

**UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN**

Facultad de Educación, Comunicación y Humanidades

Segunda Especialidad Educación Intercultural Bilingüe

LA APLICACIÓN QUIZIZZ Y EL APRENDIZAJE DEL  
VOCABULARIO AIMARA EN LOS ESTUDIANTES  
DE SEGUNDO GRADO DE NIVEL SECUNDARIO  
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRÓCER  
MANUEL CALDERÓN DE LA BARCA  
EN EL AÑO 2020

**TESIS**

Presentada por:

Lic. Kevin Mario Laura De La Cruz

Para optar el Título de:

Segunda Especialidad Profesional en Educación Intercultural Bilingüe

TACNA- PERÚ

2021

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN

FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES

SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE

“LA APLICACIÓN QUIZZ Y EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO AIMARA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRÓCER MANUEL CALDERÓN DE LA BARCA EN EL AÑO 2020”

TESIS

PRESENTADA POR EL LICENCIADO: KEVIN MARIO LAURA DE LA CRUZ


PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE

Aprobado por: Felicitación Pública ante el jurado siguiente:


PRESIDENTE

  
Dra. Silvia Milagritos Bazán Velásquez

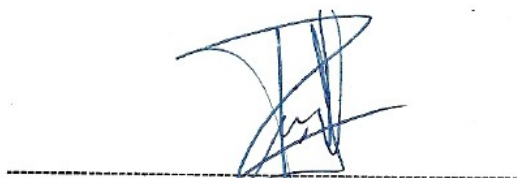
SECRETARIO

  
Dra. Lupita Esmeralda Arocutipá Huanacuni

MIEMBRO

  
Dra. Gladys Pilar Limache Arocutipá

ASESOR

  
Dr. Ernesto Pino Nina

## **Dedicatoria**

A Dios, por la fuerza espiritual que me permite encarar los retos propuestos.

A mi familia, por su apoyo incondicional y constante.

A mis queridos maestros, por su confianza y motivación permanente.

A mis queridos estudiantes, por ser la razón y motivo de mi superación.

## **Agradecimiento**

A Dios, por haberme guiado a lo largo de mi vida, por ser mi fortaleza en momentos de debilidad, por brindarme la posibilidad de adquirir experiencias, salud y por la unión familiar.

A mi estimada profesora Dra. Silvia Bazán Velásquez, por su apoyo constante desde pregrado y motivar de manera constante mi vocación docente, lo cual conllevará hacia el logro de mis metas, con humildad, esfuerzo y dedicación.

A mi asesor Dr. Ernesto Pino Nina por su confianza, paciencia, orientación y apoyo permanente en la realización de la presente investigación.

## Contenido

Dedicatoria .....	iii
Agradecimiento .....	iv
Contenido .....	v
Índice de tablas .....	vii
Índice de figuras.....	ix
Resumen .....	xiii
Abstract.....	xiv
Introducción.....	1
Capítulo I Planteamiento del problema.....	3
1.1.    Caracterización del problema.....	3
1.2.    Formulación del problema .....	5
1.2.1.    Problema general.....	5
1.2.2.    Problemas específicos.....	5
1.3.    Objetivos de la investigación .....	6
1.3.1.    Objetivo general.....	6
1.3.2.    Objetivos específicos .....	6
1.4.    Hipótesis de la investigación.....	7
1.4.1.    Hipótesis general.....	7
1.4.2.    Hipótesis específicas .....	7
1.5.    Justificación e importancia.....	8
Capítulo II Marco teórico .....	10
2.1. Antecedes teóricos .....	10
2.2. Marco teórico .....	14
2.2.1. Aprendizaje del idioma aimara .....	14
2.2.2. Uso de la aplicación Quizizz.....	22
2.3. Marco conceptual .....	39
Capítulo III Marco metodológico .....	43
3.1. Tipo y diseño metodológico.....	43
3.1.1. Tipo de investigación.....	43
3.1.2. Diseño de investigación .....	43
3.2. Población y muestra .....	44
3.2.1. Población. ....	44
3.2.2. Muestra .....	44
3.3. Técnicas en el manejo de la información .....	44
Capítulo IV Marco metodológico .....	47
4.1. Descripción del trabajo de campo .....	47
De implementación .....	47
De coordinación .....	47
De la aplicación.....	47

4.2. Resultados de la investigación (Tablas, figuras, análisis e interpretación)	
.....	48
4.3. Verificación de la hipótesis	89
Prueba de hipótesis general	91
Contrastación de hipótesis específicas	95
4.4. Discusión de resultados	105
Conclusiones	109
Recomendaciones	111
Referencias Bibliográficas	112
Anexos	116
Anexo 1: Validación de Juicios de Expertos del Instrumento	116
Anexo 2: Matriz de consistencia	119
Anexo 3: Prueba de entrada y salida	122
Anexo 4: Evidencia de campo	129
Anexo 5: Certificado de experto en Quizizz	139

## Índice de tablas

Tabla 1 <i>Dimensión Obtiene Información del vocabulario propuesto</i> .....	50
Tabla 2 <i>Dimensión Infiere la Información del vocabulario propuesto</i> .....	52
<b>Tabla 3</b> <i>Estudiantes de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca Del Segundo Grado de Nivel Secundario, Según “Nivel de aprendizaje del vocabulario aimara, antes de la aplicación Quizizz” en el Año Académico 2020</i> .....	54
<b>Tabla 4</b> <i>Institución Educativa Publica Prócer Manuel Calderón De La Barca, Estudiantes Del Segundo Grado De Nivel Secundario, Según “Dimensión Obtiene Información del Texto Escrito del vocabulario aimara” en el Año Académico 2020</i> .....	57
<b>Tabla 5</b> <i>Institución Educativa Publica Prócer Manuel Calderón De La Barca, Estudiantes Del Segundo Grado De Nivel Secundario, Según “Indicador Identifica el Vocabulario Propuesto en Aimara” en el Año Académico 2020</i> .....	60
<b>Tabla 6</b> <i>Institución Educativa Publica Prócer Manuel Calderón De La Barca, Estudiantes del Segundo Grado de Nivel Secundario, Según “Dimensión Infiere Información del Texto Escrito en Aimara” en el Año Académico 2020</i> .....	62
<b>Tabla 7</b> <i>Institución Educativa Publica Prócer Manuel Calderón De La Barca, Estudiantes del Segundo Grado de Nivel Secundario, Según “Indicador Deduce Significado de Palabras y Frases en Aimara” en el Año Académico 2020</i> .....	65
<b>Tabla 8</b> <i>Estudiantes de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca Del Segundo Grado de Nivel Secundario, según “Nivel de aprendizaje del vocabulario aimara, después de la aplicación Quizizz” en el Año Académico 2020</i> .....	68
<b>Tabla 9</b> <i>Institución Educativa Publica Prócer Manuel Calderón De La Barca, Estudiantes del Segundo Grado de Nivel Secundario, Según “Dimensión Obtiene Información del Texto Escrito en Aimara” en el Año Académico 2020</i> .....	71
<b>Tabla 10</b> <i>Institución Educativa Publica Prócer Manuel Calderón De La Barca, Estudiantes del Segundo Grado de Nivel Secundario, Según “Indicador Identifica el Vocabulario Propuesto en Aimara” en el Año Académico 2020</i> .....	74

<b>Tabla 11</b> <i>Institución Educativa Publica Prócer Manuel Calderón De La Barca, Estudiantes del Segundo Grado De Nivel Secundario, Según “Dimensión Infiere Información del Texto Escrito en Aimara” en el Año Académico 2020</i> .....	77
<b>Tabla 12</b> <i>Institución Educativa Publica Prócer Manuel Calderón De La Barca, Estudiantes del Segundo Grado de Nivel Secundario, Según “Indicador Deduce Significado de Palabras y Frases en Aimara” en el Año Académico 2020</i> .....	80
<b>Tabla 13</b> <i>Educativa Publica Prócer Manuel Calderón De La Barca, Estudiantes del Segundo Grado de Nivel Secundario, Según “Nivel De Aprendizaje de Vocabulario Aimara” Antes y Después de la Aplicación Quizizz en el Año Académico 2020</i> .....	83
<b>Tabla 14</b> <i>Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca, Estudiantes del Segundo Grado de Nivel Secundario, Según “Diferencia del Nivel de Aprendizaje del Vocabulario Aimara, Antes y Después de la Aplicación Quizizz</i> .....	86
<b>Tabla 15</b> <i>Prueba de Shapiro-Wilk para una muestra, respecto a la variable: Nivel de aprendizaje del vocabulario aimara</i> .....	90
<b>Tabla 16</b> <i>Descripción de Estudiantes Según Grupo Experimental, Antes y Después, Escalas de Puntajes de la Variable Aprendizaje de Vocabulario Aimara</i> .....	92
<b>Tabla 17</b> <i>Presentación de la Prueba Estadística No Paramétrica Chi Cuadrado Bondadde Ajuste Para una Muestra de la Variable: Nivel de Aprendizaje del Vocabulario Aimara</i> .....	97
<b>Tabla 18</b> <i>Presentación de la Prueba Estadística No Paramétrica Chi Cuadrado Bondadde Ajuste Para Una Muestra de la Variable: Nivel de Aprendizaje del Vocabulario Aimara</i> .....	100
<b>Tabla 19</b> <i>Descripción de estudiantes según Grupo Experimental, antes y después, Escalas de Puntajes de la Variable Aprendizaje del Vocabulario Aimara</i> .....	103
<b>Tabla 20</b> <i>Matriz de Consistencia</i> .....	119

## Índice De Figuras

Figura 1 Instalación de Quizizz.....	30
Figura 2 Tipo de Actividad de Quizizz .....	32
Figura 3 Crear un Cuestionario .....	33
Figura 4 Editor de Cuestionarios Quizizz.....	34
Figura 5 Cuestionario Opción Múltiple.....	35
Figura 6 Cuestionario Caja.....	36
Figura 7 Rellenar Espacios en Blanco.....	37
Figura 8 Cuestionario Encuesta.....	38
Figura 9 Nivel de aprendizaje del vocabulario aimara, antes de la aplicación Quizizz” en estudiantes del Segundo Grado del Nivel Secundario de la Institución Educativa PrócerManuel Calderón De La Barca en el año académico 2020 .....	55
Figura 10 Nivel Respecto a la Dimensión: Obtiene Información del Texto Escrito en Aimara, Antes de la Aplicación de “Quizizz” en estudiantes del Segundo Grado del NivelSecundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca en el Año Académico 2020.....	58
Figura 11 Nivel Respecto al Indicador: Identifica el Vocabulario Propuesto en aimara, antes de la Aplicación de “Quizizz” en estudiantes del Segundo Grado del Nivel Secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca en el añoacadémico 2020 .....	60
Figura 12 Nivel Respecto a la Dimensión: Infiere Información del Texto Escrito en Aimara, Antes de la Aplicación de “Quizizz” en estudiantes del Segundo Grado del NivelSecundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca en el añoacadémico 2020 .....	63

Figura 13 Nivel Respecto al Indicador: Deduce Significado de Palabras y Frases en Aimara, antes de la Aplicación de “Quizizz” en estudiantes del Segundo Grado del Nivel Secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca en el año académico 2020 .....	66
Figura 14 Nivel de aprendizaje del vocabulario aimara, antes de la aplicación Quizizz” en estudiantes del Segundo Grado del Nivel Secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca en el año académico 2020 .....	69
Figura 15 Nivel Respecto a la Dimensión: Obtiene Información del Texto Escrito en Aimara, Después de la Aplicación de “Quizizz” en estudiantes del Segundo Grado del Nivel Secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca en el año académico 2020 .....	72
Figura 16 Nivel Respecto al Indicador: “Identifica El Vocabulario Propuesto en Aimara, Después de la Aplicación de “Quizizz” en estudiantes del Segundo Grado del Nivel Secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca en el año académico 2020 .....	75
Figura 17 Nivel Respecto a la Dimensión: Infiere Información del Texto Escrito en Aimara, Después de la Aplicación de “Quizizz” en estudiantes del Segundo Grado del Nivel Secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca en el año académico 2020 .....	78
Figura 18 Nivel Respecto al Indicador: Deduce Significado de Palabras Y Frases en Aimara, Después de la Aplicación de “Quizizz” en estudiantes del Segundo Grado del Nivel Secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca en el año académico 2020 .....	81

Figura 19 Nivel de Aprendizaje del Vocabulario aimara, Antes y Después de la Aplicación de “Quizizz” en estudiantes del Segundo Grado del Nivel Secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca en el año académico 2020	84
Figura 20 Diferencia del Nivel de Aprendizaje del Vocabulario Aimara, Antes y Después de la Aplicación de “Quizizz” en estudiantes del Segundo Grado del Nivel Secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca.....	87
Figura 21 Prueba de Hipótesis no Paramétrica: T de Wilcoxon	93
Figura 22 Presentación de la Prueba Estadística No Paramétrica Chi Cuadrada Bondadde Ajuste Para Una Muestra de la Variable: Nivel de Aprendizaje del Vocabulario Aimara	97
Figura 23 Presentación de la Prueba Estadística No Paramétrica Chi Cuadrada Bondadde Ajuste Para Una Muestra de la Variable: Nivel de Comprensión de Texto en Inglés	101
Figura 24 Prueba de Hipótesis T de Student Para Muestras Relacionadas	104
Figura 25 Validación de Juicios de Expertos de Instrumento 1	116
Figura 26 Validación de Juicios de Expertos de Instrumento 2	117
Figura 27 Validación de Juicios de Expertos de Instrumento 3	118
Figura 28 Práctica de Proceso 1	129
Figura 29 Práctica de Proceso 2	130
Figura 30 Práctica de Proceso 3	131
Figura 31 Práctica de Proceso 4	132
Figura 32 Práctica de Proceso 5	133
Figura 33 Práctica de Proceso 6	134
Figura 34 Práctica de Proceso 7	135
Figura 35 Práctica de Proceso 8	136
Figura 36 Evidencia de Trabajo a Través de WhatsApp	137

Figura 37 Estudiante realizando la actividad de Quizizz.....	138
Figura 38 Certificado como experto en Quizizz.....	139

## **Resumen**

El presente informe tiene como propósito determinar los resultados del nivel de aprendizaje del vocabulario aimara usando la aplicación Quizizz, en estudiantes del Segundo Grado de Nivel Secundario de la Institución Educativa Pública Prócer Manuel Calderón De La Barca en Tacna en el año 2020. El tipo de investigación que se utilizó es el experimental y el diseño fue pre experimental, el método de investigación es el hipotético-deductivo. El procedimiento para la obtención de datos fue mediante la aplicación de prueba de entrada y salida. Los resultados indican que después de la prueba de salida, el 68,75% de estudiantes alcanzaron un nivel de logro destacado, el 31,25% están en el nivel de logro esperado, el 0% están en el nivel de proceso y en el nivel en inicio. Por los resultados obtenidos se puede afirmar que, con la aplicación Quizizz los estudiantes del Segundo Grado de Nivel Secundario de la Institución Educativa Pública Prócer Manuel Calderón De La Barca en Tacna en el año 2020, lograron mejorar su nivel de aprendizaje del vocabulario aimara, por consiguiente, se pretende proponer la aplicación de la misma para aprendizaje de idiomas.

**Palabras clave:** Gamificación, innovación, enseñanza, aimara, Quizizz

## **Abstract**

The present research is referred to determine the results of level of learning Aymara vocabulary using Quizizz application, in second year high school students of a public school in Tacna, in 2020. It was developed an experimental investigation, by a pre-experimental design pretest and posttest with only one group; after the pretest, Quizizz application was used until taking the posttest. Of a total of 16 students after Quizizz application, 68,75% of the students have reached an outstanding achievement level, 31,25% are at the expected achievement level, 0% are at the process level, and beginning level. From the results obtained it can be affirmed: with Quizizz application, high school students of a public school in Tacna, 2020; they have managed to improve their level of learning Aymara vocabulary, and propose its application in different languages.

**Key Words:** Gamification, innovation, teaching, Aymara, vocabulary

## **Introducción**

Uno de los retos y desafíos de la educación es lograr que los estudiantes alcancen un buen nivel de aprendizaje, lo cual será viable con la orientación y participación activa del docente, quien proporciona a los estudiantes una buena enseñanza a través de diversas estrategias, considerando prioritariamente la planificación, retroalimentación e innovación. En este caso particular, se trata de proponer una estrategia para la enseñanza del Vocabulario Aimara.

Según Laura (2019) Considera que el aprendizaje es el proceso mediante el cual una persona adquiere diferentes habilidades, conocimientos y comportamientos, todos los cuales forman parte de nuestra vida diaria, cabe mencionar que, constantemente estamos aprendiendo diferentes cosas en forma cotidiana. Dichas experiencias pueden sistematizarse y constituirse como nuevas estrategias de aprendizaje. En las instituciones educativas, el aprendizaje se puede demostrar mediante diferentes materias, y cada alumno debe desarrollarse en la materia.

El aprendizaje del idioma aimara se ha convertido en un recurso indispensable para la comunicación y comprensión del mismo en la región sur, además es el idioma que la mayoría de los estudiantes tiene presente en la institución educativa donde se realizó la investigación, y es necesaria su revaloración. En este contexto, en vez de memorizar o aprender de forma tradicional, se propone el uso de la aplicación Quizizz, aplicación que permite crear diversas actividades de acuerdo a su programación. En este caso ligado al aprendizaje del vocabulario aimara, a través de imágenes y audios enviados por el docente, como componentes de gamificación; incluye tabla de líderes, memes, imágenes, canciones y videos. Al finalizar cada actividad puede evidenciar su progreso, y retroalimentarse.

El propósito de la investigación es determinar los resultados en el nivel de aprendizaje del vocabulario aimara con la aplicación Quizizz en estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de la ciudad de Tacna en el presente año.

El presente trabajo de investigación está dividido en cuatro capítulos:

En el primer capítulo, se expone el “Planteamiento del problema”, la caracterización del problema, formulación, objetivos, operacionalización de variables y justificación de la investigación.

En el segundo capítulo, se presenta el “Marco teórico” que sustenta el estudio considerando los antecedentes, y los fundamentos teóricos de la investigación.

El tercer capítulo, expone el “Marco Metodológico”, en donde se sustenta el tipo y diseño metodológico, población y muestra, técnicas en el manejo de información, en instrumentos de recolección de datos, de procesamiento y presentación de datos, y de análisis e interpretación de datos.

Finalmente, en el cuarto capítulo, se enuncia el marco operacional de los resultados de investigación a través de las variables, consolidado de tablas, verificación de las hipótesis y discusión de resultados.

## **CAPÍTULO I**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **1.1. Caracterización del problema**

La presente investigación tiene el objetivo de desarrollar una propuesta de mejora del nivel de aprendizaje del vocabulario aimara con la aplicación Quizizz en los estudiantes de segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De la Barca de Tacna en el año 2020.

Producto de la experiencia del investigador, como docente en una Institución Educativa Pública de la ciudad de Tacna, se pudo observar, a través de sus registros de matrícula, que los estudiantes del nivel secundario en su mayoría tienen raíces aimaras y tienen cierto conocimiento del idioma, pero no lo utilizan dentro o fuera de la Institución Educativa, por diversos motivos.

El investigador, al tener a su cargo el área de inglés, considera que es de suma importancia el conocimiento del idioma aimara, el cual se habla más en la ciudad de Tacna y por lo tanto tiene mayor familiarización para el aprendizaje de vocabulario básico y comunicación en aimara, contrastándolo con el curso de inglés, ya que ambos son idiomas importantes. Esta circunstancia evidencia no solo la valoración del idioma aimara, sino también su utilización y posteriormente posibilitar la comunicación y mejorar aún ser parte de la experiencia a través de un recurso tecnológico como esta propuesta.

Desde la posición de Cebrián et al. (2009), quien se basa en la idea de aprendizaje, como un cambio de comportamiento relativamente permanente que refleja el conocimiento o las habilidades adquiridas a través de la experiencia y puede incluir aprendizaje, instrucción, observación o práctica.

El aprendizaje del idioma se puede realizar de diversas formas: a través de imágenes, recursos didácticos, etc. Sin embargo, el factor tiempo es limitado, ante la falta de evidencia de resultados concretos y de esta manera los estudiantes puedan autoevaluarse y reflexionar sobre su aprendizaje del vocabulario aimara.

Debido a que no se cuenta con un horario de clase para el mismo, se realizó un proyecto en la institución educativa para realizar un taller para fomentar y reforzar el aprendizaje del vocabulario aimara de forma virtual por la situación que se vive hoy en día. En ese sentido, se advierte que existen muchas alternativas de solución, factibles. Entre las cuales se optó por la aplicación Quizizz, motivados por sus complementos, facilidad de uso y actividades de gamificación. Además de ser del interés del estudiante del siglo XXI, porque tiene que ver con la competencia 28: "Se desenvuelve en entornos virtuales generados por la TIC", que fortalece el aprendizaje autónomo del estudiante.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema General**

- a. ¿Cuál es el efecto de la aplicación Quizizz en el nivel de aprendizaje del vocabulario aimara en estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2020?

### **1.2.2. Problemas específicos**

- a. ¿Cuál es el nivel de aprendizaje del vocabulario del idioma aimara, antes de la aplicación Quizizz en estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De la Barca de Tacna en el año 2020?
- b. ¿Cuál es el nivel de aprendizaje del vocabulario del idioma aimara, después de la aplicación Quizizz en estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De la Barca de Tacna en el año 2020?
- c. ¿Existe diferencia entre el nivel de aprendizaje del vocabulario del idioma aimara, antes y después de la aplicación Quizizz en estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De la Barca de Tacna en el año 2020?

### **1.3. Objetivos de la investigación**

#### **1.3.1. Objetivo general**

- a. Determinar el nivel de aprendizaje del vocabulario aimara con la aplicación Quizizz en estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De la Barca de Tacna en el año 2020.

#### **1.3.2. Objetivos específicos**

- a. Determinar el nivel de aprendizaje del vocabulario aimara, antes de la aplicación Quizizz en estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De la Barca de Tacna en el año 2020.
- b. Identificar el nivel de aprendizaje del vocabulario aimara, después de la aplicación Quizizz en estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De la Barca de Tacna en el año 2020.
- c. Establecer si existe diferencia entre el nivel de aprendizaje del vocabulario aimara, antes y después de la aplicación Quizizz en estudiantes del segundo grado de nivel secundario De la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2020.

## **1.4. Hipótesis de la investigación**

### **1.4.1. Hipótesis general**

- a. Con la aplicación Quizizz, mejoró el nivel de aprendizaje del vocabulario aimara en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De la Barca de Tacna en el año 2020.

### **1.4.2. Hipótesis específicas**

- a. La mayoría de los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De la Barca de Tacna en el año 2020, antes de la aplicación Quizizz, estuvieron en un nivel de inicio en el aprendizaje del vocabulario aimara.
- b. La mayoría de los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De la Barca de Tacna en el año 2020, después de la aplicación Quizizz, estuvieron en logro destacado en el aprendizaje del vocabulario aimara.
- c. Existe una diferencia significativa entre el nivel de aprendizaje del vocabulario aimara, antes y después de la aplicación Quizizz en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De la Barca de Tacna en el año 2020.

## **1.5. Justificación e importancia**

El propósito de la presente investigación se justifica y adquiere relevancia, ya que se hace necesaria la implementación de nuevas herramientas que permitan revalorar, reforzar y motivar el uso del aimara a través del vocabulario básico del mismo. Por esa razón, se vio la necesidad de buscar herramientas que sean adecuadas para dicho propósito, como es el caso de la aplicación Quizizz.

Según Ruiz (2018), Quizizz es una plataforma que ayuda a evaluar los contenidos del estudiante, observar sus progresos y adecuar las siguientes sesiones según los resultados obtenidos. Dentro de los beneficios más significativos, menciona la sencillez con la que se maneja la herramienta, el amplio abanico de posibilidades que ofrece, la gran cantidad de preguntas ya existentes en la plataforma que pueden ser introducidas y adaptadas a los cuestionarios propios, el nivel de detalle de los informes, la revisión de los errores al finalizar los tests.

En general, esta herramienta facilita la recolección de datos para poder realizar una evaluación formativa, tanto de la práctica docente como del progreso del estudiante.

Por otro lado, cabe mencionar que no se ha encontrado ningún antecedente de aplicación de la aplicación Quizizz referido al aprendizaje del vocabulario aimara a nivel micro y/o macro. Por tal motivo, esta investigación se fortalece en esta propuesta.

La relevancia de la aplicación Quizizz permite al docente crear con facilidad recursos educativos digitales, en el cual los estudiantes aprenden y aprehenden los recursos propuestos de forma interactiva y con una retroalimentación permanente del vocabulario aimara.

Finalmente, cabe mencionar que, al optimizarse la propuesta, esta contribuye en la práctica docente al mejorar el aprendizaje del vocabulario aimara a través de la aplicación Quizizz enfocado en la gamificación y, en la teoría, porque abrirá una posibilidad de utilizar dicha aplicación en diferentes áreas de nivel secundario en la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes Teóricos

Respecto al presente informe de investigación, se ha podido recoger los siguientes aportes:

En la tesis titulada *Implementación de herramientas de evaluación en tiempo real: una experiencia práctica con Kahoot!, Plickers y Quizizz*, el tesista Gutiérrez (2019) concluye:

La segunda aplicación que genera más interés es Quizizz, ¡que se acerca a Kahoot! en su atractivo visual y cuenta, además, con el factor del humor, dada la introducción de memes en su retroalimentación. No obstante, la menor carga de competitividad lo lastra en cierta manera, aunque, de nuevo, en otros contextos distintos al estudiado, este rasgo podría llegar a ser positivo. (p. 57) Enriquece la investigación, porque se quiere dar realce al uso de la aplicación

Quizizz como elemento esencial en la evaluación formativa y fortalece la investigación específicamente, porque se quiso saber el impacto en el aprendizaje del vocabulario aimara.

En la tesis titulada *Kahoot como herramienta para reconocer progresos en el aprendizaje*, Hoyo (2017) concluye:

Esta herramienta ha demostrado servir a su propósito de elemento gamificador ha transformado un elemento evaluador como es el examen tradicional en un nuevo modelo de evaluación el cual, pese a cumplir el mismo objetivo, es visto de otra forma por los alumnos. (p. 30)

Se enfatiza el tema de gamificación, pues el objetivo de ello es potenciar las habilidades de los estudiantes a través de la experimentación y el juego con una aplicación determinada, en este caso, de la aplicación Quizizz, mediante la experiencia y la diversión, en el cual es factible alcanzar aprendizajes más significativos y funcionales de acuerdo a la investigación realizada.

En el artículo científico *La aplicación de un software en comprensión de textos en inglés para estudiantes en Perú*, el investigador Laura (2019) concluye:

El nivel de comprensión de textos en la forma afirmativa del pasado simple en el área de inglés, después de la aplicación software JClic en las estudiantes del cuarto grado de nivel secundario de la I.E.P. Santa Ana en el año 2018, en su mayoría las estudiantes se encuentran en logro destacado (17 estudiantes) que representan el 89.47% de las estudiantes que rindieron la prueba de entrada. (p. 118)

Con los resultados evidenciados, se motivó realizar investigación en el uso de aplicación y/o software en la efectividad de forma significativa al mejorar el nivel de aprendizaje del vocabulario aimara en clases no presenciales, en este caso, y abre la oportunidad de que otros docentes de otras áreas lo apliquen en sus sesiones de clases. Es por eso que se realizó una nueva investigación con una nueva propuesta innovadora, ahora enfocada en el idioma aimara.

En la tesis titulada *Enseñanza del idioma aymara como L2 mediante juegos lúdicos*, Álvarez (2013) concluye:

Se implementó el método de enseñanza - aprendizaje basados mediante juegos lúdicos llegando a lograr una enseñanza sencilla, eficiente, dinámica, participativa, que ayudó a los estudiantes a aprender un nuevo idioma y teniendo una aceptabilidad de parte de los padres de familia, ya que durante todo el año vieron en sus hijos la facilidad con la empezaron a comunicarse en el idioma aimara. (p. 90)

Es significativo el resultado obtenido en la enseñanza del aimara mediante juegos lúdico en este caso, se pretendió con un recurso tecnológico diagnosticar de una forma lúdica el aprendizaje del vocabulario aimara y dar a conocer una nueva propuesta en la enseñanza de la misma.

En la tesis titulada *Estrategias para el fortalecimiento de la lengua originaria (quechua) en niños(as) de EIB- nivel inicial N°283 Santa Rita, Huamani* (2019) concluye:

Los docentes que laboran en contextos EIB manejan bien el concepto de las estrategias, sin embargo, no todas las emplean como debería ser, algunos de los docentes, sabiendo que los estudiantes tienen como lengua materna el quechua utilizan las canciones y otros recursos en la segunda lengua, esto hace que, tanto los estudiantes como la maestra tengan complicaciones durante el proceso de enseñanza- aprendizaje. (p. 79)

Los resultados obtenidos por el investigador, son relevantes con respecto al idioma quechua; pues la aplicación de estrategias como canciones influyo positivamente en el proceso de enseñanza aprendizaje, dichos resultados generaron expectativas favorables para la presente investigación en el vocabulario aimara y recursos tecnológicos en el proceso de aprendizaje del idioma.

## **2.2.Marco Teórico**

### **2.1.1. Aprendizaje del Idioma Aimara**

#### **2.1.1.1. Definición**

El aimara es una lengua aborigen, es decir, existe desde antes de la invasión española. Con el paso de los años y siglos, esta lengua ha sufrido la marginación y desprecio por parte de los españoles y sus descendientes. Poco a poco, sus hablantes han ido aprendiendo, por imposición, el castellano por lo que hasta ahora ha disminuido enormemente la cantidadde aimara hablantes.

Desde la posición de Mamani (2012) el aprendizaje aimara es el uso de la lengua en el aprendizaje de los conocimientos y tecnologías de la cultura andina.

#### **2.1.1.2. Paradigma del proceso enseñanza-aprendizaje del idioma aimara.**

Según Louise et al. (2011) en su libro Modelos psicológicos de la instrucción, en el tema de Paradigma del proceso enseñanza-aprendizaje se menciona los siguientes modelos:

Aprendizaje dirigido. Se trata de una enseñanza programática propuesta por Skinner, que incluye subdividir los objetivos de aprendizaje en pequeños pasos, respuesta positiva, verificación inmediata, libre desarrollo y evaluación con los estudiantes.

Aprendizaje por descubrimiento. Presentado por Bruner y Piaget, Piaget plantea las metas del sistema educativo, pero no hace un planteamiento de la situación de instrucción. Bruner propone la necesidad de una teoría de instrucción que compre cuatro aspectos fundamentales: motivación para aprender, estructura del material para aprender, orden sucesivo, codificación, transferencia y refuerzo. La situación informativa es inconclusa, para que el alumno descubra.

Aprendizaje significativo. Presentado por Ausubel, propone presentar material lógicamente estructurado y relacionado con el conocimiento existente, propiciado el anclaje, la discriminación y la relación entre conceptos.

Para efectos de la investigación, se trabajó con el modelo propuesto por Skinner, ya que la aplicación Quizizz cumple con lo propuesto, de respuesta activa, comprobación inmediata, progresión libre y evaluación con los estudiantes para reconocer el vocabulario propuesto en el idioma aimara.

### **2.1.1.3. Idioma Aimara en la Educación**

Actualmente, el aimara se emplea en Perú, Bolivia, Chile y muy poco en Argentina (Huayhua, 2001, p. 5).

En el Perú, hasta mucho antes de 1950, el aimara se empleaba en zonas andinas, pero luego, con la migración del campo a la ciudad, se ha expandido y en la actualidad, hay muchos aimara hablantes en las ciudades, principalmente en Lima y Tacna.

Al respecto cabe mencionar que, en los últimos años el Ministerio de Educación impulsó el desarrollo de la enseñanza de la lengua aimara en las instituciones educativas interculturales y bilingües, aunque sus resultados no fueron los más óptimos.

La enseñanza y el aprendizaje de la lengua aimara tiene como respaldo a las siguientes normativas:

#### **2.1.1.4. Constitución Política del Perú-1993**

En la Carta Magna a favor de las culturas y lenguas en sus diferentes artículos, manifiesta:

Artículo 2º: Toda persona tiene derecho: Inciso 19, A su identidad étnica y cultural. El Estado reconoce y protege la pluralidad étnica y cultural de la nación. Todo peruano tiene derecho a usar su propio idioma ante cualquier autoridad mediante intérprete.

Artículo 17º: En el último párrafo de este artículo, dice que el Estado "fomenta la educación bilingüe e intercultural, según las características de la zona. Preserva las diversas manifestaciones culturales y lingüísticas del país. Promueve la integración nacional".

En el Artículo 48, afirma: Son idiomas oficiales el castellano y en las zonas donde predominen, también lo son el quechua, el aimara y las demás lenguas aborígenes, según ley.

- **Nueva Ley General de Educación: D.L. N° 28044; Art. 20.**

En relación al uso de las lenguas en la educación intercultural bilingüe de la sociedad peruana, establece:

Según el Artículo 20, referido a la Educación Bilingüe Intercultural, la educación Bilingüe Intercultural se ofrece en todo el sistema educativo:

1° Promueve la valoración y enriquecimiento de la propia cultura, el respeto a la diversidad cultural, el diálogo intercultural y la toma de conciencia de los derechos de los pueblos indígenas y otras comunidades nacionales y extranjeras. Incorpora la historia de los pueblos, sus conocimientos y tecnologías, sistemas de valores y aspiraciones sociales y económicas.

2° Garantiza el aprendizaje en la lengua materna de los educandos y del castellano como segunda lengua, así como el posterior aprendizaje de lenguas extranjeras.

3° Determina la obligación de los docentes de dominar tanto la lengua originaria de la zona donde laboran como el castellano.

- **Ley N° 29735: Uso de preservación, desarrollo, recuperación, fomento y difusión de las lenguas originarias del Perú.**

Esta ley fue aprobada por el congreso de la república a favor de las lenguas originarias del Perú, publicado en el diario "El Peruano" con fecha 05 de julio del 2011, y expresa lo siguiente:

Inciso 1.2 del Artículo 1: Todas las lenguas originarias son la expresión de una identidad colectiva y de una manera distinta de concebir y de describir la realidad, por tanto, gozan de las condiciones necesarias para su mantenimiento y desarrollo en todas las funciones.

Inciso 4.1 del Artículo 4: Son derechos de toda persona:

- Ejercer sus derechos lingüísticos de manera individual y colectiva.
- Ser reconocida como miembro de una comunidad lingüística.

Artículo 7: Son zonas de predominio, para los efectos de lo dispuesto en el artículo 48 de la Constitución Política del Perú, el distrito, como unidad mínima, la provincia o la región.

Inciso 15.1 del Artículo 15: El estado promueve el estudio de las lenguas originarias del Perú, procurando reforzar su uso en el ámbito público.

Artículo 16: El Estado garantiza y promueve la enseñanza de las lenguas originarias en la educación primaria, secundaria y universitaria, siendo obligatoria en las zonas en que son predominantes, mediante el diseño e implementación de planes, programas y acciones de promoción y recuperación de las lenguas originarias, tradición oral e interculturalidad.

- **Ley N°27818, Ley para la Educación Bilingüe Intercultural.**

En el artículo 4 de esta Ley, señala que es deber del Ministerio de Educación promover en las instituciones educativas para los pueblos indígenas la incorporación, por nombramiento o contrato, del personal indígena hablante de la lengua del lugar donde ejercerán función docente, para un proceso efectivo de aprendizaje y preservación de los idiomas y las culturas indígenas.

- **Resolución Ministerial N° 1218-85ED.**

Esta resolución fue aprobada el 18 de noviembre de 1985 en Lima, donde el Artículo 1 dice: oficializar el alfabeto quechua y aimara, así como las normas de ortografía y puntuación para la escritura quechua y aimara, aprobadas en el I Taller de quechua y aimara de 1983.

- **Resolución Ministerial N° 0630-2013.**

Esta resolución fue aprobada el 23 de diciembre del 2013 en la ciudad de Lima, donde el Artículo 1 dice: Crear el registro Nacional de Instituciones Educativas de Educación Intercultural Bilingüe; de Instituciones Educativas de Educación Intercultural y el registro Nacional de Docentes Bilingües de Lenguas Originarias del Perú, a cargo de la Dirección General de Educación Bilingüe y Rural, dependiente del Viceministerio de Gestión Pedagógica.

- **Nueva Ley Universitaria, Ley N° 30220.**

En esta ley se destaca lo siguiente:

En el inciso 6.7 de artículo 6, contempla uno de los fines: Afirmar y transmitir las diversas identidades culturales del país.

Artículo 40, en relación a la enseñanza de lengua en el pregrado dice: la enseñanza de un idioma extranjero, de preferencia inglés, o la enseñanza de una lengua nativa de preferencia quechua o aimara, es obligatoria en los estudios de pregrado.

En este sentido, ya no deben existir excusas para que se desarrolle la enseñanza de la lengua aimara en las instituciones educativas, pedagógicas y en universidades de la región.

#### **2.1.1.5. Competencias del aprendizaje del idioma aimara.**

Ministerio de Educación (2016) en el currículo nacional de la educación básica regular afirma que los estudiantes deben lograr la competencia leer diversos tipos de textos escritos en lengua materna donde la competencia implica la combinación de capacidades que obtengan información del texto escrito (Capacidad literal), por otra parte el lector interpreta la información del texto leído (capacidad inferencial) además el lector reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto (capacidad crítica).

Para los autores Mata et al. (2015), indican que leer es interpretar, entender y comprender. Se lee para comprender ambos conceptos no se puede separar.

Con respecto al aprendizaje del vocabulario aimara, esta competencia implica la interacción dinámica entre el lector, el texto y el vocabulario propuesto a lograr.

Para lo cual se trabajó con dos dimensiones: Obtiene e infiere información del vocabulario propuesto. Y trabajando un indicador en cada dimensión, en la primera dimensión obtiene información del vocabulario propuesto, el indicador a trabajar fue “identifica el vocabulario propuesto en el idioma aimara,” y en la dimensión infiere información del del vocabulario propuesto; el indicador fue “deduce significados de palabras y frases del vocabulario aimara”.

### **2.1.1.6. Aprendizaje del vocabulario aimara.**

Se consideró como teoría del vocabulario aimara tal como expresa Mamani (2019), en su libro titulado “Aprendamosel aimara básico I, II, III.

Los contenidos a trabajar fueron los siguientes:

Según la primera dimensión obtiene información del texto escrito, con relación a su indicador identifica el vocabulario propuesto en el idioma aimara:

- Vocabulario de animales en aimara.
- Vocabulario partes del cuerpo en aimara.
- Vocabulario conversación en aimara.
- Vocabulario familia en aimara.

Según la segunda dimensión infiere información del texto escrito, con relación a su indicador deduce el significado de palabras y frases del vocabulario aimara.

- Vocabulario números en aimara.
- Vocabulario colores en aimara.
- Vocabulario pronombres personales en aimara.
- Vocabulario verbos en aimara.

## **2.1.2. Uso de la aplicación Quizizz**

### **2.1.2.1. Software educativo: definiciones.**

Al respecto, Marqués (2005) indica que el software educativo es un programa informático creado con un propósito específico, y su propósito es promover el proceso de enseñanza como método de enseñanza para promover el proceso.

Es importante destacar, asimismo, que el uso de las TIC favorece el trabajo colaborativo por el hecho de contar con otros compañeros en la consecución exitosa de las tareas asignadas por el docente y de constante retroalimentación.

De acuerdo con Cisternas (2009), sustenta que se puede dar el caso de que, al hablar de un juego para los estudiantes, tanto padres como docentes le restarán valor pedagógico, pero esto no funciona así. Los materiales multimedia que están diseñados como si fueran un juego de computadora tienen el propósito de atraer al estudiante, motivándolo a que recorra paso a paso el material hasta completarlo y después brindar, ahí mismo, una evaluación con retroalimentación para así darle a conocer al estudiante lo que aprendió con dicho material.

Este tipo de materiales son los más utilizados cuando se habla de aprendizaje de un segundo idioma, debido a que estos rompen con la monotonía de las clases presenciales, posibilitando el trabajo colaborativo, la sana competencia, y demás aspectos. Estos materiales aumentan la habilidad cognitiva de los estudiantes, los relacionan con un tipo de sociedad y cultura en específica.

Existe gran variedad de materiales multimedia, los cuales pueden ayudar a aprender un determinado vocabulario, gramática, pronunciación, comunicación, lectura, habilidades auditivas, etc. Asimismo, el juego multimedia se convierte en una excelente herramienta para el aprendizaje de un segundo idioma el cual implica retos, colaboración y aprendizaje (Cisternas, 2009). Para efectos de la investigación, se trabajó con la aplicación Quizizz.

El software educativo, según Hernández (2007), confirma que es un programa de computadoras que tiene por finalidad de material didáctico facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, abarcando los programas conductistas de la enseñanza asistida por computadora hasta los de enseñanza inteligente mediante el ordenador. De esta manera se define al software educativo como herramienta importante para el aprendizaje que hace uso de las tecnologías de información para lograr en el usuario el desarrollo de habilidades cognitivas. Las características que se presentan en el software educativo son:

- Finalidad: Los cuales se orientan a la enseñanza-aprendizaje en cualquiera de sus formas.
- Utilización del computador: Viene a ser la herramienta utilizada como soporte.
- Facilidad de uso: Se aplican las reglas de uso, facilidad para el desplazamiento, además deben contar con temas que demuestre interés en el usuario, con un entorno virtual amigable.

- Interactividad: El cual permite intercambio de información entre estudiantes. Así también, el software educativo contiene módulos los cuales están clasificados de acuerdo a:
  - ✓ Tutor: Encargado de presentar cómo es el desarrollo de ciertos contenidos.
  - ✓ Práctica y ejercitación: Se encarga de proporcionar algunos ejercicios con el fin de adquirir destrezas al desarrollarlos.

#### **2.1.2.2. Gamificación.**

La gamificación puede definirse como la aplicación de elementos de juegos digitales en contextos que no son de juego para motivar el comportamiento del usuario (Educause, 2011). Aunque los elementos del juego son los componentes básicos de construcción de la gamificación (Sailer et al., 2017; Werbach, 2012), no existe un acuerdo común sobre la clasificación de los elementos del juego. En este sentido, es realmente necesario reforzar las habilidades en inglés como segundo idioma para involucrar a los estudiantes y puedan mostrar interés.

Algunos de los elementos comunes del juego son insignias, desafíos, tabla de clasificación/rango, niveles/desbloqueo, historia, puntos, barra de progreso y equipos. (Giannetto et al., 2013; Huang & Hew, 2018; Richter et al. 2015; Sailer et al., 2017). La aplicación Quizizz cumple con todos los requisitos mencionados anteriormente y ayuda a facilitar el aprendizaje del vocabulario aimara propuesto.

La gamificación educativa propone el uso de sistemas de reglas similares a juegos, experiencias de jugadores y roles culturales para moldear el comportamiento de los alumnos. Sin embargo, para comprender el potencial de la gamificación, se debe considerar cómo estas técnicas se pueden implementar mejor en la práctica.

En este apartado se muestran tres grandes áreas en las que la gamificación puede servir como una intervención:

**Cognitivo:** Los juegos proporcionan complejos sistemas de reglas para que los jugadores exploren a través de la experimentación activa y el descubrimiento.

Por ejemplo, aplicación Quizizz pide a los jugadores que desarrollen actividades de una manera desafiante para obtener puntos. Los jugadores deben experimentar con el juego para descubrir cuál es la respuesta correcta, el estudiante identifica la respuesta correcta y puede entender el ejercicio sin explicar.

Esto también apoya la motivación y el compromiso (Locke y Latham, 1990). Estas técnicas, aplicadas a las escuelas, pueden transformar las perspectivas de aprendizaje de los estudiantes. A los estudiantes en las escuelas a menudo se les dice qué hacer, sin comprender los mayores beneficios del trabajo. Les brinda a los estudiantes tareas claras y viables y les promete recompensas inmediatas en lugar de vagos beneficios a largo plazo. En los juegos mejor diseñados, la recompensa por resolver un problema es un problema más difícil (Gee, 2008).

**Emocional:** Los juegos invocan una variedad de emociones poderosas, desde la curiosidad hasta la frustración y la alegría (Lazarro, 2004). Proporcionan muchas experiencias emocionales positivas, como optimismo y orgullo (McGonigal, 2011).

Fundamentalmente, también ayudan a los jugadores a persistir a través de experiencias emocionales negativas e incluso a transformarlas en positivas porque los juegos involucran experimentación repetida, también involucran fallas repetidas. De hecho, para muchos juegos, la única forma de aprender a jugar es fallar repetidamente, aprendiendo algo cada vez (Gee, 2008). Los juegos mantienen esta relación positiva con el fracaso al acelerar los ciclos de retroalimentación y mantener las apuestas bajas. Lo primero significa que los jugadores pueden seguir intentándolo hasta tener éxito; lo último significa que arriesgan muy poco al hacerlo.

En las escuelas, los estudiantes se dan cuenta de que cometer errores es una oportunidad para aprender, mejorar y practicar el idioma en muchos contextos diferentes; generando contenidos utilizando el aprendizaje basado en juegos en su aprendizaje.

Social: Los juegos permiten a los jugadores probar nuevas identidades y roles, pidiéndoles que tomen decisiones dentro del juego desde sus nuevos puntos de vista (Squire, 2006; Gee, 2008). A través de nuestro estudio, se observó que los estudiantes expresan sentimientos positivos al enfrentar los ejercicios, comunican sobre su desempeño y refuerzan su evaluación formativa.

Quizizz, dada la sencillez de su gestión y la práctica de su uso para docentes de todos los niveles educativos, además de generar apoyo, también fortalece la sesión de clase de forma activa, es decir, se convierte en una actividad participativa y muy divertida, como parte del hecho educativo. Propiciando la motivación y curiosidad por parte del alumno, todo lo cual, facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje (Serrano,

2015). Apoya la investigación para encontrar una nueva forma de enseñar el vocabulario aimara.

Laura (2019) recomendó agregar el software JClic como herramienta de gamificación, a sus métodos de enseñanza mientras continuaba utilizando las otras estrategias, JClic dio resultados exitosos en la mejora de la comprensión de textos en inglés como segunda lengua frente a verbos regulares e irregulares en pasado simple en una escuela privada en Perú. Con lo sustentado, se motivó desarrollar la investigación orientado al vocabulario aimara.

Por otro lado, Gamificación según, Werbach y Hunter (2015) hacen mención a los elementos que deben estar presentes como parte de este proceso, aunque pueden estar condicionados a las características propias de su aplicación en el aula:

- Puntos: además de proporcionar retroalimentación constante al jugador y datos para el diseñador, indican la progresión, determinan los estados ganadores y fomentan la competencia. Además, las recompensas y alcanzar niveles también pueden estar vinculados a una cierta cantidad de puntos.
- Insignias: es una representación visual de algún logro. Tanto los puntos como las insignias se dirigen al impulso innato para recolectar cosas, aunque las insignias también pueden ser estéticamente gratificantes.
- Marcadores: las tablas de clasificación o los marcadores muestran los logros de los jugadores en orden descendente, lo que en muchos casos motiva a los jugadores a subir de categoría, pero que en otros casos actúa como desmotivador.

- Retos / Misiones: definen las misiones como "ejemplos concretos de desafíos que se definen con anticipación para los jugadores", los desafíos son mecánicos, es decir, elementos de más alto nivel.
- Avatares: son gráficos que representan e identifican inequívocamente el carácter de un jugador.

### **2.1.2.3. Quizizz**

Quizizz es un sistema de gestión y creación de quizzes en línea que permite agregar elementos lúdicos transformando el ambiente de revisión de contenidos en una interfaz que agrega sonido, tiempo e imágenes con el propósito de motivar a los estudiantes en la realización de pruebas en la clase.

Quizizz es una plataforma que ayuda a evaluar los contenidos del estudiante, observar sus progresos y adecuar las siguientes sesiones según los resultados obtenidos (Basuki y Hidayati, 2019). Dentro de los beneficios más notables, menciona la sencillez con la que se maneja la herramienta, el amplio abanico de posibilidades que ofrece, la gran cantidad de preguntas ya existentes en la plataforma que pueden ser introducidas y adaptadas a los cuestionarios propios, el nivel de detalle de los informes, la revisión de los errores al finalizar los tests.

La aplicación Quizizz permite al docente crear con facilidad recursos educativos digitales. A través del cual los estudiantes aprenden en forma interactiva y con una retroalimentación permanente. Su principal enfoque según Chennath y Gupta (2017), creadores de Quizizz, sustentan que es la evaluación formativa que el estudiante tendrá oportunidad de retroalimentar constantemente sobre su aprendizaje de forma dinámica

y divertida. Y es de impacto gamificador porque involucra aspectos del mismo, como música, avatares, tabla de líderes, y objetivos a lograr; de forma conjunta y/o individual.

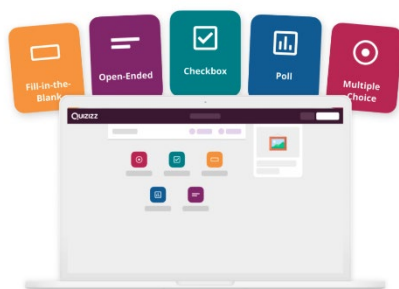
#### **2.1.2.4. Características Quizizz.**

Se considera lo siguiente:

- Se puede crear un conjunto de “memes” personalizados que aparezcan después de cada respuesta correcta (o incorrecta) de los participantes, elaborado por el docente.
- En la versión gratuita se puede incluir texto e imágenes tanto en la pregunta y respuesta, pero en la versión pagada se puede como extra, audio y videos, lo que permite adaptarse un poco mejor a la diversidad de la clase.
- También en las opciones de configuración de la prueba, el creador del juego puede elegir si se muestran las respuestas correctas después del fallo o no. Y también existe la opción de que los estudiantes revisen sus fallos (y las respuestas que eran correctas) tras acabar el test, y generar en ellos retroalimentación sobre el contenido tratado.
- Los informes de resultados son completos tanto para el estudiante y docente, sustentado en el sistema de Quizizz y exportable en Excel para compartir.
- Se puede realizar la actividad de dos formas en vivo o como asignación, ahora en su nueva versión gratuita también se puede realizar una lección con imágenes, presentación de contenido, y a la vez insertar las actividades propuestas que se puede generar en Quizizz.

### 2.1.2.5. Instalación Quizizz.

La aplicación está disponible para Play Store y App Store. Por otro lado, se puede acceder por Google Chrome a través de la página oficial:



**Figura 1**

*Instalación de Quizizz*

Fuente: Quizizz página web.

### 2.1.2.6. Componentes Quizizz.

Se considera lo siguientes componentes:

- Explorar: Este componente permite buscar diversas actividades de su interés como estudiante usted selecciona el de su interés y puede desarrollarlo, como docente permite seleccionar dicha actividad y adaptar la actividad de acuerdo al contexto de su clase.

- Biblioteca: Tanto como estudiante y docente, usted puede observar en este componente todas las actividades creadas por ustedes, en orden de creación del reciente y al primero.
- Informes: Como docente, puede verificar los resultados obtenidos por los ejercicios programados de forma personalizada, por pregunta, eficacia del grupo frente a la actividad, y puede descargar un reporte en formato Excel con los resultados generales, por pregunta y el progreso individual de cada participante.
- Clases: Como docente usted puede vincularlo con Google Classroom.
- Colecciones: Como estudiante y docente, le permite crear carpetas personalizadas e ingresar en cada una la actividad desarrollada, usted tiene la elección de que la carpeta esté en modo público y/o privado.
- Memes: Puede crear divertidos memes personalizados para las respuestas correctas e incorrectas.
- Perfil: Puede actualizar su perfil, de acuerdo a sus datos e interés.

### 2.1.2.7. Tipos de actividades Quizizz.

Se dirige a la opción “crear” y tiene opción de crear un cuestionario o lección.

Cuestionario: Crear actividades, se puede insertar imágenes, videos, preguntas; se puede desarrollar en vivo y en tarea; y el estudiante tiene su propio espacio de tiempo para desarrollarlo.

Lección: Presentación de imágenes, videos, y también se puede insertar actividades, se desarrolla más en vivo.

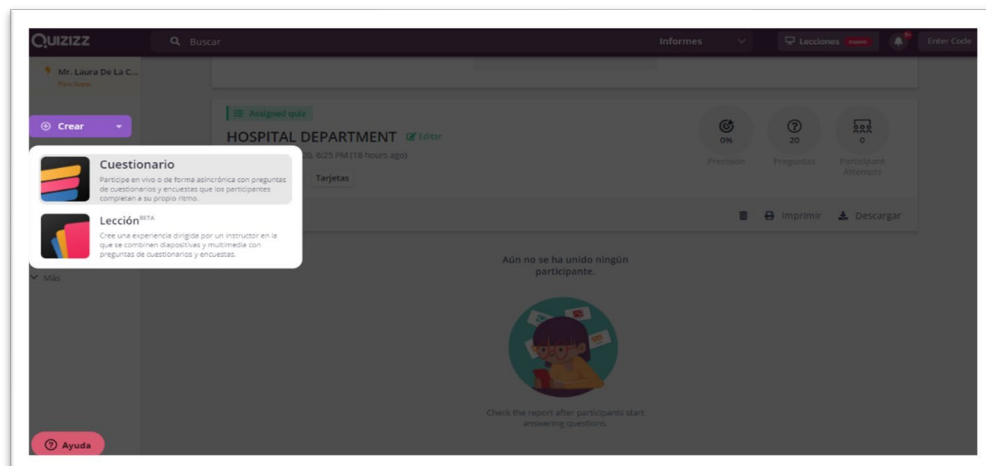
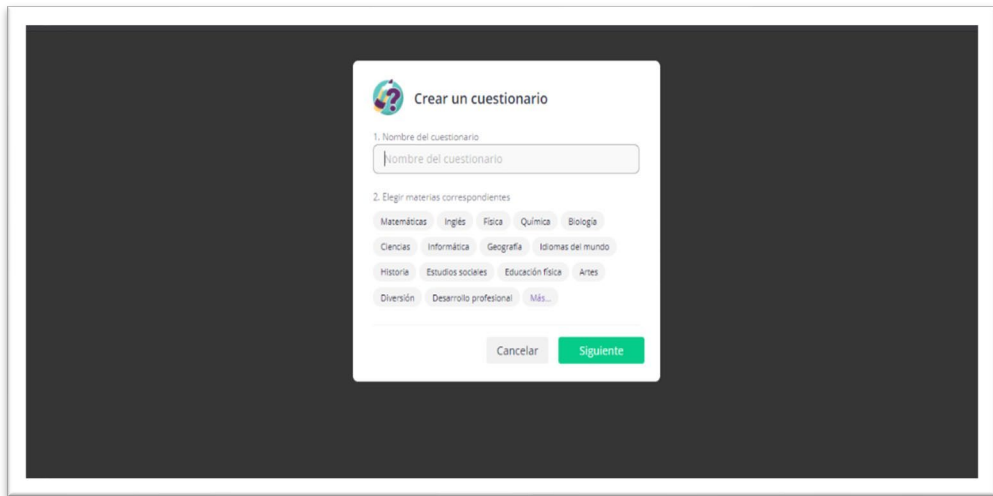


Figura 2

*Tipo de Actividad de Quizizz*

Fuente: Quizizz página web.

Para elaborar su cuestionario, deberá escribir el título de su práctica y selecciona que materia es.



**Figura 3**

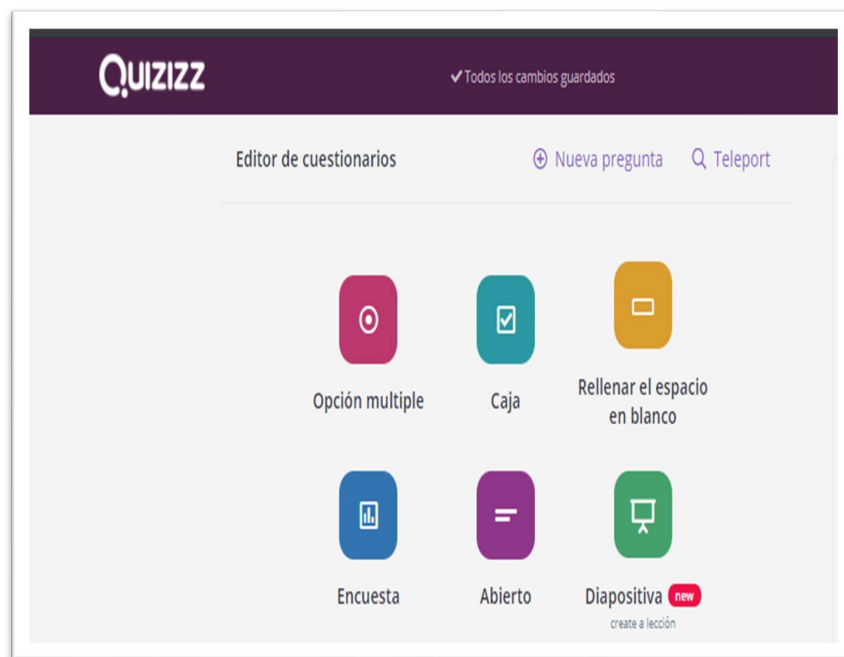
*Crear un Cuestionario*

Fuente: Quizizz página web.

Se observa la bandeja de actividades que se pueden desarrollar:

- Opción múltiple.
- Caja.
- Rellenar espacios en blanco.
- Encuesta.
- Abierto.

- Diapositivas (solo si desea hacer presentación de diapositivas, exclusivo para lección).



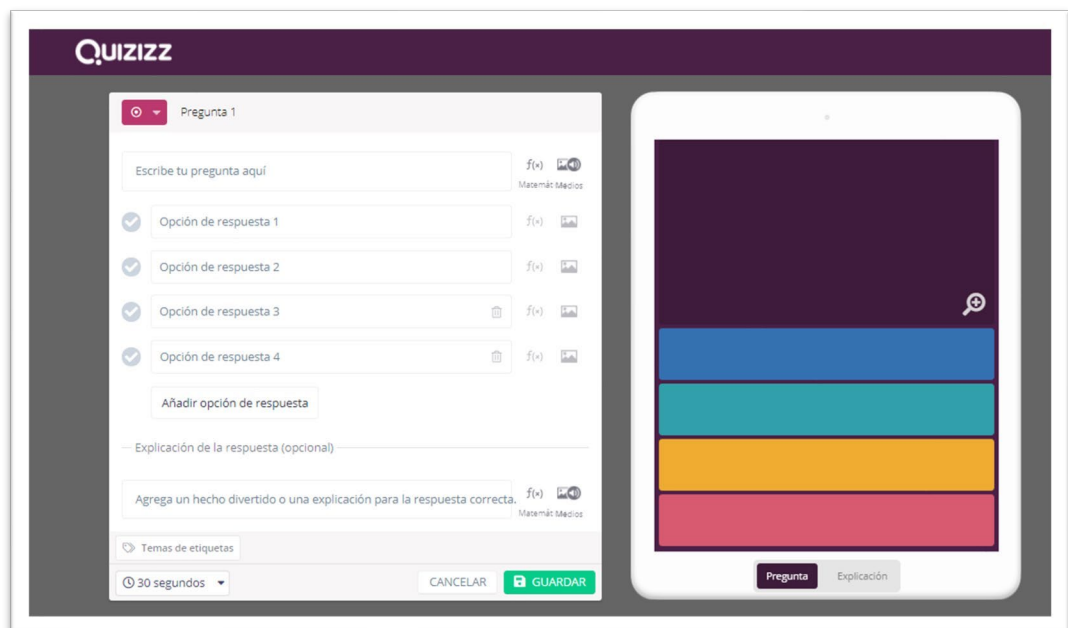
**Figura 4**

*Editor de Cuestionarios Quizizz*

Fuente: Quizizz página web.

**Opción múltiple.** De lo siguiente se considera que:

- El docente puede insertar imágenes en la pregunta y respuesta en la versión gratuita, y en versión pagada (\$2 c/ mes); se puede insertar imágenes, audios y videos.
- Solo se puede seleccionar una respuesta correcta.



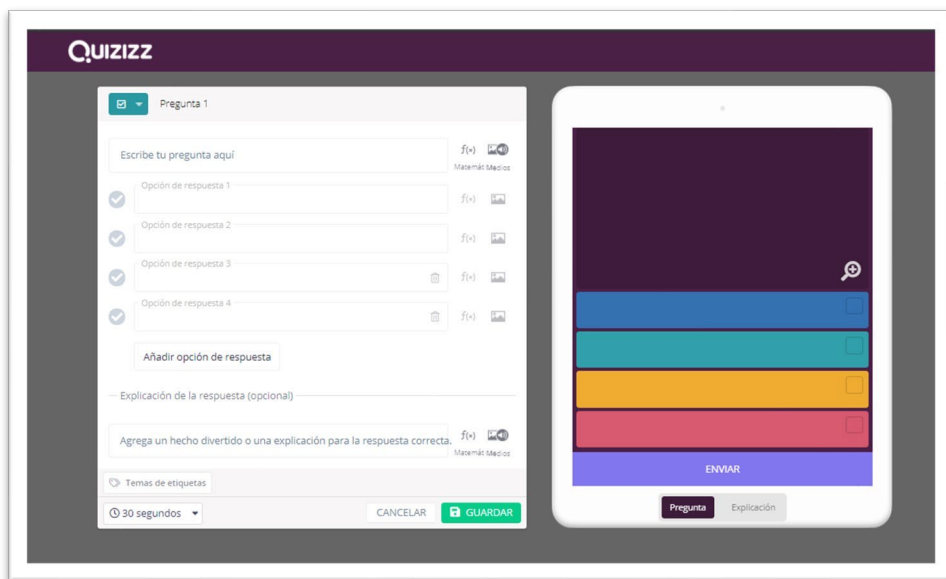
**Figura 5**

*Cuestionario Opción Múltiple*

Fuente: Quizizz página web.

**Caja.** De lo siguiente se considera que:

- El docente puede insertar imágenes en la pregunta y respuesta en la versión gratuita, y en versión pagada (\$2 c/ mes); se puede insertar imágenes, audios y videos.
- Solo se puede seleccionar entre una o más respuestas correctas.



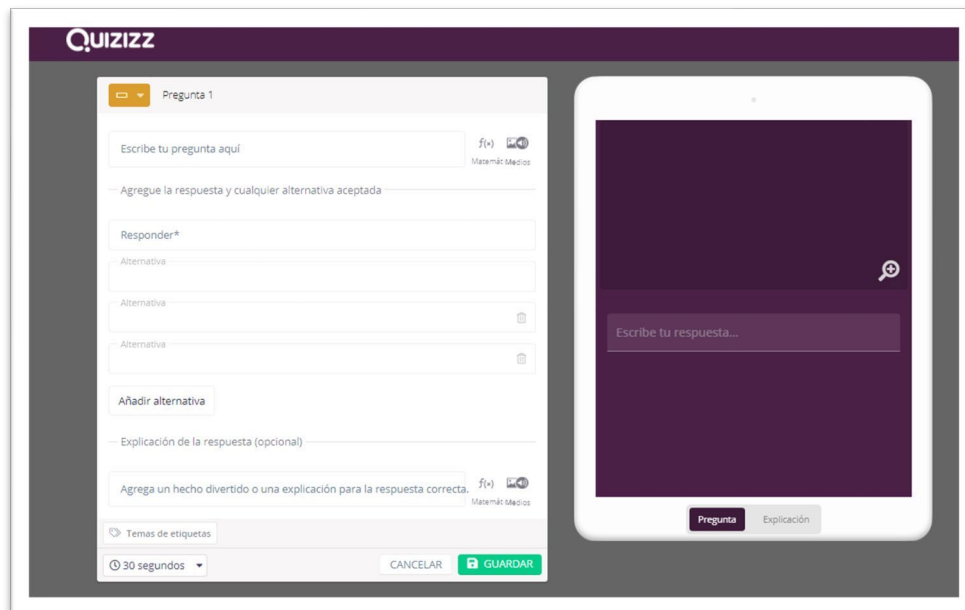
**Figura 6**

*Cuestionario Caja*

Fuente: Quizizz página web

***Rellenar el espacio en blanco.*** De lo siguiente se considera que:

- El docente puede insertar fórmulas matemáticas, imágenes en la pregunta en la versión gratuita, y en versión pagada (\$2 c/ mes); se puede insertar imágenes, audios y videos.
- Se recomienda que la respuesta sea corta, y se escriba sus sinónimos para que dichas palabras se consideren correctas, si fuera el caso.
- El docente puede escribir una retroalimentación final del ejercicio propuesto.



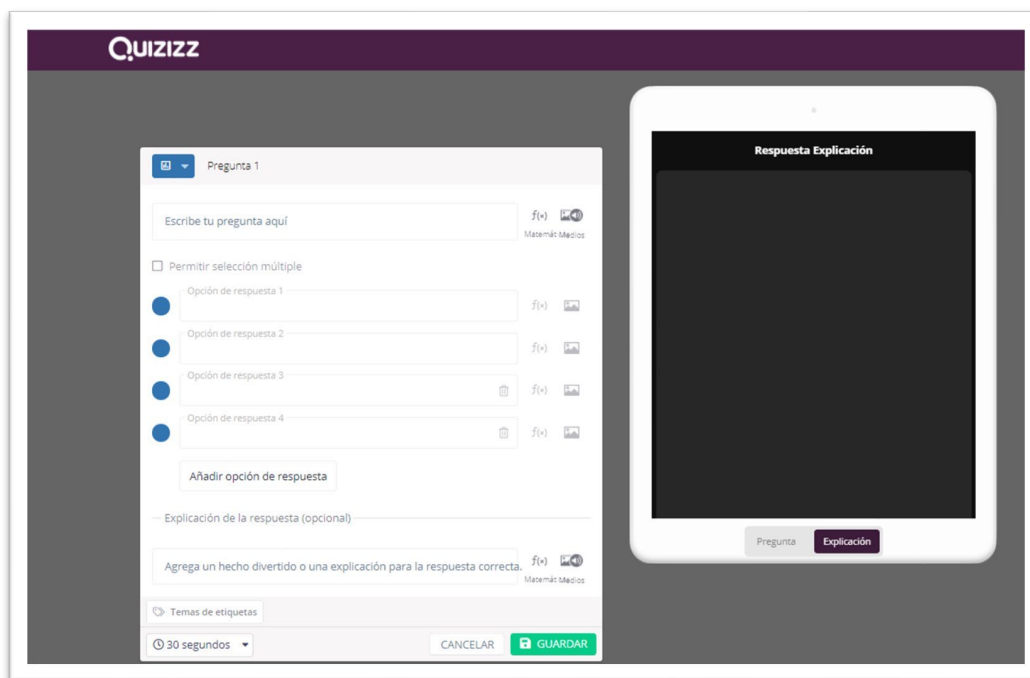
**Figura 7**

*Rellenar Espacios en Blanco*

Fuente: Quizizz página web

**Encuesta.** De lo siguiente se considera que:

- El docente puede insertar fórmulas matemáticas, imágenes en la pregunta en la versión gratuita, y en versión pagada (\$2 c/ mes); se puede insertar imágenes, audios y videos.
- Docente puede realizar una encuesta de satisfacción y/u otro del propósito del docente.



**Figura 8**

*Cuestionario Encuesta*

Fuente: Quizizz página web.

***Abierto.*** De lo siguiente se considera que:

- El docente puede insertar fórmulas matemáticas, imágenes en la pregunta en la versión gratuita, y en versión pagada (\$2 c/ mes); se puede insertar imágenes, audios y videos.
- Docente permite al estudiante que escriba una respuesta abierta, de acuerdo a la pregunta planteada en el ejercicio propuesto.

***Consideraciones finales.*** De lo siguiente se considera que:

- En cada actividad a realizar a la mano izquierda se observa el tiempo, el docente selecciona el tiempo prudente por cada actividad.
- Al terminar todas las actividades propuestas, en la parte superior a la mano derecha se evidencia dos opciones “salir”, “terminar”; seleccionar “terminar” y la actividad estará lista.

## **2.2. Marco conceptual**

### **a. Aprendizaje dirigido**

Según Louise, Kanashiro & Young (2011) “Incluye metas de aprendizaje, que se subdividen en pequeños pasos, respuesta positiva, verificación inmediata, desarrollo libre y evaluación con los estudiantes”.

### **b. Aprendizaje del idioma aimara**

Según Mamani (2012) el aprendizaje aimara es el uso de la lengua en el aprendizaje de los conocimientos y tecnologías de la cultura andina.

### **c. Alfabeto Aimara**

Según Resolución Ministerial N°1218-85ED en Lima del 1985, donde el Artículo 1 sustenta: oficializar el alfabeto quechua y aimara, así como las normas de ortografía y puntuación para la escritura quechua y aimara.

### **d. Educación Bilingüe Intercultural**

Según nueva Ley General de Educación: D.L. N°28044, citando el artículo 20, la educación Bilingüe Intercultural se ofrece en todo el sistema educativo, promover la valoración y el enriquecimiento de la propia cultura, el respeto a la diversidad cultural, el diálogo intercultural y la conciencia de los derechos de los pueblos indígenas y otros países y comunidades extranjeras.

### **e. Competencias**

Desde la posición del Ministerio de Educación (2016) en el currículo nacional de la educación básica regular afirma que los estudiantes deben lograr la competencia “lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna”, la misma que implica la combinación de capacidades que obtengan capacidad literal, inferencial y crítica.

#### **f. Vocabulario Aimara**

Según expresa Mamani (2019), en su libro titulado: “Aprendamos el aimara básico”, se desarrolla el tema sobre animales, partes del cuerpo, conversaciones básicas, familia, números, colores, pronombres personales y verbos en aimara.

#### **g. Software Educativo**

Tal como expresa Marqués (2005) indica que el software educativo es un programa informático creado con un propósito específico, el cual consiste en promover el proceso de enseñanza, como un método de enseñanza para promover el proceso de enseñanza.

#### **h. Gamificación**

Según Werbach y Hunter (2015) hacen mención a los elementos que deben estar presente en una Gamificación, como puntos, insignias, marcadores, retos, avatares, y el estudiante aprenda como jugando.

#### **i. Quizizz**

Según Chennath y Gupta (2017), el creador de Quizizz sustenta que el enfoque de Quizizz es la evaluación formativa, que el estudiante tenga la oportunidad de retroalimentar constantemente sobre su aprendizaje de forma dinámica y divertida.

#### **j. Informes de Quizizz**

Tal como expresa Chennath y Gupta (2017), creador de Quizizz indica que la herramienta de informe, tiene una labor retroalimentativa para el docente y estudiante. Y de una forma estadística evidenciar su progreso.

## CAPÍTULO III

### MARCO METODOLÓGICO

#### 3.1. Tipo y diseño metodológico

##### 3.1.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación fue aplicada porque se trató de modificar hechos realizados que ocurren en la actualidad, además sirvió para identificar problemas sobre los que se deben intervenir como para definir las estrategias de solución.

##### 3.1.2. Diseño de investigación

El diseño de la investigación fue pre-experimental pretest y posttest con un solo grupo.

GE: 01 X 02

Donde:

G.E. Grupo Experimental.

01: Pre Test

02: Post Test

X: Manipulación de la Variable Independiente



### **3.2.Población y muestra**

#### **3.2.1. Población.**

La población fue de 93 estudiantes del nivel secundario en la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de la ciudad de Tacna, en el año 2020, lo que representa el 100%.

#### **3.2.2. Muestra.**

La muestra fue de 16 estudiantes del segundo grado de nivel secundario en la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de la ciudad de Tacna

La muestra fue no probabilística, porque la elección de los elementos no dependió de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o los propósitos del investigador (Hernández et al., 2014).

### **3.3.Técnicas en el manejo de la información**

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

##### **V1 Quizizz**

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de cotejo

La aplicación Quizizz fue aplicada en los estudiantes de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca con la finalidad de mejorar su nivel de vocabulario aimara. La técnica fue la observación y el instrumento una lista de cotejo para obtener información sobre la eficacia de la aplicación.

## **V2 vocabulario aimara**

Técnica: Examen (pretest y post test)

Instrumento: Prueba Escrita

La técnica empleada para la recolección de datos fue el examen, el cual permitió medir el nivel de vocabulario aimara.

### **3.4. Técnicas de procesamiento y presentación de datos.**

Procesamiento:

- Aplicación de prueba de entrada y salida.
- Codificación.
- Tabulación mecanizada.

Presentación:

- Tablas.
- Figuras.

### **3.5. Técnicas de análisis e interpretación de datos.**

Los datos se recopilaron en forma personal. Después de la prueba de entrada y salida, los resultados se observaron mediante gráficos de barras y cuadros de doble entrada procesados por el programa SPSS 21, porque fue una investigación pre-experimental y se necesitó saber a través de números en qué medida ha mejorado o no el nivel de aprendizaje del vocabulario aimara con el uso de la aplicación Quizizz.

Por otro lado, se determinó trabajar un estadístico de prueba no paramétrico “t” de Wilcoxon para muestras relacionadas.

## **CAPÍTULO IV**

### **MARCO OPERACIONAL**

#### **4.1. Técnicas en el manejo de la información**

##### **4.1.1. Descripción del trabajo de campo**

###### **De implementación**

Antes de desarrollar la investigación, se elaboraron:

- Elaborar la prueba de entrada y salida.
- Elaborar el material elaborado para la experimentación.

###### **De coordinación**

Se solicitó el permiso a la dirección a la directora de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca que accedió amablemente al desarrollo de la investigación.

###### **De la aplicación**

Antes de la aplicación se realizaron las siguientes actividades:

Se describe la aplicación de la prueba de entrada:

Se trabajó con el segundo grado de nivel secundario; la prueba de entrada fue aplicada al segundo grado de nivel secundario el 19 de octubre y tuvo una duración de dos horas académicas.

### **Se describe la aplicación del experimento:**

Empezó el 19 de octubre y tomó una unidad académica (6) perteneciente al Tercer trimestre hasta el 23 de noviembre.

Se describe la aplicación de la prueba de salida (fecha, duración).

La aplicación de la prueba de salida fue el 23 de noviembre del presente año y se desarrolló en dos horas académicas.

Terminada la aplicación, para establecer la diferencia entre los resultados de la prueba de entrada y salida se empleó la prueba estadística “t” Wilcoxon.

#### **4.1.2. Resultados de la investigación (Tablas, figuras, análisis e interpretación)**

Los resultados se presentarán según el siguiente orden:

- Resultados de “Nivel del aprendizaje del vocabulario aimara, antes de la aplicación Quizizz en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca de Tacna” en el año 2020.
- Resultados de “Nivel del aprendizaje del vocabulario aimara, después de la aplicación Quizizz en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca de Tacna” en el año 2020.
- Diferencia entre el “Nivel del aprendizaje del vocabulario aimara, antes y después de la aplicación Quizizz en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca de Tacna” en el año 2020.

- Comprobación de las hipótesis con la prueba estadística “t” de Wilcoxon.

#### **4.1.3. Presentación de los resultados**

La aplicación del presente trabajo se realizó en la Institución Educativa Pública Prócer Manuel Calderón De La Barca - Tacna, que fue creada en el año 2016. Actualmente está a cargo de directora, Lic. *Mónica Zulema Quispe Velasco*.

## **4.2. Resultados antes de la aplicación Quizizz**

Dimensión 1.

Obtiene información del vocabulario escrito

- Los resultados que se presentan a continuación son producto del procesamiento de los datos obtenidos para indicadores de esta dimensión:

**a.** Indicador 1.

Identifica el vocabulario propuesto en el idioma aimara.

**Tabla 1**

*Dimensión Obtiene Información del vocabulario propuesto*

Dimensiones	Indicadores aprendizaje del vocabulario aimara	Enunciados	Valoración				Escala de indicador
			A	B	C	D	
Obtiene información del vocabulario aimara.	Identifica el vocabulario propuesto en el idioma aimara.	Imagen 1 a) Uwija b) Qaqilu c) Unkalla d) Wank'u	1	0	0	0	SI NO
		Imagen 2 a) K'isimira b) Qarwa c) Kushi d) Kucchi	0	0	0	1	SI NO
		Imagen 3 a) Challwa b) Anu c) Unkalla d) Chúmi	0	1	0	0	SI NO
		Imagen 4 a) K'uysi b) Mishi c) Khullu d) Phisi	0	0	0	1	SI NO
		Imagen 5 a) Wank'u b) Wallpa c) K'alla d) Chawlla	0	1	0	0	SI NO
		Imagen 6 a) Nayra b) Kunka c) P'iqi d) Laka	0	0	2	0	SI NO
		Imagen 7 a) Chara b) Nayra c) Jinchu d) Lluqu	0	1	0	0	SI NO
		Imagen 8 a) Para b) Ñik'uta c) Tunu d) Ampara	0	0	0	1	SI NO
		Imagen 9 a) Jinchu b) Kayu c) Tunu d) Chara	1	0	0	0	SI NO
		Imagen 10 a) Ajanu b) Nasa c) Laka ch'aka d) Jikhani	0	1	0	0	SI NO

Dimensiones	Indicadores aprendizaje del vocabulario aimara	Enunciados	Valoración				Escala de indicador
			A	B	C	D	
		Imagen 11 a) waliki d) Walisthwa c) Waliki d) Ari	0	0	1	0	SI NO
		Imagen 12 a) Jakisiñkama, yatichiri b) Aski urupana, yatichiri c) Aski jayp'upana, yatichiri d) Aski arumapana, yatichiri	0	1	0	0	SI NO
		Imagen 13 a) Nayaxa b) Kunasa c) Nayakti d) Tunka	1	0	0	0	SI NO
		Imagen 14 a) Qawq̄a b) Kunaxa c) Qhawq̄ha d) Kunsa	0	0	1	0	SI NO
		Imagen 15 a) Tunka phisqani b) Tacna c) Yatichaña d) Jose	0	1	0	0	SI NO
		Imagen 16 a) Awki b) Tayka c) Jila d) Sullka	0	1	0	0	SI NO
		Imagen 17 a) Awki b) Kullaka c) Awicha d) Achila	0	0	1	0	SI NO
		Imagen 18 a) Sullka b) Tayka c) Jila d) Awki	0	0	0	1	SI NO
		Imagen 19 a) Achila b) Tayka c) Kullaka d) Awicha	1	0	0	0	SI NO
		Imagen 20 a) Yuq̄alla b) Kullaka c) Jila d) Tayka	0	1	0	0	SI NO

## Dimensión 2.

Infiere la información del texto escrito

a. Indicador 1.

Deduce significado de palabras y frases del vocabulario aimara.

**Tabla 2**

*Dimensión Infiere la Información del vocabulario propuesto*

Dimensio- nes	Indicadores aprendizaje del vocabulario aimara	Enunciados	Valoración				Escala de indica- dor
			A	B	C	D	
Infiere información del vocabulario aimara.	Deduce significado de palabras y frases del vocabulario aimara.	Suxta a) 4 b) 8 c) 6 d) 3	0	0	1	0	SI
		Pusi a) 4 b) 8 c) 3 d) 2	1	0	0	0	NO
		Tunka a) 8 d) 20 c) 12 d) 10	0	0	0	1	SI
		Kimsa a) 2 b) 3 c) 6 d) 9	0	1	0	0	NO
		Phisqa a) 3 b) 10 c) 5 d) 6	0	0	1	0	SI
		Wila a) imagen 1 b) imagen 2 c) imagen 3 d) imagen 4	0	0	1	0	NO
		Ch'uxña a) imagen 1 b) imagen 2 c) imagen 3 d) imagen 4	1	0	0	0	SI
		Q'illu a) imagen 1 b) imagen 2 c) imagen 3 d) imagen 4	0	0	0	1	NO
		Janq'u a) imagen 1 b) imagen 2 c) imagen 3 d) imagen 4	0	0	1	0	SI
		Larama a) imagen 1 b) imagen 2 c) imagen 3 d) imagen 4	0	0	0	1	NO

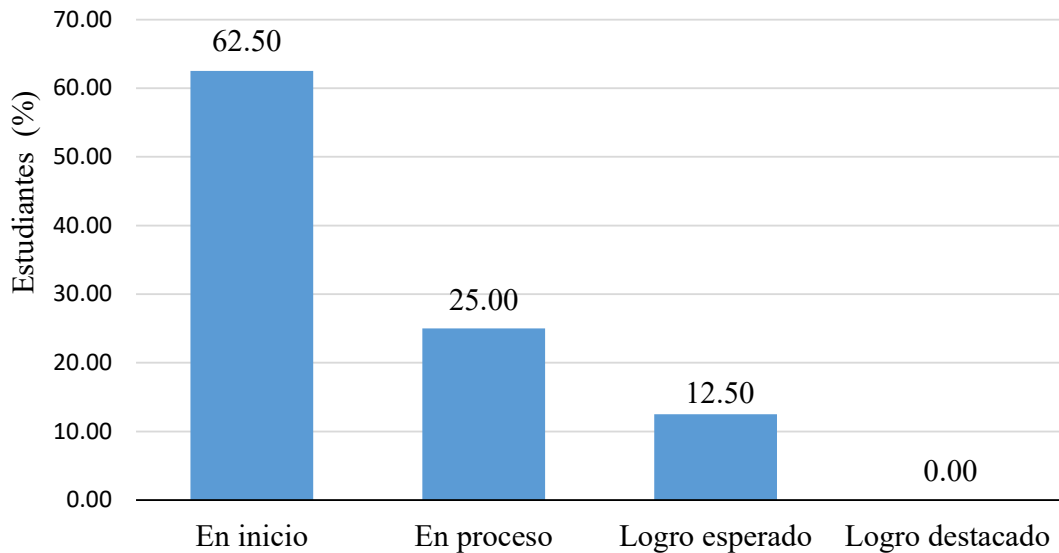
Dimensio- nes	Indicadores aprendizaje del vocabulario aimara	Enunciados	Valoración				Escala de indica- dor
			A	B	C	D	
		Naya a) Ustedes b) Yo c) Tú d) Él	0	1	0	0	SI NO
		Juma a) Tú b) Ella c) Ellos d) Él	1	0	0	0	SI NO
		Jupa a) Nosotros b) Tú c) Yo d) Ella	0	0	0	1	SI NO
		Jiwasa a) Él b) Ellos c) Nosotros d) Ustedes	0	0	1	0	SI NO
		Jumanaka a) Tú b) Ustedes c) Ellos d) Nosotros	0	1	0	0	SI NO
		Qillqaña a) imagen 1 b) imagen 2 c) imagen 3 d) imagen 4	0	1	0	0	SI NO
		Ullaña a) imagen 1 b) imagen 2 c) imagen 3 d) imagen 4	1	0	0	0	SI NO
		Manq'aña a) imagen 1 b) imagen 2 c) imagen 3 d) imagen 4	0	0	0	1	SI NO
		Thuquña a) imagen 1 b) imagen 2 c) imagen 3 d) imagen 4	0	0	1	0	SI NO
		T'ijuña a) imagen 1 b) imagen 2 c) imagen 3 d) imagen 4	0	0	1	0	SI NO

**Tabla 3**

*Estudiantes de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca Del Segundo Grado de Nivel Secundario, Según “Nivel de aprendizaje del vocabulario aimara, antes de la aplicación Quizizz” en el Año Académico 2020*

Nivel de aprendizaje del vocabulario aimara	Estudiantes nivel secundario	
	n	%
En inicio	10	62.50
En proceso	4	25.00
Logro esperado	2	12.50
Logro destacado	0	0.00
Total	16	100.00

Fuente: Prueba escrita aplicada a los estudiantes de la muestra.



**Fig. 1** Nivel de aprendizaje del vocabulario aimara (Pre test)

*Nivel de aprendizaje del vocabulario aimara, antes de la aplicación Quizizz” en*

*Estudiantes del Segundo Grado del Nivel Secundario de la Institución Educativa*

*Prócer Manuel Calderón De La Barca en el Año Académico 2020*

Fuente: Prueba escrita aplicado a los estudiantes de la muestra.

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

En la tabla 3 se observa el nivel de aprendizaje de vocabulario aimara de los estudiantes del grupo experimental antes de la aplicación del “Quizizz”, Se observa que la mayoría presentó un nivel en inicio, es decir 62.50% seguidamente un 25.00% presentó un nivel de proceso, luego un 12.50% presentaron un nivel de logro esperado y finalmente no se encontró ningún estudiante en el nivel de logro destacado.

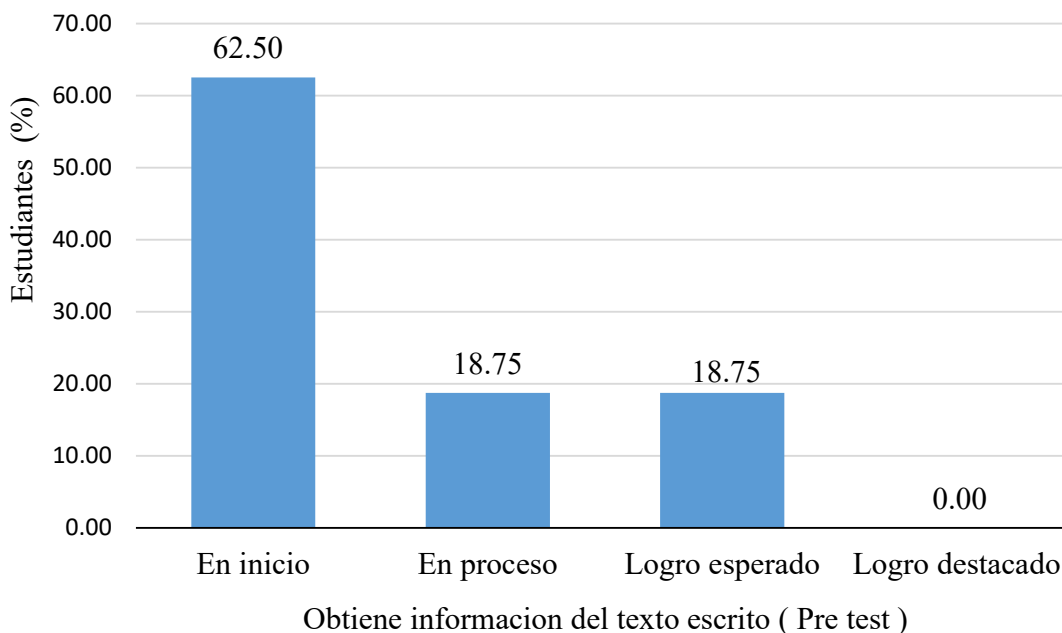
A partir de los resultados se puede afirmar que la mayoría de estudiantes se encuentran en un nivel de inicio (62.50%) donde se evidencia que presentan serias dificultades en obtener e inferir vocabulario aimara; el 25% de estudiantes se encontró en proceso presentando ciertas dificultades en obtener e inferior información del texto. Solo un 12,50% mostró un nivel de logro esperado logrando obtener información, pero aun mostrando dificultad en inferir información del vocabulario aimara. Por otro lado, ningún estudiante se encontró en logro destacado, es decir, no se encontró estudiantes que este entre el rango de calificación de 16 a 20.

**Tabla 4**

*Institución Educativa Pública Prócer Manuel Calderón De La Barca, Estudiantes Del Segundo Grado De Nivel Secundario, Según “Dimensión Obtiene Información del Texto Escrito del vocabulario aimara” en el Año Académico 2020*

Obtiene información del texto escrito del vocabulario aimara	Estudiantes nivel secundario	
	N	%
En inicio	10	62.50
En proceso	3	18.75
Logro esperado	3	18.75
Logro destacado	0	0.00
Total	16	100.00

Fuente: Prueba escrita aplicado a los estudiantes de la muestra



## **Figura 2**

*Nivel Respecto a la Dimensión: Obtiene Información del Texto Escrito en Aimara, Antes de la Aplicación de “Quizizz” en Estudiantes del Segundo Grado del Nivel Secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca en el Año Académico 2020*

Fuente: Prueba escrita aplicado a los estudiantes de la muestra.

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

En la tabla 4 se observa la dimensión obtiene información del texto escrito en aimara de los estudiantes del grupo experimental antes de la aplicación del “Quizizz”. Se observa que la mayoría presentó un nivel en inicio, es decir, 62.50% de los estudiantes presentan dificultades en obtener la información del vocabulario aimara, seguidamente un 18.75% presentó un nivel de proceso y logro esperado, luego un 0% presentaron un nivel de logro destacado.

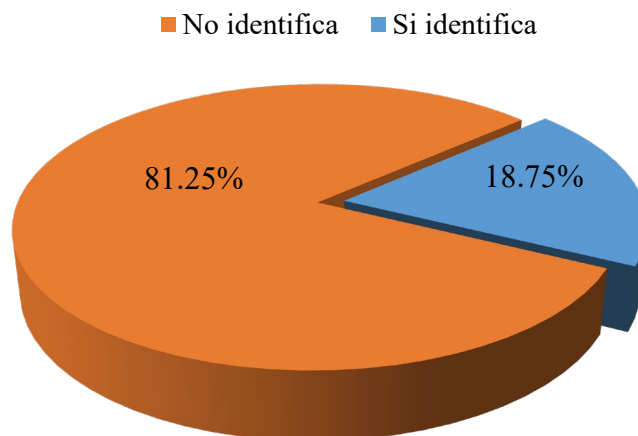
A partir de los resultados se puede afirmar que la mayoría de estudiantes se encuentran en un nivel de inicio (62.50%) donde se evidencia que presentan serias dificultades en identificar el vocabulario aimara propuesto a través de imágenes. Luego se evidencia que 18.75% se encuentra en proceso y logro esperando, se da conocer que dichos estudiantes tienen aún ciertas dificultades para identificar el vocabulario aimara. Por otro lado, ningún estudiante se encontró en logro destacado, es decir, no se encontró estudiantes que estén entre el rango de calificación de 16 a 20

**Tabla 5**

*Institución Educativa Pública Prócer Manuel Calderón De La Barca, Estudiantes Del Segundo Grado De Nivel Secundario, Según “Indicador Identifica el Vocabulario Propuesto en Aimara” en el Año Académico 2020*

Indicador: Identifica el vocabulario propuesto en el idioma aimara	Estudiantes nivel secundario	
	n	%
No identifica	13	81.25
Si identifica	3	18.75
Total	16	100.00

Fuente: Prueba escrita aplicado a los estudiantes de la muestra.



**Figura 3**

*Nivel Respecto al Indicador: Identifica el Vocabulario Propuesto en aimara, antes de la Aplicación de “Quizizz” en Estudiantes del Segundo Grado del Nivel Secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca en el Año Académico 2020*

Fuente: Prueba escrita aplicado a los estudiantes de la muestra.

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

En la tabla 5 se observa Identificador: Identifica el vocabulario propuesto en aimara de los estudiantes del grupo experimental antes de la aplicación del "Quizizz", Se observa que la mayoría no pueden identificar el vocabulario propuesto, es decir 81.25%, seguidamente un 12.50% se evidencia que si lograron identificar el vocabulario propuesto.

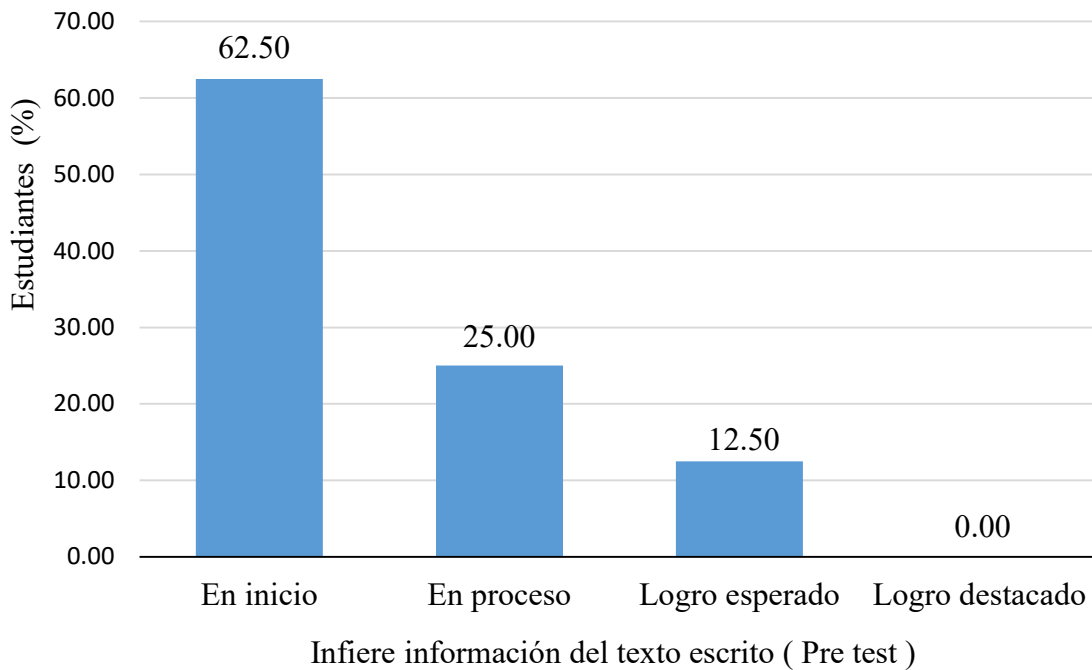
Finalmente se puede apreciar que antes de la aplicación del "Quizizz" el indicador sobre identifica el vocabulario puesto en inglés, la mayoría de estudiantes no lograron identificar el vocabulario propuesto en aimara, ya que los estudiantes presentaron dificultades en la realización de la misma.

**Tabla 6**

*Institución Educativa Pública Prócer Manuel Calderón De La Barca, Estudiantes del Segundo Grado de Nivel Secundario, Según “Dimensión Infiere Información del Texto Escrito en Aimara” en el Año Académico 2020*

Infiere información del texto escrito en aimara	Estudiantes nivel secundario	
	n	%
En inicio	10	62.50
En proceso	4	25.00
Logro esperado	2	12.50
Logro destacado	0	0.00
Total	16	100.00

Fuente: Prueba escrita aplicado a los estudiantes de la muestra.



#### **Figura 4**

*Nivel Respecto a la Dimensión: Infiere Información del Texto Escrito en Aimara, Antes de la Aplicación de “Quizizz” en Estudiantes del Segundo Grado del Nivel Secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca en el Año Académico 2020*

Fuente: Prueba escrita aplicado a los estudiantes de la muestra.

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

En la tabla 6 se observa dimensión infiere información del texto escrito en aimara de los estudiantes del grupo experimental antes de la aplicación del “Quizizz”, Se observa que la mayoría presentó un nivel de inicio, es decir 62.50%, seguidamente un 25.0% presentó un nivel de proceso, luego un 12.50% presentaron un nivel de logro esperado y finalmente no se encontró ningún estudiante en el nivel de logro destacado.

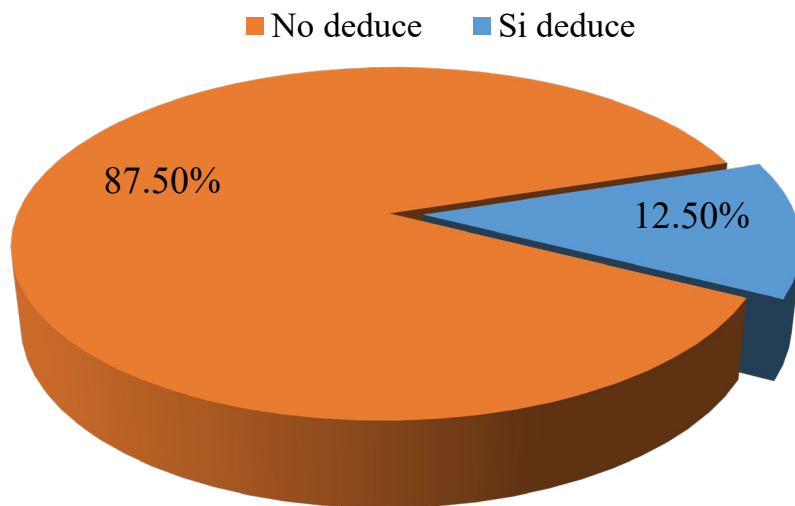
A partir de estos resultados se puede afirmar que el nivel predominante en la dimensión infiere información del texto escrito en aimara fue de inicio, la mayoría de estudiantes presentaron ciertas dificultades en inferir la información del texto presentado del vocabulario aimara, podría ser debido al escaso conocimiento o falta de práctica del idioma que no permitió alcanzar un nivel más alto, ya que solo 12.50% logró un nivel de logro esperado.

**Tabla 7**

*Institución Educativa Pública Prócer Manuel Calderón De La Barca, Estudiantes del Segundo Grado de Nivel Secundario, Según “Indicador Deduce Significado de Palabras y Frases en Aimara” en el Año Académico 2020*

Indicador: Deduce significado de palabras y frases del vocabulario aimara	Estudiantes nivel secundario	
	n	%
No deduce	14	87.50
Si deduce	2	12.50
Total	16	100.00

Fuente: Prueba escrita aplicado a los estudiantes de la muestra



## **Figura 5**

*Nivel Respecto al Indicador: Deduce Significado de Palabras y Frases en Aimara, antes de la Aplicación de “Quizizz” en Estudiantes del Segundo Grado del Nivel Secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca en el Año Académico 2020*

Fuente: Prueba escrita aplicado a los estudiantes de la muestra.

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

En la tabla 7 se observa el indicador, que deduce significado de palabras y frases en aimara en estudiantes del grupo experimental antes de la aplicación de “Quizizz”, Se observa que la mayoría no pudo deducir, es decir 87.50%, seguidamente un 12.50% que si lograron deducir.

Finalmente se puede apreciar que antes de la aplicación del “Quizizz” la mayoría de estudiantes no pudieron deducir significado de palabras y frases del vocabulario aimara, presentando ciertas dificultades.

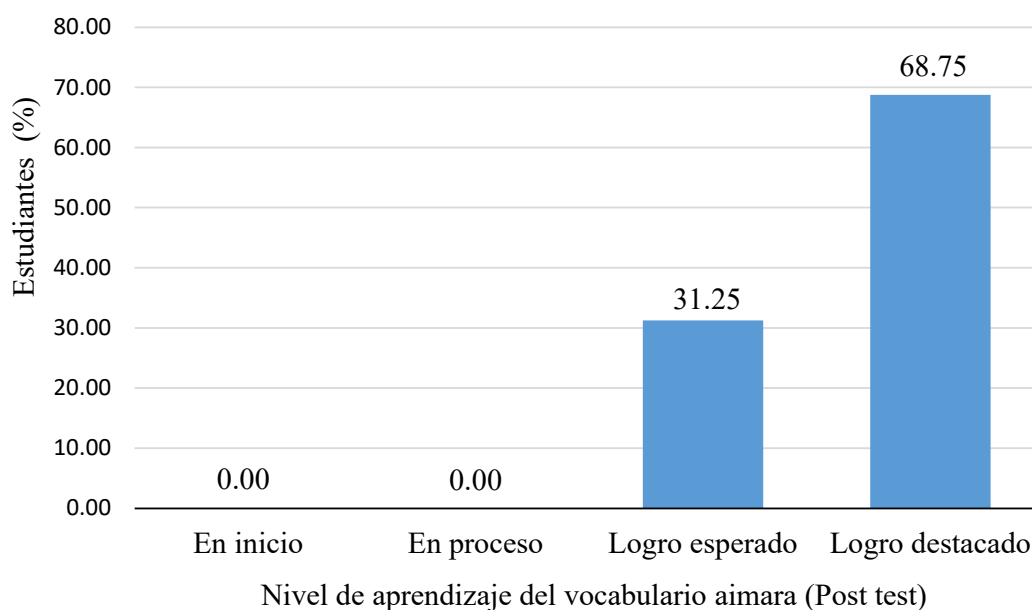
### 4.3. Resultados después de la aplicación Quizizz

**Tabla 8**

*Estudiantes de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca Del Segundo Grado de Nivel Secundario, según “Nivel de aprendizaje del vocabulario aimara, después de la aplicación Quizizz” en el Año Académico 2020.*

Nivel de aprendizaje del vocabulario aimara	Estudiantes nivel secundario	
	n	%
En inicio	0	0.00
En proceso	0	0.00
Logro esperado	5	31.25
Logro destacado	11	68.75
Total	16	100.00

Fuente: Prueba escrita aplicada a los estudiantes de la muestra.



## **Figura 6**

*Nivel de aprendizaje del vocabulario aimara, antes de la aplicación Quizizz” en Estudiantes del Segundo Grado del Nivel Secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca en el Año Académico 2020*

Fuente: Prueba escrita aplicada a los estudiantes de la muestra.

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

En la tabla 8 se observa el nivel de aprendizaje de aprendizaje del vocabulario aimara de los estudiantes del grupo experimental después de la aplicación del “Quizizz”, Se observa que la mayoría presentó un nivel de logro destacado, es decir 68.75% de los estudiantes no presentan dificultades al obtener e inferir información del vocabulario aimara, seguidamente un 31.25% presentó un nivel de logro esperado, finalmente no se encontró ningún estudiantes en el nivel de en proceso (0.00%) como tampoco en inicio (0.00%).

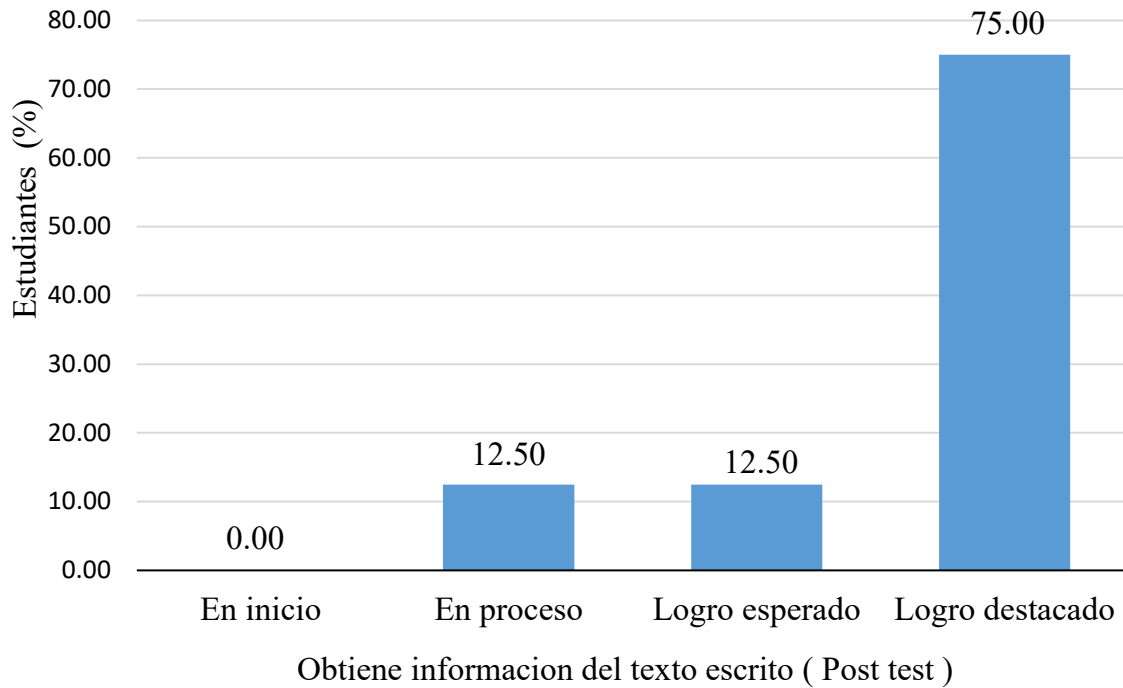
Finalmente se puede apreciar que después de la aplicación del “Quizizz” el nivel predominante en la mayoría de estudiantes es el nivel de logro destacado, donde los estudiantes no presentan dificultades para obtener e inferir información del vocabulario aimara, al adaptar los ejercicios propuestos del vocabulario a través de la aplicación Quizizz.

**Tabla 9**

*Institución Educativa Pública Prócer Manuel Calderón De La Barca, Estudiantes del Segundo Grado de Nivel Secundario, Según “Dimensión Obtiene Información del Texto Escrito en Aimara” en el Año Académico 2020*

Obtiene información del texto escrito	Estudiantes nivel secundario	
	n	%
En inicio	0	0.00
En proceso	2	12.50
Logro esperado	2	12.50
Logro destacado	12	75.00
Total	16	100.00

Fuente: Prueba escrita aplicada a los estudiantes de la muestra.



## **Figura 7**

*Nivel Respecto a la Dimensión: Obtiene Información del Texto Escrito en Aimara, Después de la Aplicación de “Quizizz” en Estudiantes del Segundo Grado del Nivel Secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca en el Año Académico 2020*

Fuente: Prueba escrita aplicada a los estudiantes de la muestra.

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

En la tabla 9 se observa dimensión obtiene información del texto escrito en aimara de los estudiantes del grupo experimental después de la aplicación del “Quizizz”, Se observa que la mayoría presento un nivel de logro destacado, es decir 75.00% de los estudiantes no presentan dificultades al obtener información del texto en aimara, seguidamente un 12.50% presentó un nivel de logro esperado y en proceso, finalmente no se encontró ningún estudiante en el nivel de inicio (0.00%).

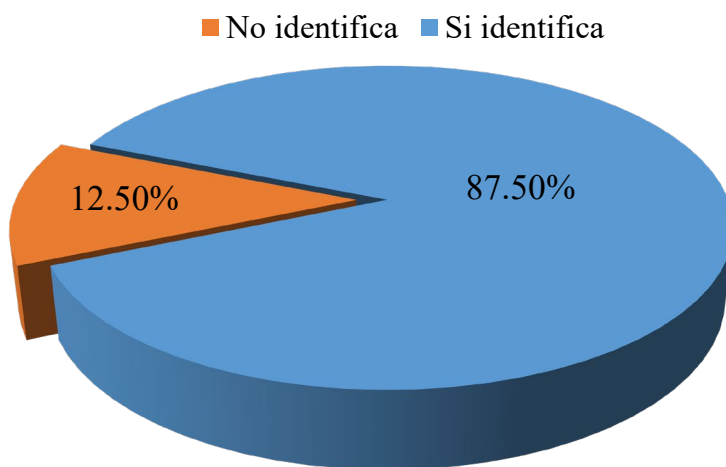
Finalmente se puede apreciar que después de la aplicación del “Quizizz” el nivel predominante en la mayoría de estudiantes correspondiente a la dimensión obtiene información del vocabulario aimara es de logro destacado. Donde los estudiantes evidencian un buen nivel al identificar el vocabulario propuesto a través de imágenes.

**Tabla 10**

*Institución Educativa Pública Prócer Manuel Calderón De La Barca, Estudiantes del Segundo Grado de Nivel Secundario, Según “Indicador Identifica el Vocabulario Propuesto en Aimara” en el Año Académico 2020*

Indicador: Identifica el vocabulario propuesto en el idioma aimara	Estudiantes nivel secundario	
	n	%
No identifica	2	12.50
Si identifica	14	87.50
Total	16	100.00

Fuente: Prueba escrita aplicada a los estudiantes de la muestra.



**Figura 8**

*Nivel Respecto al Indicador: “Identifica El Vocabulario Propuesto en Aimara, Después de la Aplicación de “Quizizz” en Estudiantes del Segundo Grado del Nivel Secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca en el Año Académico 2020*

Fuente: Prueba escrita aplicada a los estudiantes de la muestra

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

En la tabla 10 se observa indicador; que identifica el vocabulario propuesto en aimara de los estudiantes del grupo experimental después de la aplicación del “Quizizz”, Se observa que la mayoría de los estudiantes identificaron el vocabulario propuesto, es decir 87.50% de los estudiantes no presentan dificultades al identificar el vocabulario del texto presentado con aimara, y solo un 12.50% no han logrado identificar.

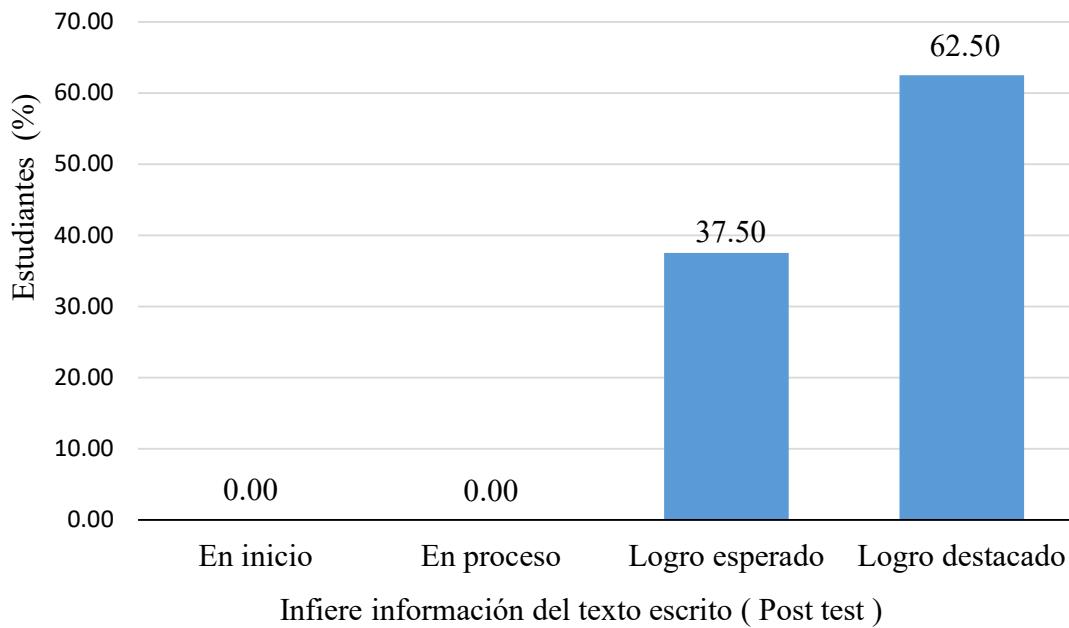
Finalmente se puede apreciar que después de la aplicación del “Quizizz” la mayoría de estudiantes pudieron identificar el vocabulario aimara propuesto, se evidencia la mejora significativa por parte de los estudiantes, debido a la eficacia de la aplicación y adaptación propuesta del investigador.

**Tabla 11**

*Institución Educativa Pública Prócer Manuel Calderón De La Barca, Estudiantes del Segundo Grado De Nivel Secundario, Según “Dimensión Infiere Información del Texto Escrito en Aimara” en el Año Académico 2020*

Infiere información del texto escrito en Aimara	Estudiantes nivel secundario	
	n	%
En inicio	0	0.00
En proceso	0	0.00
Logro esperado	6	37.50
Logro destacado	10	62.50
Total	16	100.00

Fuente: Prueba escrita aplicada a los estudiantes de la muestra.



## **Figura 9**

*Nivel Respecto a la Dimensión: Infiere Información del Texto Escrito en Aimara, Después de la Aplicación de “Quizizz” en Estudiantes del Segundo Grado del Nivel Secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca en el Año Académico 2020*

Fuente: Prueba escrita aplicada a los estudiantes de la muestra.

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

En la tabla 11 se observa dimensión infiere información del texto escrito en aimara de los estudiantes del grupo experimental después de la aplicación del “Quizizz”, Se observa que la mayoría presentó un nivel de logro destacado, es decir 62.50% de los estudiantes no presentan dificultades al inferir información del texto presentado en aimara, seguidamente un 37.50% presentó un nivel de logro esperado, finalmente no se encontró ningún estudiante en el nivel de en proceso (0.00%) y en inicio (0.00%).

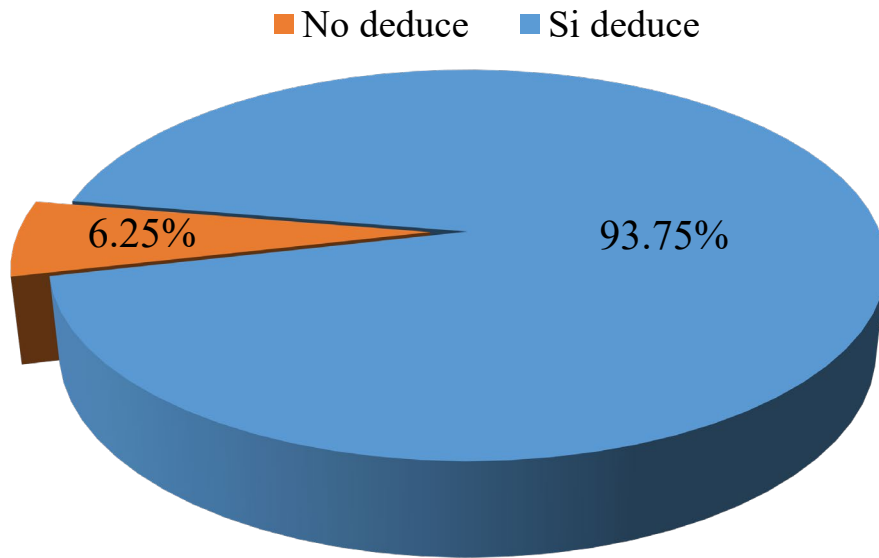
Finalmente se puede apreciar que después de la aplicación del “Quizizz” el nivel predominante en la mayoría de estudiantes en la dimensión infiere información del texto escrito en aimara es de logro destacado. Se evidencia que la mayoría de estudiantes deducen satisfactoriamente las frases y palabras en aimara a través de palabras e imágenes.

**Tabla 12**

*Institución Educativa Pública Prócer Manuel Calderón De La Barca, Estudiantes del Segundo Grado de Nivel Secundario, Según “Indicador Deduce Significado de Palabras y Frases en Aimara” en el Año Académico 2020*

Indicador: Deduce significado de palabras y frases del vocabulario aimara	Estudiantes nivel secundario	
	n	%
No deduce	1	6.25
Si deduce	15	93.75
Total	16	100.00

Fuente: Prueba escrita aplicada a los estudiantes de la muestra.



## **Figura 10**

*Nivel Respecto al Indicador: Deduce Significado de Palabras Y Frases en Aimara, Después de la Aplicación de “Quizizz” en Estudiantes del Segundo Grado del Nivel Secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca en el Año Académico 2020*

Fuente: Prueba escrita aplicada a los estudiantes de la muestra.

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

En la tabla 12 se observa indicador; que deduce significado de palabras y frases del texto propuesto en aimara de los estudiantes del grupo experimental después de la aplicación del “Quizizz”, Se observa que mayoría de estudiantes lograron deducir, es decir 93.75% de los estudiantes no presentan dificultades al deducir las palabras y frases del texto presentado en aimara, y solo un estudiante que representa 6.25% no lograron deducir.

Finalmente se puede apreciar que después de la aplicación del “Quizizz” la mayoría de estudiantes pudieron deducir significado de palabras y frases del texto propuesto en aimara, lo cual permitió desarrollar con éxito el presente indicador y por ende la dimensión tratada.

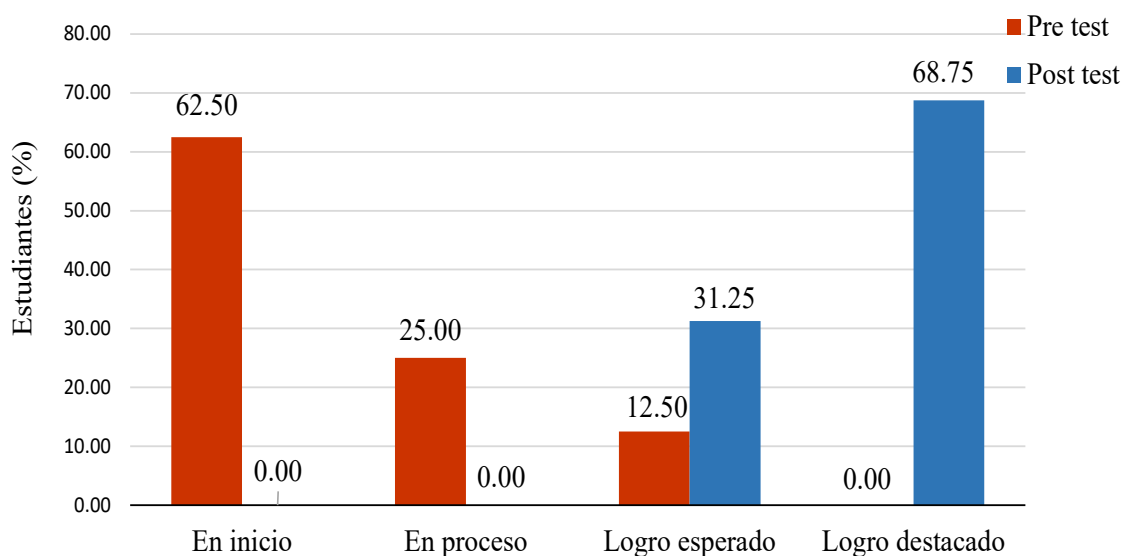
#### 4.4. Diferencia entre nivel de aprendizaje del vocabulario aimara, antes y después de la aplicación Quizizz.

**Tabla 13**

*Educativa Publica Prócer Manuel Calderón De La Barca, Estudiantes del Segundo Grado de Nivel Secundario, Según “Nivel De Aprendizaje de Vocabulario Aimara” Antes y Después de la Aplicación Quizizz en el Año Académico 2020*

Nivel de aprendizaje del vocabulario aimara	G. Experimental			
	Pre test		Post test	
	n	%	n	%
En inicio	10	62.50	0	0.00
En proceso	4	25.00	0	0.00
Logro esperado	2	12.50	5	31.25
Logro destacado	0	0.00	11	68.75
Total	16	100.00	16	100.00

Fuente: Prueba escrita aplicada a estudiantes de la muestra.



## **Figura 11**

*Nivel de Aprendizaje del Vocabulario aimara, Antes y Después de la Aplicación de “Quizizz” en Estudiantes del Segundo Grado del Nivel Secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca en el Año Académico 2020*

Fuente: Prueba escrita aplicada a estudiantes de la muestra.

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

En la tabla 13 se observa se observa el nivel de aprendizaje de vocabulario aimara de los estudiantes del grupo experimental antes de la aplicación del “Quizizz”, Se observa que en un inicio la mayoría presentó un nivel de inicio, es decir 62.50% de los estudiantes presentan dificultades en identificar en obtener e inferir vocabulario aimara, seguidamente un 25.00% presentó un nivel de proceso, luego un 12.50% presentaron un nivel de logro esperado y finalmente no se encontró ningún estudiantes en el nivel de logro destacado. Mientras que después de la aplicación del “Quizizz” se observa que la mayoría presentó un nivel de logro destacado, es decir 68.75% de los estudiantes no presentan dificultades al identificar el vocabulario en aimara, seguidamente un 31.25% presento un nivel de logro esperado, finalmente no se encontró ningún estudiante en el nivel de en proceso (0.00%) como tampoco en inicio (0.00%).

Finalmente se puede apreciar la que la aplicación del Quizizz mejoro el nivel de aprendizaje del vocabulario aimara, en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca de Tacna, en el año 2020. Logrando mejoras significativas en ambas dimensiones y por consecuente los indicadores propuestos.

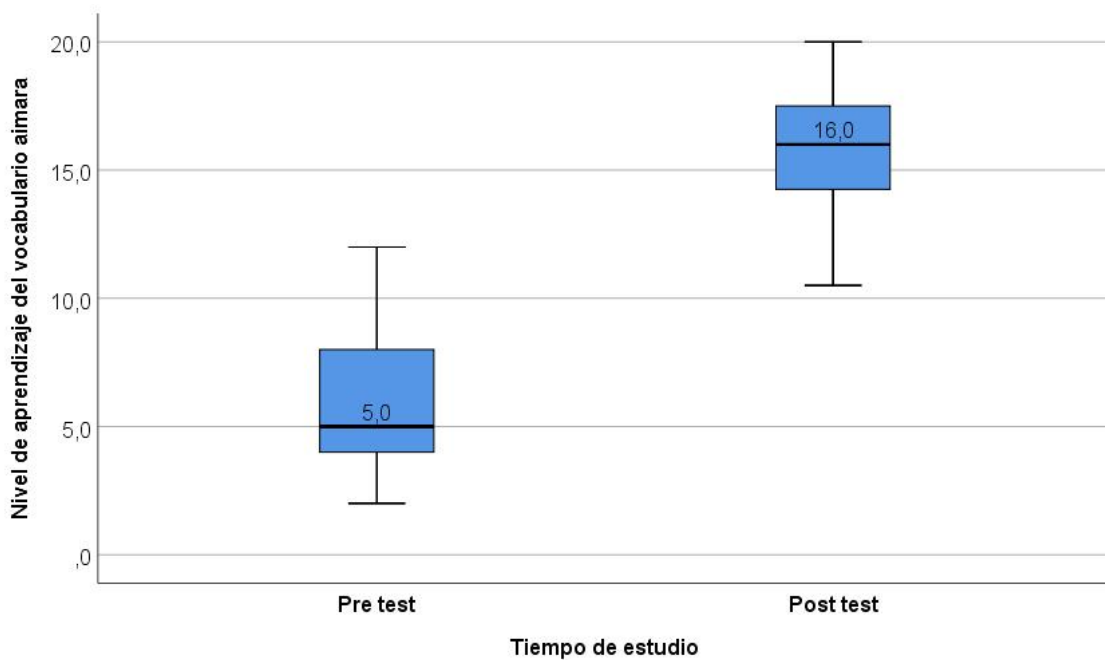
**Tabla 14**

*Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca, Estudiantes del Segundo Grado de Nivel Secundario, Según “Diferencia del Nivel de Aprendizaje del Vocabulario Aimara, Antes y Después de la Aplicación Quizizz*

Estadístico	G. Experimental		Estadístico inferencial	Sig bilateral
	Pre test (n = 16)	Post test (n = 16)		
Media	6.03	15.75	T de Student	P valor P= 0.000
Mediana	5.00	16.00	T= -22.448	
Desv. estándar	2.97	2.81	GI	
Xmin	2.00	10.50	15	
Xax	12.00	20.00		

Nota: datos no agrupados, P valor (5,8836E-13)

Fuente: Prueba escrita aplicada a estudiantes de la muestra.



**Figura 12**

*Diferencia del Nivel de Aprendizaje del Vocabulario Aimara, Antes y Después de la Aplicación de “Quizizz” en Estudiantes del Segundo Grado del Nivel Secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca*

Fuente: Prueba escrita aplicada a estudiantes de la muestra.

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En la tabla 14 observamos que los resultados del nivel de aprendizaje del vocabulario aimara en el pre test, alcanza en promedio una media de 6.03 asimismo la calificación con menor puntaje fue de 2 y la de mayor puntaje de 12, En el post test, después de la aplicación del “Quizizz” se obtiene una media de 15.75 , asimismo, la calificación con menor puntaje fue de 12 y la de más mayor puntaje fue de 20, con ello evidenciamos que el grupo experimental mejoró significativamente marcando una diferencia de 9.72 puntos, dando lugar a que el grupo de estudio mejoro notablemente.

Con lo mencionado anteriormente, se demuestra la eficacia de la aplicación Quizizz con respecto a la mejora del vocabulario aimara, por sus diversas características y complementos evidenciados en la presente investigación. Afirmándose que el estudiante a través de esta aplicación aprende a su propio ritmo, reflexionando y personalizando su propio aprendizaje, respectivamente.

## **4.5. Verificación de la hipótesis**

### **4.5.1. Prueba de hipótesis general**

Los resultados obtenidos en la comparación, nos hacen pensar que el efecto de la aplicación "Quizizz" facilita el aprendizaje del vocabulario aimara en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca de Tacna en el año 2020, para comprobar lo anterior se realizara las pruebas de hipótesis respectivas.

#### **a. Formulación de Hipótesis:**

**H<sub>0</sub>:** La aplicación Quizizz, no mejora el nivel de aprendizaje del vocabulario aimara en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2020.

**H<sub>1</sub>:** La aplicación Quizizz, mejora el nivel de aprendizaje del vocabulario aimara en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2020.

#### **b. Establecer un nivel de significancia.**

Nivel de Significancia (alfa)  $\alpha = 5\%$

- c. Estadístico de Prueba: Se determinó trabajar un estadístico de prueba no paramétrico “t – de Wilcoxon”.

**Tabla 15**

*Descripción de Estudiantes Según Grupo Experimental, Antes y Después, Escalas de Puntajes de la Variable Aprendizaje de Vocabulario Aimara*

<b>Grupo experimental (n = 16)</b>					
<b>N°</b>	<b>Pre</b>	<b>Post</b>	<b>Dif</b>	<b>Pre</b>	<b>Post</b>
<b>E001</b>	12	20	8	Logro esperado	Logro destacado
<b>E002</b>	11	19.5	8.5	Logro esperado	Logro destacado
<b>E003</b>	10	18.5	8.5	Proceso	Logro destacado
<b>E004</b>	8	17.5	9.5	Proceso	Logro destacado
<b>E005</b>	8	17	9	Proceso	Logro destacado
<b>E006</b>	7	17.5	10.5	Proceso	Logro destacado
<b>E007</b>	4	16.5	12.5	Inicio	Logro destacado
<b>E008</b>	5	16	11	Inicio	Logro destacado
<b>E009</b>	4.5	15	10.5	Inicio	Logro esperado
<b>E010</b>	5	15.5	10.5	Inicio	Logro destacado
<b>E011</b>	4	16	12	Inicio	Logro destacado
<b>E012</b>	5	12	7	Inicio	Logro esperado
<b>E013</b>	4	16	12	Inicio	Logro destacado

Grupo experimental (n = 16)					
N°	Pre	Post	Dif	Pre	Post
E014	3	13.5	10.5	Inicio	Logro esperado
E015	4	11	7	Inicio	Logro esperado
E016	2	10.5	8.5	Inicio	Logro esperado

Nota: Categorización, En inicio [0 a 5], En proceso [6 a 10], Logro esperado [11 a 15], Logro destacado [16 a 20]

Fuente: Prueba escrita aplicada a los estudiantes de la muestra.



N total	16
Estadístico de contraste	136,000
Error estándar	19,287
Estadístico de contraste estandarizado	3,526
Sig. asintótica (prueba bilateral)	,000

**Figura 13**

*Prueba de Hipótesis no Paramétrica: T de Wilcoxon*

Nota: los datos son agrupados

Fuente: Prueba escrita aplicada a los estudiantes de la muestra.

d. Lectura del P valor:

Ho: ( $p \geq 0.05$ ) → No se rechaza la Ho

H1: ( $p < 0.05$ ) → Rechaza la Ho

$P = 0,000422$ ;  $\alpha = 0.05$  →  $P < 0.05$  entonces se rechaza la Ho

**e. Decisión:**

En los resultados de la tabla 15, se muestra que el valor  $-p$  (0,000422) es menor que el nivel de significancia (0.05), por lo cual se rechaza Ho, y se concluye, con un nivel de confianza del 95%, que la aplicación Quizizz, mejora el nivel de aprendizaje del vocabulario aimara en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De la Barca de Tacna en el año 2020.

#### **4.5.2. Contrastación de hipótesis Especificas.**

##### **Contrastación de hipótesis específica A.**

El nivel de aprendizaje del vocabulario aimara, en la mayoría de estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca de Tacna, en el año 2020, antes de la aplicación Quizizz está en inicio.

Para la contratación de la hipótesis específica A, se utilizó una prueba estadística no paramétrica Chi cuadrado bondad de ajuste. Es apropiada para los niveles de datos tanto nominal como ordinal, dado que su objetivo es

determinar cuan bien se ajusta un conjunto de datos a un conjunto esperado que puede ser de tipo uniforme para todos los casos o de ajuste a un patrón específico, a un 95% de confianza.

a) Formulación de Hipótesis:

Ho: Los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De la Barca de Tacna en el año 2020, antes de la aplicación Quizizz, no presentaron un nivel de inicio en el aprendizaje del vocabulario aimara.

Hi: Los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De la Barca de Tacna en el año 2020, antes de la aplicación Quizizz, presentaron un nivel de inicio en el aprendizaje del vocabulario aimara.

b) Establecer un nivel de significancia

Nivel de Significancia (alfa)  $\alpha = 5\%$

c) Estadístico de Prueba: Se determinó trabajar un estadístico de prueba no paramétrico "Chi cuadrado bondad de ajuste

**Tabla 16**

*Presentación de la Prueba Estadística No Paramétrica Chi Cuadrado Bondad de Ajuste Para una Muestra de la Variable: Nivel de Aprendizaje del Vocabulario Aimara*

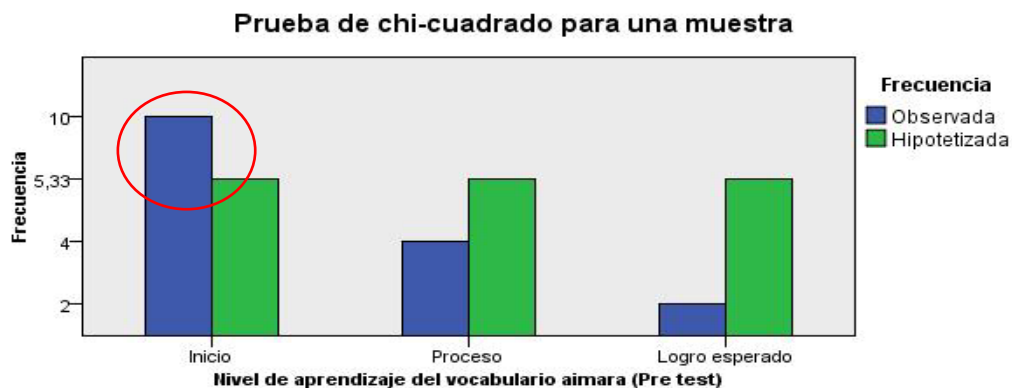
*Estadísticos de prueba*

	Nivel de aprendizaje del vocabulario aimara (Pre test)
Chi-cuadrado	6,500 <sup>a</sup>
gl	2
Sig. asintótica	,039

a. 0 casillas (0,0%) han esperado frecuencias menores que 5. La frecuencia mínima de casilla esperada es 5,3.

Fuente: Prueba escrita aplicada a los estudiantes

de la muestra.



## Figura 14

*Presentación de la Prueba Estadística No Paramétrica Chi Cuadrado Bondad de Ajuste Para Una Muestra de la Variable: Nivel de Aprendizaje del Vocabulario Aimara*

Fuente: Prueba escrita.

d) Lectura del P valor:

$H_0: (p \geq 0.05) \rightarrow$  No se rechaza la  $H_0$

$H_1: (p < 0.05) \rightarrow$  Rechazo la  $H_0$

$P = 0,039; \alpha = 0.05 \rightarrow P \geq 0.05$  entonces se rechaza la  $H_0$

e) Decisión:

Los resultados de la tabla anterior, muestran que el valor p - valor (0.039) que es menor que el nivel de significancia (0.05), por lo cual se rechaza la  $H_0$ , y se concluye con un nivel de confianza del 95% que el nivel de vocabulario los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De la Barca de Tacna en el año 2020, antes de la aplicación Quizizz, presentaron un nivel de inicio en el aprendizaje del vocabulario aimara.

### **Contrastación de hipótesis específica B.**

El nivel de aprendizaje de vocabulario aimara, en la mayoría de estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca de Tacna, en el año 2020, después de la aplicación Quizizz está en logro destacado.

Para la contrastación de la hipótesis específica 2, se utilizó una prueba estadística no paramétrica Chi cuadrado bondad de ajuste. Ideada por Karl Pearson a principios de 1900, apropiada para los niveles de datos tanto nominal como ordinal, dado que su objetivo es determinar cuan bien se ajusta un conjunto de datos a un conjunto esperado que puede ser de tipo uniforme para todos los casos o de ajuste a un patrón específico, a un 95% de confianza.

#### a) Formulación de Hipótesis:

Ho: Los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De la Barca de Tacna en el año 2020, después de la aplicación Quizizz, presentaron un nivel de logro destacado en el aprendizaje del vocabulario aimara.

Hi: Los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De la Barca de Tacna en el año 2020, después de la aplicación Quizizz, presentaron un nivel de logro destacado en el aprendizaje del vocabulario aimara.

b) Establecer un nivel de significancia

Nivel de Significancia (alfa)  $\alpha = 5\%$

c) Estadístico de Prueba: Se determinó trabajar un estadístico de prueba no paramétrico “Chi cuadrado bondad de ajuste”.

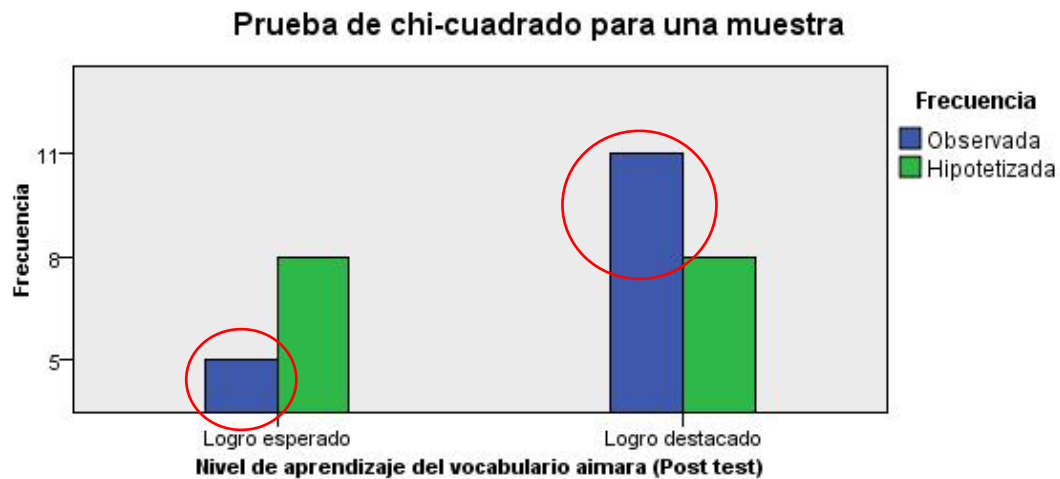
**Tabla 17**

*Presentación de la Prueba Estadística No Paramétrica Chi Cuadrado Bondad de Ajuste Para Una Muestra de la Variable: Nivel de Aprendizaje del Vocabulario Aimara*

<u>Estadísticos de prueba</u>	
	Nivel de aprendizaje del vocabulario aimara (Post test)
Chi-cuadrado	2,250 <sup>a</sup>
gl	1
Sig. asintótica	0,013

a. 0 casillas (0,0%) han esperado frecuencias menores que 5. La frecuencia mínima de casilla esperada es 8,0.

Fuente: Prueba escrita aplicada a los estudiantes de la muestra.



**Figura 15**

*Presentación de la Prueba Estadística No Paramétrica Chi Cuadrado Bondad de Ajuste Para Una Muestra de la Variable: Nivel de Comprensión de Texto en Inglés*

Fuente: Prueba escrita aplicada a los estudiantes de la muestra.

d) Lectura del P valor:

$H_0: (p \geq 0.05) \rightarrow$  No se rechaza la  $H_0$

$H_1: (p < 0.05) \rightarrow$  Rechazo la  $H_0$

$P = 0,013; \alpha = 0.05 \rightarrow P < 0.05$  entonces se rechaza la  $H_0$

e) Decisión:

Los resultados de la tabla anterior, muestran que el valor p - valor (0.013) que es menor que el nivel de significancia (0.05), por lo cual se rechaza la  $H_0$ , y se concluye con un nivel de confianza del 95% que los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De la Barca de Tacna en el año 2020, después de la aplicación Quizizz, presentaron un nivel de logro destacado en el aprendizaje del vocabulario aimara.

#### **Contrastación de hipótesis específica C.**

Existe una diferencia significativa entre nivel de aprendizaje del vocabulario aimara, antes y después de la aplicación Quizizz en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca de Tacna, en el año 2020.

a. Formulación de Hipótesis:

**$H_0$ :** No existe diferencia significativa entre el nivel de aprendizaje del vocabulario aimara, antes y después de la aplicación Quizizz en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De la Barca de Tacna en el año 2020.

**H<sub>1</sub>:** Existe diferencia significativa entre el nivel de aprendizaje del vocabulario aimara, antes y después de la aplicación Quizizz en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De la Barca de Tacna en el año 2020.

**b.** Establecer un nivel de significancia

Nivel de Significancia (alfa)  $\alpha = 5\%$

**c.** Estadístico de Prueba: Se determinó trabajar un estadístico de prueba paramétrico “t de student para muestras repetidas”.

Se determinó los supuestos: Datos de escala numérica, los datos presentan distribución normal.

**Tabla 18**

*Descripción de estudiantes según Grupo Experimental, antes y después, Escalas de Puntajes de la Variable Aprendizaje del Vocabulario Aimara*

N°	E001	E002	E003	E004	E005	E006	E007	E008	E009	E010	E011	E012	E013	E014	E015	E016
<b>Pre</b>	12	11	10	8	8	7	4	5	4.5	5	4	5	4	3	4	2
<b>Post</b>	20	19.5	18.5	17.5	17	17.5	16.5	16	15	15.5	16	12	16	13.5	11	10.5
<b>Dif</b>	8	8.5	8.5	9.5	9	10.5	12.5	11	10.5	10.5	12	7	12	10.5	7	8.5

Fuente: Prueba escrita aplicada a los estudiantes de la muestra.

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas								
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)	
					Inferior	Superior				
Par 1	Nivel de aprendizaje del vocabulario aimara (Post test) - Nivel de aprendizaje del vocabulario aimara (Pre test)	9,7188	1,7318	,4329	8,7960	10,6415	22,448	15	,000	

**Figura 16**

*Prueba de Hipótesis T de Student Para Muestras Relacionadas*

Nota: datos no agrupados (0 a 20)

Fuente: Prueba escrita aplicado a estudiantes de la muestra.

**d.** Lectura del P valor:

Ho: ( $p \geq 0.05$ ) → No se rechaza la Ho

H1: ( $p < 0.05$ ) → Rechaza la Ho

$P = 0,00014$ ;  $\alpha = 0.05$  →  $P < 0.05$  entonces se rechaza la Ho

**e.** Decisión:

Los resultados de la tabla 5, muestran que el valor – p (0,00014) es menor que el nivel de significancia (0.05), por lo cual se rechaza Ho, y se concluye con un nivel de confianza del 95% que existe una diferencia significativa entre nivel de aprendizaje del vocabulario aimara, antes y después de la aplicación Quizizz en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca de Tacna, en el año 2020.

### **4.5.3. Discusión de resultados**

En la presente investigación se determinó los resultados del nivel de aprendizaje del vocabulario aimara usando la aplicación Quizizz, en estudiantes del segundo grado de nivel secundario de una institución educativa pública de la ciudad de Tacna en el año 2020, se ubica mayoritariamente en nivel logro destacado al 68.75% de los estudiantes, y el 31.25% en logro esperado, se podría atribuir este resultado al uso eficaz de la aplicación que permitió reforzar el vocabulario aprendido a través de una retroalimentación autónoma.

Uno de los hallazgos principales de esta investigación, es la mejora del vocabulario aimara con la aplicación de Quizizz. Esto está corroborado por Gutiérrez (2019, p.57), en la implementación de herramientas de evaluación en tiempo real menciona que Quizizz genera más interés, en su atractivo visual y cuenta, además, con el factor del humor, dada la introducción de memes en su retroalimentación; y su aspecto gamificador orientado a evaluación formativa y sumativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Así, este estudio ha permitido comprender y validar de una forma más global, mediante datos objetivos, cómo se pueden lograr las dimensiones esperadas con respecto al vocabulario aimara.

Del análisis de los resultados de este estudio, se puede afirmar que la hipótesis propuesta de que la aplicación Quizizz mejora el vocabulario aimara se verificó. Hoyo (2017, p.30), investigó sobre el curso web Kahoot que sirve efectivamente como ayuda al docente, pues los datos aportados son de valiosa utilidad para verificar el progreso del estudiante de manera individual y grupal, y los datos pueden ser utilizados en el

futuro para reforzar unas zonas u otras del conocimiento del estudiante. Basuki y Nurmala (2019) en su investigación para conocer la perspectiva de estudiantes en Indonesia en el uso de Kahoot o Quizizz, concluye que estudiantes prefieren trabajar con Quizizz por ser una herramienta más colaborativa y competitiva.

Una explicación, para entender la mejora del vocabulario aimara, se da en el hecho en que la aplicación Quizizz se diseñó y adaptó las actividades teniendo en cuenta el contexto de la institución, la estrategia se presentó, explico, y se entrenó con los estudiantes en el uso correcto del mismo, debido a que no se había realizado previamente alguna actividad de la misma índole con ellos.

Este estudio nos permite entender que los estudiantes a quienes se les presenta, enseñan y son expuestos a estrategias específicamente diseñadas para mejorar habilidades como la trabajada en nuestro estudio, logran competencias esperadas.

Laura (2019) ha demostrado que en relación de la comprensión de textos en inglés frente a una estructura gramatical, resulta significativo el uso de una herramienta digital, para la mejora del mismo; ello se evidencia a través del software JClic en clases presenciales en computadores en un laboratorio, y los resultados obtenidos resaltan al utilizar una aplicación actual con diferentes aspectos a favor, comprobados científicamente, orientados al aprendizaje de un vocabulario aimara donde los estudiantes pueden realizar las actividades propuestas desde un celular y desde casa.

La revisión de literatura y los resultados obtenidos, lleva afirmar que el aprendizaje del vocabulario aimara es esencial en nuestra región sur y el país, adaptando el contenido con componentes lúdicos y proponer actividades gamificadoras e interactivas con el uso de herramientas digitales que el docente proponga (Villasanti, 2006), diseño, y guíe al estudiante en su respectivo uso y aplique estrategias de acuerdo a la realidad y necesidades de los estudiantes. El presente informe, corrobora hallazgos anteriormente expuestos en otras investigaciones aplicadas en diferentes países donde se aprende el idioma aimara, eficacia del uso, perspectiva de estudiantes sobre la aplicación; y su impacto frente a diferentes herramientas. Estas investigaciones reconocen la importancia de la aplicación de una herramienta digital en el vocabulario aimara. Huamani (2019) menciona que las estrategias como canciones fortalece y motiva a estudiantes el uso del quechua, además de utilizar las estrategias para retroalimentar los conocimientos adquiridos, como el caso de Quizizz a través de sus reportes, los estudiantes pueden retroalimentarse. Por otro lado, Álvarez (2013) a través de su estudio basado juegos lúdicos tengan la confianza de utilizar el nuevo idioma, en este caso aimara, en contextos de juego, y la interacción con sus compañeros en un ambiente propicio, de igual manera para la presente investigación se trabajó con juegos lúdicos virtuales debido a la difícil situación vivida en el mundo. En donde en concreto los estudiantes, se sienten motivados debido a los diferentes componentes del juego que brinda soporte al estudiante al aprender el vocabulario aimara. Y el estudiante tenga el espacio de aprender a su ritmo y reconocer sus fortalezas y debilidades.

Los resultados presentados han confirmado que aplicación Quizizz como herramienta digital ha aportado significativamente en el aprendizaje del vocabulario aimara. Con lo mencionado se confirma la eficacia de la aplicación Quizizz como herramienta de evaluación formativa y sumativa, para alcanzar los objetivos propuestos por parte del docente.

Es necesario buscar posibles explicaciones sobre el entendimiento del bajo nivel del vocabulario, antes de la aplicación de la estrategia y al mejorar el nivel de comprensión después de la aplicación de la estrategia.

Uno, es el hecho de que antes de aplicación Quizizz los estudiantes no tenía mayor conocimiento sobre uso de herramientas digitales orientadas al juego que los ayudarían a mejorar el nivel del vocabulario aimara, y no recordaban algunas palabras que menciona si habían visto, antes pero que no recordaban.

Otro, después de que a los estudiantes se presentó la aplicación, características y aspectos necesarios que deberían de conocer para desarrollar las actividades propuestas satisfactoriamente; resultó más dinámico y sencillo el mejorar esta habilidad; por la retroalimentación efectiva que reciba al desarrollar la actividad de Quizizz.

Por lo tanto, es importante que los estudiantes que utilicen herramientas tecnológicas que permitan fortalecer habilidades, competencias, y el uso del idioma aimara en estudiantes de instituciones públicas especialmente, cada herramienta tecnológica se adapta al contexto y necesidades del aula.

## Conclusiones

Con los datos obtenidos en la investigación podemos emitir conclusiones ecuanímenes sobre la funcionalidad e impacto de la aplicación Quizizz en el nivel de vocabulario aimara.

A continuación, se destaca los resultados del estudio:

**Primera.** La aplicación Quizizz, mejora el nivel de aprendizaje del vocabulario aimara en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De la Barca de Tacna en el año 2020, dado que en el estudio se manifiesta que cada estudiante subió por lo menos una categoría inmediata superior al anterior respecto a su rendimiento, según los estadísticos de prueba no paramétrico t de wilcoxon,  $W= 136.00$  y  $P\text{-valor} = 0.000422$  (Ver. tabla 15).

**Segunda.** El nivel de aprendizaje del vocabulario aimara, en la mayoría de estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca de Tacna, en el año 2020, antes de la aplicación Quizizz estaba en inicio, dado que en el estudio gran parte de los estudiantes presentaban un nivel de inicio es decir, un 62.50% de estudiantes presentaron calificaciones entre 1 a 5 dando este rango de preguntas correctas, según los estadísticos de prueba no paramétrico Chi cuadrada bondad de ajuste  $X^2= 6.500$  y  $P\text{-valor} = 0.039$  ( Ver. tabla 16).

**Tercera.** El nivel de aprendizaje del vocabulario aimara, en la mayoría de estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca de Tacna, en el año 2020, después de la aplicación Quizizz está en logro destacado, el decir el 68.75% de estudiantes presentaron calificaciones entre 16 a 20 dando este rango de preguntas correctas, según los estadísticos de prueba no paramétrico Chi cuadrada bondad de ajuste  $X^2= 2.250$  y P-valor = 0.013 (Ver. tabla 17).

**Cuarta.** Existe una diferencia significativa entre nivel de aprendizaje del vocabulario aimara, antes y después de la aplicación Quizizz en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca de Tacna, en el año 2020, dado que en el estudio se manifiesta que cada estudiante subió por lo seis puntos respecto a su rendimiento anterior, según los estadísticos de prueba paramétrico t de Student,  $t = 22.448$  y P-valor = 0.00014 (Ver. tabla 18).

## **Recomendaciones**

**Primera.** La Aplicación Quizizz genera cambios innovadores en los procesos de enseñanza-aprendizaje, es por ello que el docente debe de utilizar de manera óptima la aplicación; incorporando y almacenando material que considere necesario para las estudiantes; depende del contexto en el que se trabaje y que involucre herramientas de gamificación en clases no presenciales.

**Segunda.** Se recomienda a los docentes que sumen a sus métodos de enseñanza de la aplicación Quizizz sin dejar de utilizar las demás estrategias, Quizizz dio resultados exitosos en su utilización, es una aplicación enfocada en la gamificación y evaluación formativa de ayuda para el docente que contribuye en el mejoramiento de las destrezas y habilidades en este caso del aprendizaje del vocabulario aimara.

**Tercera.** Se recomienda a los docentes de las diferentes áreas que utilicen diferentes técnicas que les permitan tener los mejores resultados en las asignaturas que les corresponda. Porque contiene componentes de gamificación: juegos, recompensas, memes, avatares, retroalimentación y competencia.

**Cuarta.** Se recomienda al docente involucrar activamente a los estudiantes en el uso de la aplicación Quizizz, haciéndole conocer el objetivo y los beneficios que emergerán de la misma. Además de su efecto gamificador, y la participación activa de los participantes, y se interesen más en aprender y reflexionar sobre su

proceso de aprendizaje relacionado a la comprensión de textos en inglés con el material propuesto por la plataforma educativa aprendo en casa.

## Referencias Bibliográficas

- Alvarez, V. (2013). *Enseñanza del idioma Aymara como L2 mediante juegos lúdicos*.
- Area, M., y González, C. (2015). *De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados*. *Educatio Siglo XXI*, 33(3), 15-38. Recuperado de: <http://revistas.um.es/educatio/article/view/240791/18445>.
- Bolaños, S. (2011). *Crear y publicar con las TIC en la escuela*. Colombia: Sello Editorial Universidad de Cauca.
- Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. *Gabinete de Tele-Educación*. Universidad Politécnica de Madrid. Recuperado de: [http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion\\_v1\\_1.pdf](http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf)
- Brazuelo, F., y Gallego, D. J. (2014). *Estado del Mobile Learning en España*. *Educación en Revista*, 4, pp. 99-128. Recuperado de: <http://www.scielo.br/pdf/er/nspe4/0101-4358-er-esp-04-00099.pdf>.
- Cebrián, Sánchez, Ruiz, y palomino. (2009). *El impacto del tic en los centros educativos*. *Síntesis*. España. pp 137. España: pp 137.
- Cisternas, L. (08 de Abril de 2009). *El juego y las TIC: aprendiendo un segundo idioma*. Recuperado el 25 de abril de 2012, de [http://www.redenlaces.cl/cedoc\\_publico/1250703958INFORME\\_FINAL\\_juego.pdf](http://www.redenlaces.cl/cedoc_publico/1250703958INFORME_FINAL_juego.pdf)

Cheenath, D. y Gupta, A. (2017). *Quizizz Co-Founders*:

<https://virtual.educ.ubc.ca/wp/etec522/2020/02/02/quizizz-co-founders-deepak-joy-cheenath-and-ankit-gupta/>

Gutiérrez, A. (2019). *Implementación de herramientas de evaluación en tiempo real:*

*una experiencia práctica con Kahoot!, Plickers y Quizizz.*

[https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/15072/Implementacion de herramientas de evaluacion en tiempo real una experiencia practica con Kahoot%21%2C Plickers y Quizizz..pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/15072/Implementacion%20de%20herramientas%20de%20evaluacion%20en%20tiempo%20real%20una%20experiencia%20practica%20con%20Kahoot%21%2C%20Plickers%20y%20Quizizz..pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Hoyo, G. (2017). *Kahoot como herramienta para reconocer progresos en el aprendizaje.*

Huamani, N. (2019). *Estrategias Para El Fortalecimiento Del Quechua en niños de EIB- nivel inicial N°283 Santa Rita.*

Laura, K. M. (2019). La Aplicación de un Software en Comprensión de Textos en Inglés para Estudiantes en Perú. *Neumann Business Review*, 5(2), 118.  
<https://doi.org/10.22451/3002.nbr2019.vol5.2.10042>

Fuentelsaz, C. (2004). Cálculo del tamaño de la muestra Formación continuada. In *Matronas Profesión* (Vol. 5, Issue 18).

- Fombona, J., y Pascual, M. A. (2013). *Beneficios del m-learning en la educación superior. Educatio Siglo XXI.*, 31(2), pp. 211-234. Recuperado de:  
<http://revistas.um.es/educatio/article/view/187171/154271>.
- Heick, T. (2018). *The Definition of Mobile Learning*. Recuperado de:  
<https://www.teachthought.com/the-future-of-learning/a-definition-for-mobilelearning/>
- Hernandez, S., Fernandez, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación. 6ta edición*. México: McGraw Hill.
- Hoyo, G. (2017). *Kahoot como herramienta para reconocer progresos en el aprendizaje*.
- Isaacs, S. (2015). *The Difference between Gamification and Game-Based Learning. ASCD Inservice*. Recuperado de: <http://inservice.ascd.org/the-differencebetween-gamification-and-game-based-learning/>.
- Louise, M., Kanashiro, Y., y Young, A. M. (2001). *Modelos Psicológicos de la instrucción*. Lima.
- Mamani, O. (2019). *Aprendamos el aimara básico I, II, III*. Tacna: UNJBG.
- MINEDU. (2013). *Hacia una Educación Intercultural Bilingüe de Calidad Propuesta Pedagógica*. Obtenido de Lima:  
<http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/01-general/2->

- MINEDU. (2016). *Currículo Nacional*. Obtenido de Ministerio de Educación del Perú:  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>
- Phillips, J. K. (2007). *Foreign Language Education: Whose Definition?. The Modern Language Journal*, 91(2), 266–268. ISSN 00267902.
- Ruiz, D. (2018). *Quizizz en el aula: evaluar jugando*. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. Recuperado de:  
[https://intef.es/observatorio\\_tecno/quizizz/](https://intef.es/observatorio_tecno/quizizz/).
- Saliés, T. G. (2002). *Simulation/Gaming in the EAP Writing Class: Benefits and Drawbacks*. *Simulation & Gaming*, 33(3), pp. 316-329. Recuperado de:  
<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/104687810203300306>.
- Sánchez, J. H. (2002). *Integración curricular de las TICs: conceptos e ideas p. 2*. Santiago: Universidad de Chile.
- Sarmiento, E. (2009). *“Como Aplicar las Tics en el Aula en la asignatura de Inglés. . Quito*.
- Serdyukov, P. (2017). *Innovation in education: what works, what doesn't, and what to do about it? Journal of Research in Innovative Teaching & Learning, Vol. 10, Issue: 1, pp. 4-33*. Recuperado de:  
<https://www.emeraldinsight.com/doi/pdfplus/10.1108/JRIT-10>.
- Shane, K. (2013). *The problems with gamification*. Gamification.co. Recuperado de:  
<http://www.gamification.co/2013/01/24/the-problems-with-gamification/>.

Tizón, G. (2008). *Las TIC en educación*. Obtenido de

[.http://books.google.com.pe/books?id=5e1tAgAAQBAJ&hl=es&source=gs\\_navlinks\\_s](http://books.google.com.pe/books?id=5e1tAgAAQBAJ&hl=es&source=gs_navlinks_s).

Valle, R. (2017). *Gamifying My Language Classroom with Classcraft*. *EdTechReview*.

*Recuperado de: <http://edtechreview.in/trends-insights/trends/2963-gamifyingmy-language-classroom-with-classcraft> .*

## Anexos

### Anexo 1: Validación de Juicios de Expertos del Instrumento

#### FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS-JUICIO DE EXPERTOS

I. **DATOS GENERALES:**

**TÍTULO:** INSTRUMENTO-PRUEBA ESCRITA SOBRE PROYECTO DE TESIS TITULADO: "LA APLICACIÓN QUIZZ Y EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO AIMARA EN ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "PRÓCER MANUEL CALDERÓN DE LA BARCA"

**AUTOR:** MG. KEVIN MARIO LAURA DE LA CRUZ

II. **ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Bajo	Regular	Bueno	Muy bueno
		1	2	3	4	5
CLARIDAD	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión.					X
OBJETIVIDAD	Están expresados en conductas observables, medibles.				X	
CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría científica.					X
COHERENCIA	Existe relación de los contenidos con las dimensiones e indicadores de la variable.					X
PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la Investigación.					X
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de calidad y cantidad.				X	

III. **OPINIÓN DE APLICABILIDAD:** a) Deficiente b) Bajo c) Regular d) Bueno e) muy bueno X

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

Nombres y Apellidos	Dra. Herminia Sarmiento Altambi	DNI	00451086
Título Profesional	Abogada	Telf.	952659751
Grado Académico	Doctora		
Institución donde labora	ULC		
Cargo que desempeña	Docente		

  
Firma

Lugar y Fecha: Tarma, Octubre 10 del 2020.

Figura 17

Validación de Juicios de Expertos de Instrumento

## FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS-JUICIO DE EXPERTOS

### I. DATOS GENERALES:

**TÍTULO:** INSTRUMENTO-PRUEBA ESCRITA SOBRE PROYECTO DE TESIS TITULADO: "LA APLICACIÓN QUIZZ Y EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO AIMARA EN ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "PRÓCER MANUEL CALDERÓN DE LA BARCA"

**AUTOR:** MG. KEVIN MARIO LAURA DE LA CRUZ

### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Bajo	Regular	Bueno	Muy bueno
		1	2	3	4	5
CLARIDAD	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión					X
OBJETIVIDAD	Están expresados en conductas observables, medibles.					X
CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría científica.					X
COHERENCIA	Existe relación de los contenidos con las dimensiones e indicadores de la variable					X
PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación					X
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de calidad y cantidad.					X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Bajo c) Regular d) Bueno **e) muy bueno**

PROMEDIO DE VALORACIÓN: MUY BUENO

Nombres y Apellidos	ERNESTO PINO NINA	DNI	00443759
Título Profesional	Lic. en Educación: Lengua y Literatura	Telf.	952632915
Grado Académico	Doctoris Scientiae en Educación		
Institución donde labora	UNJBG		
Cargo que desempeña	Docente de Aymara		

Universidad Nacional  
Jorge Basadre Grohmann  
Dr. Sc. Ernesto Pino Nina  
CPN N° 357605

Firma

Lugar y fecha: Tacna, 13 de octubre del 2020

## Figura 18

*Validación de Juicios de Expertos de Instrumento*

## FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS-JUICIO DE EXPERTOS

### I. DATOS GENERALES:

**TÍTULO:** INSTRUMENTO-PRUEBA ESCRITA SOBRE PROYECTO DE TESIS TITULADO: "LA APLICACIÓN QUIZIZZ Y EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO AIMARA EN ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "PRÓCER MANUEL CALDERÓN DE LA BARCA"

**AUTOR:** MG. KEVIN MARIO LAURA DE LA CRUZ


### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Bajo	Regular	Bueno	Muy bueno
		1	2	3	4	5
CLARIDAD	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión					X
OBJETIVIDAD	Están expresados en conductas observables, medibles.					X
CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría científica.					X
COHERENCIA	Existe relación de los contenidos con las dimensiones e indicadores de la variable				X	
PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación					X
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de calidad y cantidad.					X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Bajo c) Regular d) Bueno  muy bueno

**PROMEDIO DE VALORACIÓN:**

Nombres y Apellidos	Tilberth Benito Santos		DNI	44068295
Título Profesional	Lic. en Educación, especialidad, en Lengua Lit.		Telf.	
Grado Académico	Magister Scientiae en Lingüístico Aymara y Educación			
Institución donde labora	Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann			
Cargo que desempeña	Docente			

  
 Firma  
 Lugar y Fecha: Tacna, 20 de octubre, 2020

**Figura 19**

*Validación de Juicios de Expertos de Instrumento*

## Anexo 2: Matriz de consistencia

Título de la investigación: “La aplicación Quizizz y la comprensión de textos en inglés con el contenido de la plataforma educativa Aprendo en casa en estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la I.E Prócer Manuel Calderón de la Barca, 2020”

**Tabla 19**

*Matriz de Consistencia*

<b>PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	<b>VARIABLES E INDICADORES</b>	<b>METODOLOGÍA</b>
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	<b>Variable Independiente(x)</b>	<b>-Tipo de investigación</b>
¿Cuál es el efecto de la aplicación Quizizz en el nivel de aprendizaje del vocabulario aimara en estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2020?	Determinar el nivel de aprendizaje del vocabulario aimara con la aplicación Quizizz en estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De la Barca de Tacna en el año 2020.	Con la aplicación Quizizz, mejoró el nivel de aprendizaje del vocabulario aimara en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De la Barca de Tacna en el año 2020.	<b>X1. Aplicación Quizizz</b>  <b>Indicadores</b> Pertinencia Flexibilidad Adaptación	Aplicativo <b>-Diseño de la investigación</b> Pre experimental <b>- Nivel de Investigación</b> Experimental <b>-Ámbito de estudio</b> En la Institución Educativa Pública Prócer Manuel Calderón De La Barca
Preguntas específicas	Objetivos específicos	Hipótesis específicas		

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	METODOLOGÍA
¿Cuál es el nivel de aprendizaje del vocabulario del idioma aimara, antes de la aplicación Quizizz en estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De la Barca de Tacna en el año 2020?	Diagnosticar el nivel de aprendizaje del vocabulario aimara, antes de la aplicación Quizizz en estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De la Barca de Tacna en el año 2020.	La mayoría de los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De la Barca de Tacna en el año 2020, antes de la aplicación Quizizz, estuvieron en un nivel de inicio en el aprendizaje del vocabulario aimara.	<p><b>Variable Dependiente(y)</b></p> <p>Y1. Aprendizaje del vocabulario aimara</p> <p><b>Dimensiones</b></p> <p>Obtiene información del vocabulario propuesto</p> <p>Infiere información del vocabulario propuesto</p> <p><b>Indicadores</b></p> <p>Identifica el vocabulario propuesto en el idioma aimara.</p> <p>Deduce significado de palabras y frases del vocabulario aimara.</p>	<p><b>-Población</b></p> <p>Conformado por 94 estudiantes de la Institución Educativa Pública Prócer Manuel Calderón De La Barca</p> <p><b>- Muestra:</b></p> <p>Se tomó 16 estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Pública Prócer Manuel Calderón De La Barca</p> <p><b>-Técnicas e instrumentos</b></p> <p>Examen de conocimientos: Prueba de Entrada y salida</p>
¿Cuál es el nivel de aprendizaje del vocabulario del idioma aimara, después de la aplicación Quizizz en estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De la Barca de Tacna en el año 2020?	Diagnosticar el nivel de aprendizaje del vocabulario aimara, después de la aplicación Quizizz en estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De la Barca de Tacna en el año 2020.	La mayoría de los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De la Barca de Tacna en el año 2020, después de la aplicación Quizizz, estuvieron en logro destacado en el aprendizaje del vocabulario aimara.		
¿Existe diferencia entre el nivel de aprendizaje del vocabulario del idioma aimara, antes y después de	Establecer si existe diferencia entre el nivel de aprendizaje del vocabulario aimara, antes y después de la aplicación Quizizz	Existe una diferencia significativa entre el nivel de aprendizaje del vocabulario		

<b>PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	<b>VARIABLES E INDICADORES</b>	<b>METODOLOGÍA</b>
la aplicación Quizizz en estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De la Barca de Tacna en el año 2020?	en estudiantes del segundo grado de nivel secundario De la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna en el año 2020.	aimara, antes y después de la aplicación Quizizz en los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De la Barca de Tacna en el año 2020.		

Fuente: Elaborado por Mg. Kevin Mario Laura de La Cruz

### Anexo 3: Prueba de entrada y salida

I.E Prócer Manuel Calderón De La Barca  
Avenida José Bedoya S/N etapa IV sector Viñani

Dirigido: Estudiantes de segundo grado de nivel secundario.  
Docente: Mg. Kevin Mario Laura De La Cruz

Estimado estudiante, el siguiente cuestionario busca recoger información sobre el nivel de aprendizaje del vocabulario aimara. Solicitamos tu colaboración seria y responsable para dar respuesta a los ítems.







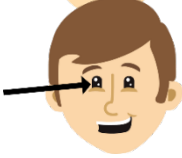

Instrucción: Para seleccionar tu respuesta, deberás tomar en cuenta los criterios señalados en la tabla de puntaje. Todas las preguntas son de opción múltiple, selecciona la respuesta que considere correcta.

**Link de acceso al formulario:** <https://forms.gle/ipbDNGLWJqeRVpH26>  
<https://quizizz.com/join?gc=43390896>


**Año de estudios:**


#### 1. DIMENSIÓN 1: Obtiene información del vocabulario propuesto


Identifica vocabulario básico respecto al aprendizaje del idioma aimara


1.  A) Uwija B) Qaqilu C) Unkalla D) Wank'u
2.  A) K'isimira B) Qarwa C) Kushi D) Kucchi
3.  A) Challwa B) Anu C) Unkalla D) Chúmi
4.  A) K'uysi B) Mishi C) Khullu D) Phisi
5.  A) Wank'u B) Wallpa C) K'alla D) Chawlla
6.  A) Nayra B) Kunka C) P'iqi D) Laka
7.  A) Chara B) Nayra C) Jinchu D) Lluqu
8.  A) Para B) Ñik'uta C) Tunu D) Ampara


9.  A) Jinchu B) Kayu C) Tunu D) Chara


10.  A) Ajanu B) Nasa C) Laka ch'aka D) Jikhani


11.  A) Wakili B) Walisthwa C) Waliki D) Ari


12.  A) Jakisiñkama, yatichiri  
B) Aski urupana, yatichiri.  
C) jays'urupana, yatichiri.  
D) Aski arumapana, yatichiri.

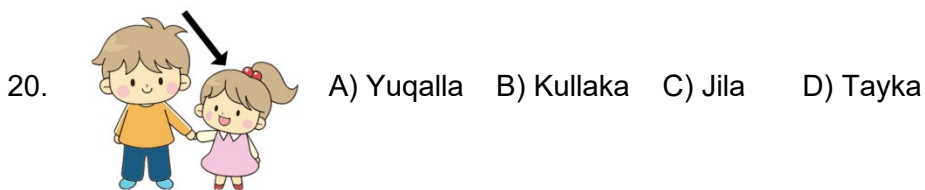
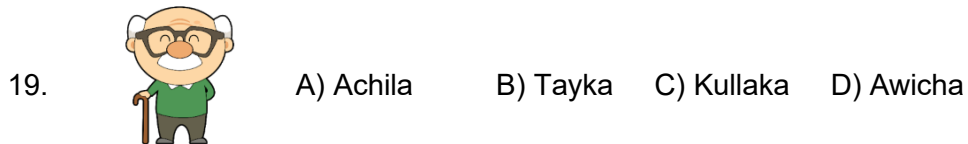
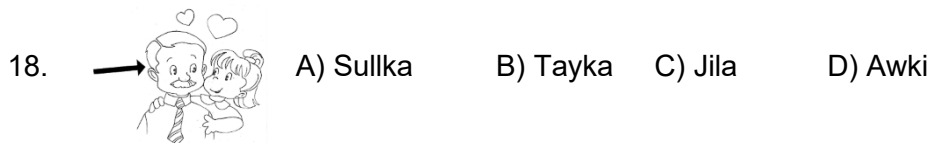
13.  A) Nayaxa B) Kunasa C) Nayakti D) Tunka

14.  A) Qawqa B) Kunaxa C) Qhawqha D)Kunsa

15.  A) Tunka phisqani B) Tacna C) Yatichaña D) Jose

16.  A) Awki B) Tayka C) Jila D) Sullka

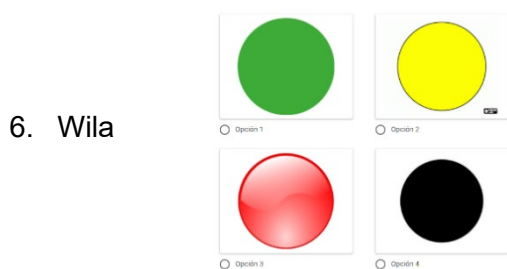
17.  A) Awki B) Kullaka C) Awicha D) Achila



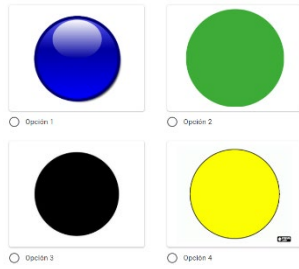
**2. DIMENSIÓN 2: Infiere información del vocabulario propuesto**

Deduce el significado de palabras y frases del vocabulario aimara

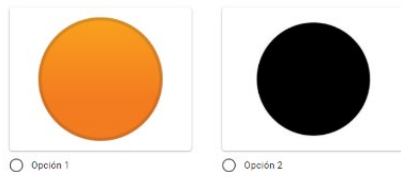
1. Suxta      A) 4      B) 8      C) 6      D) 3
2. Pusi      A) 4      B) 8      C) 3      D) 2
3. Tunka      A) 8      B) 20      C) 12      D) 10
4. Kimsa      A) 2      B) 3      C) 6      D) 9
5. Phisqa      A) 3      B) 10      C) 5      D) 6



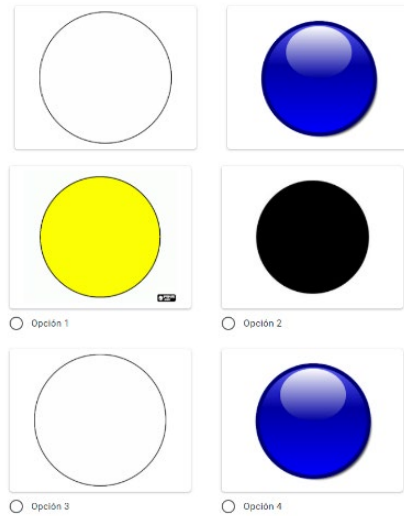
8. Q'illu



9. Janq'u



10. Larama



11. Naya

A) Ustedes      B) Yo      C) Tú      D) Él

12. Juma

A) Tú      B) Ella      C) Ellos      D) Él

13. Jupa

A) Nosotros      B) Tú      C) Yo      D) Ella

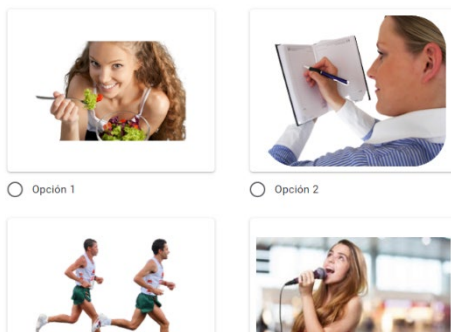
14. Jiwasa

A) Él      B) Ellos      C) Nosotros      D) Ustedes

15. Jumanaka

A) Tú      B) Ustedes      C) Ellos      D) Nosotros

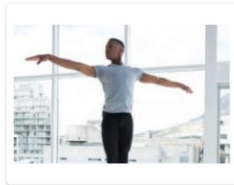
16. Qillqaña



17. Ullaña



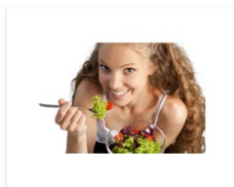
Opción 1



Opción 2



Opción 3

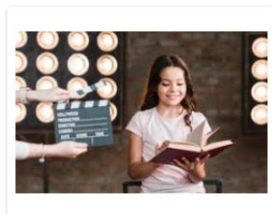


Opción 4

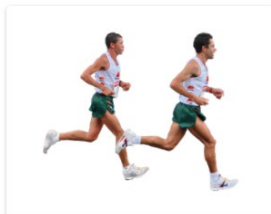
18. Manq'aña



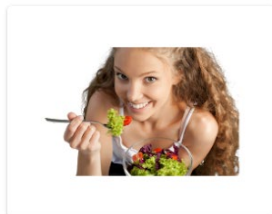
Opción 1



Opción 2



Opción 3

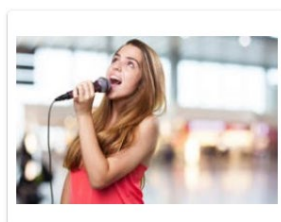


Opción 4

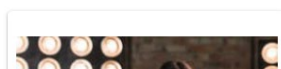
19. Thuqña



Opción 1



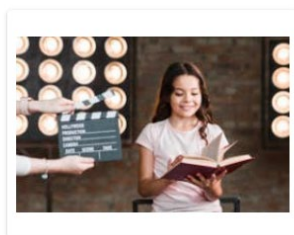
Opción 2



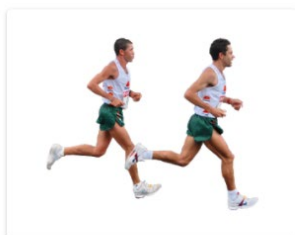
20. T'ijuña



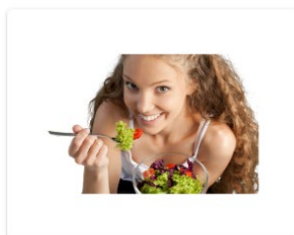
Opción 1



Opción 2



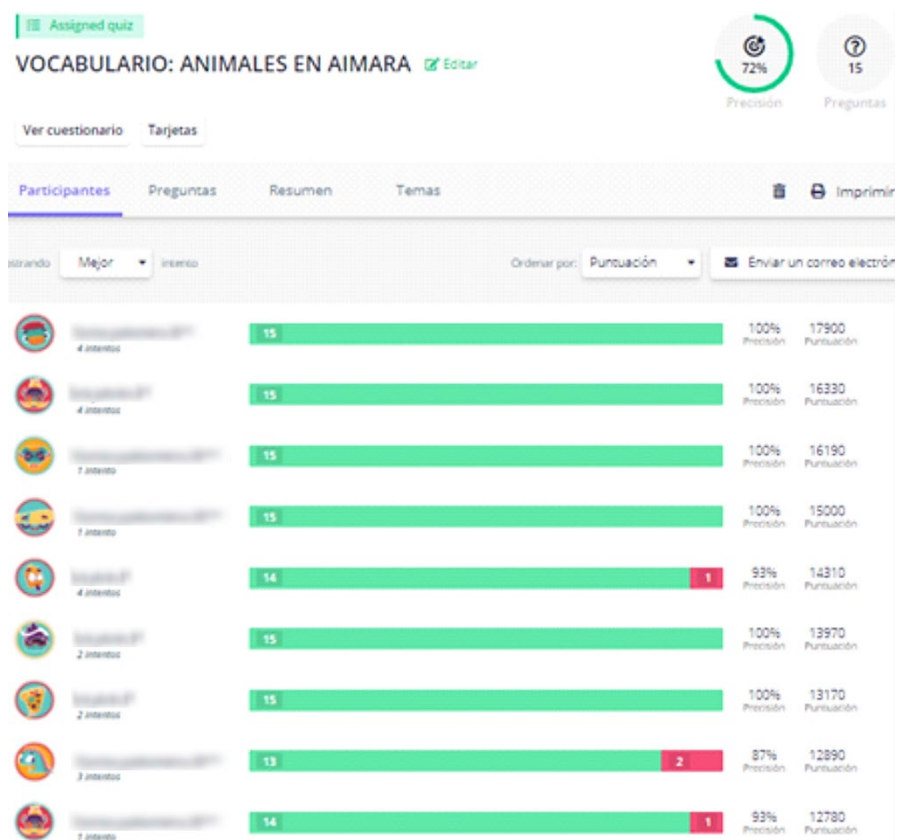
Opción 3



Opción 4

#### Anexo 4: Evidencia de campo

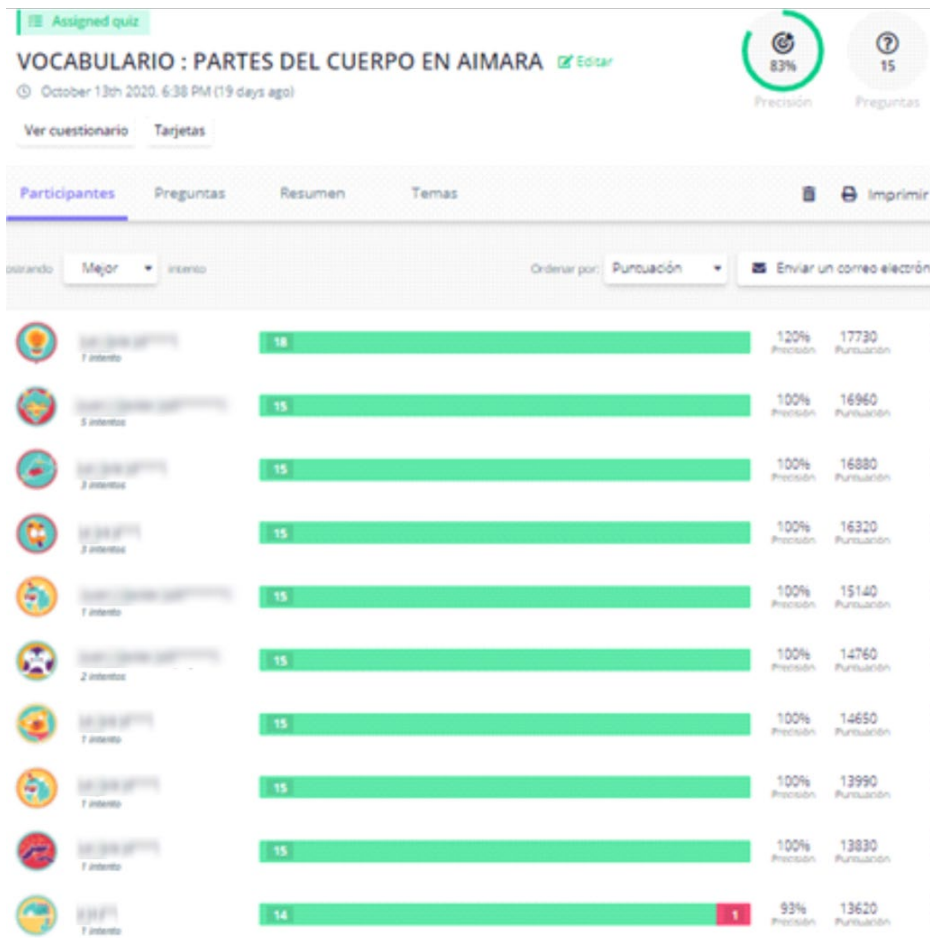
Evidencia de trabajo de campo 1, no se incluye el total de participantes, para una mejor captura de los resultados. Y no se incluye el nombre de participantes para reservar integridad de los mismos.



**Figura 20**

*Evidencia de Trabajo Semana 1*

Fuente: Quizizz página web.



**Figura 29**

*Evidencia de Trabajo Semana 2*

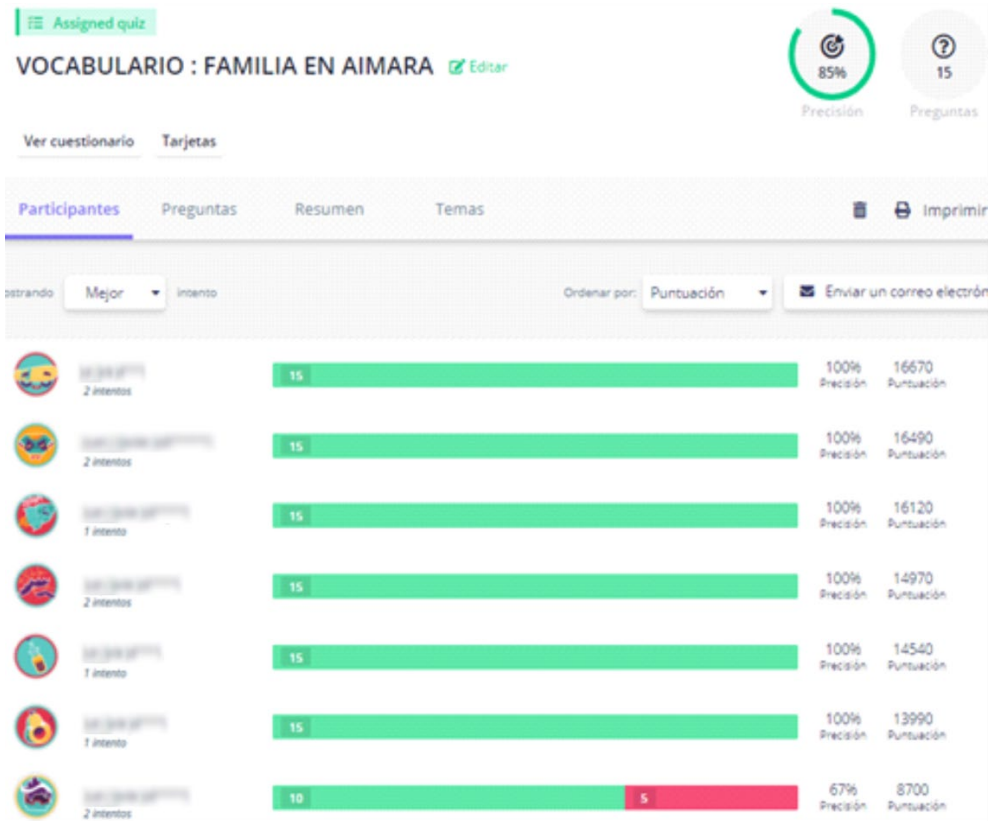
Fuente: Quizizz página web.



**Figura 30**

*Evidencia de Trabajo Semana 3*

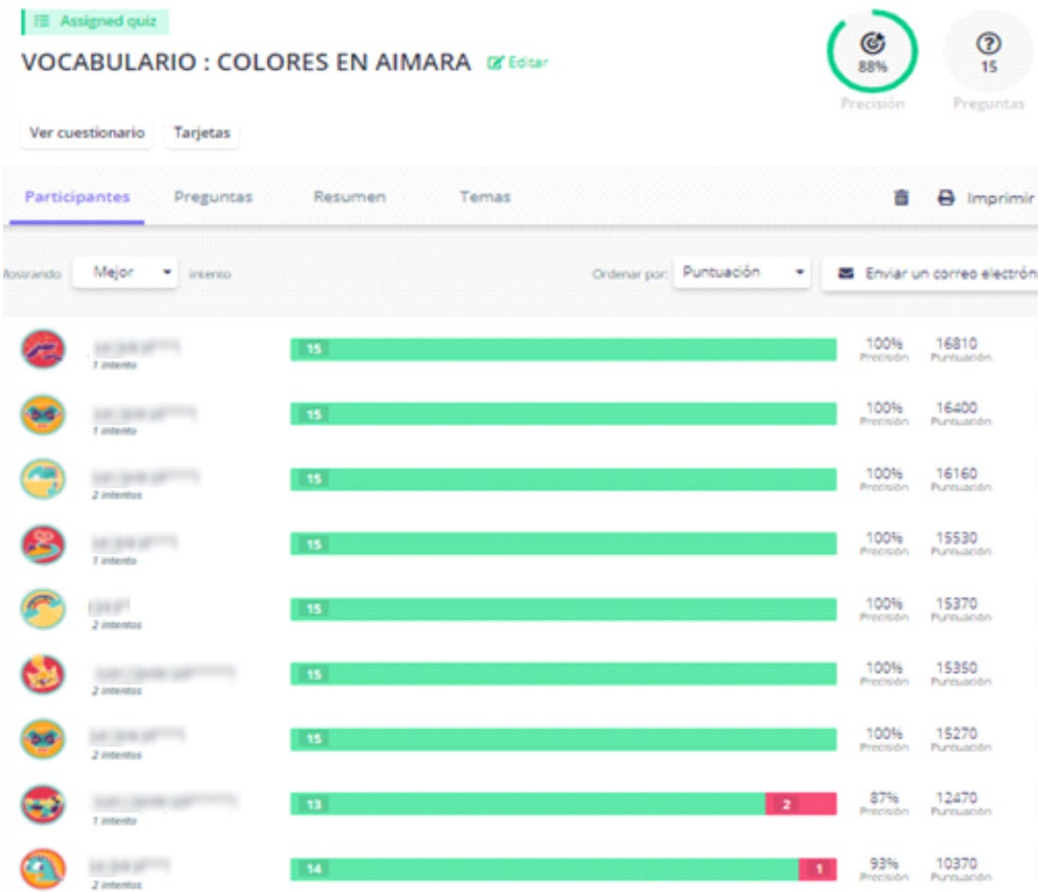
Fuente: Quizizz página web.



**Figura 31**

*Evidencia de Trabajo Semana 4*

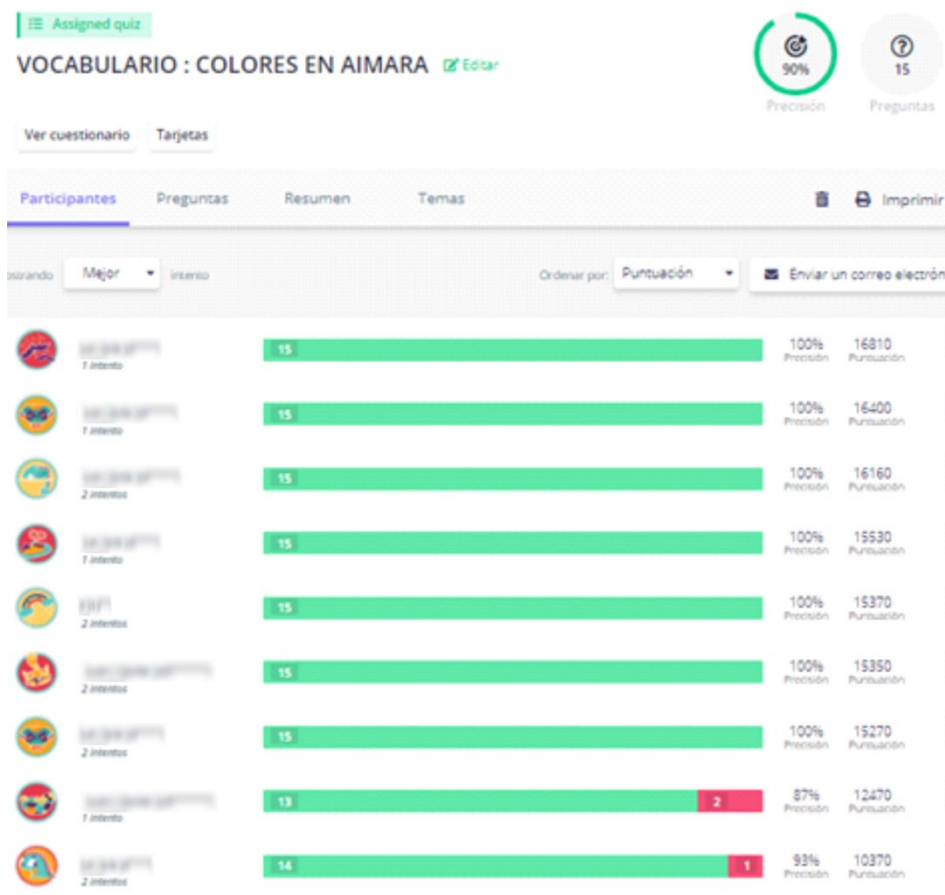
Fuente: Quizizz pagina web.



**Figura 32**

*Evidencia de Trabajo Semana 5*

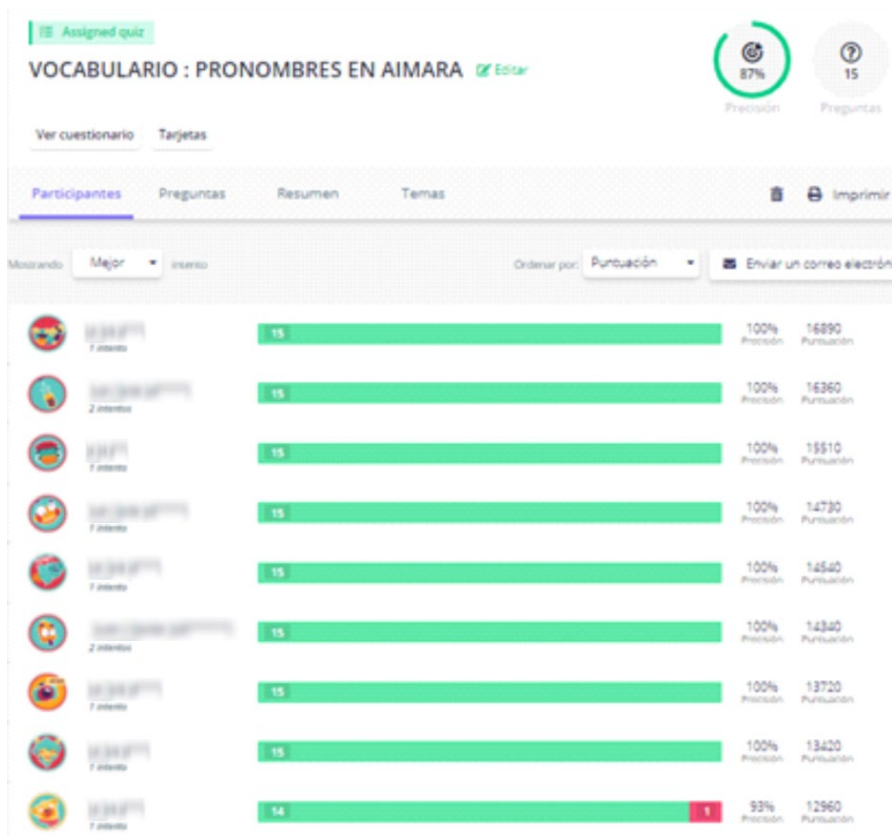
Fuente: Quizizz página web.



**Figura 33**

*Evidencia de Trabajo Semana 6*

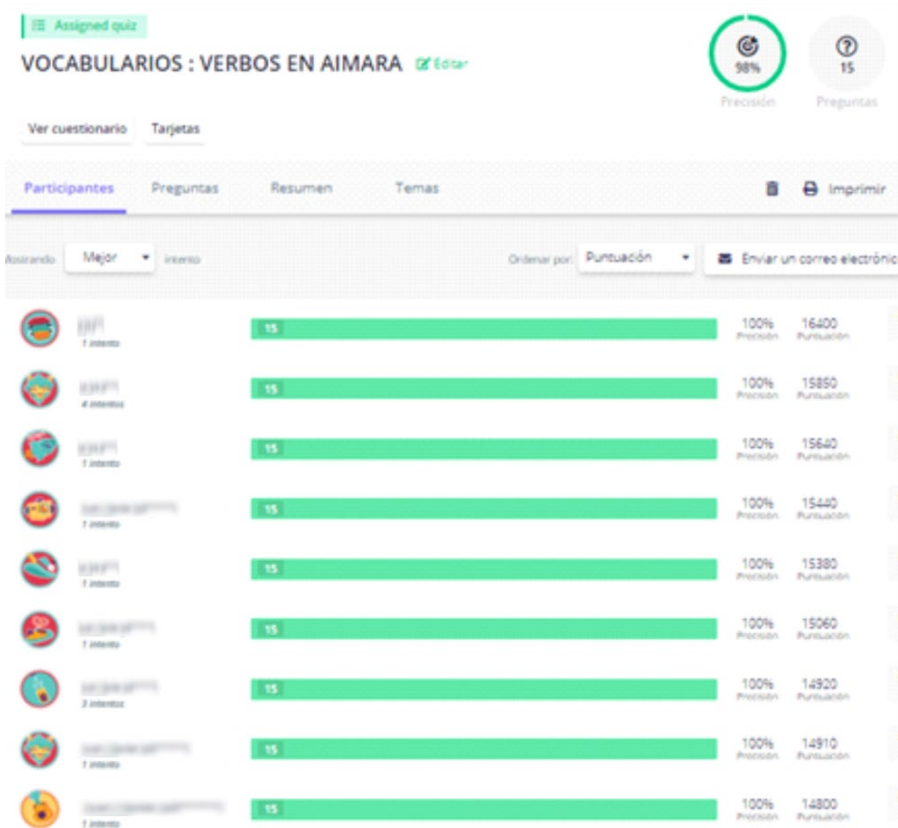
Fuente: Quizizz página web.



**Figura 34**

*Evidencia de Trabajo Semana 7*

Fuente: Quizizz página web.

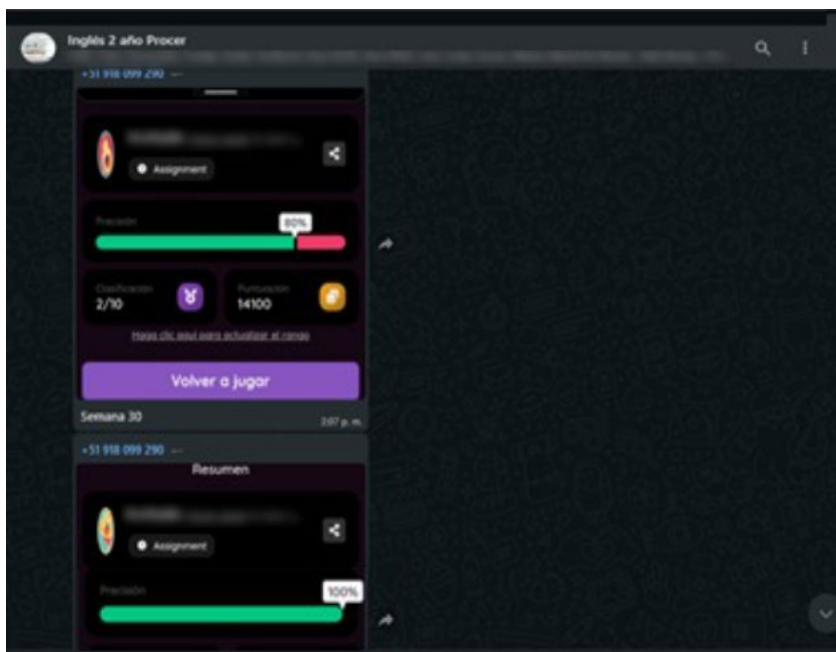


**Figura 35**

*Evidencia de Trabajo Semana 8*

Fuente: Quizizz página web.

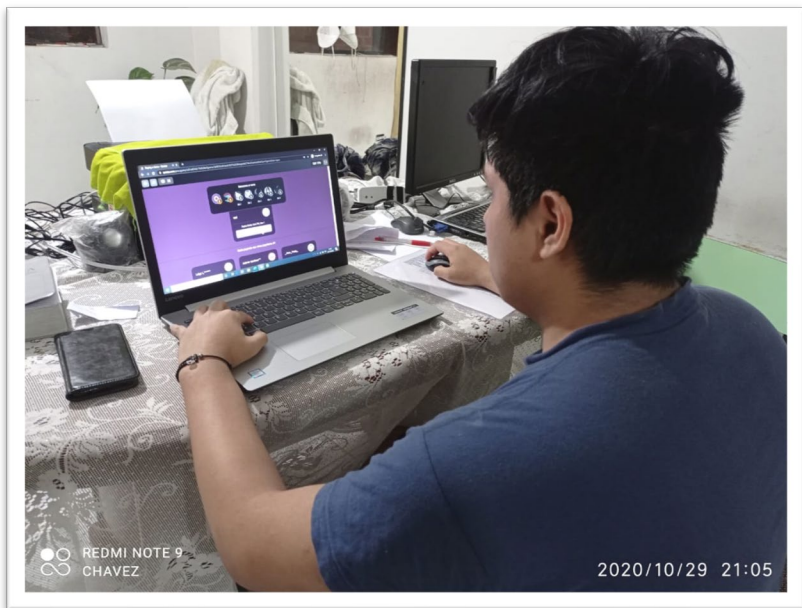
Evidencia de trabajo a través de grupo WhatsApp, envío de evidencia del desarrollo de actividades, pero toda actividad es almacenada en reportes de Quizizz.



**Figura 36**

*Evidencia de Trabajo a Través de WhatsApp*

Con el permiso correspondiente del estudiante, se evidencia la ejecución de un ejercicio por un estudiante en aplicación Quizizz.



**Figura 37**

*Estudiante Realizando Actividad De Quizizz*

## Anexo 5: Certificado de experto en Quizizz

Certificado otorgado por la empresa Quizizz al investigador, por completar los requisitos necesarios para ser Experto Certificado en el uso de la aplicación Quizizz.



Figura 38

*Certificado Como Experto en Quizizz*