

KAHOOT Y EL APRENDIZAJE DE LA HABILIDAD DE LECTURA DEL IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES DE NIVEL SECUNDARIO

MOTIVATION AND ENGLISH LANGUAGE LEARNING IN SECONDARY SCHOOL STUDENTS IN A VIRTUAL CONTEXT.

*Ernesto A. Leo-Rossi
Kevin Mario Laura De La Cruz
Daniela Fernanda Vélez-Valdivia
Domingo Nicolas Pérez Yufra
Cecilia Rosario del Pilar Mendoza Gómez
María Emilia Bahamondes Rosado*

RESUMEN

La presente investigación presenta como objetivo determinar la influencia de Kahoot en el nivel de aprendizaje de la habilidad de lectura en inglés en estudiantes de nivel secundario de un colegio público en la región de Moquegua, Perú. 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 habilidad de lectura 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 this study is to determine the impact of Kahoot on the learning level of English reading skills among high school pupils attending a public school in Moquegua, Peru. 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 develop reading skills.

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

INTRODUCCIÓN

El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera es uno de los más hablados en el mundo y ha logrado convertirse en una lengua internacional utilizada en diversos ámbitos. Es llamada lengua franca debido a su uso como vehículo de comunicación entre un gran número de hablantes de otras lenguas, lo

que ha acortado brechas entre países a nivel mundial (Minedu, 2016).

BASES TEÓRICAS

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.

Con respecto a la realidad peruana, 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.

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.

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. En suma, 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.

Por tanto, la investigación se sostiene en determinar la influencia de Kahoot en el aprendizaje de la habilidad de lectura en inglés en estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa Pública.

METODOLOGÍA

La población corresponde a 53 estudiantes y la muestra está representada por la totalidad de la misma, la cual comprende a estudiantes del primer a quinto grado de secundaria de una institución educativa pública de la región de Tacna, Perú. La investigación siguió un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada y de diseño preexperimental con un solo grupo (pretest y postest), (Hernández et al., 2014)

Población y muestra

La población corresponde a 146 estudiantes y la muestra está representada por 24 estudiantes, la que comprende a estudiantes del primer año de nivel secundario de la Institución Educativa Pública de la región de Moquegua, Perú. Se utilizó un muestro no aleatorio por conveniencia para la selección de muestra de estudio, por ende, se recopiló los datos de una sección en específica.

Técnicas para el análisis de datos

Técnica

Se utilizó la técnica observación para la variable Kahoot, con respecto a la variable aprendizaje de la habilidad de lectura del idioma inglés se aplicó la técnica examen de conocimientos.

Instrumentos

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 habilidad de lectura en inglés: Obtiene, infiere y reflexiona el contenido del texto escrito.

Asimismo, se presenta a continuación las dimensiones de las variables de estudio.

Variable 1: Kahoot

- Dimensión 1: Inmersión en el uso de la plataforma
- Dimensión 2: Planificación
- Dimensión 3: Ejecución

Variable 2: Habilidad de lectura en inglés.

- Dimensión 1: Obtiene información el texto escrito

- Dimensión 2: Infiere información del texto escrito
- Dimensión 3: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito

Escala de medición

A través de la escala de Likert se consideran las categorías:

En inicio 0 – 10

En proceso 11 – 13

Logro esperado 14 - 17

Logro destacado 18 – 20

Las escalas son de acuerdo el Currículo Nacional de Educación Básica regular vigente, con el fin de reconocer el impacto de Kahoot en la mencionada habilidad en la prueba de entrada y salida.

Confiabilidad

Como lo hace notar Soler (2008), se contrastó la confiabilidad del instrumento de medición del examen de conocimiento de inglés a través del coeficiente de Kuder-Richarson 2.0, obteniendo como resultado 0,91, lo cual evidencia una alta confiabilidad.

Resultados

En la tabla 1 situada en los anexos, se muestra a la variable aprendizaje de la habilidad de lectura en inglés: en estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa Pública, 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 postest; 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%).

La tabla 2, que se encuentra en los anexos, muestra que la variable aprendizaje de la habilidad de lectura en inglés, en su dimensión 1: Obtiene información del texto escrito: en estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa Pública, 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”.

Como se puede apreciar en la tabla 3 ubicada en los anexos, la variable aprendizaje de la habilidad de lectura en inglés, en su dimensión 2: Infiere información de texto escrito: en estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa Pública, 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”.

En la tabla 4 ubicada en los anexos, se puede observar que la variable aprendizaje de la habilidad de lectura en inglés, en su dimensión 3: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito: en estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa Pública, 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 postest 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”.

En la tabla 5 que se encuentra en los anexos, observamos que la variable aprendizaje de la habilidad de lectura en inglés en estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa Pública, 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 = 0,000010; 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 habilidad de lectura en inglés en estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa Pública.

Discusión

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 aprendizaje de la habilidad de lectura en inglés en estudiantes de nivel

secundario de una Institución Educativa Pública.

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 de los anexos se detalla 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 de obtener información del texto escrito en inglés en los estudiantes de la muestra. En la tabla 2 que se encuentra en los anexos, 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 (Laura et al.,

2021; Laura-De La Cruz et al., 2022, Laura-De La Cruz et al., 2023).

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. 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 (Laura-De La Cruz et al., 2022).

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; 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 (Laura-De La Cruz et al., 2022).

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

Se concluye que la plataforma Kahoot influye significativamente en el aprendizaje de la habilidad de lectura en inglés en estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa Pública (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 ($R_n = 0$).

Kahoot 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.

Con respecto a la capacidad de obtener información del texto escrito en inglés Kahoot influye significativamente en el aprendizaje de la habilidad de lectura en inglés en estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa Pública (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 bajó de nivel ($R_n = 1$).

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.

Por otro lado, en la capacidad de inferir información de texto escrito en inglés, Kahoot influye significativamente en el aprendizaje de la habilidad de lectura en inglés en estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa Pública (p-valor 0,000139). Se demostró a través de la presente investigación, que dieciocho estudiantes subieron de nivel al inmediato superior (Rp = 18), seis estudiantes se mantuvieron en el mismo nivel (Re=6) y ningún estudiante bajó de nivel (Rn = 0).

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.

En ese sentido, se demostró que Kahoot influye significativamente en el nivel de aprendizaje en la capacidad reflexiva y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito en el aprendizaje de la habilidad de lectura en inglés en estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa Pública (p-valor 0,000046). Determinándose 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 bajó de nivel (Rn = 0).

Referencias Bibliográficas

- 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/nggris/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 Murillo, R. de los Ángeles, Herrera Andrade, Z. V., Colcha Guashpa, E. I., & Guano Merino, D. F. (2019). La comprensión lectora de textos técnicos en inglés y uso de técnicas pedagógicas interactivas para el aprendizaje en los estudiantes universitarios. *Ciencia Digital*, 3(3.2), 6-23. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v3i3.2.712>
- Carrasco Díaz, Sergio (2007). *Metodología de la investigación científica*. Editorial San Marcos, Lima
- Educación, P. M. d. (2016). *Currículo nacional de la educación básica*. Minedu. <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. <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* [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Javeriana]. Repositorio Institucional Pontificia Universidad Javeriana. <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 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. *Conciencia Digital*, 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/rm/article/view/38985/39752>
- Laura, K., Morales, K., Clavitea, M., & 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://doi.org/10.35622/j.rie.2021.01.007>
- Laura, K., Noa, S., Lujano, Y., Alburqueque, M., Medina, G., & Pilicita, H. (2021). Una nueva perspectiva desde la enseñanza de inglés. El aprendizaje invisible y sus aportes en la adquisición de una lengua extranjera. *Revista Innova Educación*, 3(3), 140-148. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.03.009>
- Laura-De La Cruz, K. M. L., 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 Intelligent Decision Technologies* (pp. 323–341). *Advances in Intelligent Decision Technologies*.

- https://doi.org/10.1007/978-981-16-5063-5_27
- Laura De La Cruz, K. M., & Tolentino Cotrina, M. P. (2022). Quizizz en el aprendizaje del inglés en estudiantes de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021. *Puriq*, 4, e298. <https://doi.org/10.37073/puriq.4.298>
- Laura-De La Cruz, K. M., Roque-Coronel, L.-M., Noa-Copaja, S. J., & Rejas-Junes, L. R.. (2022). Flipped Classroom Methodology in English Language Learning in Higher Education. *In Lecture Notes in Networks and Systems* (pp. 448–459). Lecture Notes in Networks and Systems. https://doi.org/10.1007/978-3-030-96293-7_37
- Laura-De La Cruz, K.M., Noa-Copaja, S.J., Pino-Nina, E., Bazán-Velásquez, S.M., Montesinos-Valencia, C.C. (2022). Gamification for Learning Aymara Vocabulary in Students from Peru. In: Rocha, A., Adeli, H., Dzemyda, G., Moreira, F. (eds) *Information Systems and Technologies. WorldCIST 2022. Lecture Notes in Networks and Systems, vol 469*. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-04819-7_44
- Laura-De La Cruz, K.M., Bazán-Velásquez, S.M., Montesinos-Valencia, C.C., Quispe-Vargas, M., Espinoza-Vidaurre, S.M. (2023). Efficacy of the Flipped Classroom Model on Students at Jorge Basadre Grohmann National University of Tacna in English Learning. In: Mesquita, A., Abreu, A., Carvalho, J.V., de Mello, C.H.P. (eds) *Perspectives and Trends in Education and Technology. Smart Innovation, Systems and Technologies*, vol 320. Springer, Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-19-6585-2_28
- Lin, D., Ganapathy, M., & Kaur, M. (2018). Kahoot! It: Gamification in Higher Education. *Pertanika Social Sciences & Humanities*, 26(1), 565–582. <http://www.pertanika.upm.edu.my/pjssh/browse/regular-issue?article=JSSH-2477-2017>
- 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. <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*. Minedu. <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, Repositorio Institucional 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* [Tesis de grado, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Repositorio Institucional Universidad 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>
- Soler Cárdenas, Silvio F.. (2008). Coeficientes de confiabilidad de instrumentos escritos en el marco de la teoría clásica de los tests. *Educación Médica Superior*, 22(2). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412008000200006&lng=es&tlng=es
- 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 [Tesis de grado, Universidad Jose Carlos Mariategui]. Repositorio Institucional 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* [Tesis de grado, Universidad César Vallejo]. 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 San Martín de Porres.
- 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

Tabla 1.*Análisis descriptivo del nivel de aprendizaje de la habilidad de lectura en inglés*

Aprendizaje de la habilidad de lectura 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

Tabla 2.*Análisis descriptivo 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

Tabla 3.*Análisis descriptivo 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

Tabla 4.

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

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

Tabla 5.

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

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