	Explicar los pasos necesarios para crear una cuenta en la plataforma Quizizz y tener conocimiento básico de las funciones de la herramienta digital.		
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> Fase 1: Crear su cuenta en Quizizz Fase 2: Ingresar a su cuenta. Fase 3: Revisión de todas las opciones que proporciona Quizizz. 		
Metodología:	<p>Inicio: el facilitador saluda y da la bienvenida a los docentes que participarán del taller. Del mismo modo, explica la metodología que se utilizará durante la segunda sesión del programa. En seguida se proyecta un video de la plataforma YouTube relacionado a las ventajas de las tics en la educación. https://www.youtube.com/watch?v=mCh1okJuEko luego el facilitador por medio de la técnica de la lluvia de ideas recopila los saberes previos de los docentes preguntando ¿Quizizz beneficia a los docentes para mejorar el proceso de enseñanza en la asignatura de lengua y literatura?</p> <p>Desarrollo: el facilitador por medio de un documento Pdf https://indesvirtual.iadb.org/pluginfile.php/511745/mod_glossary/attachment/5331/Quizizz.pdf proyecta a los docentes los pasos necesarios para crear una cuenta en la plataforma Quizizz; simultáneamente se pide a los docentes que en su medio tecnológico digiten la siguiente dirección web https://quizizz.com/?fromBrowserLoad=true, para que de esta manera ir aplicando los pasos. Luego se pedirá que ingresen y revisen todas las funciones que proporciona este recurso virtual.</p> <p>Cierre: el facilitador se dirige a los docentes y le solicita que muestren en su dispositivo electrónico la cuenta creada en la plataforma virtual y que manifiesten de forma oral cuál es su valoración con relación a uso y accesibilidad de la página web en cuestión.</p>		
Recursos:	Diapositivas, documentos pdf con teorías relacionadas a los pasos para crear una cuenta en la plataforma Quizizz, plataforma YouTube, computador, proyector, internet.		

FICHA DE OBSERVACIÓN

Criterio	Siempre (3)	A veces (2)	Nunca (1)
Crea una cuenta en la plataforma Quizizz.			

SESIÓN N° 3

TÍTULO: Crear clases en la plataforma Quizizz.

Área de estudio:	Lengua y Literatura	Indicador:	Crea clases en la plataforma Quizizz.
Asignatura:	Lengua y Literatura	Instrumento:	Ficha de observación
Objetivo:	Explicar los pasos idóneos para crear clases en la plataforma Quizizz, permitiendo contar con el listado de estudiantes en la cuenta del docente, y hacer un seguimiento al progreso individual en las actividades generadas.		
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> Fase 1: Ingresar a su cuenta. Fase 2: Crear clases en Quizizz. Fase 3: Revisión de todas las opciones que proporciona Quizizz. 		
Metodología:	<p>Inicio: el facilitador saluda y da la bienvenida a los docentes que participarán del taller. Del mismo modo, explica la metodología que se utilizará durante la tercera sesión del programa. En seguida se proyecta un video de la plataforma YouTube relacionado a una guía rápida de la plataforma Quizizz https://www.youtube.com/watch?v=rWuQSD70G1k.</p> <p>El facilitador por medio de la técnica de la lluvia de ideas recopila los saberes previos de los docentes preguntando ¿Es fácil utilizar la herramienta Quizizz? ¿Qué dificultades has presentado hasta el momento? Si en esta última pregunta hay respuestas afirmativas se tiene que realizar una retroalimentación del tema en cuestión.</p> <p>Desarrollo: el facilitador pide a los docentes que inicien sesión en la plataforma Quizizz https://quizizz.com/signup?source=landing_header&fromBrowserLoad=true, por consiguiente, proyecta un video de la plataforma YouTube titulado “Crear una Clase en Quizizz” https://www.youtube.com/watch?v=c5JU6_KdlhA donde se detallan los pasos para que el docente pueda crear una clase en la plataforma Quizizz, en simultaneo el docente debe ir aplicando los pasos.</p> <p>Cierre: el facilitador se dirige a los docentes y le solicita que muestren en su dispositivo electrónico la clase creada en la plataforma virtual y que manifiesten de forma oral cuál es su valoración con relación a las clases creadas y de qué manera lo pueden utilizar con sus actuales estudiantes.</p>		
Recursos:	Diapositivas, documentos pdf con teorías relacionadas a la plataforma Quizizz, plataforma YouTube, computador, proyector, internet.		

FICHA DE OBSERVACIÓN			
Criterio	Siempre (3)	A veces (2)	Nunca (1)
Crea clases en la plataforma Quizizz.			

SESIÓN N° 4

TÍTULO: Crear cuestionarios y lecciones en la plataforma Quizizz.

Área de estudio:	Lengua y Literatura	Indicador:	Crea cuestionarios y lecciones en la plataforma Quizizz.
Asignatura:	Lengua y Literatura	Instrumento:	Ficha de observación
Objetivo:	Explicar el procedimiento para crear cuestionarios y lecciones en la plataforma Quizizz, los mismos ayudaran a medir los conocimientos adquiridos por los estudiantes.		
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> Fase 1: Ingresar a su cuenta. Fase 2: Crear cuestionarios en la plataforma Quizizz. Fase 3: Crear lecciones en la plataforma Quizizz. Fase 3: Revisión de todas las opciones que proporciona Quizizz. 		
Metodología:	<p>Inicio: el facilitador saluda y da la bienvenida a los docentes que participarán del taller. Del mismo modo, explica la metodología que se utilizará durante la cuarta sesión del programa. En seguida se proyecta un video de la plataforma YouTube relacionado que tiene como título “La importancia de usar Quizizz en el aula” https://www.youtube.com/watch?v=F15cgoTkB68. El facilitador por medio de la técnica de la lluvia de ideas recopila los saberes previos de los docentes y pide que den su reflexión personal de la importancia de utilizar la plataforma en su quehacer educativo.</p> <p>Desarrollo: el facilitador pide a los docentes que inicien sesión en la plataforma Quizizz https://quizizz.com/signup?source=landing_header&fromBrowserLoad=true, seguidamente proyecta un documento pdf: https://indesvirtual.iadb.org/pluginfile.php/511745/mod_glossary/attachment/5331/Quizizz.pdf donde se detallan los pasos para que el docente cree un cuestionario o lección con algún tema relacionado a la asignatura y el nivel que imparte clases. En simultaneo el docente debe ir aplicando los pasos. Luego proyecta un video colgado en la plataforma YouTube donde resume los pasos descritos en el documento pdf anterior https://www.youtube.com/watch?v=v-ltBpvUBgo&t=1s.</p> <p>Cierre: el facilitador se dirige a los docentes y le solicita mediante alguna aplicación de mensajería instantánea como WhatsApp envíen el enlace para hacer una valoración del cuestionario o lección que fue creado.</p>		
Recursos:	Diapositivas, documentos pdf con teorías relacionadas a la plataforma Quizizz, plataforma YouTube, computador, proyector, internet.		

FICHA DE OBSERVACIÓN

Criterio	Siempre (3)	A veces (2)	Nunca (1)
Crea cuestionarios y lecciones en la plataforma Quizizz.			

SESIÓN N° 5

TÍTULO: Utilización de la plataforma Quizizz con estudiantes.
Tema: Géneros Literarios.

Área de estudio:	Lengua y Literatura	Indicador:	Reconoce rasgos característicos de los géneros literarios.
Asignatura:	Lengua y Literatura	Instrumento:	Ficha de observación
Objetivo:	Analizar diferentes manifestaciones literarias del contexto universal, reconociendo a la tradición como fuente de la conformación y desarrollo de la literatura.		
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> Géneros literarios. Género narrativo, lírico y dramático. 		
Metodología:	<p>Inicio: el docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes que participarán del taller. Del mismo modo, explica la metodología que se utilizará durante la sesión del programa. Luego motiva a los estudiantes a través de un video titulado "Importancia de la lectura" https://www.youtube.com/watch?v=beqbhd7q5Xw. El docente por medio de la técnica de la lluvia de ideas recopila los saberes previos de los estudiantes y pide que den su reflexión respondiendo la cuestión ¿por qué es importante la lectura de diferentes géneros literarios?</p> <p>Desarrollo: el docente inicia sesión en la plataforma Quizizz y empieza a proyectar donde realiza la explicación del tema relacionado con los géneros literarios, lo hace con el uso de una lección que tomó de la biblioteca de la plataforma digital Quizizz: https://quizizz.com/admin/presentation/5f6a1e9fa5bea4001b8b7baf?source=quiz_page. Simultáneamente se pide a los estudiantes que mediante su dispositivo electrónico ingresen al link https://quizizz.com/JOIN?locale=es para que vayan avizorando la información con relación al tema géneros literarios y vayan respondiendo las preguntas que van apareciendo al momento que el docente explica los contenidos.</p> <p>Cierre: el docente se dirige a los alumnos y le pide que expliquen y argumenten brevemente la información expuesta en la lección proyecta mediante la plataforma Quizizz. Luego el docente realiza la retroalimentación o refuerzo académico, tomando como referencia lo que han explicado los estudiantes.</p>		
Recursos:	Diapositivas, documentos pdf con teorías relacionadas a la plataforma Quizizz, plataforma YouTube, computador, proyector, internet.		

FICHA DE OBSERVACIÓN			
Criterio	Siempre (3)	A veces (2)	Nunca (1)
Reconoce rasgos característicos de los géneros literarios.			

SESIÓN N° 6

Utilización de la plataforma Quizizz con estudiantes.
Tema: Niveles del lenguaje.

Área de estudio:	Lengua y Literatura	Indicador:	Identifica los niveles del lenguaje que están presentes en los diversos contextos.
Asignatura:	Lengua y Literatura	Instrumento:	Ficha de observación
Objetivo:	Interpreta los aspectos formales y el contenido de un texto oral o escrito, en concordancia al propósito comunicativo.		
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> Niveles de lenguaje. Nivel vulgar, coloquial, culto, científico, técnico y literario. 		
Metodología:	<p>Inicio: el docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes que participarán del taller. Del mismo modo, explica la metodología que se utilizará durante la sesión del programa. En seguida proyecta un video de la plataforma YouTube relacionado con la importancia del lenguaje y la comunicación https://www.youtube.com/watch?v=sZpxLsPcLqU&t=17s</p> <p>El docente por medio de la técnica de la lluvia de ideas recopila los saberes previos de los docentes preguntando ¿Cuál es el mensaje del video observado con relación a importancia del lenguaje y la comunicación?</p> <p>Desarrollo: el docente inicia sesión en la plataforma Quizizz y empieza a proyectar donde realiza la explicación del tema relacionado con los distintos niveles del lenguaje, lo hace con el uso de una lección que tomó de la biblioteca de la plataforma digital Quizizz: https://quizizz.com/admin/presentation/5fa2639c506a02001ee9616e?source=quiz_page</p> <p>Simultáneamente se pide a los estudiantes que mediante su dispositivo electrónico ingresen al link https://quizizz.com/JOIN?locale=es para que vayan revisando los contenidos en conjunto con el docente y respondan las preguntas que van apareciendo al momento que el docente explica los contenidos.</p> <p>Cierre: el docente se dirige a los alumnos y le pide que expliquen y argumenten brevemente la información expuesta en la lección proyecta mediante la plataforma Quizizz. Luego el docente realiza la retroalimentación o refuerzo académico, tomando como referencia lo que han explicado los estudiantes.</p>		
Recursos:	Diapositivas, documentos pdf con teorías relacionadas a la plataforma Quizizz, plataforma YouTube, computador, proyector, internet.		

FICHA DE OBSERVACIÓN			
Criterio	Siempre (3)	A veces (2)	Nunca (1)
Identifica los niveles del lenguaje que están presentes en los diversos contextos.			

SESIÓN Nº 7

TÍTULO: Utilización de la plataforma Quizizz con estudiantes.
Tema: Signos de puntuación.

Área de estudio:	Lengua y Literatura	Indicador:	Utiliza los signos de puntuación de manera correcta en diferentes tipos de textos.
Asignatura:	Lengua y Literatura	Instrumento:	Ficha de observación
Objetivo:	Explicar las reglas sobre cómo utilizar los signos de puntuación en los diferentes tipos de texto y realizar ejercicios prácticos para afianzar conocimientos.		
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> Signos de puntuación. Coma, punto, punto y coma, dos puntos seguido, comillas, puntos suspensivos, signos de interrogación y explanación. 		
Metodología:	<p>Inicio: el docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes que participarán del taller. Del mismo modo, explica la metodología que se utilizará durante la sesión del programa. Luego presenta una historia titulada “El testamento de don Facundo” https://blocs.xtec.cat/aracne/files/2011/10/El-testamento-del-se%C3%B1or-Facundo-Las-tres-hermanas.pdf en dicho texto hay muchos herederos que hacen uso de los signos de puntuación a su conveniencia. El docente por medio de la técnica de la lluvia de ideas recopila los saberes previos de los estudiantes y pide que den su reflexión respondiendo la cuestión ¿Por qué son importantes los signos de puntuación y cuál es su finalidad?</p> <p>Desarrollo: el docente inicia sesión en la plataforma Quizizz y empieza a proyectar donde realiza la explicación del tema relacionado con los signos de puntuación, lo hace con el uso de una lección que tomó de la biblioteca de la plataforma digital Quizizz: https://quizizz.com/admin/presentation/5f67b786c20212001b0a8991?source=quiz_page Simultáneamente se pide a los estudiantes que mediante su dispositivo electrónico ingresen al link https://quizizz.com/JOIN?locale=es para que vayan revisando el contenido y responda las preguntas que van apareciendo al momento que el docente explica la temática.</p> <p>Cierre: el docente se dirige a los alumnos y le pide que expliquen y argumenten brevemente la información expuesta en la lección proyecta mediante la plataforma Quizizz. Luego el docente realiza la retroalimentación o refuerzo académico, tomando como referencia lo que han dicho los estudiantes.</p>		
Recursos:	Diapositivas, documentos pdf con teorías relacionadas a la plataforma Quizizz, plataforma YouTube, computador, proyector, internet.		

FICHA DE OBSERVACIÓN			
Criterio	Siempre (3)	A veces (2)	Nunca (1)
Utiliza los signos de puntuación de manera correcta en diferentes tipos de textos.			

SESIÓN N° 8

TÍTULO: Utilización de la plataforma Quizizz con estudiantes.
Tema: Tipos de textos.

Área de estudio:	Lengua y Literatura	Indicador:	Interpreta los aspectos formales y el contenido de un texto, en función del propósito comunicativo.
Asignatura:	Lengua y Literatura	Instrumento:	Ficha de observación
Objetivo:	Analizar y valorar de manera exhaustiva los aspectos formales y el contenido de un texto, en función del propósito comunicativo.		
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> El texto y sus características. Tipos de textos: narrativos, descriptivos, expositivos y argumentativos. 		
Metodología:	<p>Inicio: el docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes que participarán del taller. Del mismo modo, explica la metodología que se utilizará durante la sesión del programa. Luego motiva a los estudiantes a través de un video titulado "Tipo de textos" https://www.youtube.com/watch?v=GlaSB1evSZU. El docente por medio de la técnica de la lluvia de ideas recopila los saberes previos de los estudiantes y pide que den su reflexión respondiendo la cuestión ¿por qué es importante conocer los diversos tipos de textos?</p> <p>Desarrollo: el docente inicia sesión en la plataforma Quizizz y empieza a proyectar donde realiza la explicación del tema relacionado con el Texto y sus características y los tipos de textos, lo hace con el uso de una lección que tomó de la biblioteca de la plataforma digital Quizizz: https://quizizz.com/admin/presentation/6097f377792608001b66e86b?source=quiz_page. Simultáneamente se pide a los estudiantes que mediante su dispositivo electrónico ingresen al link https://quizizz.com/JOIN?locale=es para que vayan avizorando la información con relación al tema tipos de textos y vayan respondiendo las preguntas que van apareciendo al momento que el docente explica los contenidos.</p> <p>Cierre: el docente se dirige a los alumnos y le pide que expliquen y argumenten brevemente la información expuesta en la lección proyecta mediante la plataforma Quizizz. Luego el docente realiza la retroalimentación o refuerzo académico, tomando como referencia lo que han manifestado los estudiantes.</p>		
Recursos:	Diapositivas, documentos pdf con teorías relacionadas a la plataforma Quizizz, plataforma YouTube, computador, proyector, internet.		

FICHA DE OBSERVACIÓN

Criterio	Siempre (3)	A veces (2)	Nunca (1)
Interpreta los aspectos formales y el contenido de un texto, en función del propósito comunicativo.			

SESIÓN N° 9

TÍTULO: Utilización de la plataforma Quizizz con estudiantes.
Tema: Ejercitar distintos niveles de pensamiento a través de la lectura: literal, inferencial y crítico.

Área de estudio:	Lengua y Literatura	Indicador:	Aplica el proceso de comprensión lectora en diferentes tipos de textos.
Asignatura:	Lengua y Literatura	Instrumento:	Ficha de observación
Objetivo:	Identificar y recuperar la información presente en uno o varios textos, para construir un sentido global, estableciendo relaciones entre enunciados y evaluando su intencionalidad.		
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> Comprensión lectora. Nivel literal, nivel inferencial, nivel crítico. 		
Metodología:	<p>Inicio: el docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes que participarán del taller. Del mismo modo, explica la metodología que se utilizará durante la sesión del programa. Luego motiva a los estudiantes a través de un video titulado "Niveles de comprensión lectora, habilidades Verbales" https://www.youtube.com/watch?v=vkv7m-NVh04. El docente por medio de la técnica de la lluvia de ideas recopila los saberes previos de los estudiantes y pide que den su reflexión respondiendo la cuestión ¿por qué es importante comprender lo que se lee?</p> <p>Desarrollo: el docente inicia sesión en la plataforma Quizizz y empieza a proyectar donde realiza la explicación del tema relacionado con los niveles de comprensión lectora, lo hace con el uso de una lección que tomó de la biblioteca de la plataforma digital Quizizz: https://quizizz.com/admin/presentation/61ede91f2be73f001d122be4?source=quiz_page Simultáneamente se pide a los estudiantes que mediante su dispositivo electrónico ingresen al link https://quizizz.com/JOIN?locale=es para que vayan observando, analizando la información con relación al tema niveles de comprensión lectora y vayan respondiendo las preguntas que van apareciendo al momento que el docente explica los contenidos.</p> <p>Cierre: el docente se dirige a los alumnos y le pide que expliquen y argumenten brevemente la información expuesta en la lección proyecta mediante la plataforma Quizizz. Luego el docente realiza la retroalimentación o refuerzo académico, tomando como referencia lo que han explicado los estudiantes.</p>		
Recursos:	Diapositivas, documentos pdf con teorías relacionadas a la plataforma Quizizz, plataforma YouTube, computador, proyector, internet.		

FICHA DE OBSERVACIÓN

Criterio	Siempre (3)	A veces (2)	Nunca (1)
Aplica el proceso de comprensión lectora en diferentes tipos de textos.			

SESIÓN N° 10

TÍTULO: Análisis de resultados en Quizizz.

Área de estudio:	Lengua y Literatura	Indicador:	Analiza los resultados de las lecciones y evaluaciones en Quizizz.
Asignatura:	Lengua y Literatura	Instrumento:	Ficha de observación
Objetivo:	Explicar el procedimiento para crear cuestionarios y lecciones en la plataforma Quizizz, los mismos ayudaran a medir los conocimientos adquiridos por los estudiantes		
Contenidos:	<ul style="list-style-type: none"> Fase 1: Ingresar a su cuenta. Fase 2: Revisar las estadísticas y resultados de las lecciones y exámenes hechos en Quizizz. Fase 3: Revisión de todas las opciones que proporciona Quizizz. 		
Metodología:	<p>Inicio: el facilitador saluda y da la bienvenida a los docentes que participarán del taller. Del mismo modo, explica la metodología que se utilizará durante la sesión del programa. En seguida se proyecta un video de la plataforma YouTube donde se da a conocer un tutorial: "Crea rápido y fácil cuestionarios en Quizizz para tus estudiantes". En el siguiente enlace se encuentra el video: https://www.youtube.com/watch?v=mmHR1tfhdts.</p> <p>El facilitador por medio de la técnica de la lluvia de ideas recopila los saberes previos de los docentes preguntando ¿Le parece innovador las clases impartidas mediante la plataforma Quizizz?</p> <p>Desarrollo: el facilitador pide a los docentes que inicien sesión en la plataforma Quizizz https://quizizz.com/signup?source=landing_header&fromBrowserLoad=true, por consiguiente, proyecta un video de la plataforma YouTube titulado "Visualiza las estadísticas y resultados de los exámenes hechos en Quizizz" https://www.youtube.com/watch?v=lig_pYiTs58 donde se detallan los pasos que el docente debe seguir para visualizar los resultados de las lecciones que los estudiantes realizaron en las sesiones anteriores; en simultaneo el docente debe ir aplicando los pasos.</p> <p>Cierre: el facilitador se dirige a los docentes y le solicita que muestren en su dispositivo electrónico las estadísticas e informes de los estudiantes que realizaron evaluaciones en la plataforma Quizizz y que manifiesten de forma oral cuál es su valoración con relación al tema y de qué manera lo pueden utilizar con sus actuales estudiantes.</p>		
Recursos:	Diapositivas, documentos pdf con teorías relacionadas a la plataforma Quizizz, plataforma YouTube, computador, proyector, internet.		

FICHA DE OBSERVACIÓN

Criterio	Siempre (3)	A veces ()	Nunca (1)
Analiza los resultados de las lecciones y evaluaciones en Quizizz.			

Anexo 4 Carta de solicitud para aplicar el instrumento.

Manglaralto, 11 de abril de 2022.

Señor Master.
Oliver Suárez Figueroa.
Rector de la Unidad Educativa "Manglaralto"
En su despacho.

ASUNTO: Solicita autorización para realizar investigación.

Tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo augurarle éxitos en la gestión de la institución a la cual usted representa.

Luego para comunicarle que la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo Filial Piura – Perú, en la cual estoy estudiando, tiene los Programas de Maestría y Doctorado, en diversas menciones, donde los estudiantes se forman para obtener el Grado Académico de Maestro o de Doctor según el caso.

Para obtener el Grado Académico correspondiente, los estudiantes deben elaborar, presentar, sustentar y aprobar un Trabajo de Investigación Científica (Tesis).

Por tal motivo alcanzo la siguiente información:

- 1) **Apellidos y nombres del estudiante:** Del Pezo Suárez Cristhian Arturo.
- 2) **Programa de estudios:** Maestría en administración de la educación.
- 3) **Ciclo de estudios:** 3^{er} ciclo.
- 4) **Título de la investigación:** Herramienta Quizizz para el proceso de enseñanza en lengua y literatura en docentes de una institución educativa Santa Elena, 2022.
- 5) **Asesora:** Mg. Irene Merino Flores.

Debo señalar que los resultados de la investigación a realizar me benefician como investigador y también a la institución donde se realiza la investigación.

Por tal motivo, solicito a usted se sirva autorizar la realización de mi investigación en la institución que usted dirige.

Atentamente


Cristhian Del Pezo Suárez
C.I. 0928624402

U.E. "MANGLARALTO"
RECIBIDO
12 ABR 2022 HORA: 9:00.

MSc. Oliver Suárez Figueroa

Anexo 5 Carta de autorización para aplicar el instrumento.



Ministerio de Educación

UNIDAD EDUCATIVA "MANGLARALTO"

EDUCACIÓN SUPERIOR Y BACHILLERATO TÉCNICO

Manglaralto - Santa Elena - Ecuador

Manglaralto, 19 de abril de 2022.

AUTORIZACIÓN


Yo, **Oliver Suárez Figueroa** con C.I. 0918177551 rector de la Unidad Educativa "Manglaralto", autorizo a **Cristhian Arturo Del Pezo Suárez** con C.I. 0928624402, estudiante del programa de Maestría en Administración de la Educación de la Universidad "Cesar Vallejo" Filial Piura - Perú, para que desarrolle en la institución que presido su trabajo de investigación titulado "**Herramienta Quizizz para el proceso de enseñanza en lengua y literatura en docentes de una institución educativa Santa Elena, 2022**".

En tal sentido, brindo la atención solicitada y las facilidades de acceso, a fin de que pueda aplicar los instrumentos de investigación para que pueda recabar la información requerida de nuestros docentes.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente.




MSc. Oliver Suárez Figueroa
Rector



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, MERINO FLORES IRENE, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis titulada: "HERRAMIENTA QUIZZ PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA EN LENGUA Y LITERATURA EN DOCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SANTA ELENA, 2022", cuyo autor es DEL PEZO SUAREZ CRISTHIAN ARTURO, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido de 16.00%, y 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, 07 de Agosto del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
MERINO FLORES IRENE DNI: 40918909 ORCID 0000-0003-3026-5766	Firmado digitalmente por: IMERINOF el 07-08-2022 09:32:41

Código documento Trilce: TRI - 0398386