

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN

Facultad de Educación, Comunicación y Humanidades

Escuela Profesional de Educación

**KAHOOT Y EL NIVEL DE APRENDIZAJE DE LA COMPETENCIA
LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN INGLÉS
EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE NIVEL
SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
MERCEDES CABELLO DE CARBONERA,
ILO, 2022**

TESIS

PRESENTADA POR:

Bach. DANIELA FERNANDA VÉLEZ VALDIVIA

Para optar el Título Profesional de:

Licenciado en Educación: Especialidad en Idioma Extranjero

TACNA – PERÚ

2023

UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN

FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

KAHOOT Y EL NIVEL DE APRENDIZAJE DE LA COMPETENCIA LEE DIVERSOS TIPOS DE
TEXTOS ESCRITOS EN INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE NIVEL
SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MERCEDES CABELLO DE CARBONERA,
ILO, 2022.

TESIS

Presentada por:

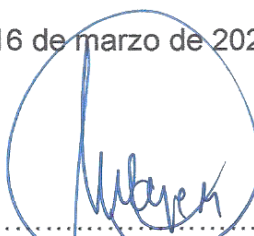
Bach. DANIELA FERNANDA VÉLEZ VALDIVIA

Para optar el Título Profesional de:

LICENCIADO EN EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD EN IDIOMA EXTRANJERO

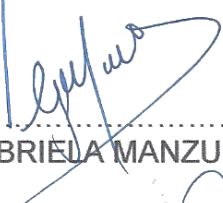
Aprobado por mayoría el 16 de marzo de 2023, ante el siguiente jurado:

Presidente:



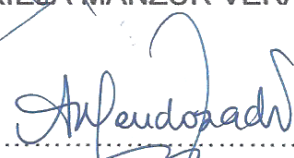
.....
Dr. MARTIN PEDRO LLAPA MEDINA

Secretario:



.....
Mgr. GABRIELA MANZUR VERA

Miembro:



.....
Dra. LUZ ANABELLA MENDOZA DEL VALLE

Asesor:



.....
DR. KEVIN MARIO LAURA DE LA CRUZ

CERTIFICADO DE SIMILITUD

Yo, **Dr. Kevin Mario Laura De La Cruz**, en mi condición como asesor de tesis respaldado con la RESOLUCIÓN DE FACULTAD N° 5704-2022-FECH-UN/JBG, en cuanto a la originalidad del informe de tesis titulado **KAHOOT Y EL NIVEL DE APRENDIZAJE DE LA COMPETENCIA LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MERCEDES CABELLO DE CARBONERA, ILO, 2022** presentado por la bachiller **Daniela Fernanda Vélez Valdivia** para optar el **Título Profesional de Licenciado en Educación: Especialidad en Idioma Extranjero**, habiendo cumplido con lo establecido en el *Reglamento de originalidad y de similitud de trabajos de investigación y producción intelectual*, considerando que según la revisión, evaluación y análisis realizado a través del *software* de similitud textual TURNITIN, cuenta con el nivel de similitud permitido, cuyo porcentaje es 10%. Por lo que **CERTIFICO LA SIMILARIDAD** del presente informe que está de acuerdo al nivel PERMITIDO, y puede continuar con los trámites correspondientes.

Se emite el presente certificado con fines de continuar con los trámites respectivos para su obtención del título.

Tacna, marzo del 2023



Asesor

DNI: 70980390

Nombre y apellidos: KEVIN MARIO LAURA DE LA CRUZ

Dedicatoria

Quiero dedicar la presente tesis a mis padres Paco y Lula, por brindarme su apoyo incondicional a lo largo de mi vida para mi desarrollo personal y profesional, siendo ellos mi motivo para seguir esforzándome cada día.

Agradecimientos

A mi asesor Dr. Kevin Mario Laura de la Cruz, por el apoyo y su gran conocimiento para guiarme en la presente investigación. A mis pequeños sobrinos Max y Ruby, por motivarme a aprender otros idiomas.

Indice

| | |
|--|-----|
| Portada | i |
| Página de jurados | ii |
| Certificado de Similitud | iii |
| Dedicatoria..... | iv |
| Agradecimientos | v |
| Indice | vi |
| Resumen | ix |
| Abstract..... | x |
| Introducción | 1 |
| Capítulo I: Planteamiento del Problema | 3 |
| Capítulo II: Marco Teórico | 8 |
| Capítulo III: Marco Metodológico | 36 |
| Capítulo IV: Marco Operacional | 39 |
| Conclusiones | 63 |
| Recomendaciones | 64 |
| Referencias..... | 65 |
| Anexos..... | 71 |

Índice de Tablas

| | |
|--|----|
| Tabla 1 <i>Operacionalización de las variables</i> | 35 |
| Tabla 2 <i>Estudiantes de la Institución Educativa</i> | 37 |
| Tabla 3 <i>Nivel de aprendizaje de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés</i> | 40 |
| Tabla 4 <i>Descripción de la dimensión 1: Capacidad obtiene información del texto escrito en inglés</i> | 42 |
| Tabla 5 <i>Descripción de la dimensión 2: Capacidad infiere información del texto escrito en inglés</i> | 44 |
| Tabla 6 <i>Descripción de la dimensión 3: Capacidad reflexiona y evalúa la forma del texto escrito en inglés</i> | 46 |
| Tabla 7 <i>Prueba de normalidad</i> | 48 |
| Tabla 8 <i>Descripción de estudiantes según la variable: Competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés</i> | 50 |
| Tabla 9 <i>Comparación de medias, según prueba estadística t de Wilcoxon según sus puntajes directos y categorizados de la variable de estudio</i> | 50 |
| Tabla 10 <i>Estudiantes de la Institución Educativa Comparación de medias, según prueba estadística t de Wilcoxon según sus puntajes directos y categorizados de la dimensión 1</i> | 53 |
| Tabla 11 <i>Comparación de medias, según prueba estadística t de Wilcoxon según sus puntajes directos y categorizados de la dimensión 2</i> | 55 |
| Tabla 12 <i>Comparación de medias, según prueba estadística t de Wilcoxon según sus puntajes directos y categorizados de la dimensión 3</i> | 57 |
| Tabla 13 <i>Matriz de consistencia</i> | 72 |

Índice de Figuras

| | |
|--|----|
| Figura 1 <i>Nivel de aprendizaje de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés.....</i> | 40 |
| Figura 2 <i>Descripción de la dimensión 1: Capacidad obtiene información del texto escrito en inglés.....</i> | 42 |
| Figura 3 <i>Descripción de la dimensión 2: Capacidad infiere información del texto escrito en inglés.....</i> | 44 |
| Figura 4 <i>Descripción de la dimensión 3: Capacidad reflexiona y evalúa la forma del texto escrito en inglés</i> | 46 |

Resumen

La presente investigación presenta como objetivo determinar la influencia de *Kahoot* en el nivel de aprendizaje de la competencia: lee diversos tipos de textos escritos en inglés en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022. La presente corresponde a una investigación aplicada a través de un diseño preexperimental. Se ejecutó un examen de 26 ítems referido a la competencia de lectura en inglés, según el Currículo Nacional de nivel secundario, a través de una validación por tres jueces expertos y confiabilidad (0.91) Kuder Richardson 2.0 se consideró una muestra de 24 estudiantes a través del muestro no probabilístico. En la prueba de entrada, la mayor parte de los estudiantes se encontraron en un nivel de inicio (87.50%) y en la prueba de salida, más del (50%) de los estudiantes se encontraron en un nivel de logro esperado. Se verificó la hipótesis general de estudio con resultado de p-valor 0,000010. En ese sentido, se concluyó que la aplicación del *Kahoot* influye significativamente en el nivel de aprendizaje de la competencia: lee diversos tipos de textos escritos en inglés en los estudiantes de la muestra de estudio.

Palabras clave: Competencia de lectura, estudiantes de nivel secundario, idioma inglés, gamificación.

Abstract

The purpose of the present study is to examine the impact of *Kahoot* on students' ability to read varied forms of written English texts in the first year of secondary school at the Educational Institution Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, in 2022. Using a pre-experimental design, a test of 26 items pertaining to the English reading competence according to the National Curriculum of secondary level was administered through a validation by three expert judges and reliability (0.91; Kuder Richardson 2.0). A non-probabilistic sample of 24 students was also considered. On the admission exam, the majority of students (87.50%) were found to be at a beginning level, but on the exit test, more than fifty percent (50%) of students were found to have reached the required level of achievement. The study's overall hypothesis was confirmed with a p-value of 0.000010. In this way, it was determined that the use of *Kahoot* has a substantial effect on the learning level of the sample's pupils' ability to read different forms of written texts in English.

Keywords: Reading skills, higher level students, English language, gamification.

Introducción

Desde la posición de Graham (2015) sostiene que, *Kahoot* presenta sus características únicas de juego típico y modelos de enseñanza que son interactivos y competitivos por naturaleza. En suma, es un sistema de respuesta basado en el juego con un enfoque de estudio u ocio que es jugado en vivo o asincrónicamente.

De acuerdo con Minedu (2016) alude que, la competencia de lectura es definida como la interacción que ve reflejada el dinamismo entre el lector, el texto y el contexto social y cultural que constituye la lectura.

Las principales problemáticas se visualizan en la dificultad y limitado vocabulario, expresiones y frases idiomáticas del idioma. En suma, escasas estrategias de manejo de lectura que no permiten entender la información de forma general. Por otro lado, los temas presentados para las experiencias de lectura no son adecuados al contexto y propósito educativo, revisado a través de la revisión de literatura. Finalmente, las breves horas de clase a nivel nacional no permiten potenciar la mencionada competencia que requiere más horas pedagógicas de clase.

El objetivo de la presente investigación se sostiene en determinar la influencia de *Kahoot* en el aprendizaje de la competencia: lee diversos tipos de textos escritos en inglés en estudiantes del primer año de nivel secundario de una institución educativa de la región de Ilo en el año 2022.

La metodología desarrollada en la presente investigación fue de tipo aplicada, con diseño preexperimental, se ejecutó una prueba escrita con 26 ítems enfocado a la competencia de lectura en inglés, se utilizó el coeficiente de Kuder-Richardson 2.0 para la confiabilidad y validez a través de juicio de expertos. La muestra estuvo compuesta por 24 estudiantes del primer año de nivel secundario, la estadística inferencial para la verificación de hipótesis fue t-wilcoxon.

La presente investigación se divide en cuatro capítulos:

En el capítulo I se desarrolló el planteamiento del problema, compuesto por la descripción del planteamiento del problema, formulación del problema, objetivos de la investigación y la justificación de la investigación.

En el capítulo II nombrado marco teórico, se presentan los antecedentes de la investigación, bases teóricas, marco conceptual, hipótesis de la investigación y la operacionalización de las variables.

En el capítulo III se presenta el marco metodológico, la descripción del tipo y diseño de la investigación, descripción del universo físico y social de ejecución de la investigación, descripción del universo y muestra, descripción de las técnicas e instrumentos de investigación, las técnicas de confiabilidad y validez de instrumentos.

Finalmente, en el capítulo IV denominado el marco operacional, presenta la descripción del trabajo de campo, los resultados de la investigación, prueba de normalidad y la discusión de resultados.

Capítulo I

Planteamiento del problema

1.1. Planteamiento del problema

Según Minedu (2017) argumenta que, en la implementación del Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB) en el área de inglés se contempla tres competencias, entre estas, la competencia de lectura se rige bajo tres capacidades: obtiene, infiere, y reflexiona el contenido del texto. Por otro lado, desde la posición de Martínez (2017) alude que, la plataforma *Kahoot* combina el aprendizaje a través de las nuevas tecnologías y, el juego consiguiendo que los estudiantes no solamente se diviertan. Además, generen aprendizajes significativos con su propuesta gamificadora.

A nivel internacional, se evidenció el bajo nivel en la habilidad de la lectura en el aprendizaje de inglés como lengua extranjera, principalmente en la dificultad del vocabulario, expresiones y frases idiomáticas del idioma. En ese sentido, Junhee & Yusun (2022) sostienen que, la principal dificultad es la estrategia de manejo de lectura en los mismos estudiantes que no permitían entender la información en su totalidad. Asimismo, Peterson (2022) confirma que después de la aplicación de un test de lectura la mayoría de los estudiantes se encontraron en un nivel básico, siendo uno de los puntos débiles el vocabulario. Además, Wolf & Lopez (2022) mencionan la preparación de docentes no es tan favorable, lo cual limita que los estudiantes tengan mejoras significativas en la mencionada competencia.

La realidad a nivel nacional es aún inquietante, se puede comprobar que los estudiantes de un mismo salón de clase, pese a tener una edad igual, un mismo potencial de inteligencia y habitar en un contexto intercultural similar, en el proceso de aprendizaje unos aprenden más que otros.

La situación a nivel nacional es preocupante sobre todo en instituciones educativas públicas, debido a que los estudiantes no logran los aprendizajes deseados en el área de inglés con dificultades en el idioma tanto en estudiantes y docentes. Como lo sustenta Laura et al. (2021) argumentan que las escasas horas de clase dificultan que se desarrolle con éxito la habilidad de lectura. Por otro lado, Gastulo & Murrieta (2018) sostienen que las escasas estrategias metodológicas en guiar el aprendizaje de la competencia en cuestión, dificulta el logro de buenos resultados.

Además, Flores (2019) menciona que los temas variados en los textos dificultan el entendimiento del vocabulario específico de los estudiantes. Entonces, los problemas primordiales se concentran en las escasas horas de clase, estrategias metodológicas y vocabulario en diversos temas académicos.

Según las observaciones, los estudiantes de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera de Ilo del primer grado de nivel secundario presentan dificultades con el aprendizaje del idioma inglés y esto es debido a la poca consideración de diversos estilos de aprendizaje y en el inicio de formación secundaria que determinados estudiantes no cuentan con estudios previos de inglés.

La mayoría de los docentes se dirigen frecuentemente a un estilo específico de aprendizaje, lo cual no permite un desarrollo eficaz de la habilidad comunicativa en el aprendizaje de inglés como lengua extranjera. De tal modo, se puede observar diferentes causas tales como el desinterés y aburrimiento que tienen los estudiantes por el área de inglés, debido a que la forma de enseñanza no es de su interés. Finalmente, las dificultades evidenciadas son problemas en reconocer el vocabulario básico de inglés, expresiones y reglas gramaticales, lo cual repercute en la comprensión de textos escritos en inglés.

En conclusión, si esto continúa y no se realizan cambios positivos en esta problemática, los estudiantes tendrán ciertas dificultades para comprender textos variados en inglés según el nivel de aprendizaje, lo cual provocaría desinterés y frustración en aprender una lengua extranjera. En este sentido, este proyecto determinará la utilización de

una herramienta de gamificación para lograr cambios significativos en la competencia sustentada.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cuál es la influencia de *Kahoot* en la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022?

1.2.2. Problemas específicos

¿Cuál es la influencia de *Kahoot* en el nivel de aprendizaje de la capacidad obtiene información del texto escrito en inglés en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022?

¿Cuál es la influencia de *Kahoot* en la evaluación del nivel de aprendizaje de la capacidad infiere información de texto escrito en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022?

¿Cuál es la influencia de *Kahoot* en la evaluación del nivel de aprendizaje de la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito en inglés en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Determinar la influencia de *Kahoot* en el nivel de aprendizaje de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022.

1.3.2. Objetivos específicos

Establecer la influencia de *Kahoot* en el nivel de aprendizaje en la capacidad obtiene información del texto escrito en inglés en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022.

Identificar la influencia de *Kahoot* en el nivel de aprendizaje en la capacidad infiere información de texto escrito en inglés en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022.

Evaluar la influencia de *Kahoot* en el nivel de aprendizaje en la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito en inglés en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022.

1.4. Justificación de la investigación

La investigación se sustentó en aplicar la herramienta de gamificación *Kahoot* en el nivel de aprendizaje de la competencia: lee diversos tipos de textos escritos en inglés, debido a sus componentes gamificadores. Asimismo, Laura et al. (2022) sostuvieron que la retroalimentación es el principal factor que caracteriza a diversas herramientas de énfasis de gamificación. En suma, el involucramiento de la gramática y vocabulario del idioma inglés de forma lúdica tiene un impacto significativo en la competencia sustentada.

1.4.1. Justificación legal

El actual estudio se justifica desde el punto de vista legal, porque es necesaria para optar el título profesional de Licenciado en Educación: Especialidad en Idioma Extranjero, por tanto, es imprescindible desarrollar un proyecto e informe de tesis que se fundamente en el cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad correspondiente.

1.4.2. Justificación teórico científico

La presente información fue organizada bajo la consulta, revisión y reflexión de diferentes bases de datos confiables; repositorios y revistas de alto impacto, dado que, es

de interés en el campo de la educación ampliar el conocimiento científico sobre las competencias digitales en el aprendizaje de idiomas extranjeros, centrándose en la competencia de lectura en inglés, además, es de preocupación reforzar también en la lengua materna.

1.4.3. Justificación práctica

El actual estudio genera la necesidad de dirigir la atención hacia el proceso formativo de los estudiantes, siendo relevante el fomento del aprendizaje autodirigido, las habilidades tecnológicas y la fluidez del inglés. Se propone a los profesores que apliquen este método como parte de sus esfuerzos por mejorar la formación profesional universitaria y la calidad educativa mediante el uso de herramientas tecnológicas para la enseñanza de una lengua extranjera en la educación superior. Entonces, la presente investigación es relevante en fortalecer la competencia de lectura del idioma inglés y, con los resultados obtenidos la Institución Educativa considere la propuesta en las diferentes áreas curriculares.

1.4.4. Justificación metodológica

A los docentes de instituciones educativas públicas y privadas, la presente investigación pretendió brindar propuestas de la inmersión de la gamificación en el aprendizaje de idiomas extranjeros, en una competencia específica, según el currículo nacional vigente.

Hasta la fecha, no se registraron antecedentes locales ni regionales sobre la variable independiente, es decir, la propuesta es significativa y punto de partida para diferentes estudios que se realizarán a fines al aprendizaje del idioma inglés. Considerando a la misma como una investigación aplicada en generar cambios relevantes en la competencia: lee diversos tipos de textos escritos en inglés.

Capítulo II

Marco Teórico

2.1. Antecedentes de la investigación

Los antecedentes presentados a continuación corresponden a trabajos de investigación recopilados en la revisión bibliográfica.

Al respecto, Pareja (2022), en su tesis de maestría señala que su objetivo fue determinar la influencia de la plataforma *Kahoot* en la mejora del aprendizaje del idioma inglés en alumnos del cuarto grado de primaria de un colegio particular mixto. La investigación fue de tipo cuasi experimental, cuya muestra fue de 50 alumnos, entre niños y niñas del cuarto grado de primaria. Asimismo, se utilizaron la encuesta, el análisis documental y la observación como técnicas de recolección de datos. Los resultados obtenidos indican que la plataforma *Kahoot* mejora mesuradamente el aprendizaje de la gramática y del uso del vocabulario del idioma inglés.

Es así como se concluye que, el uso de la plataforma *Kahoot* es un instrumento válido para mejorar el nivel de aprendizaje del inglés y del mismo modo es una herramienta valiosa para los docentes que tienen a cargo la materia.

Asimismo, Granda (2021), en su trabajo de tesis planteó como objetivo determinar de qué manera mejora *Kahoot* como herramienta de reforzamiento en la evaluación del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de nivel secundaria de una institución educativa pública. Para ello, el investigador utilizó un diseño preexperimental, de nivel aplicativo, de tipo descriptivo correlacional. La muestra estuvo conformada por 26 estudiantes del tercer año de nivel secundario. Se utilizaron pruebas, examen diagnóstico pretest /postest y encuestas como técnicas de recolección de datos. Los resultados

obtenidos demostraron que *Kahoot* favorece de manera muy alta en el rendimiento de los estudiantes en el idioma inglés.

Concluyéndose que, el uso de *Kahoot* como herramienta de reforzamiento mejora la evaluación del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del nivel secundario.

Como lo hacen notar Laura et al. (2021), en su artículo científico tuvo como objetivo determinar los resultados del nivel de comprensión de textos en inglés con el contenido de la plataforma educativa “Aprendo en Casa” agrupando la aplicación Quizizz. La metodología utilizada fue hipotético-deductivo y el tipo de investigación fue experimental. La población estuvo conformada por 17 estudiantes y el procedimiento para la obtención de los datos fue mediante la aplicación de dos pruebas escritas, una de entrada y de salida para determinar el nivel de comprensión de textos en inglés con el contenido de la plataforma educativa “Aprendo en casa”.

Se tiene como resultado que cada estudiante subió por lo menos una categoría inmediata superior al anterior, respecto a su rendimiento al desarrollar actividades de aprendizaje usando Quizizz. Los autores concluyen que la aplicación del Quizizz mejoró el nivel de comprensión de textos en inglés con el contenido de la plataforma educativa “Aprendo en casa” en los estudiantes del segundo grado de secundaria.

Como expresan López y Quispe (2020), en su tesis de maestría, su investigación se centra en utilizar la técnica de la gamificación por aplicaciones para mejorar el aprendizaje del idioma extranjero inglés en estudiantes de una institución educativa pública de nivel secundario. El estudio se trabajó bajo un diseño cuasi experimental, de enfoque cuantitativo; se consideró a 18 estudiantes del primer grado “B” del nivel secundario como muestra. Los instrumentos utilizados fueron el pretest y posttest, programa de estudios y el cuestionario de encuesta. Los resultados del estudio evidencian que la técnica de la gamificación por aplicaciones mejora significativamente el aprendizaje del idioma extranjero inglés en los estudiantes.

Se concluye que, los estudiantes logran obtener una mejora significativa en los resultados de aprendizaje del idioma extranjero inglés e incrementan su rendimiento académico al aplicar la técnica de gamificación; esto se debe a su carácter lúdico y motivador que facilita a los estudiantes poder aprender de una forma divertida.

Para Ochoa (2019), el objetivo de su tesis para optar el grado académico de maestro estuvo centrado en analizar la contribución del uso del aplicativo *Kahoot* en la mejora de la habilidad de escritura del idioma inglés en los estudiantes de primer ciclo de pregrado de una universidad privada de Lima. La investigación fue no experimental transeccional, el enfoque cuantitativo y de diseño explicativo secuencial. Se tomó de muestra 200 estudiantes de pregrado de diferentes facultades de una universidad privada de Lima. Se aplicaron encuestas, análisis documental y la observación para la recolección de datos.

Los resultados obtenidos indican que los participantes se entusiasman al usar la tecnología en su aprendizaje del idioma inglés, logrando promover la mejoría de la competencia comunicativa. En conclusión, el aplicativo para móviles *Kahoot* contribuye en la mejora de la habilidad de escritura del idioma inglés, los estudiantes logran adquirir la capacidad de escritura gracias al uso constante del aplicativo; esto se debe a que *Kahoot* se usa de manera práctica y sencilla para resolver preguntas relativas a la escritura.

Como expresan Paramjit y Reenuga (2019), su investigación científica se centra en examinar las perspectivas y experiencias de los estudiantes al utilizar la plataforma *Kahoot* en sus clases de inglés. La muestra del estudio estuvo formada por 50 alumnos de todos de niveles secundarios de una escuela internacional situada en la región norte de Malasia. Para la recolección de datos se utilizó un cuestionario de diez ítems con una escala categórica de Likert, los cuales se estudiaron mediante un análisis de datos descriptivo.

Los resultados del estudio demuestran que casi todos los participantes tuvieron experiencias positivas cuando tuvieron clases que integraban *Kahoot*, del mismo modo, indicaron que eran capaces de involucrarse activamente en sus clases de idiomas cuando utilizaron dicha plataforma. Las conclusiones revelan que las plataformas adaptativas como

Kahoot hacen posible que los estudiantes se involucren y participen activamente en sus procesos de aprendizaje de idiomas y, por lo tanto, proporcionan una experiencia de aprendizaje más significativa y enriquecedora.

Con base en Pardo (2019), en su tesis para obtener el grado de maestría, cuyo objetivo fue determinar en qué medida la aplicación de *Kahoot* en las clases tradicionales del área de inglés mejora el dominio de unidades sintácticas del idioma. Para la investigación, se trabajó bajo un enfoque cuantitativo con un diseño de investigación cuasi experimental de tipo aplicada con dos grupos de control. La muestra fue de 50 estudiantes con edades comprendidas entre 18 a 25 años y con nivel de inglés B2, según el MCER. El instrumento utilizado fue una evaluación para ambos grupos.

Los resultados del estudio revelaron que con la práctica continua con el aplicativo *Kahoot* se obtiene una mejoría del dominio de las unidades sintácticas del idioma inglés. Se concluye entonces que, la aplicación de *Kahoot* como herramienta didáctica mejora significativamente el dominio de unidades sintácticas del idioma inglés en los estudiantes, por lo cual, se recomienda su aplicación en las sesiones de aprendizaje.

Barragán et al. (2019) publicaron un artículo científico cuyo objetivo fue analizar las técnicas pedagógicas interactivas en el mejoramiento de la comprensión lectora de textos técnicos en inglés para los estudiantes con el fin de analizar las técnicas pedagógicas interactivas en el mejoramiento de la comprensión lectora de textos técnicos en inglés. El diseño de la investigación es no experimental, se empleó metodología de tipo aplicada, correlacional, de campo y bibliográfica. La población objeto de estudio estuvo compuesta por 104 estudiantes, 5 docentes de inglés y 4 autoridades de la ESPOCH, registrando un total de 113. Las técnicas utilizadas para la recolección de la información fueron la encuesta y la entrevista.

Los resultados indican que existe deficiencia en la lectura en inglés de los estudiantes y que existe la necesidad de contar con un prospecto que cuente con este tipo de estrategias. Este estudio concluyó que, los estudiantes no cuentan con técnicas de

comprensión lectora que les permita generar hábitos de lectura y mejorar su dominio de inglés, adicionalmente, los maestros se limitan al uso de técnicas pedagógicas tradicionales, situación que preocupa a las autoridades de la institución.

Como señalan Abdullah y Syafii (2018) en su artículo científico, cuyo objetivo fue describir cómo la aplicación *Kahoot* proporciona a los estudiantes diversos medios para aprender inglés mediante el juego. Este estudio describe a *Kahoot* como una de las mejores aplicaciones para la enseñanza y aprendizaje del inglés, gracias a su interfaz la cual puede ser usada de diversas maneras, para reforzar, evaluar, hacer que las clases sean más divertidas, limitar el tiempo entre actividades, mejorar la atención de los estudiantes, reforzar sus aprendizajes, etc.

Lo que más se destaca en *Kahoot* es la permisividad de acompañamiento a los estudiantes. Concluyendo que, actualmente el profesor debe ser capaz de educar a los alumnos con todo tipo de herramientas, *Kahoot* es uno de los medios más apropiados para el profesor de inglés, los alumnos aprenden inglés con actividades de aprendizaje divertidas en cualquier lugar y cuando quieren.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Kahoot

2.2.1.1. Definición y aportes.

Actualmente, a consecuencia de la globalización y la necesidad de los estudiantes por incluir la digitalización en sus actividades. Guano et al. (2020) en su investigación realizada en México nos menciona que todavía se cuenta con un gran porcentaje de estudiantes que al ingresar a lo que conocemos como nivel superior no disponen con las destrezas digitales que requiere en la nueva sociedad evolutiva. Es por ello que, el aprendizaje y/o consolidación de conocimientos, así como conocer la historia y desarrollo de la tecnología en la era actual es necesario hacer hincapié e incorporar a nuestras vidas medios que nos ayuden a adaptarnos mejor.

Por consiguiente, se ha identificado una herramienta muy útil para docentes y estudiantes, de modo que el aprender y estudiar conceptos se convierta en una forma entretenida, *Kahoot* es uno de los medios interactivos más usados. Es una página web creada en el año 2013 que permite crear encuestas para evaluar o mejorar el contenido de alguna materia. Dentro de las herramientas de esta plataforma y el que mayor uso tuvo es la que ayuda a diseñar pruebas, en las que los estudiantes compiten entre ellos mismos, pero también tiene otras capacidades como realizar debates en clase o para obtener información sobre los intereses de los estudiantes permitiendo de este modo que el educando aprenda a través del juego.

La idea original se plasma en que los estudiantes aprendan cualquier tema enfocado a la educación dentro o fuera de un aula de clase, para que la experiencia se convierta en una más motivadora y cautivante, asimismo estimula el desarrollo de habilidades físicas, psíquicas y sociales, en la cual personas de distintas edades pueden aprender de diferentes temas.

El docente es la persona que prepara los exámenes y los estudiantes acceden a estos a través de un dispositivo como un celular, laptop, computador y otros; para acceder al juego los estudiantes deben ingresar el código que el docente les otorga al inicio de clase. Lo que atrae a los estudiantes que acceden a esta plataforma es la participación de todos en los exámenes al mismo tiempo, lo que crea una competencia en la que gana la respuesta más rápida y precisa, lo que se refleja en el ranking que la web ofrece. Causando un impacto positivo, motivando e implicando de manera que, la actividad cree un ambiente divertido y competitivo.

Esta es una herramienta dinámica que mejora la participación de los estudiantes en el aula y brinda informes de evaluación casi instantáneos, lo que brinda a los maestros una perspectiva inmediata y realista del progreso de su equipo en cuanto al aprendizaje del contenido propuesto donde se produce espacios para la conversación y discusiones asertivas. *Kahoot* es una plataforma web en la que se puede acceder de

manera gratuita, fue creada por cuatro jóvenes pertenecientes al continente europeo, se incluyen además a este gran proyecto educativo docentes de distintas instituciones, informáticos que hicieron posible esto y grandes fotógrafos, todos ellos con un gran talento.

Esta plataforma web ha facultado a los estudiantes para que se diviertan en el salón de clase de modo que se evite el paradigma de una sesión vetusta y monótona, convirtiéndola en una sesión sin aprendizajes significativos, es por ello que se considera a este recurso educativo como una alternativa de solución. Su software basado en el juego y concursos crea un ambiente de competencia sana, esto motiva a que los estudiantes busquen aprender estudiando previamente, consolidando y a la vez reforzando sus conocimientos de manera autónoma e independiente lo que deja al docente como mediador donde es el estudiante el que toma el rol principal del aprendizaje.

En concordancia, con Peña (2020) referido a su investigación, es necesario considerar que en la actualidad la tecnología se ha integrado en gran parte a la vida diaria sobre todo de los niños, desde el espacio que tienen en su tiempo de esparcimiento hasta el aprendizaje que se lleva en las escuelas. Es por ello que incorporar la gamificación debidamente es llamada también como estrategia, desde la primera etapa, la cual es la escolar, ligado al área de inglés los impulsará a expandir su mente hacia un camino donde estarán aptos para profesiones que tendrán gran relevancia en el futuro. A causa de la de las tecnologías emergentes que están aconteciendo, es propicio aprovechar estos recursos para que la educación que deseamos pueda concretarse.

De modo que, introducir la tecnología o en este caso plataformas como lo es *Kahoot*, a una edad temprana puede abrir las puertas a importantes oportunidades laborales y/o académicas. Ahora que existen nuevos medios tecnológicos, debemos utilizar estos mecanismos para hacer evolucionar la enseñanza.

Hoy en día, los educadores que se comprometen con el progreso del proceso de enseñanza de sus alumnos se encuentran con nuevas formas y métodos para modificar sus prácticas y su propia capacidad para estimular la imaginación en favor de los otros y con el

objetivo de favorecer la mejoría en sus estudiantes. El papel del juego es una característica de la actividad lúdica que nos afecta a todos, desde la antigüedad hasta nuestros días. Hoy se puede encontrar en todo el mundo variedad de niños entretenidos mientras juegan con sus dispositivos móviles.

De acuerdo con la filosofía de la pedagogía, jugar es un acto que favorece el aumento de los conocimientos, aunque al mismo tiempo proporciona auténtica diversión, pues brinda la posibilidad de gozar de un auténtico momento de reposo.

Por tanto, incentiva e incide de manera positiva en las habilidades cognoscitivas y éticas de los pequeños, tales como: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la concentración la búsqueda de opciones ganadoras, el cumplimiento de las reglas de cada partido, la inventiva, la flexibilidad entre compañeros y equipos y, especialmente, el deportivismo de un juego sin trucos.

Los videojuegos concebidos como herramienta estratégica de trabajo en el aula no sólo le facilitarían al estudiante la resolución interna de conflictos y el afrontamiento de sucesivas decisiones y diversas circunstancias, también le permitirían facilitar el proceso de adquisición de conocimientos, puesto que el docente al ser un guía dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, evita de cierta manera que el estudiante tenga temores de responder preguntas, ya que el proceso de aprendizaje orientado de esta manera brinda confianza, tranquilidad de realizar actividades donde el miedo no tiene espacio, por consiguiente, lo que fue enseñado con anterioridad, es decir, de manera tradicional, se basaba principalmente en la mera repetición. Transformado para un cambio positivo que ayudara al estudiante a aprender de manera completamente significativa, lo que finalmente ayuda al estudiante y a su aprendizaje.

Al incorporar la gamificación a las distintas áreas del plan de estudios de la educación básica, se consigue interrelacionar todos los conocimientos, destrezas y habilidades de una forma lúdica y amena, a la vez que se anima al alumno a aprender con mayor motivación y a desear continuar formándose dentro del aspecto de la adquisición de conocimiento. Al incorporar la gamificación en el aula, los docentes pueden ampliar los

desarrollos de los procesos cognitivos de sus estudiantes, puesto que aporta una gran cantidad de aspectos favorables.

Dentro de los beneficios que nos ofrece esta nueva metodología de aprendizaje es que no es necesario enfocarnos en una sola plataforma lúdica ni de centrarnos en juegos específicos, por lo que de esta manera al ser libre el compromiso de los estudiantes frente al área puede verse involucrado de una mejor manera, es decir, llevado a un aspecto positivo. Esto se debe a que, aunque a las personas les guste jugar, cada día se encuentran con eventos y actividades que no les motivan.

Se hace mención de este punto, por las personas que les apasione jugar y, al encontrarse con aspectos y/o acontecimientos que no los motive, aunque deseen hacerlo no podrán, ya que no existe un impulso de por medio para ejecutar diversas actividades inmersas en el juego.

En relación a esto, diversas investigaciones muestran que esta nueva metodología denominada gamificación, es un medio por el cual la motivación se ve muy influenciada y que si esta es puesta en práctica en el área educativa de una manera comprometida, la educación como tal puede tener grandes avances en el desarrollo de enseñanza y aprendizaje, lo que beneficiaría tanto a instituciones como docentes, específicamente a los estudiantes, quienes a fin de cuenta son el eje más importante dentro del marco de la educación.

Dentro de la inmersión de aspectos mecánicos del juego en un salón de clase, este tiene como principal objetivo llegar a alcanzar que los estudiantes puedan tener un aprendizaje y pensamiento crítico de los temas que se les enseña, verse comprometidos realmente al desarrollo de sus capacidades y destrezas que están inmersos en el plan educativo del país, el cual aspira que todos logren desarrollar sus capacidades para que finalmente puedan ser personas que enfrenten retos de la globalización.

Consecuentemente, la gamificación es considerada como una gran estrategia pedagógica para la educación que se puede aplicar para la mejora del aprovechamiento escolar en todas las materias, en todos los ámbitos del currículo y en cualquier disciplina.

En la educación, la gamificación se emplea como medio de formación en diversas materias y asignaturas, además de desarrollar comportamientos y habilidades de autoaprendizaje y actitudes cooperativas. Los educandos en la actualidad tienen que saber que sus puntos de vista son relevantes, dedicarse a lo que les apasiona y les interesa, inventar cosas novedosas utilizando todas las herramientas que les rodean, colaborar en grupo, compartir la toma de decisiones y la gestión, cooperar y participar. Los educandos también necesitan que la educación recibida sea genuina, fructífera y tenga un auténtico impacto en ellos.

La gamificación es una metodología de aprendizaje que emplea mecanismos de jugabilidad en el contexto educativo y laboral para que los usuarios adquieran conocimientos, maximicen sus habilidades a partir de la práctica y exploración del juego, logrando de esta manera los resultados de aprendizaje esperados (Kapp, 2012). Asimismo, múltiples investigaciones sobre la gamificación nos mencionan que esta metodología hace que el usuario intervenga dentro del proceso del pensamiento mientras se juega y de la misma forma a la tecnología para la resolución de problemas dentro del juego.

En referencia a líneas anteriores, la gamificación es una metodología pedagógica en el ámbito educativo del idioma inglés que permite generar un entorno de sana competitividad entre los estudiantes a partir de dinámicas de juego, fortalecer los temas impartidos en el salón de clases y estimular a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Esta herramienta se ha utilizado a través del tiempo en los últimos años debido a múltiples factores como el avance de la globalización en la que vivimos, por otro lado, su apoyo para colocar al aprendizaje en un entorno lúdico que va dirigido no solo para estudiantes sino también para docentes que tienen la motivación de seguir innovando su pedagogía, este concepto ha adquirido una nueva e importante connotación debido a la necesidad de propiciar un ambiente motivador dentro del aprendizaje en todos los entornos dirigidos a la educación.

Los videojuegos han sido siempre un elemento valioso en el proceso de enseñanza y aprendizaje, pero gracias a las TIC, su utilidad e importancia es cada vez mayor. Sobre

todo, para los estudiantes pertenecientes a la EBR, la vivencia lúdica despierta un alto grado de curiosidad y estimula el aprendizaje espontáneo. En las aulas donde tiene lugar la enseñanza física, los alumnos no se conforman con las lecciones del profesor. Para los sujetos de esta era digital, no es suficiente una sola base de acceso a la información o al conocimiento, por lo tanto, no están satisfechos con las clases, las argumentaciones y el análisis del docente, lo que conducirá a que el estudiante busque por su propia cuenta nueva información en línea, revistas, entre otros.

El avance de las TIC está en continua evolución, al compás de las distintas indagaciones de carácter científico, de contextos y escenarios de internacionalización socio cultural y empresarial diversos, considerando efímero el saber, generando valores renovados, alterando y adecuando las mismas formas y estructuras de vida económica, sociocultural, incidiendo en prácticamente las distintas dimensiones de lo que se vive cotidianamente.

Por consiguiente, se puede llegar a mencionar que las TIC están acaparando un gran volumen en la transformación de las ciudades y sus sociedades, así como todo lo relacionado a la educación, lo que eventualmente faculta la modificación de los diferentes contextos formales e informales en el ámbito educativo.

El empleo de las TIC en la educación está enfocado a la enseñanza por lo que su objetivo es facilitar el aprendizaje a través de los dispositivos tecnológicos. Las apps centradas en la gamificación suelen ofrecerse a través de plataformas de distribución directa o de empresas que prestan servicios de aplicaciones móviles. Las herramientas están escritas en un lenguaje de programación poco frecuente y sus componentes y características están contruidos para proporcionar muchas ventajas.

Por otro lado, se considera que la gamificación implica la dinámica de la utilidad del juego en un entorno no lúdico, es decir, en el entorno de la aplicación móvil. La gamificación como herramienta facilita el uso de las aplicaciones en el proceso de enseñanza y aprendizaje, involucra a los estudiantes a través del esparcimiento y crea una experiencia lúdica que los anima a realizar acciones específicas a través de dinámicas de juego. Por

consiguiente, existen diversas características que animan a los usuarios habituales a frecuentar estas aplicaciones educativas.

2.2.1.2. Dimensiones de la variable independiente.

2.2.1.2.1. Inmersión del uso de la plataforma.

Para la creación de una actividad en esta plataforma educativa es necesario que el docente se registre en la web. Asimismo, tendrá toda la libertad de crear cuestionarios, ejercicios, tareas nuevas, contextualizando y adaptando así al requerimiento que necesite el salón de clase. Además, podrá disponer de un repositorio de cuestionarios creados y publicados en la web por otros usuarios. Una vez que ha creado el cuestionario ofrece a los estudiantes una URL que les permite acceder al juego en otra página web (*Kahoot.it*) a la que accederán desde sus dispositivos móviles o a través de la App.

Además, el docente tendrá acceso a una variedad y cantidad de archivos de pruebas elaboradas y emitidas por otros usuarios que también están en la página web. Una vez desarrollado el cuestionario, se les brinda a los estudiantes una URL que les permite acceder al juego con su nombre o un sobre nombre, en otro sitio web (*Kahoot.it*) al que podrán ingresar desde un dispositivo móvil o a través de la misma aplicación.

Para el acceso a la plataforma, el participante debe de ingresar a la página <https://Kahoot.com/schools-u/> e ingresar al código designado por el docente. La otra manera en la cual el estudiante puede acceder para participar de manera directa es cuando el docente comparte un enlace incluido, el código y el estudiante ingresa a la actividad.

Para comenzar la prueba usando la plataforma, se presenta de dos formas: síncrona o asíncrona. Durante ese lapso, el profesor espera a que todos los estudiantes ingresen al enlace, inicie la actividad y decidan cuándo terminará. Por otro lado, de forma asíncrona, los profesores programan el inicio y el final de la actividad en cuestión para que los estudiantes puedan trabajar en ella respetando los plazos establecidos. Al finalizar

las actividades, estudiantes y docentes pueden revisar los resultados y avances para la respectiva retroalimentación que se dará.

Las características que presenta la plataforma en mención no solo es un medio para motivar a estudiantes, sino que también permite diseñar e iniciar un cuestionario los cuales se pueden diseñar en diferentes formatos. Los docentes pueden configurar las pruebas con acceso al público o de modo que sea netamente privada. En el caso de la primera opción, se pueden compartir con otros docentes de la comunidad inscrita en *Kahoot*.

Las clases pueden iniciar con el cuestionario, compartiendo un código de juego con los estudiantes (este es generado automáticamente por el mismo sitio web), y los estudiantes pueden introducir el código de juego y participar de forma sencilla en su dispositivo móvil. A cada estudiante se le atribuye su correspondiente avatar cuando se une al juego, también es posible hacer un seguimiento de los estudiantes que participan en la actividad (el nombre y el avatar se muestran en la propia pantalla) para comenzar el juego cuando todos los estudiantes se hayan unido a la sala.

Los instructores pueden personalizar el juego de varias formas, como encender o apagar la música de fondo que proporciona la plataforma; clasificación basada en la tasa de corrección y tiempo usado para finalizar el cuestionario; asimismo el ranking mostrando de todos los estudiantes o solo cinco de ellos, los cuales tuvieron el puntaje más alto de la clase; barajar preguntas, es decir, cambiar el orden o no. De igual manera, todo eso se puede usar para una actividad propuesta como tarea, de este modo los estudiantes trabajarán los ejercicios en sus dispositivos después de clase como forma de reforzar el tema y lo lleven a cabo con su propio ritmo. La herramienta permite exportar todos los resultados obtenidos a Excel por ende cuando se necesite realizar los registros de participación y notas será mucho más sencillo, para que el profesor pueda disponer de los mismos para el futuro proceso de evaluación que se realizará respecto al tema que se trató propiamente en clase.

2.2.1.2.2. Planificación de actividades con *Kahoot*.

Para crear actividades con *Kahoot*. Se dirige a la opción “crear” y se tiene la opción de crear un cuestionario o lección.

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

Lección: Presentación de imágenes, videos y también se puede insertar actividades, se desarrolla una clase más dinámica debido a los recursos que nos ofrece. En este caso, el uso del recurso de diapositivas esta netamente ligada a la presentación de estas para el modo lección

En su amplia gama de actividades se encuentran dos tipos: prueba de conocimientos y recopilación de opiniones, haciendo un total de once actividades interactivas las cuales se pueden añadir como prefiera el docente, es libre de duplicar alguna actividad o escoger de ambos grupos, la variación de actividades es amplia respecto a la plataforma. Se observa la bandeja de actividades que se pueden desarrollar en cuanto al aspecto de prueba de conocimientos:

a) Quiz

El docente puede insertar imágenes en la pregunta y respuesta en la versión gratuita, y en versión premium se realiza un abono para la actualización con más funciones; se puede insertar imágenes, audios y videos.

De esta opción, el estudiante solo puede seleccionar una respuesta correcta entre las demás. La clase deberá usar lo que se le enseñó anteriormente para poder resolver escogiendo la respuesta más adecuada según el enunciado.

b) Verdadero o falso

El docente puede insertar imágenes en la pregunta y respuesta en la versión gratuita, y en versión premium se realiza un abono para la actualización con más funciones; se puede insertar imágenes, audios y videos.

Solo se puede seleccionar entre una respuesta, se coloca la oración y el estudiante deberá escoger la opción que más le convenga de acuerdo con la oración propuesta, si es verdadero o falso, dependiendo del ejercicio colocado.

c) Respuesta corta

El docente puede insertar fórmulas matemáticas, imágenes en la pregunta en la versión gratuita, y en versión premium se realiza un abono para la actualización con más funciones; se puede insertar imágenes, audios y videos.

El docente permite al estudiante que escriba una respuesta abierta, de acuerdo con la pregunta planteada en el ejercicio propuesto, la respuesta es netamente libre dependiendo de lo que se le asigne, usualmente es utilizado para saber la opinión del estudiante respecto a un tema, para esto el educando hace uso de su pensamiento crítico.

d) Control deslizante

El docente puede insertar fórmulas matemáticas, imágenes en la pregunta en la versión gratuita, y en versión premium se realiza un abono para la actualización con más funciones; se puede insertar imágenes, audios y videos.

Permite que los jugadores adivinen el número en el control deslizante, en la mayoría de los casos esta prueba se usa en el área de matemáticas puesto que se utilizan números y formulas. Sim embargo se puede modificar de acuerdo con lo que uno requiera trabajar con sus estudiantes.

e) Puzzle

El docente puede insertar fórmulas matemáticas, imágenes en la pregunta en la versión gratuita, y en versión premium se realiza un abono para la actualización con más funciones; se puede insertar imágenes, audios y videos.

Para esta prueba de conocimientos se pide al estudiante colocar las respuestas en el orden correcto, asimismo, se puede importar una hoja de cálculo o alguna plantilla que ya se haya usado con anterioridad, su fin consta que los estudiantes deberán ordenar las respuestas colocadas por el docente para que siga un orden cronológico. Se observa la

bandeja de actividades que se pueden desarrollar en cuanto al aspecto de recopilar opiniones.

f) Encuesta

El docente puede insertar fórmulas matemáticas, imágenes en la pregunta en la versión gratuita, y en versión premium se realiza un abono para la actualización con más funciones; se puede insertar imágenes, audios y videos.

Los estudiantes podrán elegir entre 0 hasta 6 opciones, esto dependiendo del enunciado que se proponga en el ejercicio planteado, con el fin que el estudiante decida escoger de manera adecuada o asertiva.

g) Coloca el pin

El docente puede insertar fórmulas matemáticas, imágenes en la pregunta en la versión gratuita, y en versión premium se realiza un abono para la actualización con más funciones; se puede insertar imágenes, audios y videos.

Para este modo de juego el estudiante colocará el pin en una imagen de acuerdo a lo que el docente solicite que responda, para ello el uso de imágenes es más frecuente que de audios o videos.

h) Nube de palabras

El docente puede insertar fórmulas matemáticas, imágenes en la pregunta en la versión gratuita, y en versión premium se realiza un abono para la actualización con más funciones; se puede insertar imágenes, audios y videos.

En este modo de juego, el docente podrá recopilar respuestas cortas que los estudiantes le proporcionaran de forma libre de las encuestas. Como su nombre lo dice, la respuesta debe ser máximo de 1-3 palabras.

i) Pregunta abierta

El docente puede insertar fórmulas matemáticas, imágenes en la pregunta en la versión gratuita, y en versión premium se realiza un abono para la actualización con más funciones; se puede insertar imágenes, audios y videos.

El estudiante escribirá una respuesta larga de forma libre, la cantidad de palabras depende a lo que el educando quiera explicar en su fundamentación.

j) Lluvia de ideas

El docente puede insertar fórmulas matemáticas, imágenes en la pregunta en la versión gratuita, y en versión premium se realiza un abono para la actualización con más funciones; se puede insertar imágenes, audios y videos.

Esta opción está hecha para recopilar, agrupar, debatir y votar respecto a sus ideas. Puede usarse al inicio de una sesión para descubrir el tema de la sesión entre otras actividades de índole académica.

2.2.1.2.3. Ejecución de actividades con Kahoot.

Hacer una prueba (juego): Cada pregunta puede tener un tiempo límite según lo planeado por el profesor, estas pueden ir de un rango de 5 segundos a 4 minutos, siendo este último el más largo. Por otro lado, para otorgar los puntos a cada pregunta se puede seleccionar entre 3 opciones, la plataforma nos ofrece: estándar puntos dobles y sin puntos, esto se asigna a cada pregunta bien respondida durante la evaluación de *Kahoot*.

Asimismo, como opciones de respuesta nos ofrece, selección simple o múltiple dependiendo de cuantas respuestas coloque como correctas el docente. Una de las características especiales de esta bondadosa herramienta didáctica es el informe detallado que brinda al final de realizar toda la actividad programada.

Finalización de un cuestionario (juego): El profesor puede terminar el juego cuando todos los estudiantes hayan completado la actividad propuesta. Los estudiantes pueden revisar todas las preguntas si lo desean.

Los maestros pueden marcar fácilmente las preguntas importantes según las calificaciones y ayudar a los estudiantes a identificar las áreas que necesitan mejorar y reforzar. Las encuestas y los informes se pueden encontrar en el sitio web proporcionado

por *Kahoot* y se pueden descargar fácilmente como archivos de Excel lo que hace más sencilla la evaluación y el registro de notas.

2.2.2. Competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés

2.2.2.1. Definición y aportes.

Minedu (2016) menciona acerca de esta competencia como la interacción en que se ve reflejada el dinamismo entre el lector, el texto y el contexto social y cultural que constituye la lectura. Es una comprensión importante porque implica el proceso activo de establecimiento del significado a partir de los diferentes tipos de texto que se leen a través de los procesos de comprensión, interpretación y razonamiento literal e inferencial. En el proceso, los estudiantes desarrollan las habilidades, conocimientos y actitudes adquiridos a partir de su propio conocimiento especializado respecto a la capacidad lectora y del mundo que los rodea, de tal manera que sea consciente de las oportunidades y restricciones que ofrece el sistema del habla, el medio de comunicarnos y la terminología que le otorgamos a algo.

La lectura es una práctica de alto nivel que permite a los sujetos hacer un uso adecuado de los conocimientos que se han ido construyendo a lo largo de la historia de la humanidad y que ahora son accesibles a través de diversas disciplinas académicas y medios de comunicación, especialmente Internet. Esta práctica es fundamental para el desarrollo de la capacidad de pensamiento crítico de los estudiantes. Por tanto, se asume que los estudiantes reconozcan que la lectura de textos sirve para fines específicos, como por ejemplo divertirse, resolver una serie de problemas y preguntas, seguir indicaciones, investigar, defender el propio punto de vista, etc.

Por consiguiente, la competencia también se refiere a la lectura de diferentes tipologías de textos, textos de diferentes géneros, épocas y escritores, ambientados en espacios y tiempos concretos. Esta variedad de textos se presenta en diversas formas y métodos impresos, digitales y a través de medios multimodales, cada uno con sus propias

características e idiosincrasia. Para que los estudiantes construyan el significado de los textos que han leído, es importante que intervengan en las prácticas socialmente establecidas de lectura en inglés que se practican en diversos grupos y comunidades socioculturales.

Al participar en estas prácticas de lectura, los estudiantes no solo aprenden a interactuar con contextos socioculturales diferentes al suyo, sino que también contribuyen al desarrollo inclusivo de ellos mismos y de sus comunidades.

Por esta razón, es conveniente hablar una lengua extranjera para comunicarse con otras personas en diferentes partes del mundo, en diferentes contextos, culturas y por las razones más diversas. Por tanto, los métodos pedagógicos son muy útiles en todos los ámbitos de la educación. Por ejemplo, el inglés es una lengua importante en la era digital actual y requiere un uso adecuado para comunicarse con otras personas en diferentes contextos y situaciones.

En otras palabras, el uso de una de las lenguas extranjeras, como el inglés, es ahora imprescindible para alcanzar objetivos tanto personales como profesionales en diferentes entornos sociales y culturales. Esto se debe a que el paso del tiempo y los avances tecnológicos han propiciado un acercamiento a otras culturas e idiomas, por lo que las personas y los estudiantes adquieren estos idiomas durante su vida.

Como lo hace notar Espinola (2018) en su investigación, la lectura ayuda a desarrollar el proceso de comprensión e interpretación de cada palabra. Este proceso ayuda constantemente a ampliar el vocabulario de cada individuo, desde la edad más temprana para que de este modo se pueda hablar con más fluidez y propiedad. Asimismo, tener una conversación más elocuente y determinada, todo ser humano puede aprender un sinnúmero de palabras solo adquiriendo la habilidad de la lectura o incorporándola a su vida cotidiana, convirtiéndola como parte fundamental de sí mismo, cabe resaltar que mientras más extenso sean la gama de palabras adquiridas será mucho más sencillo poder expresarnos de manera asertiva, dicho esto y como resultado el individuo perderá el miedo de hablar lo que sucede en muchos casos con los estudiantes que por miedo de no saber

expresar algo deciden retener lo que quieren decir, es por ello que la lectura esta netamente ligada al aprendizaje de vocabulario, entre otras cosas respecto a ella.

En nuestra práctica docente, necesitamos interactuar con los estudiantes a diario realizando diversas actividades que les permitan desarrollar y explorar sus habilidades, producir conocimientos y convertirse en personas capacitadas para las distintas circunstancias de su vida. el uso de la gamificación, y su impacto es aún mayor cuando va acompañada de la alfabetización. De modo que, los profesores deben guiar a los estudiantes hasta que sean capaces de superar las dificultades por sí mismos y gestionar su aprendizaje de forma significativa y autónoma.

Asimismo, la lectura es importante para el desarrollo cognitivo de los estudiantes y sirve para que expandan su capacidad de imaginación y desplieguen lo que han captado en relación de lo que han leído. En la función de la lectura, el emisor informa de forma confusa o complicada para que la lección sea más impactante y se aumenten las expectativas del resultado, se genere la tensión interna y se creen dudas en el receptor, de esta manera se estimula la mente del lector más allá de los parámetros de la imaginación, ya que los personajes tienen caracteres diferentes que no pueden ser identificados a primera vista, en la lectura se pone en marcha procesos mentales de esta manera.

Desde el punto de vista teórico, el modelo interactivo refiere a la lectura como un proceso de entendimiento de las ideas de un texto a través de la comprensión del lenguaje escrito. Desde el punto de vista que expresa Solé (1998), la lectura es una operación cognitiva de gran complejidad y el lector es un cuidadoso procesador que construye el significado del texto a partir de sus conocimientos previos, sus esquemas mentales, sus objetivos explícitos de lectura y el uso de un conjunto de estrategias para la comprensión.

La comprensión lectora es una competencia transversal muy importante para el desarrollo de la educación y de la sociedad. Como afirma Padro & Escalante (2020), las deficiencias en la comprensión lectora son muy frecuentes en alumnos de primaria y secundaria, lo que a la larga tiene importantes repercusiones educativas.

Dado que, en este estudio la lectura parte del supuesto que los alumnos conectan los textos que leen con otros textos para su discusión social, es conveniente hablar de los métodos de interacción que se pueden aplicar en el aula de inglés, como lengua extranjera, para conseguir una mejora en el proceso lector. En este sentido, existen dos tipos de actividades de lectura: individuales y colaborativas. Este estudio nos muestra que el método colaborativo tiene gran repercusión frente a la lectura llevada a cabo en voz alta, esta sirvió como medio para motivar la lectura tanto de forma cognitiva como social, dentro del aula.

Cuando se conjugan las dimensiones cognitiva y social, la lectura pasa a considerarse una práctica en la que intervienen procesos tanto individuales como sociales. Por un lado, los lectores recurren a sus propios sistemas para dar sentido a los textos y, por otro, se motiva a compartir sus respectivas interpretaciones con los demás para completar el ciclo de las interacciones entre lectores, textos y contextos. Suele consistir en una lectura oral de extractos de libros o diversas ediciones sobre un tema o asunto, seguida de un debate sobre el mismo, en el que se incita a los alumnos a dialogar y comentar sin responder a preguntas concretas.

La lectura en voz alta se considera una actividad pedagógica donde el profesor lee en voz alta a la clase un texto sobre un tema concreto y crea un debate en el que todas las opiniones y consideraciones son válidas, con lo que se evita rechazar las opiniones de los demás y, en su lugar se emiten juicios críticos.

Este método de lectura colaborativa ofrece a los estudiantes de idiomas extranjeros la oportunidad de interactuar socialmente y establecer conexiones entre un determinado texto y su contexto, sus experiencias previas y otros tipos de textos. Este método se centra en contextos didácticos en los que los alumnos escuchan y responden activamente al texto que se lee en voz alta. Estas actividades suelen terminar con un tiempo establecido para que los estudiantes debatan sobre los asuntos que se hayan abordado.

En líneas generales, distintas investigaciones y discusiones a nivel teórico sobre esta acción pedagógica mencionan sus ventajas y limitaciones en distintos campos. Refieren que esta estrategia es un elemento para aminorar el temor a la expresión en

público, del mismo modo, se hace referencia a que la misma aporta al perfeccionamiento y desarrollo de las competencias de lectura y redacción, incentivando la curiosidad de los estudiantes al brindarles un ambiente seguro en el cual logren un aprendizaje a partir de los conceptos expuestos. Gómez (2018) indica que, el efecto de la lectura en voz alta de los docentes en inglés sobre la competencia lectora de los niños de habla hispana muestra resultados favorables llegando a la conclusión de que es provechosa para la comprensión de lectura, indistintamente del dominio del idioma por parte de los estudiantes.

La lectura en voz alta tiene un importante impacto positivo en la comprensión lectora de los alumnos, sobre todo en la capacidad de hacer conexiones y obtener inferencias y conclusiones a partir de los contenidos. Un elemento importante relacionado con el proceso de lectura en voz alta y su influencia en los procesos de comprensión de los alumnos es el papel del profesor como un modelo efectivo. Dado que en el proceso de lectura en voz alta expresa sus sentimientos, también utiliza expresiones faciales y gestos para complementar la lectura en voz alta. Este estudio demuestra la importancia de los profesores de lengua como modelos de lectura y la importancia de la lectura en voz alta en el desarrollo de los procesos de aprendizaje de los alumnos. También permite establecer una conexión entre el contenido del texto leído durante la clase y la experiencia del estudiante.

Numerosos análisis demuestran que los mecanismos de interacción son una parte fundamental del proceso de comprensión. Esto se atribuye a que estos sistemas pueden servir para varios fines: como motivar, entusiasmar, aumentar la comprensión, actuar como modelos de dominio lingüístico y contribuir a que los estudiantes estrechen lazos y entablen una relación de intercambio de experiencias de aprendizaje.

La habilidad de la lectura en una lengua extranjera es esencial para la comprensión e interpretación de textos y la adquisición de nuevo vocabulario. A partir de la lectura en inglés, los estudiantes practican el trabajo de identificación de sonidos y fonemas, la forma léxica y gramatical, la revisión de la grafía y el significado de palabras y manifestaciones, mejorando así su dominio de la lengua extranjera. Por tanto, la lectura es de carácter fundamental porque posibilita el desenvolvimiento cognoscitivo, las vivencias de

sociabilización, la activa intervención en la vida social, el respeto a la diferencia y la coexistencia.

Por otro lado, la comprensión de lectura es fundamental para el rendimiento académico y profesional de los estudiantes, pues gran parte de la producción científica y de los contenidos y recursos tecnológicos están en idioma inglés, lo que hace imprescindible la comprensión de textos en este idioma, la adquisición de la comprensión lectora en una lengua extranjera, sobre todo en inglés, permite a los estudiantes obtener un mejor resultado en el manejo y uso de una gran diversidad de contenidos, documentos o fuentes de información en línea con excelentes niveles de calidad.

2.2.2.2. Dimensiones de la variable dependiente.

2.2.2.2.1. *Obtiene información del texto escrito.*

Hace referencia a cuando los estudiantes encuentran y eligen información claramente en textos escritos con un propósito específico.

Es una aceptación de todo lo que aparece de manera explícita en el texto, este en el ámbito escolar. Se refiere a la extracción de información claramente expresada en el texto y se puede fraccionar en reconocimiento y tener presente algo. Es comprender las palabras que contiene, así como las oraciones redactadas en él y cada párrafo para tener una idea general de lo que escribió el autor. Literalmente, el lector se familiariza con el código, es decir, interpreta el vocabulario y lo analiza a nivel gramatical.

Es necesario mencionar que la lectura tiene un nivel complejo, y se vuelve aún más compleja cuando se expone a un idioma diferente a la lengua materna, ya que los aspectos psicolingüísticos del proceso de lectura requieren no solo conocimientos gramaticales, sino también una actitud abierta y dinámica por parte del lector, que a través de la lectura lleva a entablar un diálogo de manera profunda con el texto, que le propone una nueva forma de escribir, según su propio argumento. Si bien puede ser complicado entender lo que se lee en un idioma diferente al que tenemos de origen, este proceso no es imposible, siempre y cuando se realice un adecuado proceso a la hora de la obtención de información.

2.2.2.2.2. *Infiere información del texto escrito.*

Los estudiantes construyen el significado de los textos. De este modo, determinan la relación entre la parte explícita e implícita del escrito y deducen o complementan las fuentes textuales para construir un significado más completo y profundo del mismo, explicando el propósito del texto, el uso con fines estéticos del lenguaje, las intenciones del autor y la relación del lector con el contexto sociocultural del texto.

El nivel de inferencia requiere que los estudiantes identifiquen las claves del texto, conecten los enunciados y los interpreten a nivel tanto local (microestructura) como global (macroestructura) utilizando estrategias de omisión, generalización y construcción.

Al leer, los estudiantes no sólo utilizan la información explícita del texto, sino que también hacen inferencias y desarrollan hipótesis basadas en la intuición y la experiencia personal. La información se activa y se elabora a partir del texto, se trata de un detalle que no está explícito, pero que es intrínseco, atractivo y está directamente relacionado con el texto.

2.2.2.2.3. *Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.*

Los procedimientos de reflexión y evaluación implican el distanciamiento de los estudiantes con respecto a los textos escritos en distintas épocas, lugares, medios y formas. La reflexión implica comparar y contrastar los aspectos formales y de contenido del texto con la experiencia del lector, los conocimientos formales y las diferentes referencias de información.

La evaluación supone analizar y valorar el texto escrito y formar una opinión y un juicio crítico sobre los aspectos formales, estéticos, de contenido e ideológicos del texto, teniendo en cuenta su impacto, su relación con otros textos y el entorno sociocultural del mismo y de sus lectores.

Se trata, por tanto, de evaluar el contenido de la lectura y de formar un juicio personal. Además, los lectores pueden hacer interpretaciones personales a partir de las

respuestas dadas en el texto, lo que les permite tomar decisiones y emitir juicios. Por esta razón, es importante que los profesores proporcionen materiales de lectura adecuados, contextualizados y acorde al ambiente educativo en el que están rodeados a su vez, animen a los estudiantes a realizar un trabajo de análisis crítico y de autorreflexión.

2.3. Marco conceptual

- a) **Aprendizaje.** El aprendizaje es un procedimiento de obtención de información, de cambio y de adquisición de competencias, habilidades, conocimientos, etc. Este proceso puede verse desde diferentes perspectivas, lo que significa que hay diferentes teorías sobre el hecho de aprender. La psicología del conductismo, por ejemplo, describe el aprendizaje en términos de cambios en el comportamiento de los sujetos.
- b) **Entornos virtuales de aprendizaje.** Es un espacio educativo alojado en Internet, un conjunto de herramientas informáticas que permiten la interacción instructiva y posibilitan que los alumnos realicen tareas como debatir, leer documentos, hacer ejercicios, formular preguntas al profesor y colaborar. Todo esto simula una forma de interacción presencial entre el profesor y el estudiante de una forma virtual.
- c) **Gamificación.** De acuerdo con Werbach y Hunter (2015) mencionan elementos que deben incluirse en la gamificación como puntos, retos, entre otros, para que los estudiantes obtengan aprendizajes a través del juego. Es una técnica de aprendizaje que traslada la dinámica del trabajo lúdico al ámbito académico y profesional para lograr un mejor resultado, se utiliza para absorber conocimientos, mejorar ciertas habilidades y premiar determinadas acciones.
- d) **Kahoot.** Se trata de una herramienta dinamizadora que fomenta la implicación de los alumnos en clase y proporciona un informe de seguimiento casi instantáneo, dando al profesor una perspectiva inmediata y realista de si el equipo está aprendiendo los

contenidos propuestos en cuanto al aprendizaje del contenido propuesto donde se produce espacios para la conversación y discusiones asertivas.

- e) **Recursos interactivos.** Se da en un sistema de enseñanza y aprendizaje que utilizan dispositivos móviles e integran los contenidos de forma innovadora. Se trata de hacer uso de herramientas digitales que permiten a los usuarios interactuar con otros y con la propia plataforma. Esta forma de trabajar permite la presentación dinámica de los contenidos y la interacción con la propia información expuesta. Las acciones de los estudiantes sobre el contenido pueden ir acompañadas de una retroalimentación que puede ser personalizada a sus necesidades mediante la ejecución de estos recursos.

- f) **Motivación.** La motivación es una acción o efecto motivador, es la causa o razón que provoca la realización u omisión de una determinada acción. Es también descrito como el elemento psicológico que dirige, sostiene y determina el comportamiento de una persona. La motivación es la existencia de un motivo y su conversión en acción, por tanto, consiste en cualquier factor adecuado para inducir y mantener la conducta para impulsarla hacia un propósito. La motivación es una fuerza motriz interna que responde a la influencia de estímulos internos y/o externos.

- g) **Herramienta virtual.** Las herramientas de aprendizaje virtual son sistemas computacionales que posibilitan la comunicación y la participación de todos los asistentes, independientemente del tiempo y el lugar. También se describen como los componentes y herramientas utilizados para lograr los resultados propuestos necesarios para aprender, recordar, ampliar conocimientos y desarrollar nuevos espacios de aprendizaje a lo largo de sus estudios.

- h) **Lectura.** La lectura es el medio en el que puede mejorar la situación social y humana de cualquier lector. La lectura puede ser vista como una reflexión y expande la imaginación, lo que a su vez desarrolla la parte cognitiva del cerebro que ayuda a

entrenar todas las células y a activarse para todas las actividades que se realizan continuamente en la vida diaria.

- i) **Idioma inglés.** El inglés se utiliza en diversos ámbitos, como la comunicación con el extranjero, el comercio y las finanzas. El inglés es una de las lenguas más habladas en muchas partes del mundo y el idioma oficial de muchas entidades de carácter internacional. En la actualidad, el inglés se considera la lengua extranjera más difundida, no sólo en los países activamente influenciados por el imperialismo británico, sino también como lengua principal en muchos sectores empresariales y culturales.

2.4. Hipótesis de la investigación

2.4.1. Hipótesis general

Kahoot influye significativamente en el nivel de aprendizaje de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022.

2.4.2. Hipótesis específicas

Kahoot influye significativamente en el nivel de aprendizaje en la capacidad obtiene información del texto escrito en inglés en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022.

Kahoot influye significativamente en el nivel de aprendizaje en la capacidad infiere información de texto escrito en inglés en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022.

Kahoot influye significativamente en el nivel de aprendizaje en la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito en inglés en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022.

2.5. Operacionalización de las variables

Tabla 1
Operacionalización de las variables

| Variable | Dimensiones | Indicadores | Instrumento |
|---|--|---|---|
| <i>Kahoot</i> | Inmersión en el uso de la plataforma | <ul style="list-style-type: none"> - Explicación del acceso a la plataforma. - Explicación del llenado de datos. - Alcance y recomendaciones. | Lista de Cotejo |
| | Planificación | <ul style="list-style-type: none"> - Diseño del reactivo de opción Quiz. - Diseño del reactivo de opción verdadero o falso. - Diseño del reactivo de opción control deslizante. | |
| | | <ul style="list-style-type: none"> - Diseño del reactivo de opción <i>puzzle</i>. - Diseño del reactivo de opción de encuesta. - Diseño del reactivo de opción pregunta abierta. - Diseño del reactivo de opción de nube de palabras. | |
| | | Ejecución | |
| Competencia a lee diversos tipos de textos escritos en inglés | Obtiene información el texto escrito | <ul style="list-style-type: none"> • Precisa información el texto • Detalla información • Identificar relaciones de causa y efecto | Prueba escrita |
| | Infiere información del texto escrito | <ul style="list-style-type: none"> • Infiere significados • Infiere ideas principales y secundarias no presentado lícitamente en el texto. • Propone títulos para el texto. | Inicio Proceso Logro esperado Logro destacado |
| | Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito | <ul style="list-style-type: none"> • Emitir un juicio frente a un comportamiento. • Distinguir un hecho, una opinión. • Analiza la intención del autor | |

Capítulo III

Marco Metodológico

3.1. Descripción del tipo y diseño de la investigación

3.1.1. Tipo de investigación

La presente investigación fue de tipo aplicada desde la perspectiva de Vara (2015, p. 235) menciona que “*el interés de la investigación es práctico, pues sus resultados son utilizados inmediatamente en la solución de problemas de la realidad*”. Se aplica una herramienta gamificadora con el fin de generar cambios significativos en el nivel de aprendizaje de la competencia de lectura en inglés.

3.1.2. Diseño de investigación

La investigación fue de diseño preexperimental con un solo grupo (pretest y postest), (Hernández et al., 2014) donde:

O1 = Prueba de entrada

X = Tratamiento (*Kahoot*)

O2 = Prueba de salida

Se utilizó este diseño porque no es factible obtener un grupo control equivalente, es decir, no es posible asignar aleatoriamente a los estudiantes a un grupo control o experimental.

3.2. Descripción del universo físico y social de ejecución de la investigación

La investigación consta de estudiantes de nivel secundario de una institución educativa en la región Moquegua, Ilo, 2022.

3.3. Descripción del universo y muestra

3.3.1. Universo

El universo del estudio estuvo conformado por los 146 estudiantes de nivel secundario de Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera de Ilo.

Tabla 2

Estudiantes de la Institución Educativa

| Población | Muestra | |
|-------------------------------------|-----------------|-----------------------|
| 146 estudiantes de nivel secundario | Año de estudios | Número de estudiantes |
| | Primer | 24 |
| | Segundo | 30 |
| | Tercer | 30 |
| | Cuarto | 30 |
| | Quinto | 32 |
| | Total | 146 |

Fuente: Registro auxiliar

3.3.2. Muestra

El tamaño de la muestra estuvo compuesto por 24 estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera de Ilo.

3.4. Descripción de las técnicas e instrumentos de investigación

3.4.1. Técnicas de muestreo

El tamaño de la muestra se dio a través de un muestreo no probabilístico por conveniencia (Carrasco, 2007; Arias,2012), esta técnica es frecuente utilizarla en el ámbito educativo ya que los estudiantes se encuentran agrupados en un salón y sección, entonces no hay oportunidad de poderlos agrupar de manera aleatoria.

3.4.2. Técnicas de recolección de datos

V1 Kahoot

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de cotejo

La técnica utilizada fue la observación, a través de un instrumento como la lista de cotejo para el monitoreo de la experiencia en cuestión.

V2 Competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés

Técnica: Examen de conocimientos

Instrumento: Prueba Escrita

El instrumento empleado fue la prueba pedagógica, antes y después con una sola prueba. La prueba pedagógica se desarrolla de acuerdo con las tres capacidades de la competencia: Obtiene, infiere y reflexiona el contenido del texto escrito.

3.4.3. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Los datos obtenidos de la recolección de los resultados de la prueba escrita fueron observados a través de tablas y figuras para la realización de la estadística descriptiva.

Para el procesamiento de los datos se utilizaron los siguientes medios informáticos: Microsoft Excel 2019 para el ordenamiento de los datos, construcción de tablas y gráficos de barras; el programa SPSS versión 23 para el cálculo de medidas inferenciales.

En cuanto a la estadística inferencial se utilizó la prueba paramétrica T de Wilcoxon y la prueba de datos apareados con el fin comprobar las hipótesis establecidas en la presente investigación.

3.5. Técnicas de confiabilidad y validez de instrumentos

3.5.1. Técnica de confiabilidad.

En la presente investigación se aplicó el coeficiente de Kuder-Richarson 2.0 para la confiabilidad del instrumento prueba escrita.

3.5.2. Técnica de validez de instrumento.

Con respecto a la validez de instrumento en la presente se realizó la validez de instrumento mediante juicio de expertos, a través de especialistas en el área para de esta manera poder tener mejores resultados.

Capítulo IV

Marco Operacional

4.1. Descripción del trabajo de campo

4.1.1. De implementación

Se desarrolló la prueba escrita en inglés enfocado en la competencia de lectura antes de aplicar el instrumento de investigación.

4.1.2. De coordinación

La dirección de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera de Ilo brindó el permiso con la documentación para la ejecución de la investigación.

Finalmente, con la coordinación asertiva con el docente responsable del primer año de nivel secundario, se procedió a aplicar el instrumento.

4.1.3. De aplicación

Se procedió a explicar la relevancia de la investigación y el instrumento a realizar para conocimiento de los estudiantes involucrados.

La evaluación tuvo una duración de 45 minutos tanto en la prueba de entrada y salida, y la investigación inició el 13 de setiembre y finalizó el 15 de noviembre del 2022.

4.2. Resultados de la investigación (tablas, figuras, análisis e interpretación)

4.2.1. Descripción de la variable: Competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés

Tabla 3

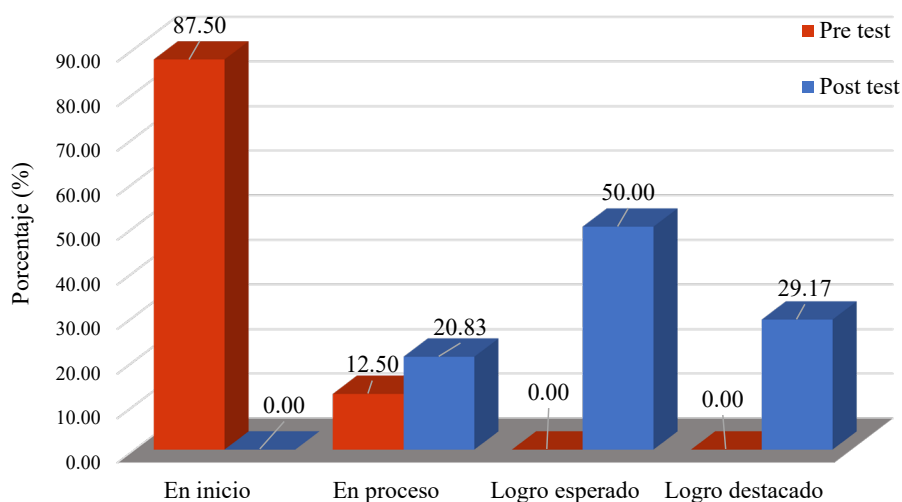
Nivel de aprendizaje de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés

| Competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés | Grupo Experimental | | | |
|---|--------------------|--------|-----------|--------|
| | Pre test | | Post test | |
| | n | % | n | % |
| En inicio | 21 | 87.50 | 0 | 0.00 |
| En proceso | 3 | 12.50 | 5 | 20.83 |
| Logro esperado | 0 | 0.00 | 12 | 50.00 |
| Logro destacado | 0 | 0.00 | 7 | 29.17 |
| Total | 24 | 100.00 | 24 | 100.00 |

Fuente: Basado en la prueba escrita

Figura 1

Nivel de aprendizaje de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés



Competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés (Pre test - Post test)

Fuente: Tabla 3

Interpretación

En la tabla 3, se observa la variable competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés: en estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022, al inicio de la investigación (Pretest). En el grupo experimental, una mayoría presentó un nivel “En inicio”, es decir, el 87.50% de los estudiantes presentaron mucha dificultad en el uso de la habilidad que le permite comunicar o expresar sus ideas de manera más fluida y natural posible, un 12.50% presentó un nivel de “Proceso”, finalmente no se encontró ningún estudiante con un nivel de “Logro esperado” (0.00%) y menos aún un nivel de “logro destacado” (0.00%).

Por otra parte, se observa que después de la aplicación de la técnica *Kahoot*, luego de llevar a cabo la evaluación en el posttest; se obtiene un importante incremento en las puntuaciones donde:

El 50.00 del total de estudiantes, presentaron un nivel de “Logro esperado”, es decir, presentaron muy poca dificultad en el uso de la habilidad que le permite comunicar o expresar sus ideas de manera más fluida y natural posible, seguidamente un 29.17% presentaron un nivel de “Logro destacado”, luego un 20.83% presentaron un nivel de “Proceso” y finalmente no se encontró ningún estudiante con un nivel de “Inicio” (0.00%).

Se puede concluir que es evidente la mejora de los estudiantes respecto nivel de aprendizaje de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés, vemos que se redujo la categoría “En inicio” de un 87.50% a un 0.00%, así como también en la categoría “Logro destacado” se incrementó de un 0.00% a un 29.17%.

Finalmente, se puede apreciar que después de la aplicación de la técnica *Kahoot* en el aula con el grupo experimental este influye significativamente en la variable “Nivel de aprendizaje de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés” en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022.

4.2.2. Descripción de las diferencias entre el pretest y postest

Tabla 4

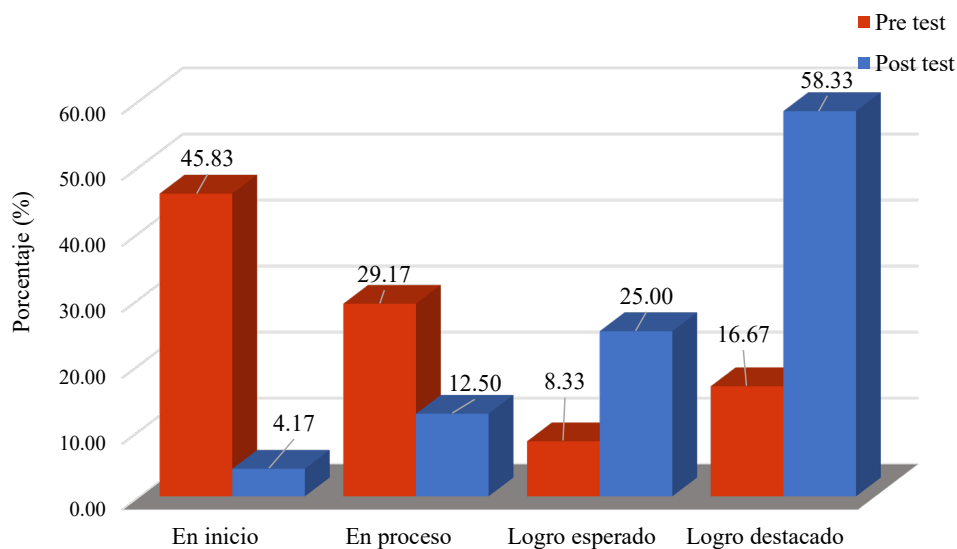
Descripción de la dimensión 1: Capacidad obtiene información del texto escrito en inglés

| D1: Nivel de aprendizaje en la capacidad obtiene información del texto escrito | Grupo Experimental | | | |
|--|--------------------|--------|-----------|--------|
| | Pretest | | Post test | |
| | n | % | n | % |
| En inicio | 11 | 45.83 | 1 | 4.17 |
| En proceso | 7 | 29.17 | 3 | 12.50 |
| Logro esperado | 2 | 8.33 | 6 | 25.00 |
| Logro destacado | 4 | 16.67 | 14 | 58.33 |
| Total | 24 | 100.00 | 24 | 100.00 |

Fuente: Basado en la prueba escrita

Figura 2

Descripción de la dimensión 1: Capacidad obtiene información del texto escrito en inglés



D1: Nivel de aprendizaje en la capacidad obtiene información del texto escrito
(Pre test - Post test)

Fuente: Tabla 4

Interpretación

En la tabla 4, se observa la variable nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés, en su dimensión 1: Obtiene información del texto escrito: en estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022, al inicio de la investigación (Pretest). En el grupo experimental, una mayoría presentó un nivel “En inicio”, esto quiere decir que el 45.83% de los estudiantes, presentaron mucha dificultad en obtener un aprendizaje en la capacidad obtiene información del texto escrito, un 29.17% presentó un nivel de “Proceso”, luego un 16.67% presentó un nivel de “Logro destacado” y finalmente solo un 8.33% de los estudiantes presentaron un nivel de “Logro esperado”.

Por otra parte, se observa que después de la aplicación de la técnica *Kahoot*, tras llevar a cabo la evaluación en el postest se obtiene un importante incremento en las puntuaciones donde:

El 58.33% del total de estudiantes presentaron un nivel de “Logro destacado”, es decir, presentaron muy poca dificultad en obtener un aprendizaje en la capacidad obtiene información del texto escrito, seguidamente un 25.00% presentaron un nivel de “Logro esperado”, luego un 12.50% presentaron un nivel de “Proceso” y finalmente solo un 4.17% presentó un nivel de “Inicio”.

Se puede concluir que, es evidente la mejora de los estudiantes del grupo experimental respecto a la dimensión: obtiene información del texto escrito, vemos que se redujo la categoría “En inicio” de un 45.83% a un 4.17%, así como también en la categoría “Logro destacado” se incrementó de un 16.67% a 58.33%.

Tabla 5

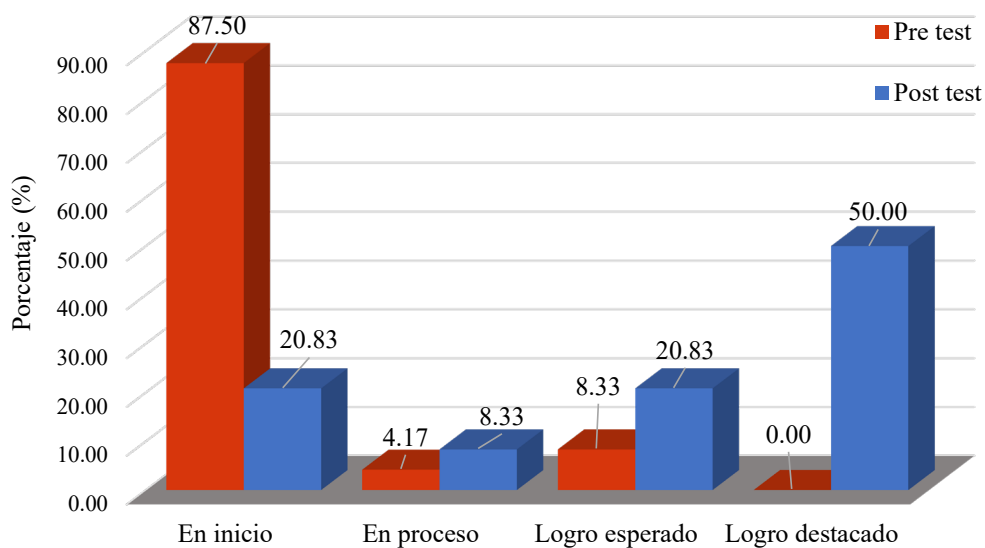
Descripción de la dimensión 2: Capacidad infiere información del texto escrito en inglés

| D2: Nivel de aprendizaje en la capacidad infiere información de texto escrito | Grupo Experimental | | | |
|---|--------------------|--------|-----------|--------|
| | Pretest | | Post test | |
| | n | % | n | % |
| En inicio (0-10) | 21 | 87.50 | 5 | 20.83 |
| En proceso (11-13) | 1 | 4.17 | 2 | 8.33 |
| Logro esperado (14-17) | 2 | 8.33 | 5 | 20.83 |
| Logro destacado (18-20) | 0 | 0.00 | 12 | 50.00 |
| Total | 24 | 100.00 | 24 | 100.00 |

Fuente: Basado en la prueba escrita

Figura 3

Descripción de la dimensión 2: Capacidad infiere información del texto escrito en inglés



D2: Nivel de aprendizaje en la capacidad infiere información de texto escrito
(Pre test - Post test)

Fuente: Tabla 5

Interpretación

En la tabla 5, se observa la variable nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés, en su dimensión 2: Infiere información de texto escrito: en estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022, al inicio de la investigación (Pretest). En el grupo experimental, una mayoría presentó un nivel “En inicio”, esto quiere decir que el 87.50% de los estudiantes, presentaron mucha dificultad en obtener un aprendizaje en la capacidad infiere información de texto escrito, un 8.33% presentó un nivel de “Logro esperado”, luego un 4.17% presentó un nivel de “Proceso” y finalmente no se encontró ningún estudiante con un nivel de “Logro destacado”.

Por otra parte, se observa que después de la aplicación de la técnica *Kahoot*, tras llevar a cabo la evaluación en el postest se obtiene un importante incremento en las puntuaciones donde:

El 50.00% del total de estudiantes, presentaron un nivel de “Logro destacado”, es decir, presentaron poca dificultad en obtener un aprendizaje en la capacidad infiere información del texto escrito, seguidamente un 20.00% presentaron un nivel de “Logro esperado”, luego un 20.83% presentaron un nivel de “Inicio” y finalmente solo un 8.33% presentó un nivel de “Proceso”.

Se puede concluir que es evidente la mejora de los estudiantes del grupo experimental respecto a la dimensión: Infiere información de texto escrito, vemos que se redujo la categoría “En inicio” de un 87.50% a un 20.83%, así como también en la categoría “Logro destacado” se incrementó de un 0.00% a 50.00%.

Tabla 6

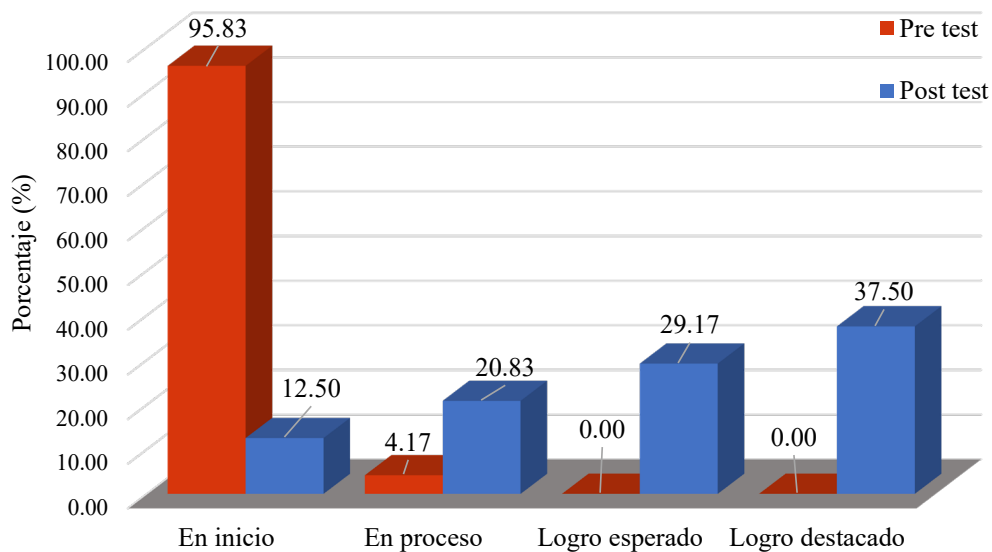
Descripción de la dimensión 3: Capacidad reflexiona y evalúa la forma del texto escrito en inglés

| D3: Nivel de aprendizaje en la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito | Grupo Experimental | | | |
|---|--------------------|--------|-----------|--------|
| | Pretest | | Post test | |
| | n | % | n | % |
| En inicio | 23 | 95.83 | 3 | 12.50 |
| En proceso | 1 | 4.17 | 5 | 20.83 |
| Logro esperado | 0 | 0.00 | 7 | 29.17 |
| Logro destacado | 0 | 0.00 | 9 | 37.50 |
| Total | 24 | 100.00 | 24 | 100.00 |

Fuente: Basado en la prueba escrita

Figura 4

Descripción de la dimensión 3: Capacidad reflexiona y evalúa la forma del texto escrito en inglés



D3: Nivel de aprendizaje en la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito (Pre test - Post test)

Fuente: Tabla 6

Interpretación

En la tabla 6, se observa la variable nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés, en su dimensión 3: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito: en estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022, al inicio de la investigación (Pretest). En el grupo experimental, una mayoría presentaron un nivel “En inicio”, esto quiere decir que el 95.83% de los estudiantes presentaron mucha dificultad en obtener un aprendizaje en la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito, un 4.17% presentaron un nivel de “Proceso” y finalmente no se encontró ningún estudiante con un nivel de “Logro esperado” (0.00%) y menos aún un nivel de “logro destacado” (0.00%).

Por otra parte, se observa que después de la aplicación de la técnica *Kahoot*, luego de llevar a cabo la evaluación en el posttest se obtiene un importante incremento en las puntuaciones donde:

El 37.50% del total de estudiantes, presentó un nivel de “Logro destacado”, es decir, presentaron poca dificultad en obtener un aprendizaje en la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito, seguidamente un 29.83% presentó un nivel de “Logro esperado”, luego un 20.83% presentó un nivel de “Proceso” y finalmente solo un 12.50% presentó un nivel de “Inicio”.

Se puede concluir que es evidente la mejora de los estudiantes del grupo experimental respecto a la dimensión: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito, vemos que se redujo la categoría “En inicio” de un 95.83% a un 12.50%, así como también en la categoría “Logro destacado” se incrementó de un 0.00% a 37.50%.

4.3. Prueba de la hipótesis

4.3.1. Prueba de normalidad

Previamente al verificar las hipótesis de estudio, se corroboró si las variables de estudio cumplían con la normalidad en referencia a sus instrumentos, debido a la muestra trabajada se procedió a considerar la prueba de Shapiro Wilk.

a) Formular hipótesis

H₀: La distribución de la variable de estudio presenta una distribución normal

H₁: La distribución de la variable de estudio no presenta una distribución normal

b) Nivel de significancia

$$\alpha = 5\% = 0,05$$

c) Estadística de prueba

Tabla 7

Prueba de normalidad

| Evaluación | Variable Dimensión | Shapiro-Wilk ^a | | | Presenta normalidad |
|------------|--|---------------------------|----|------|------------------------|
| | | Estadístico | gl | Sig. | |
| Pre test | Competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés | ,855 | 24 | ,003 | No |
| | D1: Obtiene información del texto escrito | ,935 | 24 | ,024 | No |
| | D2: Infiere información de texto escrito | ,894 | 24 | ,016 | No |
| | D3: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito | ,842 | 24 | ,002 | No |
| Post test | Competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés | ,851 | 24 | ,002 | No |
| | D1: Obtiene información del texto escrito | ,837 | 24 | ,001 | No |
| | D2: Infiere información de texto escrito | ,887 | 24 | ,011 | No |
| | D3: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito | ,818 | 24 | ,001 | No |

Nota1: P valor = Sig bilateral ($p > 0.05$); se concluye que no se rechaza la H₀

Fuente: SPSS versión 23.0

d) Lectura de p-valor

H₀: ($p \geq 0.05$) → No se rechaza la H₀.

H₁: ($p < 0.05$) → Rechaza la H₀.

P = 0,003; $\alpha = 0.05$ → P < 0.05 Entonces se rechaza la H₀.

P = 0,002; $\alpha = 0.05$ → P < 0.05 Entonces se rechaza la H₀.

e) Decisión

Se puede confirmar que la variable de estudio no posee una distribución normal con nivel de confianza del 95%, ello es evidenciado en la tabla 7 obtenido en el pre y postest. Por lo tanto, se procedió a utilizar las pruebas estadísticas no paramétrica para la hipótesis general, como la t de wilcoxon para muestras relacionadas.

4.3.1. Prueba de hipótesis general

1. Formulación de Hipótesis:

H₀: La aplicación del *Kahoot* no influye significativamente en el nivel de aprendizaje de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022.

H₁: La aplicación del *Kahoot* influye significativamente en el nivel de aprendizaje de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022.

2. Establecer un nivel de significancia

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

3. Estadístico de Prueba: Se determinó trabajar un estadístico de prueba paramétrica “t de wilcoxon para muestras relacionadas”.

Tabla 8

Descripción de estudiantes según la variable: Competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés

| N° | Pre | Post | dif | Pretest | Post test | Rango |
|------|-----|------|-----|---------|-----------------|-------|
| E001 | 12 | 18 | 6 | Proceso | Logro destacado | Rp |
| E002 | 9 | 17 | 8 | Inicio | Logro esperado | Rp |
| E003 | 7 | 16 | 9 | Inicio | Logro esperado | Rp |
| E004 | 6 | 16 | 10 | Inicio | Logro esperado | Rp |
| E005 | 5 | 15 | 10 | Inicio | Logro esperado | Rp |
| E006 | 5 | 11 | 6 | Inicio | Proceso | Rp |
| E007 | 6 | 17 | 11 | Inicio | Logro esperado | Rp |
| E008 | 8 | 18 | 10 | Inicio | Logro destacado | Rp |
| E009 | 4 | 12 | 8 | Inicio | Proceso | Rp |
| E010 | 5 | 11 | 6 | Inicio | Proceso | Rp |
| E011 | 5 | 15 | 10 | Inicio | Logro esperado | Rp |
| E012 | 5 | 12 | 7 | Inicio | Proceso | Rp |
| E013 | 5 | 12 | 7 | Inicio | Proceso | Rp |
| E014 | 8 | 17 | 9 | Inicio | Logro esperado | Rp |
| E015 | 8 | 18 | 10 | Inicio | Logro destacado | Rp |
| E016 | 6 | 15 | 9 | Inicio | Logro esperado | Rp |
| E017 | 6 | 15 | 9 | Inicio | Logro esperado | Rp |
| E018 | 10 | 18 | 8 | Inicio | Logro destacado | Rp |
| E019 | 7 | 17 | 10 | Inicio | Logro esperado | Rp |
| E020 | 12 | 18 | 6 | Proceso | Logro destacado | Rp |
| E021 | 6 | 17 | 11 | Inicio | Logro esperado | Rp |
| E022 | 7 | 18 | 11 | Inicio | Logro destacado | Rp |
| E023 | 13 | 18 | 5 | Proceso | Logro destacado | Rp |
| E024 | 5 | 17 | 12 | Inicio | Logro esperado | Rp |

Nota1: los puntajes directos de 0 a 26 fueron estandarizados de 0 a 20

Nota2: Rangos negativos (Rn), Rangos positivos (Rp), Rangos empates (Re)

Fuente: Basado en prueba escrita (Pretest – Post test).

Tabla 9

Comparación de medias, según prueba estadística t de Wilcoxon según sus puntajes directos y categorizados de la variable de estudio

| Variable de estudio | Estadísticos | Grupo experimental | | Estadístico de prueba | Sig bilateral |
|---|----------------|----------------------|-----------------------|------------------------|---|
| | | Pre test (n = 24) | Post test (n = 24) | | |
| Competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés | Media | 7,08 | 15,75 | Wilcoxon Rw= -4,421 | p<0.05 Rn=0 Rp=24 Re=0 |
| | Mediana | 6,00 | 17,00 | | |
| | Desv. estándar | 2,501 | 2,418 | P valor P= 0.000 | Existe una influencia significativa |
| | Xmin | 4 | 11 | | |
| | Xmax | 13 | 18 | | |

Nota1:
Rangos negativos (Rn = 0),
Rangos positivos (Rp =24),
Rangos empates (Re = 0)

Nota2: P

valor = 0,000010 (p<0.05); se concluye que se rechaza la Ho

Fuente: Basado en prueba escrita (Pretest – Post test).

Interpretación:

En la tabla 9, se evidencia que los resultados del nivel de aprendizaje de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022, en el pretest, el promedio había alcanzado un valor de 7.08. Asimismo, la calificación con menor puntaje fue de 4 y la de mayor puntaje de 13, En el postest, después de la “Aplicación de la técnica *Kahoot*” se obtiene un promedio de 15.75, asimismo la calificación con menor puntaje ahora fue de 12 y la de mayor puntaje fue de 18, con ello evidenciamos que el grupo experimental mejoró significativamente marcando una diferencia de 8.67 puntos, dando lugar a que el grupo de estudio mejoró notablemente.

Asimismo, se pudo apreciar que el total de estudiantes subieron de nivel al inmediato superior ($R_p = 24$), ningún estudiante se mantuvo en el mismo nivel ($R_e = 0$) y también ningún estudiante bajo de nivel ($R_n = 0$), mostrando evidencia que el nivel de aprendizaje de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés mejoró significativamente.

Finalmente, se presentó una significancia de P valor = 0.000; menor a lo estipulado ($P < 0.05$) por lo cual se rechaza la hipótesis nula. Confirmándose que la aplicación de la técnica *Kahoot* influye favorablemente en el aprendizaje de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022.

4. Lectura del P valor:

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

$H_1: (p < 0.0) \rightarrow$ Rechaza la H_0

$P = 0,000010; \alpha = 0.05 \rightarrow P < 0.05$ entonces se rechaza la H_0

5. Decisión:

Los resultados de la tabla anterior, se muestra que el valor $-p$ (0,000) es menor que el nivel de significancia (0.05), por lo cual se rechaza H_0 , y se concluye con un nivel de confianza del 95% que aplicación de la técnica del *Kahoot* influye significativamente en el nivel de aprendizaje de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022.

4.3.2. Prueba de hipótesis específicas

4.3.2.1. Prueba de hipótesis específica 1.

a) Formulación de Hipótesis:

H_0 : La aplicación del *Kahoot* no influye significativamente en el nivel de aprendizaje en la capacidad **obtiene información del texto escrito en inglés** en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022.

H_1 : La aplicación del *Kahoot* influye significativamente en el nivel de aprendizaje en la capacidad **obtiene información del texto escrito en inglés** en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022.

b) Establecer un nivel de significancia

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

c) **Estadístico de Prueba:** Se determinó trabajar un estadístico de prueba paramétrica “t de wilcoxon para muestras relacionadas”.

Tabla 10

Estudiantes de la Institución Educativa Comparación de medias, según prueba estadística t de Wilcoxon según sus puntajes directos y categorizados de la dimensión 1

| Variable de estudio | Estadísticos | Grupo experimental | | Estadístico de prueba | Sig bilateral |
|--|----------------|----------------------|-----------------------|-----------------------|-------------------------------------|
| | | Pre test (n = 24) | Post test (n = 24) | | |
| D1: Obtiene información en el texto escrito | Media | 11,54 | 16,83 | Wilcoxon | p<0.05 |
| | Mediana | 11,00 | 18,00 | Rw= -3,616 | Rn=1 Rp=17 Re=6 |
| | Desv. estándar | 4,925 | 2,884 | P valor | Existe una influencia significativa |
| | Xmin | 4 | 9 | P= 0.000 | |
| | Xmax | 20 | 20 | | |

Nota1: Rangos negativos (Rn = 1), Rangos positivos (Rp =17), Rangos empates (Re = 6)

Nota2: P valor = 0,000299 (p<0.05); se concluye que se rechaza la Ho

Fuente: Basado en prueba escrita (Pre test – Post test).

Interpretación:

En la tabla 10, se observa que los resultados del nivel de aprendizaje en la capacidad obtienen información del texto escrito en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022, en el pretest, el promedio había alcanzado un valor de 11.54 puntos. Asimismo, la calificación con menor puntaje fue de 4 y la de mayor puntaje de 20, En el posttest, después de la “aplicación de la técnica *Kahoot*” se obtiene un promedio de 16.83 asimismo la calificación con menor puntaje ahora fue de 9 y la de mayor puntaje fue de 20, con ello evidenciamos que el grupo experimental mejoró significativamente marcando una diferencia de 5.29 puntos, dando lugar a que el grupo de estudio mejoró notablemente.

Asimismo, se pudo apreciar que diecisiete estudiantes subieron de nivel al inmediato superior (Rp = 17), seis estudiantes se mantuvieron en el mismo nivel (Re=6) y solo un estudiante bajó de nivel (Rn = 1), mostrando evidencia que el nivel de aprendizaje en la capacidad obtiene información del texto escrito, mejoró medianamente.

Finalmente, se presentó una significancia de P valor = 0.000; menor a lo estipulado (P<0.05) por lo cual se rechaza la hipótesis nula. Confirmándose que la aplicación de la técnica *Kahoot* influye favorablemente en el aprendizaje en la capacidad obtiene

información del texto escrito en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022.

d) Lectura del P valor:

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

H1: ($p < 0.05$) → Rechaza la Ho

$P = 0,000299$; $\alpha = 0.05$ → $P < 0.05$ entonces se rechaza la Ho

e) Decisión:

Los resultados de la tabla anterior, se muestra que el valor – p (0,000) 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 del *Kahoot* influye significativamente en el nivel de aprendizaje en la capacidad obtiene información del texto escrito en inglés en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022.

4.3.2.2. Prueba de hipótesis específica 2.

a) **Formulación de Hipótesis:**

Ho: La aplicación del *Kahoot* no influye significativamente en el nivel de aprendizaje en la capacidad *infiere información de texto escrito en inglés* en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022.

H1: La aplicación del *Kahoot* influye significativamente en el nivel de aprendizaje en la capacidad *infiere información de texto escrito en inglés* en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022.

b) **Establecer un nivel de significancia**

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

c) **Estadístico de Prueba:** Se determinó trabajar un estadístico de prueba paramétrica “t de wilcoxon para muestras relacionadas”.

Tabla 11

Comparación de medias, según prueba estadística *t* de Wilcoxon según sus puntajes directos y categorizados de la dimensión 2

| Variable de estudio | Estadísticos | Grupo experimental | | Estadístico de prueba | Sig bilateral |
|---|-------------------|----------------------|-----------------------|------------------------|---|
| | | Pre test (n = 24) | Post test (n = 24) | | |
| D2: Infiere información de texto escrito | Media | 6,17 | 15,79 | Wilcoxon Rw= -3,810 | p<0.05 Rn=0 Rp=18 Re=6 |
| | Mediana | 5,00 | 16,50 | | |
| | Desv. estándar | 4,331 | 4,384 | | |
| | Xmin | 0 | 8 | P valor P= 0.000 | Existe una influencia significativa |
| | Xmax | 15 | 20 | | |

Nota1: Rangos negativos (Rn = 0), Rangos positivos (Rp =21), Rangos empates (Re = 3)

Nota2: P valor = 0,000139 (p<0.05); se concluye que se rechaza la Ho

Fuente: Basado en prueba escrita (Pre test – Post test).

Interpretación:

En la tabla 11, se evidencia que los resultados del nivel de aprendizaje en la capacidad obtienen información del texto escrito en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022, en el pretest, el promedio había alcanzado un valor de 6.17 puntos. Asimismo, la calificación con menor puntaje fue de 0 y la de mayor puntaje de 15 puntos. En el posttest, después de la “aplicación de la técnica *Kahoot*” se obtiene un promedio de 15.79, asimismo, la calificación con menor puntaje ahora fue de 8 y la de mayor puntaje fue de 20, con ello evidenciamos que el grupo experimental mejoró significativamente marcando una diferencia de 9.62 puntos, dando lugar a que el grupo de estudio mejoró notablemente.

Asimismo, se pudo apreciar que dieciocho estudiantes subieron de nivel al inmediato superior (Rp = 18), seis estudiantes se mantuvieron en el mismo nivel (Re=6) y ningún estudiante bajo de nivel (Rn = 0), mostrando evidencia que el nivel de aprendizaje en la capacidad infiere información de texto escrito mejoró favorablemente.

Finalmente, se presentó una significancia de P valor = 0.000; menor a lo estipulado (P<0.05) por lo cual se rechaza la hipótesis nula. Confirmándose que la aplicación de la técnica *Kahoot* influye favorablemente en el aprendizaje en la capacidad infiere información del texto escrito en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022.

d) Lectura del P valor:

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

H1: ($p < 0.05$) → Rechaza la Ho

P = 0,000139; $\alpha = 0.05$ → $P < 0.05$ entonces se rechaza la Ho

e) Decisión:

Los resultados de la tabla anterior, se muestra que el valor – p (0,000) 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 del *Kahoot* influye significativamente en el nivel de aprendizaje en la capacidad infiere información de texto escrito en inglés en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022.

4.3.2.3. Prueba de hipótesis específica 3.**a) Formulación de Hipótesis:**

H₀: La aplicación del *Kahoot* no influye significativamente en el nivel de aprendizaje en la capacidad ***reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito en inglés*** en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022.

H₁: La aplicación del *Kahoot* influye significativamente en el nivel de aprendizaje en la capacidad ***reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito en inglés*** en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022.

b) Establecer un nivel de significancia

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

c) Estadístico de Prueba: Se determinó trabajar un estadístico de prueba paramétrica “t de wilcoxon para muestras relacionadas”.

Tabla 12

Comparación de medias, según prueba estadística *t* de Wilcoxon según sus puntajes directos y categorizados de la dimensión 3

| Variable de estudio | Estadísticos | Grupo experimental | | Estadístico de prueba | Sig bilateral |
|---|----------------|----------------------|-----------------------|-----------------------|-------------------------------------|
| | | Pre test (n = 24) | Post test (n = 24) | | |
| D3: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito | Media | 3,33 | 15,25 | Wilcoxon | p<0.05 |
| | Mediana | 4,00 | 16,00 | Rw= -4,073 | Rn=0 Rp=21 |
| | Desv. estándar | 3,185 | 3,603 | | Re=3 |
| | Xmin | 0 | 9 | P valor P= 0.000 | Existe una influencia significativa |
| | Xmax | 11 | 20 | | |

Nota1: Rangos negativos (Rn = 0), Rangos positivos (Rp =21), Rangos empates (Re = 3)

Nota2: P valor = 0,000046 (p<0.05); se concluye que se rechaza la Ho
Fuente: Basado en prueba escrita (Pre test – Post test).

Interpretación:

En la tabla 12 se observó que los resultados del nivel de aprendizaje en la capacidad obtienen información del texto escrito en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022, en el pretest, el promedio había alcanzado un valor de 3.33 puntos. Asimismo, la calificación con menor puntaje fue de 0 y la de mayor puntaje de 11. En el posttest, después de la “aplicación de la técnica *Kahoot*” se obtiene un promedio de 15.25, asimismo, la calificación con menor puntaje ahora fue de 9 y la de mayor puntaje fue de 20, con ello evidenciamos que el grupo experimental mejoró significativamente marcando una diferencia de 11.292 puntos, dando lugar a que el grupo de estudio mejoró notablemente.

Asimismo, se pudo apreciar que veintiún estudiantes subieron de nivel al inmediato superior (Rp = 21), luego tres estudiantes se mantuvieron en el mismo nivel (Re=3) y ningún estudiante bajo de nivel (Rn = 0), mostrando evidencia que el nivel de aprendizaje en la capacidad obtiene información del texto escrito mejoró favorablemente.

Finalmente, se presentó una significancia de P valor = 0.000; menor a lo estipulado (P<0.05) por lo cual se rechaza la hipótesis nula. Confirmándose que la aplicación de la técnica *Kahoot* influye favorablemente en el aprendizaje en la capacidad reflexiona y evalúa

la forma, el contenido y el contexto del texto escrito, en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022.

d) Lectura del P valor:

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

H1: ($p < 0.05$) → Rechaza la Ho

$P = 0,000046$; $\alpha = 0.05$ → $P < 0.05$ entonces se rechaza la Ho

e) Decisión:

Los resultados de la tabla anterior, se muestra que el valor – p (0,000) 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 aplicación del *Kahoot* influye significativamente en el nivel de aprendizaje en la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito en inglés en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022.

4.4. Discusión de resultados

Posterior a la presentación de los resultados obtenidos en la investigación, se continúa con la discusión de los mismos a partir del contraste con otros estudios realizados con las variables. Es de importancia resaltar que el objetivo de la presente investigación estuvo direccionado a determinar la influencia de *Kahoot* en el nivel de aprendizaje de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022.

De acuerdo al objetivo general de la investigación, se obtuvo que la herramienta *Kahoot* influyó de manera significativa en el nivel de aprendizaje de la competencia lee diversos tipos de textos en inglés de la muestra. En la tabla 3 se observa que, antes de la aplicación de *Kahoot*, el nivel de la competencia en los estudiantes se encontraba en su mayoría en nivel de proceso (62,5%) seguido por el nivel de inicio (25%); sin embargo, después de la aplicación de la herramienta, el nivel de la competencia mejoró de manera

positiva generando que un 62,5% se encuentre en el nivel de logro destacado y el resto en nivel de logro esperado. Este resultado se sustenta con otros obtenidos por Sulca (2022); Narváez y Santillán (2021); Granda (2021); Vallejos (2022); y Medina y Hurtado (2017); quienes obtuvieron resultados positivos en el rendimiento académico de la lectura y adquisición de vocabulario en inglés de sus muestras.

Respecto a los resultados obtenidos antes de la aplicación de *Kahoot* en los estudiantes de la muestra, se puede inferir que los niveles de proceso e inicio en el nivel de la competencia de lectura son causales a lo expresado por Lamos (2019), quien puntualiza que los docentes suelen tener una perspectiva negativa y de rechazo respecto a la inclusión de las TICs en las aulas de inglés por desconocimiento de su uso. No obstante, es conocido que el uso de la tecnología en las aulas con fines educativos puede generar mayor motivación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje (Narváez y Santillán, 2021); por tal motivo, la herramienta *Kahoot* demuestra tener un gran potencial para la generación de resultados positivos en la educación y, de manera indirecta, su aplicación fomenta la ruptura de la brecha tecnológica existente entre las metodologías empleadas por los docentes de inglés (Pinto, 2022).

Los resultados obtenidos después de la aplicación de *Kahoot* en la competencia lee diversos tipos de inglés, son enriquecidos con los aportes previos de otros estudios que confirman su influencia positiva. Sulca (2022) argumenta que esta herramienta produce mayor interés y retención del contenido mostrado en los estudiantes; de igual importancia, Lin et al. (2018) refiere que *Kahoot* induce a la motivación tanto intrínseca como extrínseca, demostrando así que la herramienta genera mayor entusiasmo en el aprendizaje de contenidos adaptados por los docentes de acuerdo a las exigencias y necesidades del alumnado.

Un claro aspecto en la herramienta, es permitir la motivación del alumnado a través de una tabla de clasificación, la cual permite que los estudiantes reconozcan su progreso frente al de los demás, se exijan y compitan por alcanzar mayores puntajes. Además, en el estudio realizado por Pinto (2022), al experimentar con diferentes herramientas gamificadas, obtuvo una mayor percepción positiva de la plataforma *Kahoot* frente a otras similares, demostrando que los estudiantes reconocen a la herramienta como una que permite un mejor desarrollo de sus habilidades y competencias en el inglés.

En relación al primer objetivo específico planteado en la investigación, se puede afirmar que la herramienta *Kahoot* influyó significativamente en el nivel de aprendizaje en la capacidad obtiene información del texto escrito en inglés en los estudiantes de la muestra. La figura 2 indica que el promedio de puntaje en la dimensión mencionada aumentó en 2,30 puntos, pasando de un nivel esperado hacia un destacado. Este resultado se asimila al obtenido por Sulca (2022) quien también obtuvo un incremento de 2,48 puntos en la misma capacidad. *Kahoot* demuestra ser una herramienta potencialmente favorable para la mejora en la capacidad de obtención de información literal, puesto que las actividades de opción múltiple (quiz) o verdadero y falso dentro de cuestionarios gamificados permiten evaluar la medida en que los alumnos logran precisar o detallar información encontrada en el texto, así como sus relaciones de causa y efecto.

Asimismo, *Kahoot* permite la práctica de la técnica del scanning, es decir, la búsqueda de ideas específicas en un texto (Narváez y Santillán, 2021) para la respuesta de las preguntas planteadas, entregando rápidamente una retroalimentación independientemente a una respuesta correcta o no (Umar y Syafii, 2018), acción que suele requerir mayor tiempo en un aula con la metodología tradicional.

El segundo objetivo específico de la investigación infiere información del texto, también fue beneficiado después de la experimentación con *Kahoot*. Los promedios demuestran que antes de la aplicación de la herramienta los estudiantes se encontraban

en un nivel de proceso; sin embargo, después de utilizar *Kahoot*, los estudiantes alcanzaron el nivel de logro destacado al incrementar la puntuación promedio en 3,83 puntos (véase figura 3). Este resultado se sustenta con el estudio realizado por Sulca (2022) quien obtuvo un incremento en la capacidad de inferencia de textos después de la aplicación de *Kahoot* al mejorar 2,60 puntos en el rendimiento del alumnado proveniente de la región Moquegua. Las causas que pueden haber desencadenado la mejoría en tal dimensión están estrechamente relacionadas con las características que posee la herramienta.

En primer lugar, el tiempo que se puede establecer dentro del juego fomenta la capacidad de los alumnos para realizar el *skimming* que, según Narváez y Santillán (2021), significa leer de manera rápida el texto para obtener ideas generales, es decir, para responder las preguntas de inferencia planteadas en el cuestionario, los alumnos tenían que dar una lectura rápida al texto para escoger la opción correcta respecto a significados e ideas principales o secundarias del texto. Además, en la opinión de Umar y Syafii (2018) la apariencia colorida y los sonidos de *Kahoot* ayudan en gran medida a la concentración de los estudiantes.

El tercer objetivo específico del estudio estuvo orientado a evaluar la influencia en el nivel de aprendizaje en la capacidad de reflexión y evaluación de los textos escritos que leen los alumnos; de acuerdo a lo visualizado en la figura 4 se pudo lograr un avance significativo después de la aplicación de *Kahoot* en clases. De tal manera, se evidencia que el promedio de respuesta en esta dimensión mejoró en 5,21 puntos, pasando de un nivel de inicio hacia uno de logro destacado. Este resultado difiere del obtenido en esta dimensión por Sulca (2022) quien en su investigación obtuvo menor avance (1,25 puntos) en la reflexión de textos después de la aplicación de *Kahoot* comparado con las dimensiones de obtención e inferencia. Por tanto, los resultados positivos obtenidos en el actual estudio pueden estar vinculados al uso de las preguntas abiertas, nubes de palabras o encuestas con la herramienta, permitiendo así que los alumnos se expresen de

manera concisa al emitir juicios sobre el texto, al analizar la intención del autor o al distinguir hechos de opiniones.

Además, al encontrarse en un ambiente competitivo junto con sus pares, las actividades que involucran mayor reflexión se vuelven divertidas, interesantes y demandantes para los alumnos; representando un gran avance si se considera que estas suelen ser actividades tediosas y aburridas cuando se emplea la metodología tradicional.

Si bien este estudio es un aporte para la literatura científica respecto a la gamificación con *Kahoot* y el aprendizaje de la competencia de lectura de textos en inglés en la región de Moquegua, Ilo; se presentan aún algunas limitaciones. La muestra de la investigación no es suficiente para generalizar sus resultados a toda la provincia de Ilo, por lo que se espera y se invita a que más docentes realicen investigaciones con muestras mayores para corroborar los beneficios de la herramienta dentro de la provincia. De igual importancia, es necesario resaltar que el actual estudio no experimentó con *Kahoot* para la mejora de todas las habilidades o competencias en inglés, quedando así aún interrogaciones acerca de su potencial para la adquisición del inglés en estudiantes a nivel regional.

Finalmente, Granda (2021) menciona que para implementar *Kahoot* en un aula es necesario la existencia de Internet y de dispositivos; de tal forma, se recomienda que estudiosos interesados en replicar esta investigación en otras instituciones tengan en cuenta que aulas no equipadas de manera adecuada pueden conducir a resultados frustrantes respecto a los esfuerzos realizados al intentar innovar en las aulas de inglés.

Conclusiones

Primera. *Kahoot* influye significativamente en el nivel de aprendizaje de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022. (p-valor 0,000010). Se evidenció que el total de estudiantes subieron de nivel al inmediato superior ($R_p = 24$), ningún estudiante se mantuvo en el mismo nivel ($R_e=0$) y también ningún estudiante bajó de nivel ($R_n = 0$).

Segunda. *Kahoot* influye significativamente en el nivel de aprendizaje en la capacidad obtiene información del texto escrito en inglés en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022 (p-valor 0,000299). Se determinó que, diecisiete estudiantes subieron de nivel al inmediato superior ($R_p = 17$), seis estudiantes se mantuvieron en el mismo nivel ($R_e=6$) y solo un estudiante bajo de nivel ($R_n = 1$).

Tercera. *Kahoot* influye significativamente en el nivel de aprendizaje en la capacidad infiere información de texto escrito en inglés en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022 (p-valor 0,000139). Se evidenció que, dieciocho estudiantes subieron de nivel al inmediato superior ($R_p = 18$), seis estudiantes se mantuvieron en el mismo nivel ($R_e=6$) y ningún estudiante bajó de nivel ($R_n = 0$).

Cuarta. *Kahoot* influye significativamente en el nivel de aprendizaje en la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito en inglés en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022 (p-valor 0,000046). Se determinó que, veintiún estudiantes subieron de nivel al inmediato superior ($R_p = 21$), luego tres estudiantes se mantuvieron en el mismo nivel ($R_e=3$) y ningún estudiante bajó de nivel ($R_n = 0$).

Recomendaciones

Primera. Se recomienda a la Institución Educativa realizar diferentes eventos que se compartan experiencias exitosas en las diferentes áreas curriculares. Asimismo, promover en diferentes actividades curriculares y extracurriculares la utilización activa del idioma extranjero: inglés.

Segunda. Se sugiere a los docentes del área de inglés fortalecer y promover la lectura en diferentes espacios académicos y no académicos. En suma, involucrar activamente diversas herramientas digitales de fácil uso para ellos y padres de familia.

Tercera. Se recomienda a los estudiantes a involucrarse más activamente en la utilización de herramientas digitales como *Kahoot* en el potenciamiento del aprendizaje del idioma inglés, especialmente en la competencia de lectura considerando vocabulario, gramática y expresiones fraséales.

Cuarta. Se recomienda a los docentes del área de inglés involucrarse con el uso de la herramienta *Kahoot* en diferentes competencias del área de inglés, para fortalecer la participación, interés y aprendizaje autónomo del mismo. En suma, evaluar el aprendizaje en periodos largos para medir la eficacia del mismo.

Referencias

- Abdullah, U., & Syafii, A. (2018). *Kahoot* as the Media Platform for Learn English. *English Education Journal of English Teaching and Research*, 3(1), 52-57.
<https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/inggris/article/view/11754>
- Alviárez, L., Romero, L., García, K., & Torres, A. (2017). La sintaxis del inglés y su influencia en la comprensión de textos. *Telos: Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales*, 19(1), 103-118. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=99356728017>
- Arias, F. G. (2012). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica*. 6ta. Fidas G. Arias Odón
- Barragán, R., Herrera, Z., Colcha, E., & Guano, D. (2019). La comprensión lectora de textos técnicos en inglés y uso de técnicas pedagógicas interactivas para el aprendizaje en los estudiantes universitarios. *Revista Ciencia Digital*, 3(3.2), 6-23.
<https://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/CienciaDigital/article/view/712>
- Carrasco Díaz, Sergio (2007). *Metodología de la investigación científica*. Editorial San Marcos, Lima
- Educación, P. M. d. (2016). *Curriculo nacional de la educación básica. a*. Recuperado de:
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculonacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Flores, S. (2019). Nivel comprensión lectora en inglés como segunda lengua en estudiantes universitarios. *Revista Innova Educación*, 1(3), 288-300.
<https://doi.org/10.35622/j.rie.2019.03.003>
- Gastulo Rios, R., & Murrieta Tello, V. (2018). La historieta como estrategia didáctica y la comprensión de textos en idioma inglés en los alumnos del tercer grado de educación

secundaria de la institución educativa Coronel Pedro Portillo, Pucallpa, 2017. *Investigación Universitaria UNU*, 8(2), 20–29. Recuperado a partir de <http://revistas.unu.edu.pe/index.php/iu/article/view/3>

Gómez, N. (2018). *Estrategias de aprendizaje en la comprensión lectora y producción escrita del inglés de estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa Pedro Antonio Molina de la Ciudad de Cali (Colombia)*. [Tesis para optar el grado de maestro]. Pontificia Universidad Javeriana. Santiago de Cali. Obtenido de: <http://vitela.javerianacali.edu.co/handle/11522/10724>

Graham, S. (2015). Formative assessment and writing: A meta-analysis. *Elementary School Journal*, 115(4), 523-547. <https://doi.org/10.1086/681947>

Granda, P. (2021). *Kahoot como herramienta de reforzamiento en la evaluación del aprendizaje del idioma inglés en la institución educativa secundaria de Limatambo – Cusco 2019* [Tesis para título de Segunda Especialidad, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Repositorio institucional de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/20.500.12773/14056>

Guano Merino, D. F., Barragán Murillo, R. de los Ángeles, Rodríguez Arellano, N. G., & Terán Peralta, A. M. (2020). La plataforma lúdica *Kahoot* en el aprendizaje de vocabulario en inglés. *ConcienciaDigital*, 3(1.2), 44-62. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v3i1.2.1172>

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, M. P. (2014). *Metodología de la investigación (6.a ed.)*. McGraw Hill Educación.

Junhee, P., & Yusun, K. (2022). Prediction abilities vs. content schema in explaining korean EFL learners' reading comprehension. *English Teaching (South Korea)*, 73(3), 77-94. doi:10.15858/ENGTEA.73.3.201809.77

- Kapp, K. (2012) *The Gamification of Learning and Instruction. Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer, San Francisco, CA.
- Lamos, M. (2019). Mitos y Realidades del Uso de las TIC en la Enseñanza del Inglés con Fines Específicos. *Revista de Lenguas Modernas*, 30(30).
<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rlm/article/view/38985/39752>
- Laura, K., Clavieta, M., Morales, K., & Aza, P. (2021). Aplicación Quizizz y comprensión de textos en inglés con el contenido de la plataforma educativa “Aprendo en Casa”. *Revista Innova Educación*, 3(1), 151-159.
<https://www.revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/223>
- Laura-De La Cruz, K. M., Gebera, O. W. T., & Copaja, S. J. N.. (2022). Application of Gamification in Higher Education in the Teaching of English as a Foreign Language. *In Advances in Wireless Communications and Applications* (pp. 323–341). Advances in Wireless Communications and Applications. https://doi.org/10.1007/978-981-16-5063-5_27
- Lin, D., Ganapathy, M., & Kaur, M. (2018). *Kahoot! It: Gamification in Higher Education*. *Pertanika Social Sciences & Humanities*, 26(1), 565–582.
https://www.researchgate.net/publication/320182671_Kahoot_It_Gamification_in_Higher_Education
- López, C., & Quispe, J. (2020). *La gamificación por aplicaciones en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en estudiantes de la institución educativa Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa 2020* [Tesis para maestría, Universidad Católica de Santa María]. Repositorio institucional de la Universidad Católica de Santa María
<http://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/handle/UCSM/10431>

- Martínez Navarro, Gema (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de *Kahoot*. *Opción*, 33(83),252-277. ISSN: 1012-1587. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31053772009>
- Medina, E., & Hurtado, C. (2017). *Kahoot!* A Digital Tool for Learning Vocabulary in a language classroom. *Revista Publicando*, 4(12 (1)), 441–449. <https://revistapublicando.org/revista/index.php/crv/article/view/673>
- Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculonacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Ministerio de Educación. (2017). *Programa Curricular de Educación Secundaria*. Aprobado mediante Resolución Ministerial Nro.649-2016-MINEDU. Lima. Perú
- Narváez, J., & Santillán, J. (2021). The implementation of the Student Response System (SRS) *Kahoot!* In EFL classes and its effects on Reading comprehension. *INNOVA Research Journal*, 6(2), 1–21. <https://doi.org/10.33890/innova.v6.n2.2021.1655>
- Ochoa, J. (2019). *El uso del Kahoot y su contribución en la mejora de la habilidad de escritura del idioma inglés en estudiantes de pregrado del primer ciclo de una universidad privada de Lima* [Tesis para maestría, Universidad Tecnológica del Perú]. Repositorio institucional de la Universidad Tecnológica del Perú <https://repositorio.utp.edu.pe/handle/20.500.12867/2441>
- Paramjit, K., & Reenuga, N. (2019). *Kahoot!* in the English Language Classroom. *South East Asia Journal of Contemporary Business, Economics and Law*, 20(2), 49-54. <https://www.researchgate.net/publication/338035766>
- Pardo, F. (2019). *Aplicación del Kahoot como herramienta didáctica para la mejora del dominio de unidades sintácticas del idioma inglés en estudiantes universitarios* [Tesis para maestría, Universidad San Martín de Porres]. Repositorio institucional de la

Universidad San Martín de Porres

<https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/6075>

Pareja, C. (2022). *Programa “Me divierto con Kahoot” en la mejora en el aprendizaje del idioma inglés en alumnos del cuarto grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica* [Tesis para maestría, Universidad San Martín de Porres].

Repositorio institucional de la Universidad San Martín de Porres

<https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/9700>

Peña, M. (2020). *El uso de Kahoot como herramienta virtual y el aprendizaje de la robótica en estudiantes de mecatrónica de un instituto superior tecnológico* [Tesis de Maestría, Universidad San Martín de Porres].

<https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/7515>

Peterson, J. (2022). A case study of the effects of hybrid extensive reading on JFL learners' reading rates and comprehension. *System*, 107, 102815.

<https://doi.org/10.1016/j.system.2022.102815>

Pinto, F. (2022). *Uso de gamificación con las plataformas Kahoot, Quizizz, y Duolingo y su relación con el rendimiento académico en el área de inglés en los estudiantes de quinto grado de secundaria de la Institución educativa particular Orleans Goleman, Arequipa 2020* [Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. En *Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa*.

Nacional de San Agustín de Arequipa.

<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/20.500.12773/15215>

Prado-Huarcaya, D. L., & Escalante-López, M. E. (2020). Estrategias de aprendizaje y la comprensión de textos escritos del idioma inglés. *Investigación Valdizana*, 14(3), 140–

147. <https://doi.org/10.33554/riv.14.3.730>

- Solé, I. (2012). Competencia lectora y aprendizaje. *Revista Iberoamericana De Educación*, 59, 43-61. <https://doi.org/10.35362/rie590456>
- Sulca Rojas, L. A. (2022). *El Kahoot como recurso de retroalimentación formativa para desarrollar la habilidad del reading en el idioma inglés en estudiantes del segundo año de la I.E. San Miguel Pisco, Ica- 2021* [Universidad Jose Carlos Mariategui]. En *Universidad José Carlos Mariátegui*. <https://repositorio.ujcm.edu.pe/handle/20.500.12819/1675>
- Umar, F., & Syafii, A. (2018). *Kahoot as the media platform for learn English*. *English Education: Journal of English Teaching and Research*, 3(1), 52–57. <https://doi.org/10.29407/JETAR.V3I1.11754>
- Vallejos, M. (2022). *Kahoot y la competencia Lee diversos tipos de textos en inglés en los estudiantes, Lima-2022* [Universidad César Vallejo]. En *Repositorio Institucional - UCV*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/94961>
- Vara, A. (2015). *Desde La Idea hasta la sustentación: Siete pasos para una tesis exitosa. Un método efectivo para las ciencias empresariales*. Instituto de Investigación de la Facultad de Ciencias Administrativas y Recursos Humanos. [Universidad de San Martín de Porres. Lima]. Manual electrónico
- Werbach, K., & Hunter, D. (2015). *The Gamification Toolkit: Dynamics, Mechanics, and Components for the Win*. Philadelphia: Wharton School Press.
- Wolf, M. K., & Lopez, A. A. (2022). Developing a technology-based classroom assessment of academic reading skills for English language learners and teachers: Validity evidence for formative use. *Languages*, 7(2) doi:10.3390/languages7020071

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

Tabla 13

Matriz de consistencia

| Problema | Objetivos | Hipótesis | Variables, dimensiones e indicadores | Metodología |
|--|---|--|---|---|
| <p>General</p> <p>¿Cuál es la influencia de <i>Kahoot</i> en la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022?</p> | <p>General</p> <p>Determinar la influencia de <i>Kahoot</i> en el nivel de aprendizaje de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022.</p> | <p>General</p> <p><i>Kahoot</i> influye significativamente en el nivel de aprendizaje de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022.</p> | <p>Variable Independiente(x)</p> <p>X1. Kahoot</p> <p>Dimensión 1 Inmersión en el uso de la plataforma</p> <p>Indicadores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicación del acceso a la plataforma. • Explicación del llenado de datos. • Alcance y recomendaciones. <p>Dimensión 2 Planificación</p> <p>Indicadores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseño del reactivo de opción Quiz. • Diseño del reactivo de opción verdadero o falso. • Diseño del reactivo de opción control deslizante. • Diseño del reactivo de opción <i>puzzle</i>. • Diseño del reactivo de opción de encuesta. | <p>Tipo: Aplicada</p> <p>Diseño: Preexperimental</p> <p>Población y muestra: 146 estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera de Ilo.</p> <p>24 estudiantes del primer año del nivel secundario</p> <p>Técnicas: Examen de conocimientos</p> <p>Instrumentos: Prueba Escrita</p> |
| <p>Específicos</p> <p>PE1. ¿Cuál es la influencia de <i>Kahoot</i> en el nivel de aprendizaje de la capacidad obtiene información del texto escrito en inglés en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes</p> | <p>Específicos</p> <p>OE1. Establecer la influencia de <i>Kahoot</i> en el nivel de aprendizaje en la capacidad obtiene información del texto escrito en inglés en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes</p> | <p>Específicas</p> <p>Hi1. <i>Kahoot</i> influye significativamente en el nivel de aprendizaje en la capacidad obtiene información del texto escrito en inglés en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes</p> | | |

| Problema | Objetivos | Hipótesis | Variables, dimensiones e indicadores | Metodología |
|---|---|---|---|-------------|
| <p>Cabello de Carbonera, Ilo, 2022?</p> <p>PE2. ¿Cuál es la influencia de <i>Kahoot</i> en la evaluación del nivel de aprendizaje de la capacidad infiere información de texto escrito en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022?</p> <p>PE3. ¿Cuál es la influencia de <i>Kahoot</i> en la evaluación del nivel de aprendizaje de la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito en inglés en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022?</p> | <p>Cabello de Carbonera, Ilo, 2022.</p> <p>OE2. Identificar la influencia de <i>Kahoot</i> en el nivel de aprendizaje en la capacidad infiere información de texto escrito en inglés en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022.</p> <p>OE3. Evaluar la influencia de <i>Kahoot</i> en el nivel de aprendizaje en la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito en inglés en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022.</p> | <p>Cabello de Carbonera, Ilo, 2022.</p> <p>Hi2.<i>Kahoot</i> influye significativamente en el nivel de aprendizaje en la capacidad infiere información de texto escrito en inglés en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022.</p> <p>Hi3.<i>Kahoot</i> influye significativamente en el nivel de aprendizaje en la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito en inglés en los estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, Ilo, 2022.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Diseño del reactivo de opción pregunta abierta. • Diseño del reactivo de opción de nube de palabras. <p>Dimensión 3 Ejecución Indicadores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollan los cuestionarios propuestos. <hr/> <p>Variable Dependiente(y) Y1. Competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés</p> <p>Dimensión 1 Obtiene información el texto escrito Indicadores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Precisa información el texto • Detalla información • Identificar relaciones de causa y efecto <p>Dimensión 2 Infiere información del texto escrito Indicadores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Infiere significados • Infiere ideas principales y secundarias no | |

| Problema | Objetivos | Hipótesis | Variables, dimensiones e indicadores | Metodología |
|----------|-----------|-----------|--|-------------|
| | | | <p>presentado lícitamente en el texto.</p> <ul style="list-style-type: none">• Propone títulos para el texto. <p>Dimensión 3 Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito</p> <p>Indicadores</p> <ul style="list-style-type: none">• Emitir un juicio frente a un comportamiento.• Distinguir un hecho, una opinión.• Analiza la intención del autor | |

Anexo 2. Prueba escrita de la variable dependiente

Mr. and Mrs. Smith have one son and one daughter. The son's name is John. The daughter's name is Sarah. The Smiths live in a house. They have a living room. They watch TV in the living room. The father cooks food in the kitchen.

They eat in the dining room. The house has two bedrooms. They sleep in the bedrooms. They keep their clothes in the closet.

There is one bathroom. They brush their teeth in the bathroom. The house has a garden. John and Sarah play in the garden. They have a dog. John and Sarah like to play with the dog.

Dimensión 1: Obtiene información el texto escrito

1. Mr. and Mrs. Smith have:

- a) One son
- b) One daughter
- c) One son and one daughter

2. What is the relationship between Jhon and Sarah?

- a) Siblings
- b) Cousins
- c) Brothers

3. The Smiths are a family of:

- a) 2
- b) 4
- c) 5

- 4. Mr. and Mrs. Smith live in ...**
- a) A house
 - b) An apartment
 - c) A flat
- 5. According to the text, where does the family watch TV?**
- a) In the kitchen
 - b) In the garage
 - c) In the living room
- 6. Who cooks in the kitchen?**
- a) Sarah
 - b) Mr. Smith
 - c) Mrs. Smith
- 7. In the house, where does the family brush their teeth?**
- a) In the kitchen
 - b) In the bathroom
 - c) In the living room
- 8. Where do the Jhon and Sarah play?**
- a) In the bedroom
 - b) In the dining room
 - c) In the garden
- 9. The family has a pet, this is a:**
- a) Cat
 - b) Dog
 - c) Bird

Dimensión 2: Infiere información del texto escrito

- 10. In the first paragraph, what does the verb HAVE mean?**
- a) To possess
 - b) To be
 - c) To keep
- 11. According to the text, what does the word THEY refer to?**
- a) The family
 - b) The bedrooms
 - c) The siblings
- 12. In the second paragraph, the word THEIR, talks about the:**
- a) The clothes

b) The Smiths

c) The rooms

13. In the text, what is true?

a) The house has one bedroom

b) The house has two bedrooms

c) The house has three bedrooms

14. What type of text is it?

a) Descriptive

b) Critical

c) Scientific

15. What is the main idea of the text?

a) It is about the smith's house

b) It is about the family

c) It is about the parents

16. According to the text, which title would you give to the main paragraph?

a) My family's house

b) My parent's house

c) My own house

17. Which title is more appropriate for the text?

a) My dream house

b) Parts of my house

c) Describing my house

Dimensión 3: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito

18. Sleeping in the living room is the same as sleeping in the bedroom?

a) Yes, it is the same.

b) No, it is better to sleep in the bedroom.

c) Yes, it is more comfortable to sleep in the bathroom.

19. The families with pets tend to have gardens.

a) Yes, because pets need space to run around.

b) Yes, because of adults.

c) No, because it is more expensive.

20. It is common to keep clothes in the closet.

a) No, closets are too small.

b) Yes, I have too many.

c) Yes, to keep them organized.

21. What is the feeling that the author expresses about the text?

- a) Nervousness
- b) Happiness
- c) Sadness

22. What is real about the text?

- a) Part of the text
- b) One sentence on the text
- c) The whole text

23. What social group is the narrator talking about?

- a) Friends
- b) Colleagues
- c) Family

24. The author's intention is:

- a) To talk about the importance of having a family
- b) To talk about the Smith and their house
- c) To talk about his/her life in the house.

25. In the last part of the text, what does the author mention?

- a) Talks about the garden and the dog
- b) Talks about the John and Sarah
- c) Talks about the cellar of the house

26. What is the author focusing on?

- a) The siblings, Jhon and Sarah
- b) The rooms of the house
- c) The parents, Mr. And Mrs.

Anexo 3. Confiabilidad del instrumento de prueba escrita

El coeficiente de Kuder-Richardson fue considerado para demostrar la confiabilidad del instrumento utilizado:

$$r = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{M(K-M)}{KS^2} \right]$$

Donde
K= Puntaje máximo
M= Media aritmética
S= Desviación estándar

Piloto: Estudiantes de primer año de nivel secundario de un colegio público de la región de Tacna

| Nº | NOTA |
|---------|------|
| 1 | 14 |
| 2 | 16 |
| 3 | 17 |
| 4 | 14 |
| 5 | 15 |
| 6 | 15 |
| 7 | 8 |
| 8 | 15 |
| 9 | 14 |
| 10 | 13 |
| 11 | 16 |
| 12 | 16 |
| 13 | 17 |
| 14 | 10 |
| 15 | 14 |
| M= 13.7 | |

| | |
|-----------------------|-------|
| K= | 17 |
| M= | 13.7 |
| S= | 4.399 |
| S²= | 19.36 |


Formula

| | | | | |
|------------|--------|---|-----|-----------------|
| r = | K | * | 1 - | M (K - M) |
| | K-1 | | | KS ² |
| r = | 1.06 | * | 1 - | 45.21 |
| r = | 1.06 | * | | 329.12 |
| r = | | | | 0.86 |
| r = | 0.9116 | | | |

Conclusión:

Se alcanzó un resultado de **0.9116** lo cual sustenta que existe una confiabilidad alta, al aplicar el coeficiente de Kuder-Richardson 2.0.

Anexo 4. Validación de juicio de expertos – variable dependiente

| | |
|---|--|
|  | UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES ESCUELA DE EDUCACIÓN DEPARTAMENTO DE IDIOMA EXTRANJERO FORMATO DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS |
|---|--|

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Laura de la cruz, Kevin Mario
- 1.2. Grado Académico. Maestro en Docencia Universitaria y Gestión Educativa
- 1.3. Profesión: Licenciado en Educación, especialidad en Idioma Extranjero y Traductor Interprete.
- 1.4. Institución donde labora: Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann
- 1.5. Cargo que desempeña: Docente Universitario
- 1.6. Denominación del Instrumento:
Prueba escrita: Competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés
- 1.7. Autor del instrumento: Daniela Fernanda Vélez Valdivia
- 1.8. Carrera profesional: Licenciando en Educación: Especialidad en Idioma Extranjero.

II. VALIDACIÓN

| INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO | CRITERIOS Sobre los ítems del instrumento | Muy Malo | Malo | Regular | Bueno | Muy Bueno |
|---|--|----------|------|---------|-------|-----------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. CLARIDAD | Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión | | | | | X |
| 2. OBJETIVIDAD | Están expresados en conductas observables, medibles | | | | | X |
| 3. CONSISTENCIA | Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría | | | | X | |
| 4. COHERENCIA | Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable | | | | | X |
| 5. PERTINENCIA | Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados | | | | X | |
| 6. SUFICIENCIA | Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento | | | | X | |
| SUMATORIA PARCIAL | | | | | 12 | 15 |
| SUMATORIA TOTAL | | 27 | | | | |



III. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

3.1. Valoración total cuantitativa: 27


3.2. Opinión: FAVORABLE DEBE MEJORAR

NO FAVORABLE

3.3. Observaciones: Éxitos

Tacna, 09 de setiembre de 2022

Firma

| | |
|---|--|
|  | UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES ESCUELA DE EDUCACIÓN DEPARTAMENTO DE IDIOMA EXTRANJERO FORMATO DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS |
|---|--|


INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

IV. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Apayco Zavala, Lesly Joselin
- 1.2. Grado Académico. Maestro en Docencia Universitaria y Gestión Educativa
- 1.3. Profesión: Licenciado en Educación, especialidad en Idioma Extranjero y Traductor Interprete.
- 1.4. Institución donde labora: Universidad Tecnológica del Perú – Lima
- 1.5. Cargo que desempeña: Docente Universitario
- 1.6. Denominación del Instrumento:
Prueba escrita: Competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés
- 1.7. Autor del instrumento: Daniela Fernanda Vélez Valdivia
- 1.8. Carrera profesional: Licenciando en Educación: Especialidad en Idioma Extranjero.

V. VALIDACIÓN

| INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO | CRITERIOS Sobre los ítems del instrumento | Muy Malo | Malo | Regular | Bueno | Muy Bueno |
|---|--|----------|------|---------|-------|-----------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. CLARIDAD | Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión | | | | | X |
| 2. OBJETIVIDAD | Están expresados en conductas observables, medibles | | | | X | |
| 3. CONSISTENCIA | Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría | | | | X | |
| 4. COHERENCIA | Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable | | | | | X |
| 5. PERTINENCIA | Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados | | | | X | |
| 6. SUFICIENCIA | Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento | | | | X | |
| SUMATORIA PARCIAL | | | | | 16 | 10 |
| SUMATORIA TOTAL | | 26 | | | | |

| | |
|---|--|
|  | <p>UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES ESCUELA DE EDUCACIÓN DEPARTAMENTO DE IDIOMA EXTRANJERO FORMATO DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS</p> |
|---|--|

VI. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

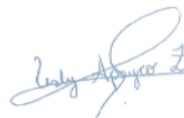
3.4. Valoración total cuantitativa: 26

3.5. Opinión: FAVORABLE DEBE MEJORAR


NO FAVORABLE

3.6. Observaciones: Muy consistente los indicadores sustentados

Tacna, 10 de setiembre de 2022



Firma

| | |
|---|--|
|  | UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES ESCUELA DE EDUCACIÓN DEPARTAMENTO DE IDIOMA EXTRANJERO FORMATO DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS |
|---|--|


INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

VII. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Manzur Vera, Gabriela.
- 1.2. Grado Académico. Maestro en Docencia Universitaria y Gestión Educativa
- 1.3. Profesión: Licenciado en Educación, especialidad en Idioma Extranjero y Traductor Interprete.
- 1.4. Institución donde labora: Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann
- 1.5. Cargo que desempeña: Docente Universitario
- 1.6. Denominación del Instrumento:
Prueba escrita: Competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés
- 1.7. Autor del instrumento: Daniela Fernanda Vélez Valdivia
- 1.8. Carrera profesional: Licenciando en Educación: Especialidad en Idioma Extranjero.

VIII. VALIDACIÓN

| INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO | CRITERIOS Sobre los ítems del instrumento | Muy Malo | Malo | Regular | Bueno | Muy Bueno |
|---|--|----------|------|---------|-------|-----------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. CLARIDAD | Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión | | | | | X |
| 2. OBJETIVIDAD | Están expresados en conductas observables, medibles | | | | X | |
| 3. CONSISTENCIA | Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría | | | | X | |
| 4. COHERENCIA | Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable | | | | | X |
| 5. PERTINENCIA | Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados | | | | | X |
| 6. SUFICIENCIA | Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento | | | | X | |
| SUMATORIA PARCIAL | | | | | 12 | 15 |
| SUMATORIA TOTAL | | 27 | | | | |

| | |
|---|--|
|  | <p>UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN FACULTAD DE EDUCACIÓN, COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES ESCUELA DE EDUCACIÓN DEPARTAMENTO DE IDIOMA EXTRANJERO FORMATO DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS</p> |
|---|--|

IX. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

3.7. Valoración total cuantitativa: 27

3.8. Opinión: FAVORABLE DEBE MEJORAR

NO FAVORABLE

3.9. Observaciones: Buen trabajo

Tacna, 8 de setiembre de 2022



Firma

Anexo 5. Evidencia de campo



MINISTERIO DE EDUCACION – DREMOQUEGUA – UGEL ILO
I.E. "Mercedes Cabello de Carbonera"

☎ 481841 - EMAIL : i.e.mercedescabellodec@gmail.com

"I.E. MERCEDES CABELLO DE CARBONERA" RUMBO A LA EXCELENCIA EDUCATIVA"
"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"
"MOQUEGUA DIGITAL"

CONSTANCIA

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MERCEDES CABELLO DE CARBONERA" DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA PROVINCIA DE ILO REGION DE MOQUEGUA, QUE SUSCRIBE;

HACE CONSTAR:

Que, la Srta. DANIELA FERNANDA VÉLEZ VALDIVIA, ha realizado su trabajo de investigación correspondiente a sus estudios de Primera Especialidad Profesional en Idioma Extranjero-UNJBG; titulado: KAHOOT Y EL NIVEL DE APRENDIZAJE DE LA COMPETENCIA LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MERCEDES CABELLO DE CARBONERA, ILO, 2022, que se realizó el 13 de septiembre del 2022 y culminó el 15 de noviembre del año 2022.

Se expide la presente constancia para los fines que la interesada considere conveniente.

Ilo, 18 noviembre del 2022



I.E. "Mercedes C. de Carbonera" - Ilo

Luz Marina Huanaco
Mg. Luz Marina Huanaco Macuaga
DIRECTORA