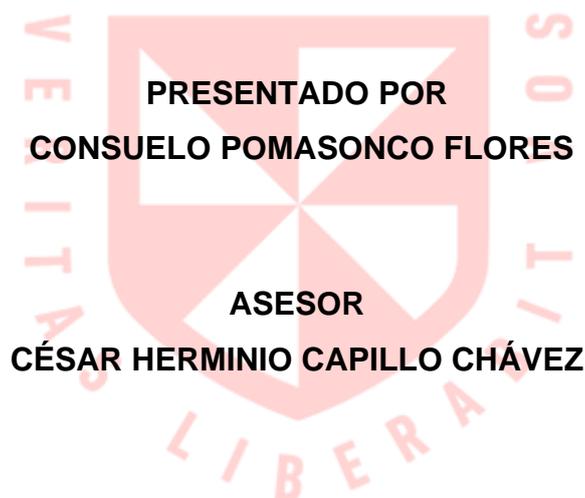




**INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO**

**PLATAFORMA QUIZZ Y COMPETENCIA 2 DE
COMUNICACIÓN EN ESTUDIANTES DEL 2DO GRADO
DE PRIMARIA- INSTITUCIÓN EDUCATIVA 049, EL
AGUSTINO 2023**



**PRESENTADO POR
CONSUELO POMASONCO FLORES**

**ASESOR
CÉSAR HERMINIO CAPILLO CHÁVEZ**

**TESIS
PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO
DE MAESTRA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN INFORMÁTICA Y
TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

**LIMA, PERÚ
2024**



CC BY-NC-ND

Reconocimiento – No comercial – Sin obra derivada

El autor sólo permite que se pueda descargar esta obra y compartirla con otras personas, siempre que se reconozca su autoría, pero no se puede cambiar de ninguna manera ni se puede utilizar comercialmente.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



**INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN
SECCIÓN DE POSGRADO**

**PLATAFORMA QUIZZZ Y COMPETENCIA 2 DE COMUNICACIÓN EN
ESTUDIANTES DEL 2DO GRADO DE PRIMARIA- INSTITUCIÓN
EDUCATIVA 049, EL AGUSTINO 2023**

**TESIS PARA OPTAR
EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN
INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

**PRESENTADO POR:
CONSUELO POMASONCO FLORES**

**ASESOR:
DR. CÉSAR HERMINIO CAPILLO CHÁVEZ**

LIMA, PERÚ

2024

**PLATAFORMA QUIZZZ Y COMPETENCIA 2 DE COMUNICACIÓN EN
ESTUDIANTES DEL 2DO GRADO DE PRIMARIA- INSTITUCIÓN
EDUCATIVA 049, EL AGUSTINO 2023**

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO

ASESOR:

Dr. César Herminio Capillo Chávez

PRESIDENTE DEL JURADO:

Dr. Ángel Salvatierra Melgar

MIEMBROS DEL JURADO:

Dr. Rosa del Pilar López García

Dr. Emilio Augusto Rosario Pacahuala

DEDICATORIA

A mis padres Cirilo y Justina que me dejaron un gran ejemplo de fortaleza, constancia y superación, y sé que me acompañan por siempre.

A mi esposo y a mis amados hijos Luciana y Guillermo por su apoyo incondicional y darme fuerzas de continuar con mis proyectos educativos de superación.

AGRADECIMIENTOS

A mi asesor Dr. César Herminio Capillo Chávez por su constancia y guía para culminar mi investigación y brindar un aporte a la sociedad. A la USMP por sus niveles óptimos de enseñanza y valiosos conocimientos de los docentes, que permitieron mejorar mi formación con las herramientas tecnológicas.

ÍNDICE

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTOS.....	v
ÍNDICE	vi
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO.....	7
1.1. Antecedentes de la Investigación	7
1.2. Bases Teóricas	10
1.3. Definición de Términos Básicos.....	14
CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES.....	19
2.1. Formulación de Hipótesis Principal y Derivadas.....	19
2.2 Variables y Definición Operacional	20
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	26
3.1. Diseño Metodológico	26
3.2. Diseño Muestral.....	27
3.3. Técnicas de Recolección de Datos.....	28
3.4. Técnicas Estadísticas para el Procesamiento de Información.....	28
3.5. Aspectos Éticos	29
CAPÍTULO IV: RESULTADOS.....	30
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN	47
CONCLUSIONES	52
RECOMENDACIONES.....	54
FUENTES DE INFORMACIÓN.....	56
ANEXOS	60

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de la Variable Plataforma Quizizz.....	21
Tabla 2 Operacionalización de la Variable Competencia 2 de Comunicación	23
Tabla 3 Distribución de Frecuencias de la Variable 1 Plataforma Quizizz.	30
Tabla 4 Distribución de Frecuencia de la Dimensión 1, Interactividad con Quizizz.	31
Tabla 5 Distribución de Frecuencia de la Dimensión 2, Flexibilidad con Quizizz.....	32
Tabla 6 Distribución de frecuencia de la Dimensión 3, Flexibilidad con Quizizz.....	33
Tabla 7 Distribución de Frecuencias de Niveles de Competencia 2 de Comunicación	34
Tabla 8 Distribución de Frecuencias de Niveles de la Dimensión 1: Nivel Literal	35
Tabla 9 Distribución de Frecuencias de Niveles de la Dimensión 2: Nivel Inferencial ..	36
Tabla 10 Distribución de Frecuencias de Niveles de la Dimensión 3: Nivel Criterial	37
Tabla 11 Descripción de la Relación entre la Plataforma Quizizz y la Competencia 2 de Comunicación	38
Tabla 12 Correlación de Spearman entre Plataforma quizizz y Competencia 2 de Comunicación	39
Tabla 13 Descripción de la Relación entre Plataforma Quizizz y Nivel Literal	41
Tabla 14 Correlación de Spearman entre la Plataforma Quizizz y Nivel Literal.....	42
Tabla 15 Correlación de Spearman entre la Plataforma Quizizz y Nivel Literal.....	43
Tabla 16 Correlación de Spearman entre Plataforma Quizizz y Nivel Inferencial.....	44
Tabla 17 Descripción de la Relación entre Plataforma Quizizz y Nivel Criterial	45
Tabla 18 Correlación de Spearman entre Plataforma Quizizz y Nivel Criterial	46

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Gráfica de Barras de la Variable Plataforma Quizizz	30
Figura 2 Gráfica de Barras de la Dimensión 1: Interactividad	31
Figura 3 Gráfica de Barras de la Dimensión 2: Flexibilidad.....	32
Figura 4 Gráfica de Barras de la Dimensión 3: Estandarización	33
Figura 5 Gráfica de Barras de la Variable Competencia 2 de Comunicación.....	34
Figura 6 Gráfica de Barras de la Dimensión 1: Nivel Literal.....	35
Figura 7 Gráfica de Barras de la Dimensión 2: Nivel Inferencial	36
Figura 8 Gráfica de barras de la Dimensión 3: Nivel Criterial.....	37
Figura 9 Gráfica de Barras de la Plataforma quizizz y Competencia 2 de Comunicación	39
Figura 10 Gráfica de Barras de la Plataforma Quizizz y Nivel Literal	41
Figura 11 Gráfica de Barras de la Plataforma quizizz y Nivel Inferencial	43
Figura 12 Gráfica de Barras de la Plataforma Quizizz y Nivel Criterial.....	45

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre la plataforma Quizizz y el logro de la competencia "Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna" en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa 049, El Agustino. Se empleó un enfoque cuantitativo, de tipo básico, con un diseño no experimental y de nivel correlacional. Se seleccionó una muestra de 80 estudiantes de segundo grado de nivel primaria, pertenecientes a tres secciones. Para la recolección de datos, se utilizaron dos cuestionarios tipo Likert aplicados a las variables Plataforma Quizizz y Competencia 2 de Comunicación. La validez de los cuestionarios se estableció mediante juicio de expertos y su confiabilidad se determinó a través del Alfa de Cronbach, obteniéndose un valor de 0.94 para el cuestionario sobre la Plataforma Quizizz y 0.95 para el cuestionario sobre la Competencia 2 de Comunicación. Los resultados, tras la aplicación de los cuestionarios, demostraron una correlación positiva ($\rho = 0.702$), lo que indica una relación directa, fuerte y significativa ($p\text{-valor} = 0.000 < 0.05$) entre la Plataforma Quizizz y la Competencia 2 de Comunicación.

Palabras clave: *Plataforma Quizizz; Competencia; Literal; Inferencial; Criterial.*

ABSTRACT

The research aimed to determine the relationship between the Quizizz platform and the achievement of the competency "Reads various types of texts written in their native language" in second-grade students at the 049 Educational Institution, El Agustino. A quantitative approach was employed, with a basic type, non-experimental design, and correlational level. A sample of 80 second-grade primary school students from three sections was selected. For data collection, two Likert-type questionnaires were used, applied to the variables Quizizz Platform and Communication Competency 2. The validity of the questionnaires was established through expert judgment, and their reliability was determined using Cronbach's Alpha, yielding a value of 0.94 for the Quizizz Platform questionnaire and 0.95 for the Communication Competency 2 questionnaire. The results, after applying the questionnaires, demonstrated a positive correlation ($\rho = 0.702$), indicating a direct, strong, and significant relationship ($p\text{-value} = 0.000 < 0.05$) between the Quizizz Platform and Communication Competency 2.

Keywords: Quizizz Platform; competency; literal; inferential; criterial.

NOMBRE DEL TRABAJO

PLATAFORMA QUIZIZZ Y COMPETENCIA 2 DE COMUNICACIÓN EN ESTUDIANTES DEL 2DO GRADO DE PRIMARIA- INSTITUTO

AUTOR

CONSUELO POMASONCO FLORES

RECUENTO DE PALABRAS

18770 Words

RECUENTO DE CARACTERES

101147 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

98 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

1.8MB

FECHA DE ENTREGA

Aug 29, 2024 7:18 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Aug 29, 2024 7:20 PM GMT-5

● 10% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 10% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref
- Base de datos de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Base de datos de Internet
- Material bibliográfico
- Material citado
- Base de datos de trabajos entregados
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)



DECLARACIÓN JURADA

Yo, Consuelo Pomasonco Flores, estudiante del instituto para la Calidad de la Educación USMP(Virtual) de la Universidad de San Martín de Porres DECLARO BAJO JURAMENTO que todos los datos e información que acompañan a la Tesis o Trabajo de Investigación titulado "PLATAFORMA QUIZZ Y COMPETENCIA 2 DE COMUNICACIÓN EN ESTUDIANTES DEL 2DO GRADO DE PRIMARIA- INSTITUCIÓN EDUCATIVA 049, EL AGUSTINO 2023 "

1. Son de mi autoría
2. El presente Trabajo de Investigación / Tesis no ha sido plagiado ni total,ni parcialmente.
3. El Trabajo de Investigación / Tesis no ha sido publicado ni presentado anteriormente.
4. Los resultados de la investigación son verídicos. No han sido falsificados, duplicados, copiados, ni adulterados.

De identificarse alguna de las irregularidades señaladas en la presente declaración jurada; asumo las consecuencias y las sanciones a que dieran lugar, sometiéndome a las autoridades pertinentes.

Lima, 05 de febrero de 2024

.....
Firma del Estudiante

DNI: 40571369

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, aunque se han retomado las clases presenciales, algunos docentes han continuado utilizando herramientas virtuales que surgieron con fuerza durante la pandemia. Sin embargo, un número significativo de docentes no se familiarizó con estas herramientas, lo que ha perpetuado métodos de enseñanza y evaluación tradicionales, centrados en la memorización.

Muchos docentes desconocen las ventajas que ofrecen las plataformas virtuales como Quizizz, ya sea por motivos económicos, falta de interés o escasa actualización tecnológica. Este desconocimiento limita su capacidad para llevar a cabo clases de comprensión lectora con actividades interactivas que ofrezcan retroalimentación y una evaluación dinámica y motivadora. Como resultado, se ha observado una falta de motivación entre los estudiantes y deficiencias en el aprendizaje por competencias, especialmente en la comprensión de textos.

Esta situación ha provocado que algunos estudiantes de primaria presenten dificultades en la competencia de "leer diversos tipos de textos escritos en su lengua materna". Estos estudiantes no se sienten motivados con la lectura tradicional en materiales impresos y prefieren actividades interactivas y evaluaciones a través de

diversas plataformas. La falta de uso de herramientas virtuales en la evaluación perpetúa un enfoque tradicional y memorístico, lo cual contribuye al bajo rendimiento escolar en la competencia mencionada.

La evaluación de la comprensión de textos requiere una motivación intrínseca, autonomía por parte del estudiante, y es fundamental mantener su interés y atención en cada aspecto de la competencia lectora. Esto está directamente relacionado con las estrategias utilizadas por los docentes para lograr un aprendizaje significativo. Con la creciente interacción de los estudiantes con la tecnología, estos ahora tienen más oportunidades de aprendizaje adaptadas a sus necesidades e intereses.

Beltrán et al. (2020) han señalado que la motivación es un fenómeno multidimensional, donde los estudiantes manifiestan diferentes tipos de motivación en un mismo contexto, lo que ha llevado a numerosos investigadores a estudiar aspectos como la motivación intrínseca y extrínseca, la autoeficacia, el interés, los valores y las metas de los estudiantes.

Por ello, es necesario implementar evaluaciones en entornos digitales para mejorar el rendimiento académico, aunque esto presenta desafíos que deben superarse para cerrar las brechas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El avance de la tecnología ha posibilitado una nueva generación de medios de comunicación capaces de superar instantáneamente las barreras geográficas y ofrecer a la sociedad un amplio abanico de posibilidades comunicativas (Gámiz, 2009, p.57).

El tema de investigación contó con pocos antecedentes a nivel nacional e internacional. Sin embargo, la pandemia permitió la realización de actividades interactivas con mayor énfasis, lo que evidenció cambios significativos en el aprendizaje a través del uso de plataformas digitales. Por ello, se buscó determinar la relación entre el uso de la plataforma Quizizz y el logro de la competencia de "leer diversos tipos de textos en su lengua materna" en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa 0049, El Agustino, 2023.

Dado lo anterior y habiéndose identificado la problemática en estudio, se propuso investigar dos variables fundamentales: la plataforma Quizizz (variable independiente) y la competencia 2: "leer diversos tipos de textos en su lengua materna" (variable dependiente), analizando su relación en el aprendizaje de los estudiantes de segundo grado. Los resultados de este estudio deberán contribuir a aumentar el conocimiento sobre el tema seleccionado, así como a tomar decisiones orientadas a mejorar la calidad de la educación y el aprendizaje en el nivel primario, específicamente en segundo grado.

Por lo tanto, para determinar si existe una relación entre la plataforma Quizizz y el logro de la competencia 2 de Comunicación, se planteó la siguiente pregunta de investigación:

¿De qué manera la plataforma Quizizz tiene relación con la competencia leer diversos tipos de textos escritos en su lengua materna en estudiantes de 2do grado de primaria en la Institución Educativa N°049, El Agustino 2023?

Además, se presentó la siguiente lista de problemas específicos:

- ¿De qué manera la plataforma Quizizz se relaciona con el nivel literal para el logro de la competencia lee diversos tipos de textos en su lengua materna en los estudiantes de 2do grado de primaria en la Institución Educativa N°049, El Agustino 2023?
- ¿De qué manera la plataforma Quizizz se relaciona con el nivel inferencial para el logro de la competencia lee diversos tipos de textos en su lengua materna en los estudiantes de 2do grado de primaria en la Institución Educativa N°049, El Agustino 2023?
- ¿De qué manera la plataforma Quizizz se relaciona con el nivel criterial para el logro de la competencia lee diversos tipos de textos en su lengua materna en los estudiantes de 2do grado de primaria en la Institución Educativa N°049, El Agustino 2023?

En relación con el problema principal, se formuló el objetivo principal:

Determinar cuál es la relación de la plataforma Quizizz y el logro de la competencia lee diversos tipos textos escritos en su lengua materna en los estudiantes del 2do grado de primaria de la Institución Educativa 049, El Agustino 2023.

De igual manera, se plantearon como objetivos específicos:

- Determinar la relación entre la plataforma Quizizz con el nivel literal para el logro de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna en

los estudiantes de 2do grado de primaria en la Institución Educativa N°049, El Agustino 2023.

- Determinar la relación entre la plataforma Quizizz con el nivel inferencial para el logro de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna de los estudiantes de 2do grado de primaria en la Institución Educativa N°049, El Agustino 2023.
- Determinar la relación entre la plataforma Quizizz con el nivel criterial para el logro de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna en los estudiantes de 2do grado de primaria en la Institución Educativa N°049, El Agustino 2023.

Los resultados obtenidos ofrecerán un valioso aporte pedagógico tanto para docentes como para estudiantes en los siguientes aspectos: los docentes podrán fortalecer el uso de herramientas virtuales para mejorar la comprensión lectora de sus alumnos, aplicando diversas estrategias, mientras que los estudiantes desarrollarán y perfeccionarán sus competencias en comprensión lectora a través del uso de la plataforma Quizizz, logrando aprendizajes más significativos.

La limitación del estudio se basó en el proceso de la investigación, especialmente en la recolección de muestras e información, ya que fue necesario esperar el regreso a clases a mitad de año, además de depender de la disponibilidad de tiempo de los docentes de aula. La accesibilidad a la información también se vio limitada debido a la escasez de bibliografía sobre el uso de la plataforma Quizizz en el ámbito educacional

en nuestro país, dentro de la Educación Básica Regular, lo que obligó a recurrir a investigaciones internacionales para obtener un mejor conocimiento de la variable en estudio. La investigación se llevó a cabo mediante un diseño no experimental transversal de tipo básico, con un enfoque cuantitativo de nivel correlacional. Se adaptaron instrumentos para las dos variables de estudio, los cuales fueron validados a través de juicios de expertos y se evaluó su confiabilidad mediante pruebas estadísticas.

A continuación, se describen los capítulos de la tesis:

El Capítulo I abarcó el marco teórico, donde se presentaron los antecedentes internacionales y nacionales, la definición de términos básicos y las bases teóricas de las dos variables. En el Capítulo II, se formularon la hipótesis general y las específicas, así como la definición operacional de cada variable. El Capítulo III incluyó la metodología de investigación, la muestra, aspectos éticos, técnicas de recolección de datos y técnicas estadísticas que facilitaron el procesamiento de la información. El Capítulo IV se dedicó a los resultados de la investigación, presentando los resultados descriptivos y la comprobación de cada una de las hipótesis. En el Capítulo V, se expuso la discusión de los resultados, los cuales fueron contrastados con los antecedentes de la investigación. Finalmente, se describieron las conclusiones, recomendaciones, fuentes de información y anexos utilizados en la tesis.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes de la Investigación

Antecedentes Nacionales

Vega (2023), realizó una investigación cuyo propósito principal fue determinar la influencia de Quizizz en la motivación de los estudiantes de tercer grado de educación secundaria del colegio María Reina Marianistas, San Isidro, 2022. El diseño fue pre-experimental de corte transversal, y estuvo conformado por 137 estudiantes. Los resultados demostraron que existió una influencia positiva entre la plataforma Quizizz y la motivación, considerando que Quizizz es una herramienta gamificadora que se relacionó con la motivación en el aprendizaje y mejoró sus niveles de satisfacción al aprender algo nuevo, logrando sus metas.

Zavala (2021), desarrolló una investigación sobre el uso de Quizizz como estrategia didáctica de gamificación para el aprendizaje por competencias en los alumnos del curso virtual de Historia de la Cultura en el Instituto Toulouse Lautrec, Lima.

El tipo de investigación fue cuasi-experimental. La técnica de recolección de datos consistió en un cuestionario de preguntas cerradas de selección múltiple. Finalmente, se comprobó que el uso de Quizizz influyó significativamente en el aprendizaje por competencias, evidenciando una mejora cognitiva, procedimental y actitudinal, teniendo en cuenta el interés de los estudiantes durante su aprendizaje.

Maldonado (2019), llevó a cabo un estudio titulado "Entornos virtuales y la mejora de la comprensión lectora en la Institución Educativa Simón Bolívar de Moquegua, 2018". El diseño de la investigación fue de carácter cuantitativo, utilizando el método científico como método general, e incluyendo el método descriptivo y el método estadístico. La investigación fue de tipo no experimental. El propósito principal fue fomentar en el alumnado el interés por la lectura y desarrollar el hábito lector. Se comprobó que existió una relación entre los entornos virtuales y las dimensiones literal, inferencial y crítica de la comprensión lectora. Se sugirió implementar el uso de entornos virtuales para mejorar la comprensión lectora, motivar y desarrollar las habilidades de los estudiantes.

Finalmente, Chávez & Chávez (2021), realizaron una investigación cuyo objetivo principal fue comprobar la eficacia de la intervención pedagógica basada en el programa "Leo, juego y comprendo" para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de 2° grado de educación primaria. El diseño de la investigación fue cuasi-experimental, considerando dos grupos: experimental y control. Se utilizó una ficha técnica con 24 preguntas. Concluyeron que al aplicar el programa "Leo, juego y comprendo," los estudiantes demostraron ser capaces de reorganizar la información para lograr el propósito. Asimismo, se recomendó desarrollar programas experimentales para mejorar

la comprensión lectora y capacitar a los docentes en estrategias para mejorar la enseñanza de la comprensión lectora.

Antecedentes Internacionales

Estrella & Sierra (2022), realizaron un estudio sobre el uso del recurso educativo digital Quizizz como estrategia pedagógica para el desarrollo de la interpretación textual a partir de la lectura de imágenes en los estudiantes de 1° grado, grupo 3, de la Institución Educativa Madre Amalia de Sincelejo. El objetivo principal fue mejorar la interpretación textual de estos estudiantes mediante el uso de Quizizz. La técnica e instrumentos empleados incluyeron pruebas diagnósticas, diseño Canva, actividades en Quizizz, talleres pedagógicos y cuestionarios finales. Se concluyó que el uso de estrategias innovadoras y metodologías activas, a través de actividades gamificadas en Quizizz, motivó a los estudiantes en la interpretación textual.

González & Santiago (2019), desarrollaron una investigación sobre el fortalecimiento de la comprensión lectora mediante el uso de Mangus Classroom en estudiantes de básica primaria de la IED Helena de Chauvin en Barranquilla. El objetivo principal fue determinar la incidencia de la herramienta web 2.0 "Mangus Classroom" en el fortalecimiento de la comprensión lectora a nivel inferencial. La población estuvo conformada por 70 estudiantes de 5° grado de primaria, de los cuales 35 trabajaron el nivel inferencial de comprensión lectora utilizando la plataforma, mientras que los otros estudiantes desarrollaron la metodología impartida sin acceso a la plataforma. La investigación concluyó que Mangus Classroom fortalece la comprensión lectora en el

nivel inferencial, despertando el interés de los estudiantes a través de elementos de gamificación y evidenciando un progreso significativo.

Calderón (2022), llevó a cabo una investigación cuyo objetivo principal fue aplicar Quizizz como herramienta de apoyo en el proceso de evaluación de los estudiantes de la Unidad Educativa Carlos Montúfar, parroquia San Rafael, cantón Bolívar. El diseño de la investigación fue documental y descriptivo, utilizando un procedimiento científico sistemático que facilitó la consolidación de los datos obtenidos. La investigación empleó un diseño no experimental y analizó las variables de forma independiente. Se concluyó que la evaluación diagnóstica permitió dar viabilidad al proyecto, logrando efectividad en la evaluación de los estudiantes.

1.2. Bases Teóricas

Bases Teóricas de la Variable Plataforma Quizizz

Álvarez (2021) afirmó que Quizizz es un recurso gratuito que ofrece cuestionarios que los estudiantes pueden responder tanto sincrónicamente como asincrónicamente. Al finalizar cada actividad, la plataforma proporciona puntuaciones basadas en la velocidad de respuesta y los aciertos en cada ítem. Quizizz se caracteriza por su entorno motivador y divertido, que incluye memes, copas, medallas y música. Para utilizar esta herramienta, es esencial que el docente tenga una cuenta en línea para crear los cuestionarios y proporcionar a los estudiantes un código de acceso. Álvarez concluyó que Quizizz tiene una influencia positiva en los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje,

ya que las actividades motivadoras y divertidas ayudan a mejorar la confianza, estimulan el interés por aprender y reducen la ansiedad asociada a los exámenes.

Por otro lado, Ruiz (2019) señaló en su artículo "Quizizz en el aula: evaluar jugando" que es ideal explorar Quizizz para conocer sus diversas opciones y adaptarlas a las necesidades específicas. Además, destacó que la plataforma es de fácil acceso y ofrece una amplia gama de posibilidades para realizar evaluaciones formativas, facilitando la recopilación de datos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Dimensiones de la Variable Plataforma Quizizz.

Interactividad

Esta dimensión se relaciona con la capacidad de los estudiantes para participar activamente en las actividades de Quizizz, permitiendo la obtención inmediata de resultados. La plataforma clasifica las interacciones de los estudiantes y proporciona retroalimentación instantánea, facilitando un aprendizaje más dinámico.

Flexibilidad

Según Ortega (2016), la flexibilidad desde el punto de vista pedagógico abarca aspectos didácticos y de evaluación, facilitando la interacción del estudiante con el conocimiento y el desarrollo de competencias, así como la medición de los resultados del proceso de aprendizaje (p. 48). En el contexto de Quizizz, la flexibilidad se define como la capacidad de adaptar las formas de aprendizaje a las necesidades individuales

de los estudiantes, promoviendo la autonomía y la interdependencia entre el conocimiento teórico y práctico.

Estandarización

Esta dimensión se refiere a la adaptación de procesos para optimizar el rendimiento. Una característica destacada de Quizizz es su retroalimentación continua y la posibilidad de reutilizar cuestionarios elaborados por otros usuarios. Esto permite a los docentes compartir y emplear estos cuestionarios en diferentes sesiones de aprendizaje, haciendo que los temas y preguntas sean accesibles para cualquier estudiante y facilitando así su proceso de aprendizaje.

Bases Teóricas de la Variable Competencia 2 de Comunicación

La Competencia 2 de Comunicación se define como la interacción dinámica entre el lector, el texto y los contextos socioculturales que enmarcan la lectura (Currículo Nacional, 2016, p. 72). En este contexto, el estudiante demuestra un proceso activo al interpretar los textos y formarse una posición sobre su contenido. Este proceso enfatiza la integración de saberes diversos basados en la experiencia lectora previa del estudiante, considerando su entorno sociocultural. Es fundamental que el estudiante comprenda el propósito de la lectura, reconozca su utilidad en su vida cotidiana y entienda las relaciones intertextuales presentes en los textos leídos. Las nuevas tecnologías y la multimodalidad contribuyen significativamente a la transformación de los modos de lectura (Programación Curricular Primaria - MINEDU, 2016).

Según Tobón (2013), las competencias, desde una perspectiva más compleja, están vinculadas a la gestión del talento humano, un proceso destinado a desarrollar las potencialidades del individuo. En este sentido, la labor educativa debe orientar a cada alumno en su formación integral, permitiéndole convertirse en un ser completo con perspectivas de desarrollo (p. 1). Las competencias implican un conjunto de habilidades que los estudiantes deben desarrollar en diversas materias, fomentando el pensamiento crítico y lógico. Además, se debe promover la creatividad y la autonomía a lo largo del proceso educativo, teniendo en cuenta las necesidades e intereses del estudiante en su vida cotidiana.

La competencia personal es una habilidad crucial para resolver situaciones en la vida diaria, considerando la autonomía y la capacidad de enfrentar desafíos. Es esencial considerar tanto el "saber qué" como el "saber cómo", con el objetivo de formar individuos competentes en un entorno competitivo.

Dimensiones de la Variable Competencia 2 de Comunicación

Nivel Literal: En este nivel, el lector se enfoca en captar el contenido explícito del texto. Esto incluye localizar e identificar elementos como las ideas principales, personajes, secuencias, así como recordar pasajes y detalles específicos del texto.

Nivel Inferencial: Este nivel implica relacionar y asociar significados para inferir y deducir lo implícito en el texto. El lector debe explicar el contenido con profundidad, formulando hipótesis y nuevas ideas para elaborar conclusiones. Para alcanzar este

nivel, es necesario comparar, relacionar y clasificar la información de acuerdo con jerarquías para sintetizar el contenido.

Nivel Criterial: En este nivel, se lleva a cabo una reflexión sobre el contenido y el contexto de la lectura. El lector debe comparar y contrastar el contenido del texto con sus experiencias previas, emitiendo una opinión sobre los efectos que el texto puede producir.

1.3. Definición de Términos Básicos

Aprendizaje Significativo

Garcés et al. (2018) sostienen que el aprendizaje significativo se caracteriza por construir los conocimientos de manera armónica y coherente, lo cual implica que se desarrolla a partir de conceptos sólidos. Este tipo de aprendizaje permite establecer niveles cognitivos de comprensión e interpretación de la realidad concreta. En este sentido, lo fundamental es cómo los conocimientos nuevos se integran con los preexistentes y se incorporan a la estructura cognitiva del sujeto (p. 234).

Evaluación Sincrónica y Asincrónica

La evaluación sincrónica se realiza evaluando a todos los estudiantes simultáneamente, en el mismo día y a la misma hora. Este tipo de evaluación requiere una planificación adecuada y la disponibilidad de los recursos tecnológicos necesarios para su implementación (Arias, 2019).

Por otro lado, la evaluación asincrónica se lleva a cabo en diferentes tiempos y/o espacios. En este caso, se proporcionan a los estudiantes criterios de evaluación o una rúbrica para que puedan tener en cuenta el plazo y los requisitos de finalización de la evaluación (Gómez & Ruiz, 2020).

Retroalimentación en Línea

La retroalimentación en línea es un componente esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje. Consiste en proporcionar información oportuna sobre las fortalezas y dificultades del estudiante. Las acciones de retroalimentación deben estar orientadas a fomentar la reflexión sobre el aprendizaje, utilizando preguntas que ayuden al estudiante a encontrar las respuestas esperadas. El objetivo es ofrecer información sobre aspectos positivos y negativos que permita al estudiante reflexionar y mejorar su desempeño (Sánchez & López, 2021).

Comprensión de Textos

La comprensión de textos abarca una serie de procesos, incluyendo la percepción, los procesos psicológicos, cognitivos y afectivos. Implica la capacidad de extraer ideas importantes de una lectura y establecer vínculos con otras ideas previamente adquiridas. La comprensión de un texto puede ser literal, al captar datos explícitos; inferencial, al interpretar el significado de cada párrafo; o criterial, al emitir juicios críticos sobre el contenido o mensaje del autor (Pérez, 2018).

Plataforma Virtual

Las plataformas virtuales son herramientas didácticas y tecnológicas en línea que facilitan el desarrollo del aprendizaje e interacción entre el docente y el estudiante. Estas plataformas aumentan la motivación durante el proceso de enseñanza y evaluación mediante la implementación de actividades de aprendizaje interactivas (Fernández & Morales, 2022).

Competencia

Según el CNEB (2016), “la competencia se define como la facultad que tiene una persona para combinar un conjunto de capacidades con el fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético” (p. 29).

Retroalimentación

La retroalimentación consiste en identificar las fortalezas y las áreas de oportunidad para mejorar el desempeño del estudiante, mediante comentarios del docente. Su objetivo es ayudar al estudiante a reconocer los avances logrados y las áreas que requieren mejora para optimizar su nivel de desempeño. Es fundamental que la retroalimentación sea oportuna, válida y útil (Hattie & Timperley ,2020).

Motivación Intrínseca

Uliaque (2017) sostiene que "la motivación intrínseca tiene su origen dentro del individuo y está impulsada por necesidades como la exploración, la experimentación, la curiosidad y la manipulación. Estas conductas se consideran motivadoras en sí mismas.

En otras palabras, la motivación intrínseca es autoadministrada y predispone al individuo a esforzarse por alcanzar una meta" (p. XX).

Esta perspectiva sugiere que la motivación intrínseca surge internamente, sin necesidad de estímulos externos. Se manifiesta como un deseo de superación personal, el impulso de aprender y la satisfacción de realizar las tareas de manera competente.

Motivación Extrínseca

Para Bainbridge (2019), como se citó en Domínguez (2021) la motivación extrínseca se refiere a "la motivación que viene de afuera es decir del exterior del individuo. Una persona extrínsecamente motivada realizará una tarea o actividad, incluso si tiene poco interés en hacerla, debido a la satisfacción anticipada que se obtiene de una recompensa".

Se considera motivación extrínseca a las acciones que debe realizar para conseguir un premio externo con el anhelo de ser reconocido evitando una posible reprobación.

Entornos Virtuales.

Según el Currículo Nacional de la Educación Básica (2016), los entornos virtuales permiten al estudiante interpretar, modificar y optimizar estos espacios durante las actividades de aprendizaje y en prácticas sociales. Esto implica la integración de procesos como la búsqueda, selección y evaluación de información; la modificación y creación de materiales digitales; y la comunicación y participación en comunidades

virtuales. Además, el estudiante debe adaptar estos entornos a sus necesidades e intereses de manera sistemática (p. 151).

Los entornos virtuales se definen como espacios interactivos que utilizan herramientas y recursos informáticos para facilitar el aprendizaje de manera didáctica. En estos entornos, los estudiantes pueden leer, analizar y formular preguntas, trabajar en equipo, y utilizar diversas herramientas interactivas, todo ello adaptado a su nivel de aprendizaje.

CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.1. Formulación de Hipótesis Principal y Derivadas

Hipótesis General

Hi: La plataforma Quizizz se relaciona significativamente en el aprendizaje y el logro de la competencia lee diversos tipos de textos en su lengua materna con estudiantes de 2do grado de primaria de la institución educativa n°049 del distrito de El Agustino 2023.

Hipótesis Especificas

Hi1: La plataforma Quizizz se relaciona con el nivel literal para el logro de la competencia lee diversos tipos de textos en su lengua materna en los estudiantes de 2do grado de primaria en la Institución Educativa N°049, El Agustino 2023.

Hi₂: La plataforma Quizizz se relaciona con el nivel inferencial para el logro de la competencia lee diversos tipos de textos en su lengua materna de los estudiantes de 2do grado de primaria en la Institución Educativa N°049, El Agustino 2023.

Hi₃: La plataforma Quizizz se relaciona con el nivel criterial para el logro de la competencia lee diversos tipos de textos en su lengua materna en los estudiantes de 2do grado de primaria en la Institución Educativa N°049, El Agustino 2023.

2.2 Variables y Definición Operacional

Variable 1: Plataforma Quizizz

Definición Conceptual

Trejo (2019) define Quizizz como un sistema de gestión y creación en línea que facilita la incorporación de elementos lúdicos, como sonidos, temporizadores e imágenes, con el objetivo de motivar a los estudiantes. Esta plataforma permite agregar retroalimentación visual mediante imágenes tipo meme, enriqueciendo la construcción multimedia de los mensajes. Una de las características principales de Quizizz es su capacidad para transformar las actividades del aula en concursos interactivos mediante una interfaz lúdica y atractiva, lo que permite al docente diversificar los recursos didácticos con una amplia variedad de ejercicios lúdicos.

Según Mac et al. (2017), como se citó en Gonzales et al. (2022), Quizizz es una plataforma digital educativa que promueve la participación activa de los estudiantes a través de actividades divertidas. Ofrece una amplia gama de avatares, fondos musicales, memes y otras actividades interactivas que fomentan una actitud proactiva y participativa

en los alumnos, lo que a su vez puede mejorar el rendimiento académico y motivar a los estudiantes a continuar aprendiendo y compitiendo durante las sesiones de clase.

Quizizz permite al docente crear diversos tipos de preguntas, como opción múltiple, preguntas abiertas y encuestas, para fortalecer el aprendizaje. Además, ofrece retroalimentación inmediata, lo que contribuye a un aprendizaje significativo y permite que los estudiantes se autoevalúen y compitan de manera lúdica durante la actividad.

Definición Operacional

El cuestionario sobre la plataforma Quizizz fue desarrollado con 15 preguntas utilizando escalas de tipo politómico y ordinal: Siempre (5), Casi siempre (4), A veces (3), Casi nunca (2) y Nunca (1).

Operacionalización

Se muestra la operacionalización de la variable independiente en la siguiente tabla:

Tabla 1

Operacionalización de la Variable Plataforma Quizizz

Variable	Dimensión	Indicadores	Ítems	Niveles y rangos
Plataforma Quizizz	D1: Interactividad	I1: Motivación	1. ¿Las actividades en Quizizz estimulan mi interés en el aprendizaje? 2. ¿Quizizz me ayuda a estar motivado en la clase? 3. ¿Las actividades en Quizizz contiene imágenes que me ayudan a resolver las preguntas?	Escala de Likert 1, 2, 3, 4 y 5

Variable	Dimensión	Indicadores	Ítems	Niveles y rangos
	D2 Flexibilidad	I2: Comprensión	4. ¿Comprendo con claridad cada pregunta? 5. ¿Las preguntas con imágenes en Quizizz me ayudan a comprender y recordar mejor el tema?	1. Nunca 2. Casi nunca 3. A veces 4. Casi siempre
		I1: Reporte de notas I2: Recursos educativos	6. ¿Puedo ver mi puntaje de las actividades que resuelvo? 7. ¿Puedo buscar en Quizizz temas anteriores para repasar?	5. Siempre
	D3: Estandarización	I1: Estructura de la plataforma	8. ¿La primera vez que usé Quizizz me pareció difícil? 9. ¿Me gusta el sonido, los colores de la plataforma Quizizz?	
		I2: Contenidos	10. ¿Me gusta competir en el juego para aprender? 11. ¿Quizizz es una plataforma divertida para aprender? 12. ¿La plataforma Quizizz es organizada en sus preguntas? 13. ¿Las preguntas son fáciles de leer en la plataforma Quizizz? 14. ¿Puedo marcar con facilidad las respuestas en la plataforma? 15. ¿Puedo recordar con facilidad el contenido de un tema en la plataforma Quizizz?	

Variable 2: Competencia 2 de Comunicación

Definición Conceptual

El Currículo Nacional (2016) define la lectura como una interacción dinámica entre el lector, el texto y los contextos socioculturales que enmarcan la lectura (p. 72). Según la Programación Curricular Primaria - MINEDU (2016), el estudiante debe demostrar un proceso activo en la interpretación de los textos y formar una posición sobre el contenido. Se enfatiza la importancia de los saberes adquiridos a través de la experiencia lectora

previa y el contexto del mundo que rodea al estudiante. Esto implica que el estudiante debe tomar conciencia del propósito de la lectura, de su utilidad en su vida cotidiana y de las relaciones intertextuales establecidas en los textos leídos. Además, se destaca que las nuevas tecnologías y la multimodalidad benefician y transforman los modos de lectura.

Definición Operacional

Se desarrolló el cuestionario sobre el aprendizaje por competencias mediante 23 preguntas con escalas de tipo politómica y ordinal: Siempre (5), casi siempre (4), a veces (3), casi nunca (2) y nunca (1).

Operacionalización

Se muestra la operacionalización de la variable dependiente en la siguiente tabla:

Tabla 2

Operacionalización de la Variable Competencia 2 de Comunicación

Variable	Dimensión	Indicadores	Ítems	Niveles y rangos
Competencia 2 de comunicación	D1: Nivel literal	I1: Extrae datos explícitos	1. ¿La lectura en Quizizz con imágenes me facilita recordar datos importantes?	Escala de Likert
			2. ¿Las preguntas en Quizizz me ayudan a recordar los datos importantes de textos escritos?	1, 2, 3, 4 y 5
			3. ¿La plataforma Quizizz me ayudó a sacar información detallada de las lecturas?	6. Nunca
			4. ¿La plataforma Quizizz me ayuda a tener un vocabulario diferente después de leer un texto?	7. Casi nunca
			5. ¿Leer un texto con imágenes en Quizizz me ayudó a recordar la información durante el proceso de lectura?	8. A veces
				9. Casi siempre
				10. Siempre

Variable	Dimensión	Indicadores	Ítems	Niveles y rangos
		I2: Ordena acciones explícitas	6. ¿Al finalizar la lectura ordeno secuencias de hechos importantes en la plataforma Quizizz? 7. ¿Puedo ordenar la historia de un texto usando imágenes en Quizizz? 8. ¿La plataforma Quizizz me hace recordar y ordenar acciones detalladas de un texto? 9. ¿Puedo recordar datos importantes luego de leer en un texto Quizizz?	
		I3: Reconoce hechos explícitos	10. ¿Al finalizar la lectura distingo datos principales del texto? 11. ¿Las preguntas en la plataforma Quizizz me permite reconocer hechos explícitos? 12. ¿El uso de imágenes en Quizizz me posibilita reconocer hechos explícitos?	
	D2: Nivel inferencial	I1: Deduce características implícitas.	13. ¿Luego de leer un texto en la plataforma Quizizz interpreto el texto según el contenido y lo que yo pienso? 14. ¿Puedo dar mi opinión de un texto luego de trabajar en la plataforma Quizizz? 15. ¿Puedo decir el significado de palabras nuevas después de leer el texto en la plataforma Quizizz?	
		I2: Infiere el significado de palabras desconocidas.	16. ¿Después de leer un texto en la plataforma Quizizz puedo explicar con mis propias palabras de que trata el texto? 17. ¿Al finalizar mi texto en Quizizz me ayuda a relacionarlo con información nueva? 18. ¿Quizizz me facilita la comprensión del texto para sacar conclusiones?	
	D3: Nivel criterial	I1: Emite un juicio frente a un comportamiento	19. ¿Al finalizar la actividad de un texto en Quizizz puedo dar mi opinión y compararlo con otro texto? 20. ¿Doy una opinión personal sobre el contenido de una lectura al finalizar mi actividad en Quizizz? 21. ¿Las preguntas en Quizizz me ayuda a ordenar mis ideas y dar	

Variable	Dimensión	Indicadores	Ítems	Niveles y rangos
		I2: Analiza la intención del autor	<p>una opinión personal de una lectura?</p> <p>22. ¿Al finalizar una lectura en Quizizz puedo opinar sobre acciones importantes que brinda el autor?</p> <p>23. ¿Doy mi opinión personal sobre datos importantes que brinda el autor en la lectura?</p>	

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Diseño Metodológico

Diseño

El diseño fue no experimental y transversal. Según Hernández, Fernández y Baptista (2006), se trata de una investigación que no implica la manipulación deliberada de variables. En este tipo de estudios, observamos fenómenos en su contexto natural y posteriormente los analizamos. Una de las modalidades de esta investigación es la transeccional o transversal, que se caracterizó por la recolección de datos en un único momento en el tiempo (pp. 205-208).

Tipo

El tipo fue básico. Su propósito es incrementar el conocimiento teórico, comprender y ampliar los saberes sobre el objeto de estudio, así como generar datos que confirmen o refuten la hipótesis planteada.

Enfoque

El enfoque adoptado fue cuantitativo. Según Hernández et al. (2006), el enfoque cuantitativo consiste en un conjunto de procesos secuenciales y probatorios que comienzan con una idea delimitada, estableciendo objetivos y preguntas de investigación. A través de este análisis, se formulan hipótesis y se definen variables que pueden ser medidas mediante métodos estadísticos, permitiendo así la extracción de conclusiones relevantes (p. 207).

Nivel

El nivel fue correlacional. Según García & Martínez (2012), este tipo de investigación permite determinar en qué medida un cambio en una variable está relacionado con modificaciones en otra u otras variables. El objetivo es encontrar explicaciones a través del estudio de las relaciones entre variables, sin que exista manipulación (p. 104).

3.2. Diseño Muestral

Según Hernández, Fernández y Baptista (2006), en el proceso cuantitativo, la muestra es un subgrupo de la población de interés del cual se recolectarán datos. Es fundamental que esta muestra se defina y delimite con precisión de antemano, asegurando que sea representativa de la población total (p. 236).

En esta investigación, la muestra se determinó en 20 estudiantes, mientras que la población total consistió en 80 estudiantes de segundo grado del nivel primaria de la Institución Educativa 049.

3.3. Técnicas de Recolección de Datos

Se utilizó un cuestionario tipo escala de Likert como instrumento para las dos variables en estudio.

Para la variable independiente “Plataforma Quizizz”, se incluyeron 15 preguntas orientadas a medir la relación con la plataforma virtual. Estas preguntas se relacionaron con el manejo eficiente de la plataforma, así como con las dimensiones de interactividad, flexibilidad y estandarización.

Para la variable dependiente “Competencia 2 de comunicación”, se diseñaron 25 preguntas que abordaron las dimensiones del nivel literal, inferencial y criterial de los estudiantes de segundo grado del nivel primaria de la Institución Educativa 049.

3.4. Técnicas Estadísticas para el Procesamiento de Información

- a. Tipo de análisis de datos: cuantitativo.
- b. Organización de los datos: se realizó una organización tabular.
- c. Almacenamiento de los datos: se utilizó el software estadístico SPSS, en su última versión.
- d. Procesamiento de datos: se aplicó la prueba de correlación de Spearman.

- Software para procesamiento de datos: SPSS.
- Gráficas estadísticas: se emplearon barras (Microsoft Excel).
- Prueba de hipótesis: se utilizó un análisis de correlación de Spearman lineal simple.

3.5. Aspectos Éticos

La investigación contó con la aprobación de las docentes del aula de segundo grado de primaria. Asimismo, se informó a todos los estudiantes sobre el objetivo de la investigación, garantizando que se mantendría la reserva de la información obtenida y la confidencialidad de los participantes. Finalmente, se aseguró que no se dañaría la imagen ni la autoestima de los estudiantes, resguardando su bienestar emocional durante todo el proceso investigativo.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

Resultados Descriptivos

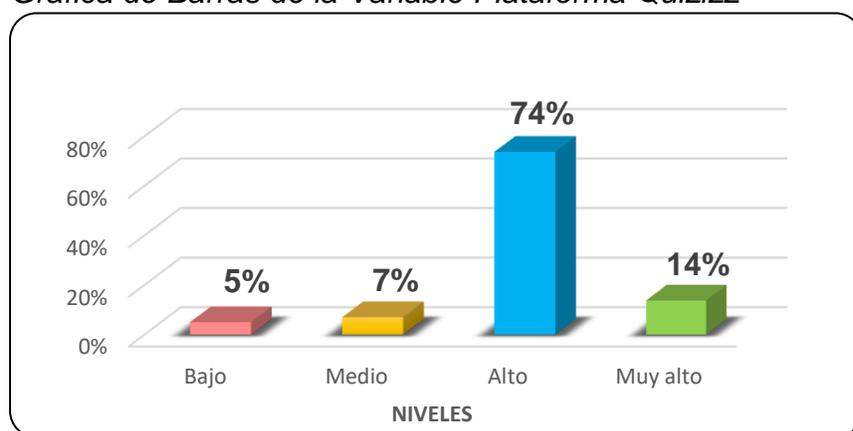
Tabla 3

Distribución de Frecuencias de la Variable 1 Plataforma Quizizz.

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	4	5%
Medio	6	7%
Alto	59	74%
Muy alto	11	14%
Total	80	100%

Figura 1

Gráfica de Barras de la Variable Plataforma Quizizz



En la tabla 3 y la figura 1 se observó que el 74% de los participantes consideró que tenía un alto nivel de conocimiento, mientras que el 14% estimó tener un nivel muy alto de conocimiento. El 7% consideró tener un nivel de conocimiento medio, y el 5% de los estudiantes consideró que tenía un nivel bajo de conocimiento sobre la plataforma Quizizz.

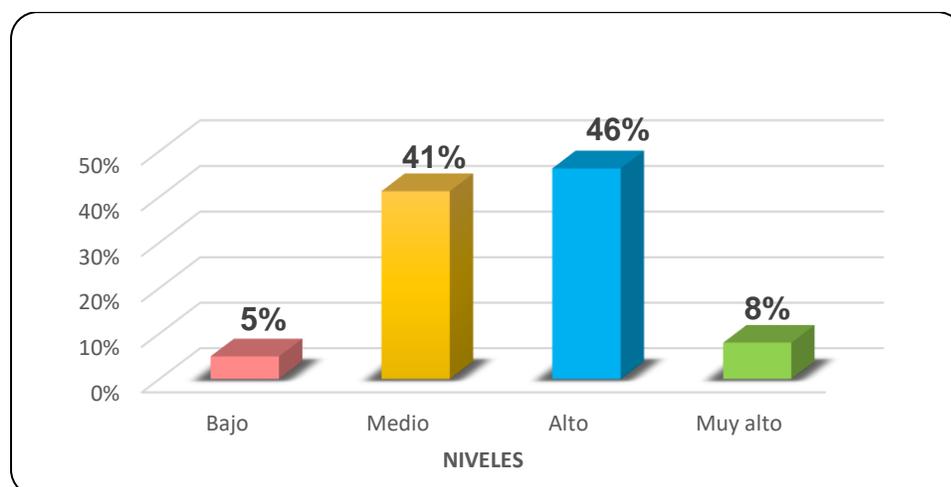
Tabla 4

Distribución de Frecuencia de la Dimensión 1, Interactividad con Quizizz.

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	4	5%
Medio	33	41%
Alto	37	46%
Muy alto	6	8%
Total	80	100%

Figura 2

Gráfica de Barras de la Dimensión 1: Interactividad



En la tabla 4 y la figura 2 se observó que el 46% de los estudiantes consideró la interactividad como alta, y el 8% la consideró como muy alta. El 41% la evaluó como media, mientras que el 5% de los estudiantes consideró que la interactividad de la plataforma Quizizz era baja.

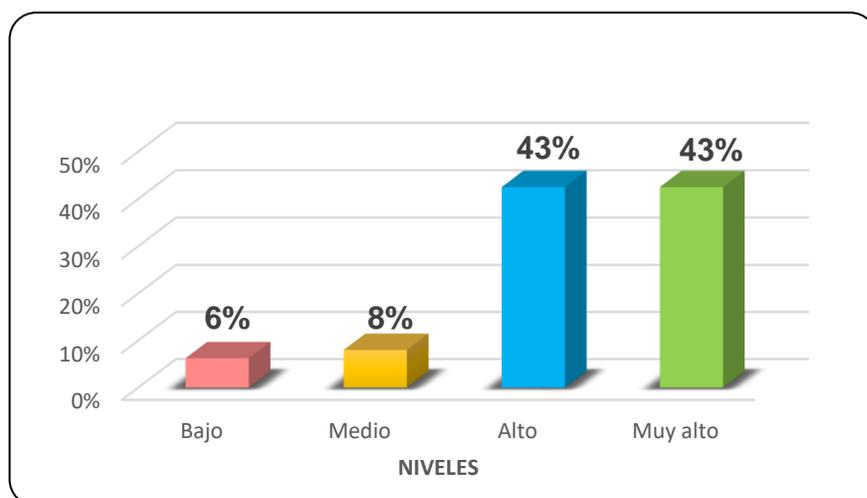
Tabla 5

Distribución de Frecuencia de la Dimensión 2, Flexibilidad con Quizizz

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	5	6%
Medio	7	8%
Alto	34	43%
Muy alto	34	43%
Total	80	100%

Figura 3

Gráfica de Barras de la Dimensión 2: Flexibilidad



En la tabla 5 y la figura 3 se observó que el 43% de los estudiantes consideró que el nivel de conocimiento sobre la flexibilidad de la plataforma Quizizz era alto, y el mismo

porcentaje se registró para el nivel de conocimiento muy alto. El 6% de los estudiantes consideró que el nivel de conocimiento era bajo, y el 8% lo consideró como medio.

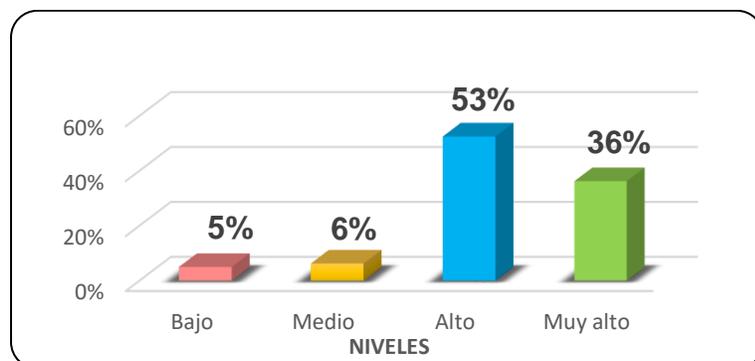
Tabla 6

Distribución de frecuencia de la Dimensión 3, Flexibilidad con Quizizz

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	4	5%
Medio	5	6%
Alto	42	53%
Muy alto	29	36%
Total	80	100%

Figura 4

Gráfica de Barras de la Dimensión 3: Estandarización



En la tabla 6 y la figura 4 se observó que el 53% de los estudiantes consideró la estandarización de la plataforma Quizizz como alta, y el 36% la consideró como muy alta. El 5% de los estudiantes consideró que la estandarización era baja, mientras que el 6% la consideró como media.

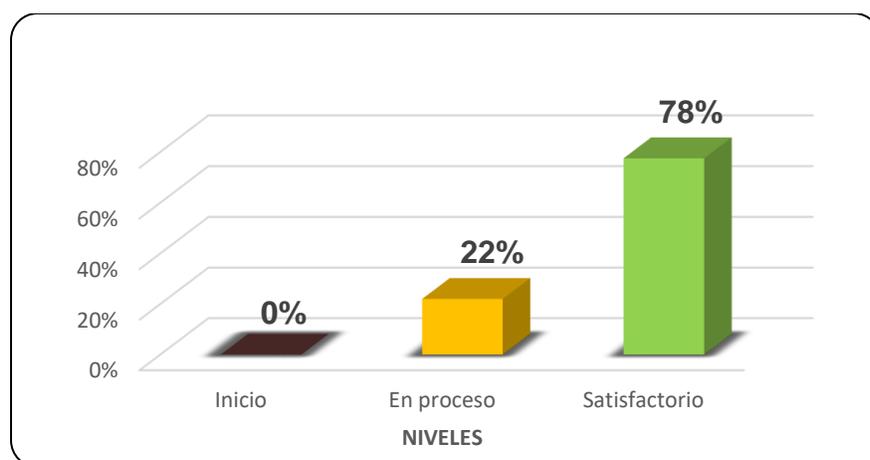
Tabla 7

Distribución de Frecuencias de Niveles de Competencia 2 de Comunicación

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0%
En proceso	18	22%
Satisfactorio	62	78%
Total	80	100%

Figura 5

Gráfica de Barras de la Variable Competencia 2 de Comunicación



En la tabla 7 y la figura 5 se observó que el 78% de los estudiantes consideró que su aprendizaje era satisfactorio. El 22% de los estudiantes consideró que el logro del aprendizaje de la competencia 2 de comunicación estaba en proceso.

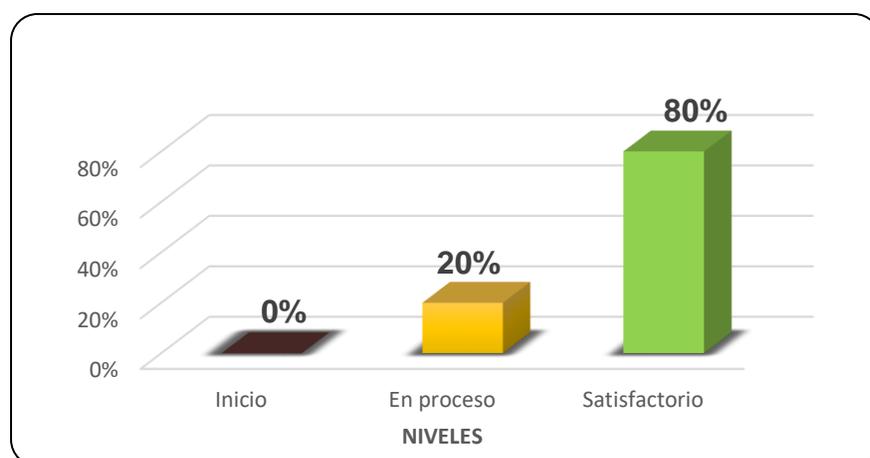
Tabla 8

Distribución de Frecuencias de Niveles de la Dimensión 1: Nivel Literal

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0%
En proceso	16	20%
Satisfactorio	64	80%
Total	80	100%

Figura 6

Gráfica de Barras de la Dimensión 1: Nivel Literal



En la tabla 8 y la figura 6 se observó que el 80% de los estudiantes consideró que su aprendizaje era satisfactorio. El 20% de los estudiantes consideró que el logro del aprendizaje del nivel literal de la competencia 2 de comunicación estaba en proceso.

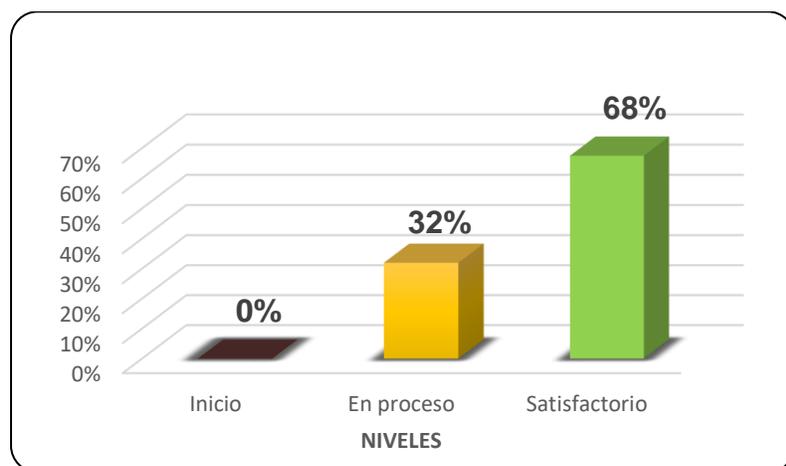
Tabla 9

Distribución de Frecuencias de Niveles de la Dimensión 2: Nivel Inferencial

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0%
En proceso	26	32%
Satisfactorio	54	68%
Total	80	100%

Figura 7

Gráfica de Barras de la Dimensión 2: Nivel Inferencial



En la tabla 9 y la figura 7 se observó que el 68% de los estudiantes consideró que su aprendizaje era satisfactorio. El 32% de los estudiantes consideró que el logro del aprendizaje del nivel inferencial de la competencia 2 de comunicación estaba en proceso.

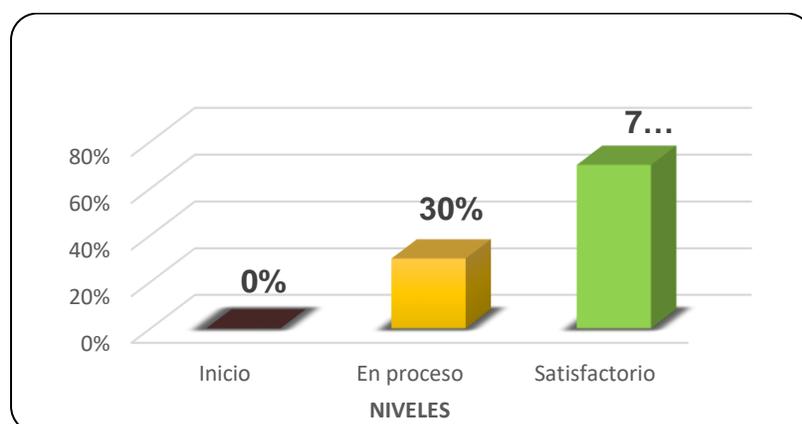
Tabla 10

Distribución de Frecuencias de Niveles de la Dimensión 3: Nivel Criterial

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0%
En proceso	24	30%
Satisfactorio	56	70%
Total	80	100%

Figura 8

Gráfica de barras de la Dimensión 3: Nivel Criterial



En la tabla 10 y la figura 8 se observó que el 70% de los estudiantes consideró que su aprendizaje era satisfactorio. El 30% de los estudiantes consideró que el logro del aprendizaje del nivel criterial de la competencia 2 de comunicación estaba en proceso.

Comprobación de Hipótesis

Hipótesis General.

H₀. La plataforma Quizizz NO se relaciona significativamente con el aprendizaje y el logro de la competencia 2 de comunicación, en estudiantes de 2do grado de primaria de la institución educativa 049.

H₁. La plataforma Quizizz se relaciona significativamente con el aprendizaje y el logro de la competencia 2 de comunicación, en estudiantes de 2do grado de primaria de la institución educativa 049.

Nivel de significancia = 0,05

Regla de decisión: Si p valor < 0,05 entonces se procede a rechazar la H₀

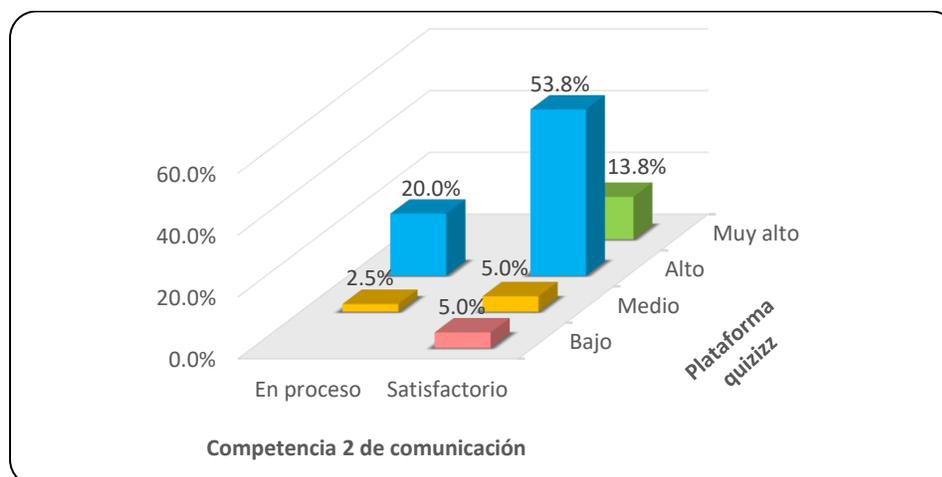
Tabla 11

Descripción de la Relación entre la Plataforma Quizizz y la Competencia 2 de Comunicación

			Competencia 2 de comunicación		
			En proceso	Satisfactorio	Total
Plataforma quizizz	Bajo	Recuento	0	4	4
		% del total	0,0%	5,0%	5,0%
	Medio	Recuento	2	4	6
		% del total	2,5%	5,0%	7,5%
	Alto	Recuento	16	43	59
		% del total	20,0%	53,8%	73,8%
	Muy alto	Recuento	0	11	11
		% del total	0,0%	13,8%	13,8%
	Total	Recuento	18	62	80
		% del total	22,5%	77,5%	100,0%

Figura 9

Gráfica de Barras de la Plataforma quizizz y Competencia 2 de Comunicación



En la tabla 11 y figura 9 se apreció la correspondencia entre la Plataforma quizizz y la Competencia 2 de comunicación. En los resultados se demostró que en un 53,8% del 100% de los estudiantes con un alto nivel de conocimiento de la Plataforma quizizz guarda relación directa con un nivel satisfactorio de aprendizaje de la competencia 2 de comunicación.

Tabla 12

Correlación de Spearman entre Plataforma quizizz y Competencia 2 de Comunicación

		Competencia 2 de comunicación
Rho de Spearman	Plataforma quizizz	Coeficiente de correlación ,702**
		p-valor 0,000
		N 80

Nota. **. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

En la tabla 12 se observó una correlación lineal positiva ($\rho = 0.702$), lo que indicó una relación directa, fuerte y significativa ($p\text{-valor} = 0.000 < 0.05$) entre la Plataforma Quizizz y la Competencia 2 de comunicación. Por lo tanto, se rechazó la hipótesis nula (H_0), concluyéndose que existe una relación significativa entre la Plataforma Quizizz y la Competencia 2 de comunicación de los estudiantes de 2.º grado de primaria de la Institución Educativa N.º 049, El Agustino, 2023.

Hipótesis Específica 1

H_0 : No existe relación entre la plataforma Quizizz con el nivel literal para el logro de la competencia lee diversos tipos de textos en su lengua materna en los estudiantes de 2do grado de primaria en la Institución Educativa N°049, El Agustino 2023

H_1 : Existe relación entre la plataforma Quizizz con el nivel literal para el logro de la competencia lee diversos tipos de textos en su lengua materna en los estudiantes de 2do grado de primaria en la Institución Educativa N°049, El Agustino 2023

Nivel de significancia = 0,05

Regla de decisión: Si $p\text{ valor} < 0,05$ entonces se procede a rechazar la H_0 .

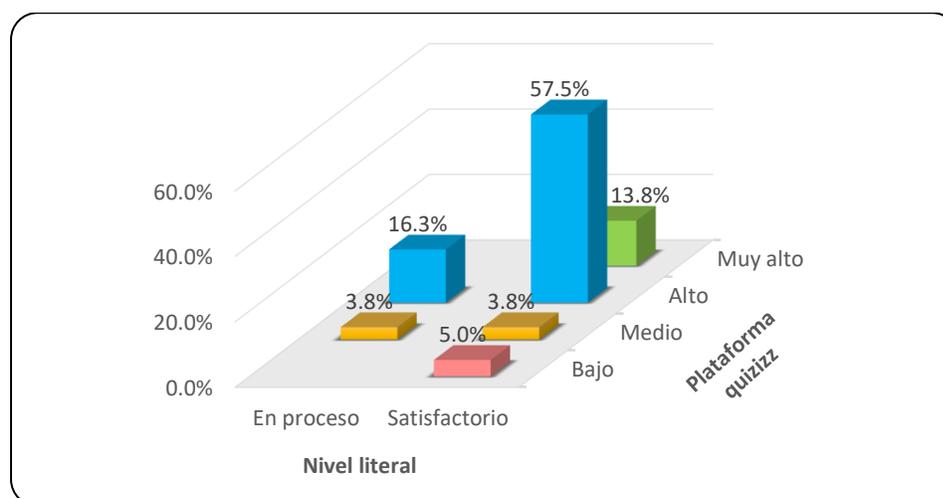
Tabla 13

Descripción de la Relación entre Plataforma Quizizz y Nivel Literal

			Nivel literal		Total
			En proceso	Satisfactorio	
Plataforma quizizz	Bajo	Recuento	0	4	4
		% del total	0,0%	5,0%	5,0%
	Medio	Recuento	3	3	6
		% del total	3,8%	3,8%	7,5%
	Alto	Recuento	13	46	59
		% del total	16,3%	57,5%	73,8%
	Muy alto	Recuento	0	11	11
		% del total	0,0%	13,8%	13,8%
	Total	Recuento	16	64	80
		% del total	20,0%	80,0%	100,0%

Figura 10

Gráfica de Barras de la Plataforma Quizizz y Nivel Literal



En la tabla 13 y en la figura 10 se observó que el máximo porcentaje, del 57.5%, se encuentra en un nivel de aprendizaje satisfactorio respecto a la Competencia 2 del

Nivel Literal. Los estudiantes manifestaron tener un alto nivel de conocimiento sobre la plataforma Quizizz.

Tabla 14

Correlación de Spearman entre la Plataforma Quizizz y Nivel Literal

			Nivel literal
Rho de Spearman	Plataforma quizizz	Coefficiente de correlación	,670**
		p-valor	0,000
		N	80

Nota. **. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Existe relación entre la plataforma Quizizz y el nivel literal para el logro de la competencia lee diversos tipos de textos en su lengua materna en los estudiantes de 2do grado de primaria en la Institución Educativa N°049, El Agustino 2023.

Hipótesis Específica 2

H₀: No existe relación entre la plataforma Quizizz con el nivel inferencial para el logro de la competencia lee diversos tipos de textos en su lengua materna en los estudiantes de 2do grado de primaria en la Institución Educativa N°049, El Agustino 2023.

H₁: Existe relación entre la plataforma Quizizz con el nivel inferencial para el logro de la competencia lee diversos tipos de textos en su lengua materna en los estudiantes de 2do grado de primaria en la Institución Educativa N°049, El Agustino 2023.

Nivel de significancia = 0,05

Regla de decisión: Si p valor < 0,05 entonces se procede a rechazar la H₀

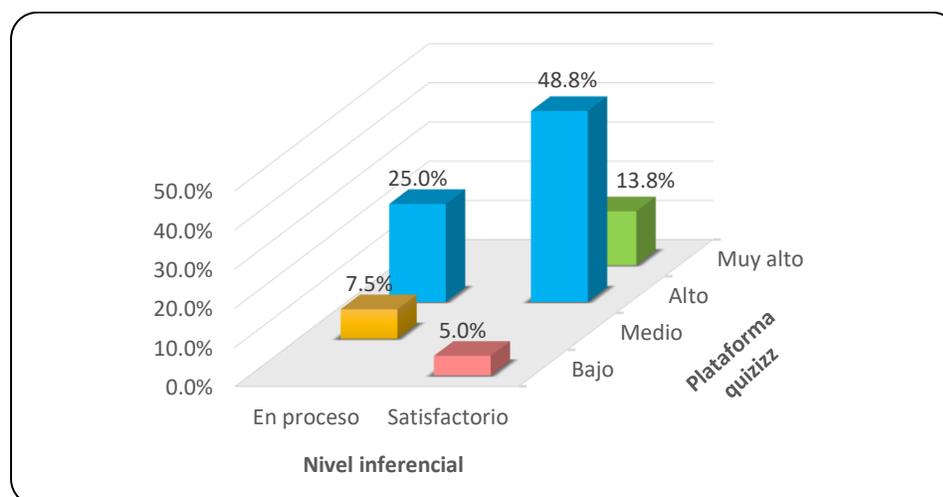
Tabla 15

Correlación de Spearman entre la Plataforma Quizizz y Nivel Literal

		Nivel inferencial			
		En proceso	Satisfactorio	Total	
Plataforma quizizz	Bajo	Recuento	0	4	4
		% del total	0,0%	5,0%	5,0%
	Medio	Recuento	6	0	6
		% del total	7,5%	0,0%	7,5%
	Alto	Recuento	20	39	59
		% del total	25,0%	48,8%	73,8%
	Muy alto	Recuento	0	11	11
		% del total	0,0%	13,8%	13,8%
	Total	Recuento	26	54	80
		% del total	32,5%	67,5%	100,0%

Figura 11

Gráfica de Barras de la Plataforma quizizz y Nivel Inferencial



En la tabla 15 y la figura 11 se apreció la relación entre la Plataforma Quizizz y la Competencia 2 de Comunicación en el Nivel Inferencial. Los resultados mostraron que el 48.8% de los estudiantes con un alto nivel de conocimiento de la Plataforma Quizizz

presentan una correspondencia directa con un nivel satisfactorio de aprendizaje en la Competencia 2 de Comunicación en el nivel inferencial.

Tabla 16

Correlación de Spearman entre Plataforma Quizizz y Nivel Inferencial

			Nivel inferencial
Rho de Spearman	Plataforma quizizz	Coefficiente de correlación	,632**
		p-valor	0,000
		N	80

Nota: **. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Existe relación entre la plataforma Quizizz y el nivel inferencial para el logro de la competencia lee diversos tipos de textos en su lengua materna en los estudiantes de 2do grado de primaria en la Institución Educativa N°049, El Agustino 2023.

Hipótesis Especifica 3

H₀: No existe relación entre la plataforma Quizizz con el nivel criterial para el logro de la competencia lee diversos tipos de textos en su lengua materna en los estudiantes de 2do grado de primaria en la Institución Educativa N°049, El Agustino 2023.

H₁: Existe relación entre la plataforma Quizizz con el nivel criterial para el logro de la competencia lee diversos tipos de textos en su lengua materna en los estudiantes de 2do grado de primaria en la Institución Educativa N°049, El Agustino 2023.

Nivel de significancia = 0,05.

Regla de decisión: Si p valor $<$ 0,05 entonces se procede a rechazar la H_0 .

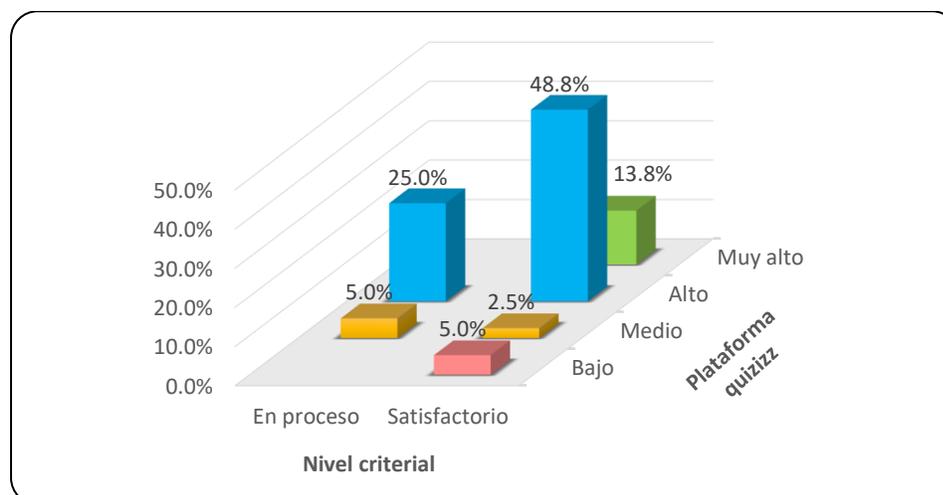
Tabla 17

Descripción de la Relación entre Plataforma Quizizz y Nivel Criterial

			Nivel criterial		Total
			En proceso	Satisfactorio	
Plataforma quizizz	Bajo	Recuento	0	4	4
		% del total	0,0%	5,0%	5,0%
	Medio	Recuento	4	2	6
		% del total	5,0%	2,5%	7,5%
	Alto	Recuento	20	39	59
		% del total	25,0%	48,8%	73,8%
	Muy alto	Recuento	0	11	11
		% del total	0,0%	13,8%	13,8%
	Total	Recuento	24	56	80
		% del total	30,0%	70,0%	100,0%

Figura 12

Gráfica de Barras de la Plataforma Quizizz y Nivel Criterial



En la tabla 17 y la figura 12 se apreció la relación entre la Plataforma Quizizz y la Competencia 2 de Comunicación en el Nivel Criterial. Los resultados mostraron que el 48.8% de los estudiantes con un alto nivel de conocimiento de la Plataforma Quizizz presentan una correspondencia directa con un nivel satisfactorio de aprendizaje en la Competencia 2 de Comunicación en el nivel Criterial.

Tabla 18

Correlación de Spearman entre Plataforma Quizizz y Nivel Criterial

			Nivel criterial
Rho de Spearman	Plataforma quizizz	Coeficiente de correlación	,671**
		p-valor	0,000
		N	80

Nota. **. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Existe relación entre la plataforma Quizizz y el nivel Criterial para el logro de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna en los estudiantes de 2do grado de primaria en la Institución Educativa N°049, El Agustino 2023.

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN

A partir de los resultados obtenidos en la investigación, se estableció la relación entre la plataforma Quizizz y la competencia 2 de Comunicación. Después de haber aplicado dos cuestionarios a 80 estudiantes de segundo grado de educación primaria de la IE 049 del distrito de El Agustino, el primero sobre la plataforma Quizizz y el segundo sobre la competencia 2 de comunicación, se pudo afirmar, en relación con la hipótesis general, que existió una relación significativa entre el aprendizaje y el logro de la competencia 2. Se encontró que, con un nivel de significancia de $\alpha = 5\% = 0,05$ y la regla de decisión "Si p-valor $< 0,05$," el resultado obtenido mostró que existe una relación entre las dos variables. La correlación fue lineal positiva ($\rho = 0.702$), lo que representó una relación directa, fuerte y significativa (p-valor = $0,000 < 0,05$) entre la plataforma Quizizz y la competencia 2 de comunicación.

Los resultados demostraron que el 53,8% de los estudiantes con un alto nivel de conocimiento de la plataforma Quizizz mostraron una relación directa con un nivel

satisfactorio de aprendizaje de la competencia 2 de comunicación. Esto indicó que el uso de la plataforma Quizizz benefició el logro de la competencia "lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna". Por lo tanto, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna, confirmando que existió una relación entre la plataforma Quizizz y el logro de la competencia 2 de comunicación. Esta afirmación se corroboró con la investigación de Estrella & Sierra (2022), quienes realizaron un estudio sobre el uso del recurso educativo digital Quizizz como estrategia pedagógica para el desarrollo de la interpretación textual. Concluyeron que las actividades con estrategias innovadoras y metodologías activas motivaron a los estudiantes mediante el uso adecuado de la herramienta Quizizz.

Respecto a la primera hipótesis específica, relacionada con el nivel literal, se encontró que, con un nivel de significancia de $\alpha = 5\% = 0,05$ y un nivel de confianza del 95%, al aplicar la prueba no paramétrica de Rho de Spearman, la correlación fue significativa al nivel 0,01 (bilateral) con un coeficiente Rho = 0.670. Por lo tanto, considerando la regla de decisión "p-valor < 0,05," se determinó que el 57,5% de los estudiantes se encontraba en un nivel satisfactorio y manifestaron tener un alto nivel de conocimiento de la plataforma Quizizz. De acuerdo con Vargas (2022), Quizizz es una herramienta de gamificación que se relaciona con la motivación en el aprendizaje y mejora los niveles de satisfacción en el proceso educativo. La herramienta Quizizz apoyó el aprendizaje lector y aumentó la concentración de los estudiantes, facilitando su proceso de comprensión lectora mediante textos atractivos, imágenes interactivas y preguntas diversas, manteniéndolos activos en clase.

La competencia 2 se definió como una interacción dinámica entre el lector, el texto y los contextos socioculturales que enmarcan la lectura. Supuso para el estudiante un proceso activo de construcción del sentido, ya que no solo decodificaron o comprendieron la información explícita de los textos que leyeron, sino que también fueron capaces de interpretarlos y establecer una posición sobre ellos (Currículo Nacional de la Educación Básica, 2016, p. 72).

En relación con la segunda hipótesis específica, relacionada con el nivel inferencial, se encontró que, con un nivel de significancia de $\alpha = 5\% = 0,05$ y un nivel de confianza del 95%, al aplicar la prueba no paramétrica de Rho de Spearman, la correlación fue significativa al nivel 0,01 (bilateral) con un coeficiente Rho = 0.632. Por lo tanto, considerando la regla de decisión "p-valor < 0,05," se determinó que el 48,8% de los estudiantes con un alto nivel de conocimiento de la plataforma Quizizz presentaron una relación directa con un nivel satisfactorio de aprendizaje de la competencia 2 de comunicación en el nivel inferencial. La comprensión lectora, relacionada con la competencia 2 "Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna," implicó que los estudiantes fueran capaces de deducir, asociar y afirmar textos simples o complejos, según su nivel de comprensión. En este nivel, los estudiantes vincularon sus ideas previas con las nuevas presentes en el texto de lectura. La plataforma Quizizz apoyó este proceso con actividades interactivas que permitieron construir conjeturas y formular hipótesis sobre el texto leído, fomentando la autonomía y motivación en el uso de la plataforma, ya que facilitó la revisión de imágenes, la lectura del texto y la retroalimentación de palabras que no se habían comprendido. Cortez & García (2010), afirmaron que la comprensión inferencial "exige el ejercicio del pensamiento inductivo o

deductivo para relacionar los significados de las palabras, oraciones o párrafos, tratando de realizar una comprensión global y una representación mental más integrada y esquemática".

El resultado mostró similitud con los hallazgos de Maldonado (2019), en su investigación sobre entornos virtuales y la mejora de la comprensión lectora en la institución educativa Simón Bolívar de Moquegua en 2018, donde se comprobó que existía una relación entre los entornos virtuales y las dimensiones de la comprensión lectora, sugiriendo la implementación de entornos virtuales para desarrollar y motivar las habilidades de los estudiantes en la comprensión lectora.

Finalmente, en referencia a la tercera hipótesis específica, relacionada con el nivel criterial, se demostró que, con un nivel de significancia de $\alpha = 5\% = 0,05$ y un nivel de confianza del 95%, al aplicar la prueba no paramétrica de Rho de Spearman, la correlación fue significativa al nivel 0,01 (bilateral) con un coeficiente Rho = 0.671. Por lo tanto, considerando la regla de decisión "p-valor < 0,05," se determinó que el 48,8% de los estudiantes manifestaron tener un alto nivel de conocimiento de la plataforma Quizizz, lo que presentó una relación directa con un nivel satisfactorio de aprendizaje en la competencia 2. La comprensión de textos en entornos digitales brindó diversas ventajas en la interpretación de textos, y se evidenció un alto nivel en la mitad de los estudiantes. El uso de la plataforma Quizizz en el nivel criterial de la competencia 2 de comunicación facilitó a los estudiantes comparar y contrastar aspectos formales con los nuevos conocimientos brindados por el texto, permitiéndoles finalmente emitir una opinión.

Chávez & Chávez (2021), en su investigación "Leo, juego y comprendo," concluyeron que los estudiantes fueron capaces de reorganizar la información para lograr

el propósito, mejorando la comprensión lectora en estudiantes de segundo grado de educación primaria. Este resultado se sustentó en lo registrado por Estrella & Sierra (2022), quienes confirmaron que el uso de estrategias innovadoras con metodologías activas permitía que los estudiantes estuvieran motivados en la interpretación textual mediante el uso de la herramienta Quizizz con actividades gamificadas.

CONCLUSIONES

- Con respecto al propósito general, se determinó que el logro de la competencia lee diversos tipos textos escritos en su lengua materna tiene relación con el uso de la plataforma Quizizz en estudiantes de 2do grado de primaria de 049 del Agustino. Se respaldó en el coeficiente de correlación Rho Spearman ($\rho = 0.702$), lo que representó que la relación es directa además de fuerte y significativa ($p\text{-valor} = 0,000 < 0,05$). Por lo tanto, se pudo concluir que el uso constante de la plataforma Quizizz en el aprendizaje del estudiante mejora significativamente la competencia lee diversos tipos de textos en su lengua materna.
- Con relación al objetivo específico 1, se determinó que si existe relación entre la plataforma Quizizz y el nivel literal para el logro de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna. El resultado se respaldó en el coeficiente obtenido $\rho=0,670$, $p < 0.000$. Por lo tanto, se pudo afirmar que el uso adecuado con diversas actividades interactivas en la plataforma Quizizz, logra un buen desempeño en los estudiantes en el nivel literal de la competencia 2 de comunicación.

- Respecto al objetivo específico 2, se determinó que si existe relación entre la plataforma Quizizz y el nivel inferencial para el logro de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna. La premisa se respaldó en el resultado obtenido (Rho Spearman) $r= 0,632$ $p< 0.000$. Por lo tanto, se ratificó que al mejor manejo adecuado de la plataforma Quizizz mayor será el nivel de inferencial en la competencia 2 siendo significativa en el aprendizaje de los estudiantes de 2do grado del nivel primaria.
- Con relación al propósito específico 4, se determinó que, si existe relación entre la plataforma Quizizz y el nivel Criterial para el logro de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna, se concluyó que el resultado se respaldó con $Rho= 0,671$, $p< 0.000$. Por lo tanto, se ratificó que al mejor manejo adecuado de la plataforma Quizizz mayor será el nivel de criterial en la competencia 2 siendo significativa en el aprendizaje de los estudiantes de 2do grado del nivel primaria.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda que las Instituciones Educativas implementen aulas de innovación pedagógica y capaciten a los docentes en el uso de Quizizz. Es aconsejable fortalecer el uso de la plataforma Quizizz desde los primeros grados del nivel primario en las instituciones educativas, para que los estudiantes se familiaricen con su uso, especialmente en el área de comunicación. Es importante que los docentes conozcan las ventajas que esta herramienta ofrece en las sesiones de aprendizaje, a fin de alcanzar un nivel adecuado en la competencia 2 de comunicación, ya que se ha demostrado una relación significativa entre su uso y el logro de dicha competencia. Asimismo, se sugiere aplicar estrategias motivadoras e interactivas que incluyan textos escritos y lecturas significativas, adaptadas al contexto de los estudiantes.
- Los docentes de las instituciones educativas de nivel primario deben planificar actividades interactivas que mejoren la experiencia de aprendizaje, ayudando a los estudiantes a mantenerse motivados y a aumentar su participación a lo largo del proceso de enseñanza. Esto contribuirá a mejorar el nivel literal en la competencia 2 de comunicación. Se sugiere realizar cuestionarios en Quizizz que incluyan imágenes y aplicarlos en sesiones de aprendizaje para fomentar la

interactividad en las lecturas. De este modo, se ayudará al estudiante a localizar y seleccionar información explícita, asegurando una comprensión óptima.

- Se recomienda promover el uso de la plataforma Quizizz para mejorar la comprensión lectora a nivel inferencial. Se sugiere la implementación de juegos gamificadores que ayuden a los estudiantes a comprender textos escritos, manteniendo la motivación y autonomía durante el proceso de lectura. Esto permitirá al estudiante interpretar la información implícita en relación con la información explícita, estableciendo conexiones entre diferentes partes del texto para inferir información. Se ha demostrado que, mediante el uso constante de la plataforma Quizizz, es posible predecir, plantear ideas e inferir el significado de palabras en el texto leído.
- Promover que todos los docentes utilicen Quizizz en sus procesos de enseñanza-aprendizaje para mejorar la atención y concentración durante el proceso de lectura, logrando un óptimo nivel criterial en la comprensión de textos. Con el uso constante de la plataforma Quizizz, se puede lograr que el estudiante argumente y sustente opiniones basadas en el texto leído, proponiendo actividades motivadoras e interactivas que mantengan al estudiante activo con la tecnología y favorezcan una conexión significativa con el

FUENTES DE INFORMACIÓN

- Álvarez, L. E. (2021) Uso de Quizizz en las actitudes y motivación en estudiantes de educación primaria durante la pandemia COVID-19. *Revista Espacios*, 42, 54. <https://revistaespacios.com/a21v42n22/a21v42n22p04.pdf>
- Arias, J. (2019). *Evaluación en la educación: Sincrónica y asincrónica*. Editorial Educativa.
- Calderón C. J. (2022) *Quizizz como herramienta de apoyo en el proceso de evaluación de los estudiantes de la Unidad Educativa Carlos Montúfar, parroquia San Rafael cantón Bolívar*. [Trabajo de Maestría, Universidad Técnica del Norte]. <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/11953/2/PG%20998%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- Carrasco, S. (2019). *Metodología de la investigación científica. Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación*. Editorial San Marcos E I R LTDA.
- Chávez A.C., & Chávez C.T. (2021) *Intervención pedagógica para la mejora de la comprensión lectora en el 2° grado de primaria*. [Tesis de Maestría, Universidad Femenina del Sagrado Corazón]. <http://hdl.handle.net/20.500.11955/901>
- Domínguez, J.I. (2021). La Motivación Extrínseca y el Aprendizaje Online en los estudiantes de segundo año de Educación General Básica. [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Ambato].

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/32074/3/TESIS%20-%20DOMINGUEZ%20SANTANA%20JESSICA%20IVETTE%20%281%29.pdf>

Estrella, S., & Sierra, A. (2022) *Uso del recurso educativo digital Quizizz como estrategia pedagógica para el desarrollo de la interpretación textual a partir de la lectura de imágenes en los estudiantes de grado 1° grupo 3 de la Institución Educativa Madre Amalia de Sincelejo*. [Tesis de Maestría, Universidad de Cartagena]. https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/15177/TGF_Iris%20Yanez_Lina%20sierra.pdf?sequence=2

Fernández, L., & Morales, T. (2022). *Plataformas virtuales en la educación moderna*. Ediciones Universitarias.

Garces, L.F, Montaluisa, A. & Salas, E. (2018) El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje. *Anales*, 1 (376). <https://doi.org/10.29166/anales.v1i376.1871>

García, M.P., & Martínez, P. (2012). *Guía práctica para la realización de trabajos fin de grado y trabajo fin master*. Universidad de Murcia.

Gómez, M., & Ruiz, A. (2020). Metodologías de evaluación: Sincrónica vs. Asincrónica. *Revista de Educación y Tecnología*, 12(2), 45-60.

González, L. L., & Santiago, A. C. (2019). *Fortalecimiento de la comprensión lectora mediante el uso de Mangus classroom en estudiantes de básica primaria de la IED Helena de Chauvin de Barranquilla*. [Tesis de Maestría en Educación Universidad de la Costa]. <https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/5102>

- Hattie, J., & Timperley, H. (2020). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. P. (2006). Metodología de la Investigación, (4a ed.). Mc Graw Hill Interamericana.
- Jiménez, E. (2014). Comprensión lectora VS Competencia lectora: qué son y qué relación existe entre ellas. *Investigaciones sobre Lectura*. (1), 65-74. <https://www.redalyc.org/pdf/4462/446243919005.pdf>
- Maldonado C. A. (2019). Entornos virtuales y la mejora de la comprensión Lectora en la institución educativa Simón Bolívar de Moquegua, 2018 [Tesis de Maestría, Universidad Nacional San Agustín - Arequipa]. <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/44b63169-a605-4bc6-a117-3640d6590927/content>
- Ministerio de Educación.(2016) Currículo Nacional de la Educación Básica. (P, 29- 151)
- Pérez, C. (2018). *Comprensión de textos: Teoría y práctica*. Editorial Académica.
- Robles, H. E., Salamanca, R. X., & De La Cruz, K. M. (2022). Quizizz y su aplicación en el aprendizaje de los estudiantes de la carrera profesional de idioma extranjero. *Puriq*, 4 e239. <https://doi.org/10.37073/puriq.4.1.239>
- Ruiz, D. (2019) *Quizizz en el aula: evaluar jugando*. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF). Recursos Educativos Digitales.

- Sánchez, P., & López, R. (2021). Retroalimentación en el entorno digital. *Journal of Online Learning*, 15(4), 33-49.
- Suárez, A. I., Pérez, C. Y., Vergara, M. M., & Alférez, V. H. (2015). Desarrollo de la lectoescritura mediante TIC y recursos educativos abiertos. *Apertura*, 7(1), 1-13.
- Trejo, H. (2019). Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 13, 75-117.
- Uliaque, J. (2017) *Motivación intrínseca: ¿qué es y cómo promoverla? Artículo Psicología y mente*. <https://psicologiaymente.com/psicologia/motivacion-intrinseca>
- Vega, M. A. (2023). *Influencia de Quizizz en la motivación de los Estudiantes de tercer grado de educación Secundaria del colegio María Reina Marianistas, San isidro 2022* [Tesis de Maestría, Universidad de San Martín de Porres]. <https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/11441>
- Zavala. K. P (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]. https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/7601/zavala_zkp.pdf?sequence=1

ANEXOS

• **Anexo 1: Matriz de Consistencia**

TÍTULO DE LA TESIS:	Plataforma quizizz y competencia 2 de comunicación en estudiantes del 2do grado de primaria- Institución Educativa 049, El Agustino 2023
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	Nuevas tecnologías en docencia virtual y estrategias y modelos educativos en línea
AUTOR(ES):	Consuelo Pomasonco Flores

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE 1: PLATAFORMA QUIZZ		METODOLOGÍA
			DIMENSIONES	INDICADORES	
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general			
¿De qué manera la plataforma Quizizz tiene relación con la competencia lee diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes de 2do grado de primaria en la Institución Educativa N°0049, El Agustino 2023?	Determinar cuál es la relación de la plataforma Quizizz y el logro de la competencia lee diversos tipos de textos en su lengua materna en los estudiantes del 2do grado de primaria de la Institución Educativa 0049, El Agustino 2023.	La plataforma Quizizz se relaciona significativamente en el aprendizaje y el logro de la competencia lee diversos tipos de textos en su lengua materna con estudiantes de 2do grado de primaria de la institución educativa n°0049 del distrito de El agustino 2023	Interactividad Flexibilidad Estandarización	-Motivación -Comprensión Reporte de notas y asistencia Recursos educativos Estructura de la plataforma Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> ● Enfoque: Cuantitativo. ● Nivel: Correlacional. ● Tipo: Básica ● Diseño: No experimental y transversal. ● Unidad de análisis: Estudiantes de 2do grado del nivel primaria de la IE 0049 ● Población: 80 estudiantes. ● Muestra: No probabilístico de tipo censal.
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas			
¿De qué manera la plataforma Quizizz se relaciona con el nivel literal para el logro de la competencia lee diversos tipos de textos en su lengua materna en los estudiantes de 2do grado de primaria en la Institución Educativa N°0049, El Agustino 2023?	Determinar la relación entre la plataforma Quizizz con el nivel literal para el logro de la competencia lee diversos tipos de textos en su lengua materna en los estudiantes de 2do grado de primaria en la Institución Educativa N°0049, El Agustino 2023	La plataforma Quizizz se relaciona con el nivel literal para el logro de la competencia lee diversos tipos de textos en su lengua materna en los estudiantes de 2do grado de primaria en la Institución Educativa N°0049, El Agustino 2023.	Nivel literal	Extrae datos explícitos. Ordena acciones explícitas Reconoce hechos explícitos	<p>INSTRUMENTO</p> <p>Para las dos variables: Cuestionario tipo Likert tomando como escalas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nunca 2. Casi nunca 3. A veces 4. Casi siempre 5. Siempre

<p>¿De qué manera la plataforma Quizizz se relaciona con el nivel inferencial para el logro de la competencia lee diversos tipos de textos en su lengua materna en los estudiantes de 2do grado de primaria en la Institución Educativa N°0049, El Agustino 2023?</p>	<p>Determinar la relación entre la plataforma Quizizz con el nivel inferencial para el logro de la competencia lee diversos tipos de textos en su lengua materna de los estudiantes de 2do grado de primaria en la Institución Educativa N°0049, El Agustino 2023</p>	<p>La plataforma Quizizz se relaciona con el nivel inferencial para el logro de la competencia lee diversos tipos de textos en su lengua materna de los estudiantes de 2do grado de primaria en la Institución Educativa N°0049, El Agustino 2023.</p>	<p>Nivel inferencial</p>	<p>Deduce características implícitas. Infiere el significado de palabras desconocidas.</p>
<p>¿De qué manera la plataforma Quizizz se relaciona con el nivel criterial para el logro de la competencia lee diversos tipos de textos en su lengua materna en los estudiantes de 2do grado de primaria en la Institución Educativa N°0049, El Agustino 2023?</p>	<p>Determinar la relación entre la plataforma Quizizz con el nivel criterial para el logro de la competencia lee diversos tipos de textos en su lengua materna en los estudiantes de 2do grado de primaria en la Institución Educativa N°049, El Agustino 2023</p>	<p>La plataforma Quizizz se relaciona con el nivel criterial para el logro de la competencia lee diversos tipos de textos en su lengua materna en los estudiantes de 2do grado de primaria en la Institución Educativa N°049, El Agustino 2023.</p>	<p>Nivel criterial</p>	<p>Emite un juicio frente a un comportamiento Analiza la intención del autor</p>

• **Anexo 2: Matriz de Operacionalización de Variables**

Operacionalización de la Variable 1

Variable: PLATAFORMA QUIZZZ		
Definición conceptual: Quizizz es un sistema de gestión y creación en línea que facilita la incorporación de elementos lúdicos, insertando sonido, tiempo e imágenes para la motivación de los estudiantes. En esta plataforma se puede agregar la retroalimentación con imágenes tipo meme (construcción multimedia de mensajes). Una de la característica principal de Quizizz para el aprendizaje, es la posibilidad de llevar al aula una actividad de tipo concurso mediante una interfaz lúdica, rápida y, posiblemente, interesante para los alumnos, esto permite al profesor diversificar los recursos didácticos con mayor variedad de ejercicios lúdicos. (Trejo, 2019).		
Instrumento:		
Dimensiones	Indicadores (Definición Operacional)	Ítems del instrumento
Dimensión 1 Interactividad	Indicador 1: Motivación	Compuesta por 3 preguntas: 1. ¿Las actividades en Quizizz estimulan mi interés en el aprendizaje? 2. ¿Quizizz me ayuda a estar motivado en la clase? 3. ¿Las actividades en Quizizz contiene imágenes que me ayudan a resolver las preguntas?
	Indicador 2: Comprensión	Compuesta por 2 preguntas: 4. ¿Comprendo con claridad cada pregunta? 5. ¿Las preguntas con imágenes en Quizizz me ayudan a comprender y recordar mejor el tema?
Dimensión 2 Flexibilidad	Indicador 1: Reporte de notas y asistencia	Compuesta por 1 preguntas: 6. ¿Puedo ver mi puntaje de las actividades que resuelvo?
	Indicador 2: Recursos educativos	Compuesta por 1 preguntas: 7. ¿Puedo buscar en Quizizz temas anteriores para repasar?
Dimensión 3 Estandarización	Indicador 1: Estructura de la plataforma	Compuesta por 4 preguntas: 8. ¿La primera vez que usé Quizizz me pareció difícil? 9. ¿Me gusta el sonido, los colores de la plataforma Quizizz? 10. ¿Me gusta competir en el juego para aprender? 11. ¿Quizizz es una plataforma divertida para aprender?
	Indicador 2: Contenidos	Compuesta por 4 preguntas: 12. ¿La plataforma Quizizz es organizada en sus preguntas? 13. ¿Las preguntas son fáciles de leer en la plataforma Quizizz? 14. ¿Puedo marcar con facilidad las respuestas en la plataforma? 15. ¿Puedo recordar con facilidad el contenido de un tema en la plataforma Quizizz?

Operacionalización de la Variable 2

Variable: COMPETENCIA 2 DE COMUNICACIÓN

Definición conceptual: “Se define como una interacción dinámica entre el lector, el texto y los contextos socioculturales que enmarcan la lectura” (Currículo Nacional 2016 pg 72).

El estudiante demuestra un proceso activo, es capaz de interpretar los textos y tener una posición sobre el contenido. Pone énfasis en los saberes de distintos tipos con su previa experiencia lectora de acuerdo a su contexto del mundo que lo rodea. Esto implica que debe tomar conciencia del propósito de la lectura, la utilidad que brindará en su ámbito de la vida y de las relaciones intertextuales que se establecen en los textos leídos. Las nuevas tecnologías y la multimodalidad benefician y transforman los modos de leer.

(Programación curricular Primaria - MINEDU 2016)

Instrumento:		
Dimensiones	Indicadores (Definición Operacional)	Ítems del instrumento
Dimensión 1 Nivel literal	Indicador 1: Extrae datos explícitos	Compuesta por 5 preguntas: 1. ¿La lectura en Quizizz con imágenes me facilita recordar datos importantes? 2. ¿Las preguntas en Quizizz me ayudan a recordar los datos importantes de textos escritos? 3. ¿La plataforma Quizizz me ayudó a sacar información detallada de las lecturas? 4. ¿La plataforma Quizizz me ayuda a tener un vocabulario diferente después de leer un texto? 5. ¿Leer un texto con imágenes en Quizizz me ayudó a recordad la información durante el proceso de lectura?
	Indicador 2: Ordena acciones explícitas	Compuesta por 4 preguntas: 6. ¿Al finalizar la lectura ordeno secuencias de hechos importantes en la plataforma Quizizz? 7. ¿Puedo ordenar la historia de un texto usando imágenes en Quizizz? 8. ¿La plataforma Quizizz me hace recordar y ordenar acciones detalladas de un texto? 9. ¿Puedo recordar datos importantes luego de leer en un texto Quizizz?
	Indicador 3: Reconoce hechos explícitos	Compuesta por 3 preguntas: 10. ¿Al finalizar la lectura distingo datos principales del texto? 11. ¿Las preguntas en la plataforma Quizizz me permite reconocer hechos explícitos? 12. ¿El uso de imágenes en Quizizz me posibilita reconocer hechos explícitos?
Dimensión 2 Nivel inferencial	Indicador 1: Deduce características implícitas.	Compuesta por 3 preguntas: 13. ¿Luego de leer un texto en la plataforma Quizizz interpreto el texto según el contenido y lo que yo pienso? 14. ¿Puedo dar mi opinión de un texto luego de trabajar en la plataforma Quizizz? 15. ¿Puedo decir el significado de palabras nuevas después de leer el texto en la plataforma Quizizz?
	Indicador 2: Infiere el significado de palabras desconocidas.	Compuesta por 3 preguntas: 16. ¿Después de leer un texto en la plataforma Quizizz puedo explicar con mis propias palabras de que trata el texto? 17. ¿Al finalizar mi texto en Quizizz me ayuda a relacionarlo con información nueva? 18. ¿Quizizz me facilita la comprensión del texto para sacar conclusiones?
Dimensión 3 Nivel criterial	Indicador 1: Emite un juicio frente a un comportamiento	Compuesta por 3 preguntas: 19. ¿Al finalizar la actividad de un texto en Quizizz puedo dar mi opinión y compararlo con otro texto? 20. ¿Doy una opinión personal sobre el contenido de una lectura al finalizar mi actividad en Quizizz? 21. ¿Las preguntas en Quizizz me ayuda a ordenar mis ideas y dar una opinión personal de una lectura?
	Indicador 2: Analiza la intención del autor	Compuesta por 2 preguntas: 22. ¿Al finalizar una lectura en Quizizz puedo opinar sobre acciones importantes que brinda el autor? 23. ¿Doy mi opinión personal sobre datos importantes que brinda el autor en la lectura?

• **Anexo 3:** Instrumento de Recopilación de Datos

Nombre del Instrumento:	Cuestionario de Plataforma Quizizz
Autor del Instrumento:	Pomasonco Flores Consuelo, adaptado de Huamán Bautista, Jaiver 2021, pp.63
Definición Conceptual:	Quizizz es un sistema de gestión y creación en línea que facilita la incorporación de elementos lúdicos, insertando sonido, tiempo e imágenes para la motivación de los estudiantes. En esta plataforma se puede agregar la retroalimentación con imágenes tipo meme (construcción multimedia de mensajes). Una de la característica principal de Quizizz para el aprendizaje, es la posibilidad de llevar al aula una actividad de tipo concurso mediante una interfaz lúdica, rápida y, posiblemente, interesante

		para los alumnos, esto permite que al profesor diversificar los recursos didácticos con mayor variedad de ejercicios lúdicos. (Trejo, 2019).						
Población:		Estudiantes de segundo grado de primaria de la IE 0049 – El Agustino						
Variable	Dimensión	Indicador	Preguntas	Escala				
				Nunca	Casi Nunca	A veces	Casi Siempre	Siempre
				1	2	3	4	5
PLATAFORMA QUIZZ	D1 Interactividad	I1 Motivación	1. ¿Las actividades en Quizizz estimulan mi interés en el aprendizaje?					
			2. ¿Quizizz me ayuda a estar motivado en la clase?					
			3. ¿Las actividades en Quizizz contiene imágenes que me ayudan a resolver las preguntas?					
		I2 Comprensión	4. ¿Comprendo con claridad cada pregunta?					
			5. ¿Las preguntas con imágenes en Quizizz me ayudan a comprender y recordar mejor el tema?					
	D2 Flexibilidad	I1 Reporte de notas y asistencia	6. ¿Puedo ver mi puntaje de las actividades que resuelvo?					
		I2 Recursos educativos	7. ¿Puedo buscar en Quizizz temas anteriores para repasar?					
	D3 Estandarización	I1 Estructura de la plataforma	8. ¿La primera vez que usé Quizizz me pareció difícil?					
			9. ¿Me gusta el sonido, los colores de la plataforma Quizizz?					
			10. ¿Me gusta competir en el juego para aprender?					

			11. ¿Quizizz es una plataforma divertida para aprender?					
		I2 Contenidos	12. ¿La plataforma Quizizz es organizada en sus preguntas?					
			13. ¿Las preguntas son fáciles de leer en la plataforma Quizizz?					
			14. ¿Puedo marcar con facilidad las respuestas en la plataforma?					
			15. ¿Puedo recordar con facilidad el contenido de un tema en la plataforma Quizizz?					

Nombre del Instrumento:		Cuestionario de la Competencia 2: Lee diversos tipos de textos en su lengua materna						
Autor del Instrumento:		Pomasonco Flores Consuelo						
Definición Conceptual:		<p>“Se define como una interacción dinámica entre el lector, el texto y los contextos socioculturales que enmarcan la lectura” (Currículo Nacional 2016 pg. 72).</p> <p>El estudiante demuestra un proceso activo, es capaz de interpretar los textos y tener una posición sobre el contenido. Pone énfasis en los saberes de distintos tipos con su previa experiencia lectora de acuerdo a su contexto del mundo que lo rodea. Esto implica que debe tomar conciencia del propósito de la lectura, la utilidad que brindará en su ámbito de la vida y de las relaciones intertextuales que se establece en los textos leídos. Las nuevas tecnologías y la multimodalidad benefician y transforma los modos de leer.</p> <p>(Programación curricular Primaria - MINEDU 2016)</p>						
Población:		Estudiantes de segundo grado de primaria de la IE 0049 – El Agustino						
Variable	Dimensión	Indicador	Preguntas	Escalas				
				Nunca	Casi Nunca	A veces	Casi Siempre	Siempre
				1	2	3	4	5
	D1 Nivel literal	I 1 Extrae datos explícitos	1. ¿La lectura en Quizizz con imágenes me facilita recordar datos importantes?					
			2. ¿Las preguntas en Quizizz me ayudan a recordar los datos					

COMPETENCIA 2 DE COMUNICACIÓN			importantes de textos escritos?					
			3. ¿La plataforma Quizizz me ayudó a sacar información detallada de las lecturas?					
			4. ¿La plataforma Quizizz me ayuda a tener un vocabulario diferente después de leer un texto?					
			5. ¿Leer un texto con imágenes en Quizizz me ayudó a recordad la información durante el proceso de lectura?					
		I 2 Ordena acciones explícitas	6. ¿Al finalizar la lectura ordeno secuencias de hechos importantes en la plataforma Quizizz?					
			7. ¿Puedo ordenar la historia de un texto usando imágenes en Quizizz?					
			8. ¿La plataforma Quizizz me hace recordar y ordenar acciones detalladas de un texto?					
			9. ¿Puedo recordar datos importantes luego de leer en un texto Quizizz?					
		I 3 Reconoce hechos explícitos	10. ¿Al finalizar la lectura distingo datos principales del texto?					
			11. ¿Las preguntas en la plataforma Quizizz me permite reconocer hechos explícitos?					
			12. ¿El uso de imágenes en Quizizz me posibilita reconocer hechos explícitos?					
	D2 Nivel inferencial	I1 Deduce características implícitas	13. ¿Luego de leer un texto en la plataforma Quizizz interpreto el texto según el contenido y lo que yo pienso?					
			14. ¿Puedo dar mi opinión de un texto luego de trabajar en la plataforma Quizizz?					
			15. ¿Puedo decir el significado de palabras nuevas después de leer el texto en la plataforma Quizizz?					
		I2 Infiere el significado de palabras desconocidas.	16. ¿Después de leer un texto en la plataforma Quizizz puedo explicar con mis propias palabras de que trata el texto?					
			17. ¿Al finalizar mi texto en Quizizz me ayuda a					

			relacionarlo con información nueva?					
			18. ¿Quizizz me facilita la comprensión del texto para sacar conclusiones?					
	D3 Nivel criterial	I1 Emite un juicio frente a un comportamiento	19. ¿Al finalizar la actividad de un texto en Quizizz puedo dar mi opinión y compararlo con otro texto?					
			20. ¿Doy una opinión personal sobre el contenido de una lectura al finalizar mi actividad en Quizizz?					
			21. ¿Las preguntas en Quizizz me ayuda a ordenar mis ideas y dar una opinión personal de una lectura?					
		I2 Analiza la intención del autor	22. ¿Al finalizar una lectura en Quizizz puedo opinar sobre acciones importantes que brinda el autor?					
			23. ¿Doy mi opinión personal sobre datos importantes que brinda el autor en la lectura?					

- **Anexo 4:** Ficha de Validación de Instrumentos



JUICIO DE EXPERTO

Estimado Especialista: Mg. **Tomás Manuel Gonzales Benites**.

Siendo conocedores de su trayectoria académica y profesional, me he tomado la libertad de nombrarlo como JUEZ EXPERTO para revisar a detalle el contenido del instrumento de recolección de datos:

1. Cuestionario (X) 2. Guía de entrevista () 3. Guía de focus group ()
 4. Guía de observación () 5. Otro _____ ()

Presento la matriz de consistencia y el instrumento, la cual solicito revisar cuidadosamente, además le informo que mi proyecto de tesis tiene un enfoque:

1. Cualitativo () 2. Cuantitativo (X) 3. Mixto ()

Los resultados de esta evaluación servirán para determinar la validez de contenido del instrumento para mi proyecto de tesis de pregrado.

Título del proyecto de tesis:	Plataforma Quizizz y competencia 2 de comunicación en estudiantes del 2do grado de primaria- Institución Educativa 049, El Agustino 2023
Línea de investigación:	Nuevas tecnologías en docencia virtual y estrategias y modelos educativos en línea

De antemano le agradezco sus aportes.

Estudiantes autores del proyecto:

Apellidos y Nombres	Firma
Pomasonco Flores, Consuelo	

Asesor(a) del proyecto de tesis:

Apellidos y Nombres	Firma
Capillo Chávez, César Herminio	

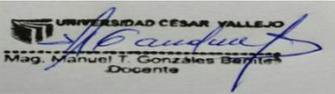
Santa Anita, 09 de junio del 2023

RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Criterios	Escala de valoración			
	1	2	3	4
1. SUFICIENCIA: Los ítems que pertenecen a una misma dimensión o indicador son suficientes para obtener la medición de ésta.	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión o indicador.	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión o indicador, pero no corresponden a la dimensión total.	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión o indicador completamente.	Los ítems son suficientes.
2. CLARIDAD: El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas.	El ítem no es claro.	El ítem requiere varias modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
3. COHERENCIA: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación regular con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.
4. RELEVANCIA: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión o indicador.	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que éste mide.	El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Nota. Adaptado de: www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3_juicio_de_experto_27-36.pdf

INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:

Nombres y Apellidos:	Tomás Manuel Gonzales Benites
Sexo:	Hombre (<input checked="" type="checkbox"/>) Mujer (<input type="checkbox"/>) Edad 52 (años)
Profesión:	Docente (ORCID: 0000-0002-0617-7064)
Especialidad:	Filosofía – Investigación
Años de experiencia:	Magister.
Cargo que desempeña actualmente:	32 años
Institución donde labora:	Docente de Investigación – Director Académico
Firma:	

FORMATO DE VALIDACIÓN

Para validar el Instrumento debe colocar en el casillero de los criterios: suficiencia, claridad, coherencia y relevancia, el número que según su evaluación corresponda de acuerdo a la rúbrica.

TABLA N.º 1
VARIABLE 1: Plataforma Quizizz

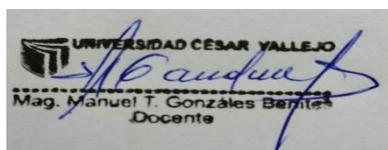
Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Plataforma Quizizz y competencia 2 de comunicación en estudiantes del 2do grado de primaria- Institución Educativa 049, El Agustino 2023					
Autor del Instrumento	Consuelo Pomasonco Flores					
Variable 1: (Especificar si es variable dependiente o independiente)	(V1) Plataforma Quizizz					
Definición Conceptual:	Quizizz es un sistema de gestión y creación en línea que facilita la incorporación de elementos lúdicos, insertando sonido, tiempo e imágenes para la motivación de los estudiantes. En esta plataforma se puede agregar la retroalimentación con imágenes tipo meme (construcción multimedia de mensajes). Una de la característica principal de Quizizz para el aprendizaje, es la posibilidad de llevar al aula una actividad de tipo concurso mediante una interfaz lúdica, rápida y, posiblemente, interesante para los alumnos, esto permite al profesor diversificar los recursos didácticos con mayor variedad de ejercicios lúdicos. (Trejo, 2019).					
Población:	Población total: 80 estudiantes de segundo grado del nivel primaria					
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
Dimensión 1: Interactividad: Motivación Comprensión	1. ¿Las actividades en Quizizz estimulan mi interés en el aprendizaje?	4	3	4	4	
	2. ¿Quizizz me ayuda a estar motivado en la clase?	4	4	3	4	
	3. ¿Las actividades en Quizizz contiene imágenes que me ayudan a resolver las preguntas?	4	4	4	4	
	4. ¿Comprendo con claridad cada pregunta?	4	4	3	4	
	5. ¿Las preguntas con imágenes en Quizizz me ayudan a comprender y recordar mejor el tema?	4	4	4	4	
Dimensión 2: Flexibilidad Reporte de notas Recursos educativos	6. ¿Puedo ver mi puntaje de las actividades que resuelvo?	4	3	4	3	
	7. ¿Puedo buscar en Quizizz temas anteriores para repasar?	4	4	3	4	

Dimensión 3: Estandarización Estructura de la plataforma Contenidos	8. ¿La primera vez que usé Quizizz me pareció difícil?	4	4	4	4	
	9. ¿Me gusta el sonido, los colores de la plataforma Quizizz?	4	4	4	4	
	10. ¿Me gusta competir en el juego para aprender?	4	4	3	4	
	11. ¿Quizizz es una plataforma divertida para aprender?	4	4	4	4	
	12. ¿La plataforma Quizizz es organizada en sus preguntas?	4	4	3	4	
	13. ¿Las preguntas son fáciles de leer en la plataforma Quizizz?	4	4	4	4	
	14. ¿Puedo marcar con facilidad las respuestas en la plataforma?	4	4	4	3	
	15. ¿Puedo recordar con facilidad el contenido de un tema en la plataforma Quizizz?	4	3	4	4	

Nombres y Apellidos: Mg. Tomás Manuel Gonzales Benites.

Aplicable SI (X) NO () OBSERVADO ()

Firma:



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
Mag. Manuel T. Gonzales Benites
Docente

TABLA N.º 2
VARIABLE 2: Competencia 2: Lee diversos tipos de textos en su lengua materna

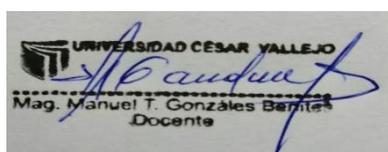
Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Plataforma Quizizz y competencia 2 de comunicación en estudiantes del 2do grado de primaria- Institución Educativa 049, El Agustino 2023					
Autor del Instrumento	Consuelo Pomasonco Flores					
Variable 1: (Especificar si es variable dependiente o independiente)	((V2) Competencia 2 de comunicación					
Definición Conceptual:	<p>“Se define como una interacción dinámica entre el lector, el texto y los contextos socioculturales que enmarcan la lectura” (Currículo Nacional 2016 pg. 72).</p> <p>El estudiante demuestra un proceso activo, es capaz de interpretar los textos y tener una posición sobre el contenido. Pone énfasis en los saberes de distintos tipos con su previa experiencia lectora de acuerdo a su contexto del mundo que lo rodea. Esto implica que debe tomar conciencia del propósito de la lectura, la utilidad que brindará en su ámbito de la vida y de las relaciones intertextuales que se establece en los textos leídos. Las nuevas tecnologías y la multimodalidad benefician y transforma los modos de leer.</p> <p>(Programación curricular Primaria - MINEDU 2016)</p>					
Población:	Población total: 80 estudiantes de segundo grado del nivel primaria					
Dimensión/Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
Dimensión 1: Nivel literal Extrae datos explícitos Ordena acciones explícitas Reconoce hechos explícitos	1. ¿La lectura en Quizizz con imágenes me facilita recordar datos importantes?	4	4	4	4	
	2. ¿Las preguntas en Quizizz me ayudan a recordar los datos importantes de textos escritos?	4	3	4	4	
	3. ¿La plataforma Quizizz me ayudó a sacar información detallada de las lecturas?	4	4	4	4	
	4. ¿La plataforma Quizizz me ayuda a tener un vocabulario diferente después de leer un texto?	4	4	3	4	
	5. ¿Leer un texto con imágenes en Quizizz me ayudó a recordad la información durante el proceso de lectura?	4	4	4	4	
	6. ¿Al finalizar la lectura ordeno secuencias de hechos importantes en la plataforma Quizizz?	4	4	3	4	
	7. ¿Puedo ordenar la historia de un texto usando imágenes en Quizizz?	4	4	4	4	
	8. ¿La plataforma Quizizz me hace recordar y ordenar acciones detalladas de un texto?	4	4	4	4	

	9. ¿Puedo recordar datos importantes luego de leer en un texto Quizizz?	4	4	4	3	
	10. ¿Al finalizar la lectura distingo datos principales del texto?	3	4	4	4	
	11. ¿Las preguntas en la plataforma Quizizz me permite reconocer hechos explícitos?	4	4	4	3	
	12. ¿El uso de imágenes en Quizizz me posibilita reconocer hechos explícitos?	4	4	4	3	
Dimensión 2: Nivel inferencial Deduce características implícitas. Infiere el significado de palabras desconocidas	13. ¿Luego de leer un texto en la plataforma Quizizz interpreto el texto según el contenido y lo que yo pienso?	4	4	4	4	
	14. ¿Puedo dar mi opinión de un texto luego de trabajar en la plataforma Quizizz?	4	4	4	4	
	15. ¿Puedo decir el significado de palabras nuevas después de leer el texto en la plataforma Quizizz?	4	4	4	4	
	16. ¿Después de leer un texto en la plataforma Quizizz puedo explicar con mis propias palabras de que trata el texto?	4	4	4	4	
	17. ¿Al finalizar mi texto en Quizizz me ayuda a relacionarlo con información nueva?	3	4	3	4	
	18. ¿Quizizz me facilita la comprensión del texto para sacar conclusiones?	4	4	4	3	
Dimensión 3: Nivel criterial Emite un juicio frente a un comportamiento Analiza la intención del autor	19. ¿Al finalizar la actividad de un texto en Quizizz puedo dar mi opinión y compararlo con otro texto?	4	4	4	4	
	20. ¿Doy una opinión personal sobre el contenido de una lectura al finalizar mi actividad en Quizizz?	4	4	4	3	
	21. ¿Las preguntas en Quizizz me ayuda a ordenar mis ideas y dar una opinión personal de una lectura?	4	4	4	4	
	22. ¿Al finalizar una lectura en Quizizz puedo opinar sobre acciones importantes que brinda el autor?	3	4	3	4	
	23. ¿Doy mi opinión personal sobre datos importantes que brinda el autor en la lectura?	4	4	3	4	

Nombres y Apellidos: Mg. Tomás Manuel Gonzales Benites.

Aplicable SI (X) NO () OBSERVADO ()

Firma:



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
Mag. Manuel T. Gonzales Benites
Docente

- **Anexo 4:** Ficha de Validación de Instrumentos



JUICIO DE EXPERTO

Estimado Especialista: **Mg. Alicia Jesús Terán Ccanre.**

Siendo conocedores de su trayectoria académica y profesional, me he tomado la libertad de nombrarlo como JUEZ EXPERTO para revisar a detalle el contenido del instrumento de recolección de datos:

1. Cuestionario (X) 2. Guía de entrevista () 3. Guía de focus group ()
 4. Guía de observación () 5. Otro _____ ()

Presento la matriz de consistencia y el instrumento, la cual solicito revisar cuidadosamente, además le informo que mi proyecto de tesis tiene un enfoque:

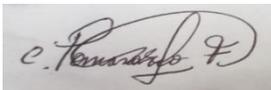
1. Cualitativo () 2. Cuantitativo (X) 3. Mixto ()

Los resultados de esta evaluación servirán para determinar la validez de contenido del instrumento para mi proyecto de tesis de pregrado.

Título del proyecto de tesis:	Plataforma Quizizz y competencia 2 de comunicación en estudiantes del 2do grado de primaria- Institución Educativa 049, El Agustino 2023
Línea de investigación:	Nuevas tecnologías en docencia virtual y estrategias y modelos educativos en línea

De antemano le agradezco sus aportes.

Estudiantes autores del proyecto:

Apellidos y Nombres	Firma
Pomasonco Flores, Consuelo	

Asesor(a) del proyecto de tesis:

Apellidos y Nombres	Firma
CAPILLO CHAVEZ César Herminio	

Santa Anita, 09 de junio del 2023

RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Criterios	Escala de valoración			
	1	2	3	4
1. SUFICIENCIA: Los ítems que pertenecen a una misma dimensión o indicador son suficientes para obtener la medición de ésta.	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión o indicador.	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión o indicador, pero no corresponden a la dimensión total.	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión o indicador completamente.	Los ítems son suficientes.
2. CLARIDAD: El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas.	El ítem no es claro.	El ítem requiere varias modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
3. COHERENCIA: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación regular con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.
4. RELEVANCIA: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión o indicador.	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que éste mide.	El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Nota. Adaptado de: www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3_juicio_de_experto_27-36.pdf

INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:

Nombres y Apellidos:	Alicia Jesús Terán Ccanre		
Sexo:	Hombre ()	Mujer (X)	Edad 44 (años)
Profesión:	Docente (ORCID: 0000-0001-8213-9169)		
Especialidad:	Educación Primaria		
Años de experiencia:	Magister en Administración de la Educación		
Cargo que desempeña actualmente:	21 años		
Institución donde labora:	Sub Directora		
Firma:			

FORMATO DE VALIDACIÓN

Para validar el Instrumento debe colocar en el casillero de los criterios: suficiencia, claridad, coherencia y relevancia, el número que según su evaluación corresponda de acuerdo a la rúbrica.

TABLA N.º 1
VARIABLE 1: Plataforma Quizizz

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Plataforma Quizizz y competencia 2 de comunicación en estudiantes del 2do grado de primaria- Institución Educativa 049, El Agustino 2023					
Autor del Instrumento	Consuelo Pomasonco Flores					
Variable 1: (Especificar si es variable dependiente o independiente)	(V1) Plataforma Quizizz					
Definición Conceptual:	Quizizz es un sistema de gestión y creación en línea que facilita la incorporación de elementos lúdicos, insertando sonido, tiempo e imágenes para la motivación de los estudiantes. En esta plataforma se puede agregar la retroalimentación con imágenes tipo meme (construcción multimedia de mensajes). Una de la característica principal de Quizizz para el aprendizaje, es la posibilidad de llevar al aula una actividad de tipo concurso mediante una interfaz lúdica, rápida y, posiblemente, interesante para los alumnos, esto permite al profesor diversificar los recursos didácticos con mayor variedad de ejercicios lúdicos. (Trejo, 2019).					
Población:	Población total: 80 estudiantes de segundo grado del nivel primaria					
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
Dimensión 1: Interactividad: Motivación Comprensión	1. ¿Las actividades en Quizizz estimulan mi interés en el aprendizaje?	4	4	3	4	
	2. ¿Quizizz me ayuda a estar motivado en la clase?	4	4	3	4	
	3. ¿Las actividades en Quizizz contiene imágenes que me ayudan a resolver las preguntas?	4	4	3	4	
	4. ¿Comprendo con claridad cada pregunta?	4	4	4	4	
	5. ¿Las preguntas con imágenes en Quizizz me ayudan a comprender y recordar mejor el tema?	4	4	3	4	
Dimensión 2: Flexibilidad Reporte de notas Recursos educativos	6. ¿Puedo ver mi puntaje de las actividades que resuelvo?	4	3	4	4	
	7. ¿Puedo buscar en Quizizz temas anteriores para repasar?	4	4	4	4	
	8. ¿La primera vez que usé Quizizz me pareció difícil?	4	4	4	4	

Dimensión 3: Estandarización Estructura de la plataforma Contenidos	9. ¿Me gusta el sonido, los colores de la plataforma Quizizz?	4	4	4	4	
	10. ¿Me gusta competir en el juego para aprender?	4	4	4	4	
	11. ¿Quizizz es una plataforma divertida para aprender?	4	4	4	3	
	12. ¿La plataforma Quizizz es organizada en sus preguntas?	4	3	4	4	
	13. ¿Las preguntas son fáciles de leer en la plataforma Quizizz?	4	4	4	4	
	14. ¿Puedo marcar con facilidad las respuestas en la plataforma?	4	4	4	4	
	15. ¿Puedo recordar con facilidad el contenido de un tema en la plataforma Quizizz?	4	3	4	4	

Nombres y Apellidos: **Mg. Alicia Jesús Terán Ccanre**

Aplicable SI (X) NO () OBSERVADO ()

Firma:



TABLA N. ° 2

VARIABLE 2: Competencia 2: Lee diversos tipos de textos en su lengua materna

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Plataforma Quizizz y competencia 2 de comunicación en estudiantes del 2do grado de primaria- Institución Educativa 049, El Agustino 2023					
Autor del Instrumento	Consuelo Pomasonco Flores					
Variable 1: (Especificar si es variable dependiente o independiente)	((V2) Competencia 2 de comunicación					
Definición Conceptual:	<p>“Se define como una interacción dinámica entre el lector, el texto y los contextos socioculturales que enmarcan la lectura” (Currículo Nacional 2016 pg. 72).</p> <p>El estudiante demuestra un proceso activo, es capaz de interpretar los textos y tener una posición sobre el contenido. Pone énfasis en los saberes de distintos tipos con su previa experiencia lectora de acuerdo a su contexto del mundo que lo rodea. Esto implica que debe tomar conciencia del propósito de la lectura, la utilidad que brindará en su ámbito de la vida y de las relaciones intertextuales que se establece en los textos leídos. Las nuevas tecnologías y la multimodalidad benefician y transforma los modos de leer.</p> <p>(Programación curricular Primaria - MINEDU 2016)</p>					
Población:	Población total: 80 estudiantes de segundo grado del nivel primaria					
Dimensión/Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
Dimensión 1: Nivel literal Extrae datos explícitos Ordena acciones explícitas Reconoce hechos explícitos	1. ¿La lectura en Quizizz con imágenes me facilita recordar datos importantes?	4	4	4	4	
	2. ¿Las preguntas en Quizizz me ayudan a recordar los datos importantes de textos escritos?	4	3	4	4	
	3. ¿La plataforma Quizizz me ayudó a sacar información detallada de las lecturas?	4	4	4	4	
	4. ¿La plataforma Quizizz me ayuda a tener un vocabulario diferente después de leer un texto?	3	4	3	4	
	5. ¿Leer un texto con imágenes en Quizizz me ayudó a recordad la información durante el proceso de lectura?	4	4	4	4	
	6. ¿Al finalizar la lectura ordeno secuencias de hechos importantes en la plataforma Quizizz?	4	4	3	4	
	7. ¿Puedo ordenar la historia de un texto usando imágenes en Quizizz?	4	4	3	4	
	8. ¿La plataforma Quizizz me hace recordar y ordenar acciones detalladas de un texto?	4	4	4	4	

	9. ¿Puedo recordar datos importantes luego de leer en un texto Quizizz?	4	4	4	4	
	10. ¿Al finalizar la lectura distingo datos principales del texto?	3	4	4	4	
	11. ¿Las preguntas en la plataforma Quizizz me permite reconocer hechos explícitos?	4	4	4	4	
	12. ¿El uso de imágenes en Quizizz me posibilita reconocer hechos explícitos?	3	4	4	4	
Dimensión 2: Nivel inferencial Deduce características implícitas. Infiere el significado de palabras desconocidas	13. ¿Luego de leer un texto en la plataforma Quizizz interpreto el texto según el contenido y lo que yo pienso?	4	4	4	4	
	14. ¿Puedo dar mi opinión de un texto luego de trabajar en la plataforma Quizizz?	4	4	4	4	
	15. ¿Puedo decir el significado de palabras nuevas después de leer el texto en la plataforma Quizizz?	4	4	3	4	
	16. ¿Después de leer un texto en la plataforma Quizizz puedo explicar con mis propias palabras de que trata el texto?	4	4	4	4	
	17. ¿Al finalizar mi texto en Quizizz me ayuda a relacionarlo con información nueva?	3	4	3	4	
	18. ¿Quizizz me facilita la comprensión del texto para sacar conclusiones?	4	4	4	3	
Dimensión 3: Nivel criterial Emite un juicio frente a un comportamiento Analiza la intención del autor	19. ¿Al finalizar la actividad de un texto en Quizizz puedo dar mi opinión y compararlo con otro texto?	4	4	4	4	
	20. ¿Doy una opinión personal sobre el contenido de una lectura al finalizar mi actividad en Quizizz?	3	4	4	4	
	21. ¿Las preguntas en Quizizz me ayuda a ordenar mis ideas y dar una opinión personal de una lectura?	4	4	4	4	
	22. ¿Al finalizar una lectura en Quizizz puedo opinar sobre acciones importantes que brinda el autor?	4	4	4	4	
	23. ¿Doy mi opinión personal sobre datos importantes que brinda el autor en la lectura?	4	4	4	4	

- **Anexo 4:** Ficha de Validación de Instrumentos



JUICIO DE EXPERTO

Estimado Especialista: **Mg. Raúl Chávez Zavaleta**

Siendo conocedores de su trayectoria académica y profesional, me he tomado la libertad de nombrarlo como JUEZ EXPERTO para revisar a detalle el contenido del instrumento de recolección de datos:

2. Cuestionario (X) 2. Guía de entrevista () 3. Guía de focus group ()
 4. Guía de observación () 5. Otro _____ ()

Presento la matriz de consistencia y el instrumento, la cual solicito revisar cuidadosamente, además le informo que mi proyecto de tesis tiene un enfoque:

2. Cualitativo () 2. Cuantitativo (X) 3. Mixto ()

Los resultados de esta evaluación servirán para determinar la validez de contenido del instrumento para mi proyecto de tesis de pregrado.

Título del proyecto de tesis:	Plataforma Quizizz y competencia 2 de comunicación en estudiantes del 2do grado de primaria- Institución Educativa 049, El Agustino 2023
Línea de investigación:	Nuevas tecnologías en docencia virtual y estrategias y modelos educativos en línea

De antemano le agradezco sus aportes.

Estudiantes autores del proyecto:

Apellidos y Nombres	Firma
Pomasonco Flores, Consuelo	

Asesor(a) del proyecto de tesis:

Apellidos y Nombres	Firma
CAPILLO CHAVEZ César Herminio	

Santa Anita , 09 de junio del 2023

RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Criterios	Escala de valoración			
	1	2	3	4
5. SUFICIENCIA: Los ítems que pertenecen a una misma dimensión o indicador son suficientes para obtener la medición de ésta.	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión o indicador.	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión o indicador, pero no corresponden a la dimensión total.	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión o indicador completamente.	Los ítems son suficientes.
6. CLARIDAD: El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas.	El ítem no es claro.	El ítem requiere varias modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
7. COHERENCIA: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación regular con la dimensión o indicador que está midiendo	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.
8. RELEVANCIA: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión o indicador.	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que éste mide.	El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Nota. Adaptado de: www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3_juicio_de_experto_27-36.pdf

INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:

Nombres y Apellidos:	Mg. Raúl Chávez Zavaleta.
Sexo:	Hombre (x) Mujer () Edad 57 (años)
Profesión:	Docente (ORCID: 0000-0003-3202-6929)
Especialidad:	Ingeniero Industrial
Años de experiencia:	Maestro
Cargo que desempeña actualmente:	15 años
Institución donde labora:	Universidad Nacional José F. Sánchez Carrión
Firma:	 <small>RAUL CHAVEZ ZAVALETA INGENIERO INDUSTRIAL Reg. C.I.P. N° 48453</small>

FORMATO DE VALIDACIÓN

Para validar el Instrumento debe colocar en el casillero de los criterios: suficiencia, claridad, coherencia y relevancia, el número que según su evaluación corresponda de acuerdo a la rúbrica.

TABLA N.º 1
VARIABLE 1: Plataforma Quizizz

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Plataforma Quizizz y competencia 2 de comunicación en estudiantes del 2do grado de primaria- Institución Educativa 049, El Agustino 2023					
Autor del Instrumento	Consuelo Pomasonco Flores					
Variable 1: (Especificar si es variable dependiente o independiente)	(V1) Plataforma Quizizz					
Definición Conceptual:	Quizizz es un sistema de gestión y creación en línea que facilita la incorporación de elementos lúdicos, insertando sonido, tiempo e imágenes para la motivación de los estudiantes. En esta plataforma se puede agregar la retroalimentación con imágenes tipo meme (construcción multimedia de mensajes). Una de la característica principal de Quizizz para el aprendizaje, es la posibilidad de llevar al aula una actividad de tipo concurso mediante una interfaz lúdica, rápida y, posiblemente, interesante para los alumnos, esto permite al profesor diversificar los recursos didácticos con mayor variedad de ejercicios lúdicos. (Trejo, 2019).					
Población:	Población total: 80 estudiantes de segundo grado del nivel primaria					
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
Dimensión 1: Interactividad: Motivación Comprensión	1. ¿Las actividades en Quizizz estimulan mi interés en el aprendizaje?	4	4	4	4	
	2. ¿Quizizz me ayuda a estar motivado en la clase?	3	4	4	4	
	3. ¿Las actividades en Quizizz contiene imágenes que me ayudan a resolver las preguntas?	4	4	3	4	
	4. ¿Comprendo con claridad cada pregunta?	4	4	4	4	
	5. ¿Las preguntas con imágenes en Quizizz me ayudan a comprender y recordar mejor el tema?	4	4	3	4	
Dimensión 2: Flexibilidad Reporte de notas Recursos educativos	6. ¿Puedo ver mi puntaje de las actividades que resuelvo?	4	3	4	3	
	7. ¿Puedo buscar en Quizizz temas anteriores para repasar?	4	4	4	4	

Dimensión 3: Estandarización Estructura de la plataforma Contenidos	8. ¿La primera vez que usé Quizizz me pareció difícil?	4	4	4	4	
	9. ¿Me gusta el sonido, los colores de la plataforma Quizizz?	4	4	3	4	
	10. ¿Me gusta competir en el juego para aprender?	4	4	4	4	
	11. ¿Quizizz es una plataforma divertida para aprender?	4	3	4	4	
	12. ¿La plataforma Quizizz es organizada en sus preguntas?	4	4	3	4	
	13. ¿Las preguntas son fáciles de leer en la plataforma Quizizz?	4	4	3	4	
	14. ¿Puedo marcar con facilidad las respuestas en la plataforma?	4	4	4	4	
	15. ¿Puedo recordar con facilidad el contenido de un tema en la plataforma Quizizz?	4	4	4	4	

Nombres y Apellidos: **Mg. Raúl Chávez Zavaleta**

Aplicable SI (X) NO () OBSERVADO ()

Firma:


 RAUL CHAVEZ ZAVALETA
 INGENIERO INDUSTRIAL
 Reg. C.I.P. N° 48453

Tabla N.º 2

VARIABLE 2: Competencia 2: Lee diversos tipos de textos en su lengua materna

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Plataforma Quizizz y competencia 2 de comunicación en estudiantes del 2do grado de primaria- Institución Educativa 049, El Agustino 2023					
Autor del Instrumento	Consuelo Pomasonco Flores					
Variable 1: (Especificar si es variable dependiente o independiente)	((V2) Competencia 2 de comunicación					
Definición Conceptual:	<p>“Se define como una interacción dinámica entre el lector, el texto y los contextos socioculturales que enmarcan la lectura” (Currículo Nacional 2016 pg. 72).</p> <p>El estudiante demuestra un proceso activo, es capaz de interpretar los textos y tener una posición sobre el contenido. Pone énfasis en los saberes de distintos tipos con su previa experiencia lectora de acuerdo a su contexto del mundo que lo rodea. Esto implica que debe tomar conciencia del propósito de la lectura, la utilidad que brindará en su ámbito de la vida y de las relaciones intertextuales que se establece en los textos leídos. Las nuevas tecnologías y la multimodalidad benefician y transforma los modos de leer.</p> <p>(Programación curricular Primaria - MINEDU 2016)</p>					
Población:	Población total: 80 estudiantes de segundo grado del nivel primaria					
Dimensión/Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
Dimensión 1: Nivel literal Extrae datos explícitos Ordena acciones explícitas	1. ¿La lectura en Quizizz con imágenes me facilita recordar datos importantes?	4	4	4	4	
	2. ¿Las preguntas en Quizizz me ayudan a recordar los datos importantes de textos escritos?	3	4	4	4	
	3. ¿La plataforma Quizizz me ayudó a sacar información detallada de las lecturas?	4	4	4	3	
	4. ¿La plataforma Quizizz me ayuda a tener un vocabulario diferente después de leer un texto?	3	4	4	4	
	5. ¿Leer un texto con imágenes en Quizizz me ayudó a recordad la información durante el proceso de lectura?	4	4	4	4	

Reconoce hechos explícitos	6. ¿Al finalizar la lectura ordeno secuencias de hechos importantes en la plataforma Quizizz?	4	4	3	4	
	7. ¿Puedo ordenar la historia de un texto usando imágenes en Quizizz?	4	4	4	4	
	8. ¿La plataforma Quizizz me hace recordar y ordenar acciones detalladas de un texto?	4	4	4	4	
	9. ¿Puedo recordar datos importantes luego de leer en un texto Quizizz?	4	4	4	4	
	10. ¿Al finalizar la lectura distingo datos principales del texto?	3	4	4	4	
	11. ¿Las preguntas en la plataforma Quizizz me permite reconocer hechos explícitos?	4	4	4	4	
	12. ¿El uso de imágenes en Quizizz me posibilita reconocer hechos explícitos?	3	4	4	4	
Dimensión 2: Nivel inferencial Deduce características implícitas. Infiere el significado de palabras desconocidas	13. ¿Luego de leer un texto en la plataforma Quizizz interpreto el texto según el contenido y lo que yo pienso?	4	3	4	4	
	14. ¿Puedo dar mi opinión de un texto luego de trabajar en la plataforma Quizizz?	4	4	4	4	
	15. ¿Puedo decir el significado de palabras nuevas después de leer el texto en la plataforma Quizizz?	4	4	4	4	
	16. ¿Después de leer un texto en la plataforma Quizizz puedo explicar con mis propias palabras de que trata el texto?	4	4	4	3	
	17. ¿Al finalizar mi texto en Quizizz me ayuda a relacionarlo con información nueva?	3	4	3	4	
	18. ¿Quizizz me facilita la comprensión del texto para sacar conclusiones?	4	4	4	3	
Dimensión 3: Nivel criterial Emite un juicio frente a un comportamiento Analiza la intención del autor	19. ¿Al finalizar la actividad de un texto en Quizizz puedo dar mi opinión y compararlo con otro texto?	4	3	4	4	
	20. ¿Doy una opinión personal sobre el contenido de una lectura al finalizar mi actividad en Quizizz?	4	4	4	4	
	21. ¿Las preguntas en Quizizz me ayuda a ordenar mis ideas y dar una opinión personal de una lectura?	4	4	3	4	
	22. ¿Al finalizar una lectura en Quizizz puedo opinar sobre acciones importantes que brinda el autor?	3	4	4	4	
	23. ¿Doy mi opinión personal sobre datos importantes que brinda el autor en la lectura?	4	3	4	4	

Nombres y Apellidos:	Mg. Raúl Chávez Zavaleta		
Aplicable	SI (X)	NO ()	OBSERVADO ()
Firma:	 RAUL CHAVEZ ZAVALA INGENIERO INDUSTRIAL Reg. C.I.P. N° 48453		
