



UNIVERSIDAD JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

ESCUELA DE POSGRADO

SEGUNDA ESPECIALIDAD EN INGLÉS EDUCATIVO

TRABAJO ACADÉMICO

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

PRESENTADO POR

Mg. LUIS ALEJANDRO SULCA ROJAS

ASESORA

Dra. PALMIRA ESPERANZA ROMERO DIAZ

PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN INGLÉS

EDUCATIVO

MOQUEGUA – PERÚ

2022

ÍNDICE DE CONTENIDO

CARÁTULA	
PÁGINA DE JURADO.....	i
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTOS.....	iii
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	iv
ÍNDICE DE TABLAS.....	vi
ÍNDICE DE FIGURAS.....	vii
RESUMEN.....	viii
CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN.....	9
1.1. Antecedentes.....	9
1.2. Descripción del Problema.....	15
1.2.1 Problema General.....	17
1.2.2 Problemas Derivados o Específicos.....	18
1.3 Objetivos.....	18
1.3.1 Objetivos Generales.....	18
1.3.2. Objetivos Específicos.....	18
1.4. Justificación.....	19
CAPÍTULO II: DESARROLLO TEMÁTICO.....	21
2.1. Marco Teórico.....	21
2.1.1. Kahoot como recurso de retroalimentación formativa.....	21
2.1.1.1. Definición de Kahoot.....	21
2.1.1.2. Retroalimentación formativa.....	22
2.1.1.3. Importancia del Kahoot.....	24
2.1.1.4. Dimensiones del Kahoot como recurso de retroalimentación formativa.....	25
2.1.1.5. Principales características del Kahoot.....	27
2.1.1.6. Funcionalidad del Kahoot.....	28
2.1.2. Habilidad del Reading en estudiantes.....	30
2.1.2.1. Definición de Reading.....	30
2.1.2.2. Dimensiones de las habilidades del Reading.....	31
2.1.2.3. Consideraciones en el Reading.....	32
2.1.2.4. El desarrollo del inglés como necesidad.....	34

2.2 Casuística de investigación	35
2.3 Presentación y Discusión de Resultados	38
2.3.1 Presentación de Resultados	38
2.3.2 Discusión de Resultados	48
CAPÍTULO III: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	50
3.1 Conclusiones	50
3.2 Recomendaciones	51
APÉNDICE	57

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Nivel de desarrollo de la habilidad del Reading en estudiantes del segundo año de secundaria en la evaluación pre test y post test.	38
Tabla 2 Obtiene información del texto escrito - evaluación pre test y post test. .	39
Tabla 3 Infiere e interpreta información del texto escrito - evaluación pre test y post test.	40
Tabla 4 Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito - evaluación pre test y post test.....	41
Tabla 5 Cuadro comparativo del desarrollo de la habilidad del Reading.	42

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Nivel de desarrollo de la habilidad del Reading en estudiantes del segundo año de secundaria en la evaluación pre test y post test.	38
Figura 2 Obtiene información del texto escrito - evaluación pre test y post test.	39
Figura 3 Infiere e interpreta información del texto escrito - evaluación pre test y post test.	40
Figura 4 Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito - evaluación pre test y post test.....	41
Figura 5 Cuadro comparativo del desarrollo de la habilidad del Reading.....	43

RESUMEN

Este estudio tiene la finalidad es determinar en qué medida el kahoot como recurso de retroalimentación formativa desarrolla la habilidad del reading en el idioma inglés en estudiantes del segundo año de la I.E. San Miguel Pisco, Ica 2021. Estudio enfocado en la parte cuantitativa de tipo aplicada. El diseño el Pre Experimental con Pre y Pos Test. La población conformó con 43 estudiantes del segundo grado sección A y B de la I.E. San Miguel Pisco, 2021. La muestra fue el segundo B constituido por 25 estudiantes quienes participan y envían sus evidencias en forma permanente. Elegidos mediante el muestreo no probabilístico. La técnica fue la encuesta y el instrumento una ficha de comprensión lectora. Los resultados fueron Mediante el análisis inferencial realizado se logró hallar el incremento del desarrollo de la habilidad del reading en el idioma inglés, en estudiantes del segundo año de la I.E. San Miguel Pisco de Ica. Obteniendo un aumento de 6,20 puntos lo cual refleja un aumento del 31%.

Palabras Clave: kahoot, recurso de retroalimentación formativa y la habilidad del reading.

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

1.1. Antecedentes

A nivel internacional

Romero y Álvarez (2020) en este estudio presenta el objetivo general fue aprender las herramientas digitales de Kahoot como recurso para trabajar con contenido literario durante las evaluaciones compartidas en el salón de clases. La investigación fue descriptiva y explicativa; teniendo a 35 estudiantes de muestra a los cuales se les aplicó un instrumento para el recojo de datos. Como resultado, se validó la efectividad de la actividad a partir de la propia motivación de los estudiantes, ya que el 89,2% dijo que aprendió más a través de Kahoot! 10,8% dijo que no. La conclusión es que mejora la relación entre los alumnos a través del método de trabajo colaborativo, todo aporta la riqueza que se deriva de la interacción y cooperación entre los alumnos.

Este estudio demuestra que la estrategia usada permitió que los alumnos refuerzan la relación entre ellos, de tal forma, que una gran cantidad de estudiantes manifestaron que el método es adecuado, que incentiva los estudiantes. Poniendo

en práctica el trabajo grupal, hace que el vínculo entre ellos se pueda desarrollar, se realiza una interacción y colaboración entre sí.

Salazar (2020), el autor señala que al aplicar la gamificación Kahoot con el fin de reforzar las asignaturas de español de los alumnos de sexto grado del Colegio de La Inmaculada, Medellín-Antioquia. La investigación fue cualitativo y descriptiva; teniendo a 9 estudiantes de muestra, donde se usaron la técnica de la encuesta, teniendo como herramienta los cuestionarios. Como resultado, los estudiantes valoraron positivamente el curso de español ya que mientras el 66,6% dijo que el curso fue bueno, el 33,3% dijo que fue muy bueno. Se concluyó que a través de la aplicación Kahoot, los estudiantes efectivamente mejoraron sus debilidades ante la falta de comprensión de las categorías gramaticales, lo que se reflejó en la participación activa y la mayor parte de su éxito en la resolución de ejercicios.

Este antecedente evidencia que el uso de Kahoot permite que los alumnos logren desarrollar positivamente sus aprendizajes, específicamente en la comprensión de las gramáticas. Es importante conocer las diversas estrategias de metodologías que existen, para que de tal manera los docentes que desconozcan puedan aplicarlas en su sesión de aprendizaje cuyo fin será que los alumnos logren alcanzar los aprendizajes esperados.

Parra; *et al* (2018). "La Aplicación Kahoot! para Motivar la Participación Activa en el Aula". (Artículo de investigación). Se tuvo como propósito de este estudio es presentar un experimento en el que GSRs Kahoot cuantifique tanto el rendimiento académico como la participación en el aula. La investigación fue descriptiva, cualitativa y explicativa; con una población de 183 alumnos a quienes se aplicaron

la encuesta de técnica, teniendo como herramienta el cuestionario. El resultado evidencia que la tasa de éxito de algunas preguntas fue del 80 % y la tasa de éxito de otras preguntas fue del 50 %. Revisar en clase mejoró los resultados finales de la prueba escrita. Se concluyó que no revelaron un efecto en los estudiantes presentados, lo que pareció sugerir que un diagnóstico de los conceptos aprendidos podría tener un efecto disuasorio en la decisión de tomar la prueba.

Martínez (2017), este artículo científico presenta el objetivo general del presente estudio fue averiguar y emplear los dispositivos móviles basados en juegos como herramientas de aprendizaje e incrementar los resultados del aprendizaje por medio de la motivación y el compromiso. La investigación fue descriptiva, bibliográfica y explicativa; para lo cual se hizo una revisión bibliográfica y encuestas a los estudiantes y docentes. Los resultados, con respecto a la primera pregunta, los docentes son bastante consistentes acerca de cómo ha cambiado el panorama educativo debido a la llegada de las nuevas tecnologías y su percepción de la gamificación del aprendizaje. La conclusión es que las nuevas tecnologías presentan grandes desafíos, pero también grandes oportunidades para reinventar y simplificar el proceso de aprender y enseñar.

Las nuevas TIC permiten que los profesores logren crear nuevos métodos de aprendizaje, estas estrategias y herramientas tecnológicas ayudan a que los estudiantes puedan desarrollar su aprendizaje cognitivo de forma que sea dinámica, eficiente, incentiva, activa, etc. Las TIC son de gran ayuda para el desarrollo de los aprendizajes, pero, muchos profesores aún se encuentran formándose con esas herramientas. Es necesario que los docentes reciban capacitaciones continuas

porque cada día la tecnología avanza y aparecen nuevos métodos, nuevas herramientas en beneficio del estudiante que de tal manera logrará alcanzar los aprendizajes previstos.

A nivel nacional

Cusicuna y Machaca (2020), los autores presentan en su estudio el propósito fue explicar los resultados de las herramientas Kahoot en el incremento de competencias establece una explicación histórica entre los estudiantes de segundo año de secundaria de la IE San Martín de Socabaya. El trabajo investigativo fue de diseño cuasi experimental, enfoque cuantitativo y nivel explicativo; teniendo a 56 estudiantes de muestra. Por ello, se aplicó la encuesta y la observación, donde se acompañó del instrumento el cuestionario en la variable dependiente y la lista de cotejos en la variable independiente. Los resultados demostraron que luego de aplicar Kahoot; los resultados alcanzados por el grupo experimental en el post-test mostraron una diferencia estadística de modo significativo, ello dado porque gran parte de los alumnos lograron niveles de aprovechamiento satisfactorios y un incremento en el porcentaje mejoró el nivel de proceso, y redujo en gran medida el número de estudiantes en el proceso del nivel antes de empezar. Se concluyó que el resultado de aplicar la herramienta Kahoot en los niveles de logro competencial compone una interpretación histórica de los alumnos de la institución educativa San Martín de Socabaya de nivel secundaria

La investigación demuestra que la estrategia empleada benefició a los estudiantes en que puedan afianzar las competencias que se pretendían fortalecer en beneficio de ellos. En la actualidad las herramientas TIC se encuentran insertadas en la

educación, porque permite que se pueda desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje eficientemente, estas herramientas benefician a los estudiantes porque les genera un ambiente agradable, familiar porque ellos manejan todo tipo de aparatos tecnológicos, por ende, se encuentran motivados e interesados por aprender usando las TIC como medio.

Huaman (2021), en este trabajo contó con la finalidad principal de determinar el alcance de la incidencia de Kahoot en el transcurso de valorar el aprendizaje de los alumnos del cuarto grado. La investigación fue diseño transeccional correlacionales-causales; teniendo a 24 estudiantes de muestra, donde se usó la encuesta de técnica y el cuestionario de instrumento. En los resultados, el 58% de los encuestados contesta siempre, mientras que el 38% contesta casi siempre, por otro lado, el 4% casi nunca contesta y el 0% nunca contesta. Se concluyó que las actividades de aprendizaje presentadas mediante la plataforma Kahoot tuvieron un efecto positivo en la motivación de los alumnos de cuarto grado “A” de la institución educativa Nueva Juventud de Santa Rita de Sigvas en el proceso de evaluación del aprendizaje.

La investigación evidencia que las herramientas TIC incentivan a los alumnos en el procedimiento de evaluación, dado esto porque ellos muestran un gran interés por aprender ya que los profesores utilizan métodos innovadores y dinámicos en su enseñanza. Los estudiantes se motivan con dichas herramientas.

Local

Angulo (2017), en el estudio presenta para mejorar el software diccionario virtual para desarrollar aprendizaje del área de inglés este presenta la metodología empleada tiene un diseño cuasi experimental, teniendo a 214 alumnos de población y 56 alumnos de muestra, dónde se han utilizado una ficha de evaluación para medir la variable independiente. Los resultados determinaron que la aplicación de software educativo diccionario virtual Longman mejora en 17,11 puntos el nivel aprendizaje del área de inglés.

En esta antecedente queda demostrado qué importantes son las TIC en el ámbito educativo. Se evidencia cómo el uso adecuado de estas herramientas genera en el estudiante un desarrollo cognitivo positivo, permitiéndoles que mejoren sus capacidades educativas de tal forma que puedan tener un rendimiento académico eficiente y sobresaliente.

Villaverde y Rosado (2021) Influencia del uso de flash cards en el desarrollo de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés de los estudiantes del 3er grado de educación secundaria de la I.E Fermín Tangüis, Ica-2020. Cuyo objetivo general fue explicar la influencia del empleo del flashcards en las sesiones de aprendizaje en la producción de diversos tipos de texto en Inglés de los estudiantes del 2do grado de secundaria. Se empleó como metodología cuantitativa, además pertenece a la investigación aplicada, de un grupo control no equivalente con diseño cuasi-experimental, teniendo en cuenta a 57 estudiantes de población y una muestra de 50 estudiantes de los cuales 25 son del GE y 25 del GC, se empleó como instrumento la Ficha de control y una Guía de observación.

1.2. Descripción del Problema

Uno de los grandes retos hoy en día es producir mejoras constantes en la calidad de la educación, asegurando así que los alumnos logren adquirir aprendizajes de manera eficiente, es una de las muchas preocupaciones de los educadores y las instituciones educativas. Con este fin, es necesario que los estudiantes tengan un entorno de aprendizaje más efectivo y pedagógico; un entorno educativo que les permita desarrollar sus habilidades de escuchar, hablar, leer, escribir en inglés y, en última instancia, sus habilidades de aprendizaje (Quishpe, 2012)

La calidad de educación tiene que ser una prioridad, tiene que mejorar cada año para el beneficio de los alumnos. De otro lado, también es importante que haya capacitaciones constantes hacia los docentes en donde puedan mejorar sus competencias y actualizarse con nuevas estrategias, nuevos métodos de enseñanza, aprender distintas herramientas tecnológicas e implementarlas en sus sesiones de aprendizaje. Estos elementos son esenciales para que se pueda mejorar la calidad de educación.

En cuanto a la aplicación de herramientas tecnológicas como es el caso del aplicativo kahoot; el Ministerio de Educación (2010), afirma que, la libre metodología posibilita que los maestros siempre tengan el potencial de innovar en su práctica profesional diaria, ser capaz de poner en práctica su propio estilo de enseñanza y desarrollar nuevos supuestos de trabajo para un mejor aprendizaje de los alumnos.

Los profesores tienen que ser versátiles en su enseñanza, tienen que buscar su propio estilo de aprendizaje. De tal manera, que puedan encontrar ciertas

estrategias que sean muy eficientes a la hora de la enseñanza, que logren desarrollar las competencias de los alumnos.

A nivel internacional; En América Latina, según Cronquist y Fiszbein (2017), los resultados de las pruebas aplicadas evidenciaron un deficiente nivel respecto al inglés. El modo educativo implementado no permite que los alumnos logren dominar el inglés necesario. Las escuelas a menudo no ofrecen los cursos de inglés necesarios, y los que lo hacen suelen ser de mala calidad.

Se evidencia que la calidad de enseñanza respecto al idioma inglés es deficiente, esto genera que los estudiantes no logren optar estas competencias del dominio adecuado de un idioma extranjero. Las instituciones educativas tienen que mostrar interés sobre este aspecto y poner su esfuerzo para que existan más cursos del idioma inglés, con el fin de que los estudiantes puedan aprender dicho idioma.

A nivel nacional; un informe a cargo de British Council (2015), hay evidencia de que, en 2014, el presidente Ollanta Humala declaró la educación bilingüe como elemental y se fijó la meta de alcanzar el bilingüismo, teniendo al idioma inglés como esencial hacia 2021. Gran parte de estudiantes peruanos estudian inglés en el nivel secundaria (57%), el 46% estudia inglés durante sus estudios universitarios y el 41% asiste a escuelas de idiomas privadas. La educación también es un motivador importante para el aprendizaje de idiomas: el 44 % aprende inglés porque es una materia obligatoria en la escuela secundaria y el 40 % aprende inglés porque lo necesita para la universidad. En conclusión, una de las mayores barreras para aprender inglés es el tiempo y el costo.

En el Perú, se estimó que para el año 2021 existiría el bilingüismo, en donde sería como prioridad el idioma inglés, según estos resultados se evidencia que un porcentaje elevado de estudiantes no logran aprender este idioma, algunos lo hacen solo como obligación y pocos acuden a academias privadas para recibir enseñanza de este idioma.

A nivel local; los alumnos del segundo año de la I.E. San Miguel en Pisco, de la provincia de Ica, se evidencia ciertas deficiencias en el aprendizaje del idioma inglés en especial en las habilidades del reading en el idioma inglés, para lo cual también existe ciertas carencias en la implementación responsable de estrategias y herramientas actuales que impulsen la mejora de esas habilidades, siendo motivo suficiente para ejecutar este estudio que incluye el kahoot como recurso de retroalimentación formativa.

En dicha institución se logró evidenciar que los estudiantes no logran adquirir la competencia del idioma inglés, siendo como punto más débil el no lograr redactar adecuadamente. Esto generado porque no se ha aplicado métodos de enseñanzas eficientes que permitan que los estudiantes logren aprender.

1.2.1 Problema General

¿En qué medida el kahoot como recurso de retroalimentación formativa desarrolla la habilidad del reading en el idioma inglés en estudiantes del segundo año del nivel secundaria de la I.E. San Miguel Pisco, Ica 2021?

1.2.2 Problemas Derivados o Específicos

¿En qué medida el kahoot como recurso de retroalimentación formativa desarrolla la dimensión obtiene información del texto escrito en el idioma inglés en estudiantes del segundo año de la I.E. San Miguel Pisco, Ica 2021?

¿En qué medida el kahoot como recurso de retroalimentación formativa desarrolla la dimensión inferir e interpretar información del texto escrito en el idioma inglés en estudiantes del segundo año de la I.E. San Miguel Pisco, Ica 2021?

¿En qué medida el kahoot como recurso de retroalimentación formativa desarrolla la dimensión reflexionar y evaluar la forma, el contenido y el contexto del texto escrito en estudiantes del segundo año de la I.E. San Miguel Pisco, Ica 2021?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivos Generales

Determinar en qué medida el kahoot como recurso de retroalimentación formativa desarrolla la habilidad del reading en estudiantes del segundo año de la I.E. San Miguel Pisco, Ica 2021.

1.3.2. Objetivos Específicos

OE1. Determinar en qué medida el kahoot como recurso de retroalimentación formativa desarrolla la dimensión obtiene información del texto escrito de inglés en estudiantes del segundo año del nivel secundaria de la I.E. San Miguel Pisco, Ica 2021.

OE2. Determinar en qué medida el kahoot como recurso de retroalimentación formativa desarrolla la dimensión inferir e interpretar información del texto escrito

en estudiantes del segundo año del nivel secundaria de la I.E. San Miguel Pisco, Ica 2021.

OE3. Determinar en qué medida el kahoot como recurso de retroalimentación formativa desarrolla la dimensión reflexionar y evaluar la forma, el contenido y el contexto del texto escrito en estudiantes del segundo año del nivel secundaria de la I.E. San Miguel Pisco, Ica 2021.

1.4. Justificación

Este trabajo de investigación tiene por finalidad examinar cómo el kahoot se convierte en un recurso valioso de retroalimentación formativa para desarrollar la habilidad de reading en idioma inglés en estudiantes del nivel secundaria.

Este estudio es conveniente hacer por los aportes de conocimiento respecto a las variables de estudio, después de observar una situación deficiente en los estudiantes teniendo ellos problemas para leer textos en inglés además de ello comprender el mensaje que trata de comunicar.

Este estudio sirve para plantear alternativas de solución a aspectos que originan ciertos problemas con los estudiantes y por ende a la educación.

La educación es necesaria para todas las personas y más aún en otro idioma, un idioma universal de donde recibimos la información de primera mano, donde el conocimiento científico avanza a gigantes pasos. Este estudio sirve por las actividades y sesiones que se están realizando por lo que otros investigadores podrían tomar como referencia para realizar estudios en búsqueda de nuevas metodologías, estrategias para la enseñanza de la competencia de leer diversos tipos de textos en un idioma inglés.

La relevancia social de este estudio tiene trascendencia hacia la sociedad debido a los números aportes que tiene, el análisis de una realidad problemática, la propuesta con actividades prácticas, los resultados donde reflejan un cambio en los estudiantes quienes son parte activa de una sociedad.

Los que se benefician en este estudio con los resultados son los estudiantes del segundo grado, quienes han sido participes de las sesiones presentadas donde se usó el kahoot como recursos de retroalimentación para desarrollar la competencia leer textos en un idioma diferente al suyo.

Las implicancias prácticas de este estudio ayudaron a resolver un problema práctico es decir un problema real en donde los estudiantes tienen actitudes negativas para el aprendizaje de inglés, sus actitudes de rechazo son evidentes, pero con las actividades del estudio siendo una herramienta innovadora donde los estudiantes se motivan para seguir aprendiendo.

El valor teórico en la presente investigación sirve para revisar y apoyar teorías actuales en el que señala que el uso de las tecnologías, son necesarias sobre todo en el contexto que nos estamos desarrollando, estos recursos se tienen que utilizar de manera activa ya que son recursos que los estudiantes pueden acceder de manera inmediata, siendo dinámicas para desarrollar aprendizajes significativos, además puede refutar algunas teorías pasadas, tomar la iniciativa de crear otras teorías.

CAPÍTULO II: DESARROLLO TEMÁTICO

2.1. Marco Teórico

2.1.1. Kahoot como recurso de retroalimentación formativa

2.1.1.1. Definición de Kahoot

Para Argudo (2017) es una aplicación que tiene como origen Noruega, que en la actualidad ya abarca una cantidad aproximada de 30 millones de usuarios a partir de que fue lanzada en 2011, permitiendo así, crear discusiones, encuestas, puzzles cuestionarios o actividades para arreglar, denominadas Kahoot. Asimismo, esta plataforma se basa en juegos, ya que promueve la intervención, la concentración y muchos otros beneficios de los estudiantes, preguntas que deben involucrar a los estudiantes a través de juegos para poder realizar lectura, entender teniendo en cuenta la gran gama de dispositivos que hay dispositivo. Para (Córdova y Pérez 2020)

La herramienta Kahoot se encuentra gratis para los distintos sistemas operativos que existen, además, tiene un modo de pago en la que se agregan más opciones para el usuario, sin embargo, para el diseño de una actividad basta con el modo gratis que es muy sencillo de utilizar. (p.14)

El autor nos dijo que Kahoot, una aplicación gratuita diseñada para promover la gamificación en el aula, es buena para los docentes porque fomenta que se alimente la parte investigativa, desarrollar la parte creativa apoyado de la imaginación, la parte cooperativa y colaborativa en el que se intercambien conocimiento entre todos.

Maldonado (2019) señala que, esta herramienta tecnológica es una plataforma sumamente útil y con diversas opciones, ya que se puede diseñar distintas actividades recreativas y didácticas. Para su uso adecuado se requiere tener acceso a internet (p.7). Por otro lado, Wang & Lieberoth (2015), señalan que el Kahoot es un aplicativo que dedicar una nueva forma de respuesta en cuanto a motivar y evidenciar el comprometerse de los estudiantes, que a su vez implica la gamificación.

Por lo anterior mencionado, estos autores analizan que la tecnología está en todas partes, sobre todo cuando se toca el tema educativo, ya que los maestros deben conseguir adquirir nuevos métodos didácticas para contribuir y perfeccionar la comprensión de los alumnos. A la misma vez, los maestros tienen que capacitarse continuamente, porque cada día las TIC se actualizan con nuevas herramientas, métodos de aprendizaje y más.

2.1.1.2. Retroalimentación formativa

Lozano y Tamez (2014) afirman que, la retroalimentación en el transcurso de los aprendizajes posibilitará que los alumnos pueda perfeccionar y autoevaluarse para alcanzar sus metas previstas (p.200). Calvo (2018) manifiesta que la

retroalimentación hace posible ser consciente de las acciones que debes realizar para mejorarlas y alcanzar logros satisfactorios e importantes.

Las prácticas de retroalimentación más comunes en el aula implican corregir, identificar errores y, en última instancia, calificar el aprendizaje de los alumnos, así ellos no tengan problemas con lo que están aprendiendo y comprendan cuál fue el error y cómo mejorar su aprendizaje.

Este método permite que los estudiantes puedan tener una autoevaluación significativa, con el fin de que puedan conocer sus falencias, deficiencias que tienen de tal forma que logren dar solución o mejorar estos inconvenientes, y así puedan alcanzar sus metas.

Shute (como se citó en Jonsson, 2012) conceptualiza a la retroalimentación formativa es información que los educadores comunican a los estudiantes que están tratando de cambiar sus acciones o pensamientos para reforzar el aprendizaje. No basta con dar una calificación numérica, el alumno espera que esta información le ayude a comprender nuevos conocimientos y le lleve a comprender otras cosas.

Por ello, dar a los alumnos la oportunidad de reflexionar sobre sus propios avances y dificultades, aprendiendo a autorregular su aprendizaje. Además, los docentes deben acompañar a los estudiantes para despejar sus dudas o guiarlos en el proceso de construcción del aprendizaje.

Por ello, es importante que los estudiantes realicen una autoevaluación respecto a sus conocimientos o aprendizajes, ya que esto le posibilitará identificar en qué nivel se encuentran sobre sus conocimientos. De tal forma, que luego de identificar sus deficiencias, sepan que información les hacen falta y también esto les ayude a entender otras cosas.

Melmer, et al. (2008) mencionan que la retroalimentación se considera un aspecto esencial para la evaluación de su formación porque brinda datos relevantes que se puede ajustar durante el proceso de enseñanza para permitir que los estudiantes logren su propósito previsto.

Se brinda retroalimentación formativa a lo largo del proceso de aprendizaje y, a medida que los estudiantes brindan evidencia, brindamos retroalimentación para informar y describir su progreso en cada competencia, lo que me permite ver cuánto he progresado y qué se debe lograr.

Parte relevante de una evaluación, esto permite que se brinde alguna información esencial en donde se pueda modificar o mejorar en el transcurso de la enseñanza, con cuyo fin de que los estudiantes alcancen sus metas establecidas.

2.1.1.3. Importancia del Kahoot

Willis (2019) nos argumenta que son diversos beneficios de Kahoot:

La utilización de Kahoot posibilita la colaboración de modo personal y colectiva, es así que al utilizarlo el cerebro expulsa dopamina, ello beneficia el almacenamiento de la información y la memoria a un largo plazo disminuyendo la ansiedad. Dicha plataforma mencionada contribuye a una participación dinámica de los alumnos, es así que se sienten protagonistas, perfeccionando sus saberes. (p.46)

Asimismo, a pesar que existe una limitación de la gamificación empleada en la educación, la utilización de los dispositivos tecnológicos dentro del salón de clase puede resultar una posible distracción y falta de tiempo, pero a la vez se observan muchas ventajas en el uso de estos métodos de enseñanza.

Las TIC tienen un rol sumamente relevante dentro del ámbito educativo, trae consigo muchos beneficios para la enseñanza. La presente herramienta tecnológica ha evidenciado que es importante y útil, porque se realiza la clase de manera dinámica en que todos los alumnos quieren participar de tal forma que esto genera un gran interés por el tema que se pretende enseñar.

Córdova y Pérez (2020) señalan que, dicha plataforma contribuye a la motivación para lograr un aprendizaje y despierta el interés por las matemáticas, además de afianzar los conocimientos de otras áreas (p.18). Según Argudo (2017), el kahoot y su uso en el entorno educativo, resulta importante debido a que:

Es esencial la implementación de dicha herramienta de gamificación dentro del salón de clase, porque produce información útil para que el maestro logre corroborar los niveles de conocimientos que sus alumnos han obtenido respecto a un tema (p.39)

Finalmente, Kahoot se considera una herramienta que genera entusiasmo, mayor participación de los estudiantes, retención y retención de información más fáciles y otros descubrimientos. Con esta herramienta de trabajo se creará un mejor concepto en la misma y se reiterarán los conocimientos previos. Así mismo, esta herramienta se puede utilizar como un incentivo en el aprendizaje de los estudiantes, posibilita que despierte el interés de ellos para aprender sobre el tema que se imparte. Además, posibilita que se refuerce ciertos contenidos que el alumnado ya ha adquirido previamente.

2.1.1.4. Dimensiones del Kahoot como recurso de retroalimentación formativa

Según la propuesta de Roig-Vila (2019) las dimensiones son las siguientes:

Preparación y organización de la actividad.

Al inicio se lleva a cabo actividades de planificación utilizando el Kahoot y la estrategia que se implementará en el salón de clase. Se planteó añadir componentes de gamificación dentro del salón de clase y utilizar la plataforma Kahoot para las evaluaciones permanentes de las sesiones prácticas del área. Que se evidencia las ventajas de que es interactivo y gratis, es capaz de incentivar al estudiante mediante el juego. Para cada una de las sesiones se diseñó un Kahoot que contuvo 5 interrogantes. Estas interrogantes fueron tipo test que tuvieron cuatro opciones de respuesta, donde había una sola respuesta correcta.

Por ello, este recurso dinámico, interactivo y simple, parte de su éxito es que no requiere una gran infraestructura para soportarlo. Como tal, permite que los estudiantes tengan voz en el salón de clases y que los educadores involucren y enfoquen a los estudiantes a través del juego y la creatividad.

Los docentes toman en cuenta esta herramienta porque tienen muchas funciones dinámicas, en que el estudiante es el protagonista en construir sus propios aprendizajes, tienen funciones en donde se aprende de manera divertida, del tal forma que los estudiantes logren alcanzar aprender.

Aplicación de Kahoot en el aula.

Las clases prácticas del área se conformaron en tres partes: 1. Introducción 2. Realización de tareas personales y colectivas, y 3. Evaluación de la sesión. Por último, el docente desarrolló un resumen de los contenidos importantes y solicitó a los estudiantes que ingresaran a la plataforma Kahoot (www.kahoot.it).

Los cuestionarios en Kahoot se pueden crear fácilmente para que los maestros los revisen o prueben el conocimiento de los estudiantes. Por lo tanto, una vez elaborados estos cuestionarios, los alumnos pueden acceder a cada prueba a través de la web.

Esta plataforma contiene la opción de lograr diseñar cuestionarios que servirán para que los estudiantes desarrollen y de tal forma puedan ser evaluados por los profesores.

Valoración de la experiencia.

Se diseñó un cuestionario en línea mediante Google para medir la percepción de los estudiantes respecto a la utilización de Kahoot como herramienta que evalúa permanentemente en las sesiones de práctica del área. Al término de ello, el docente invitó a que los alumnos participen voluntariamente respondiendo el cuestionario a través de su smartphone o otro dispositivo. Dicha evaluación se hizo dentro del salón de clase con los alumnos que acudieron. Asimismo, se colocó un anuncio informativo dentro de la plataforma del maestro para incentivar a los demás del área que optaron por el modo de evaluación continua a enviar la valoración de la experiencia.

La valoración de Kahoot como innovación dentro del salón de clase funciona de manera positiva, ya que los alumnos demuestran que el abordaje del área ayudaba a terminar su educación y aumentaba su interés por la asignatura, aumentando así la participación dentro del salón de clase.

La enseñanza a través de esta aplicación es eficiente y es del agrado de los estudiantes, ellos tienen que aprender con la ayuda de estas herramientas tecnológicas, porque permite un mejor resultado, a comparación del método de enseñanza tradicional.

2.1.1.5. Principales características del Kahoot

El kahoot cuenta con diferentes características propias que hacen de ella más interactiva y diferente al resto, en donde también se hace presente el rol que cumple hoy en día en el entorno educativo, es por ello que los siguientes autores revelaron lo siguiente:

- Juego gratuito en la que se basa en aprendizajes de modo sincrónico, posibilitando a los maestros diseñar juegos en base de cuestionarios y otras herramientas donde los alumnos contestan interrogantes. (Ismail y Mohammad, 2017)

- Mezclan con la utilización de respuestas de los demás, juegos de roles. Es relevante la relación de la definición de un sistema de respuesta de los alumnos y un videojuego. A pesar que distintas plataformas tienen aspectos de juego, únicamente el Kahoot demuestra que se creó desde cero como un videojuego (Wang, 2015)

El creador del juego, en este caso el profesor, debe estar registrado en la plataforma. Entre las muchas opciones para usar Kahoot, la más común es la creación de un cuestionario, que es muy simple y se puede completar en unos minutos, lo que permite una participación continua y rápida.

Además, permite diseñar y crear videojuegos que contribuyan al aprendizaje de los estudiantes, tales como, cuestionarios, evaluaciones y más.

2.1.1.6. Funcionalidad del Kahoot

Ochoa (2019, p.33), logra determinar en cuanto a la funcionalidad de este aplicativo, una serie de factores propios de este, los cuales interactúan no sólo de manera directa con el estudiante, sino que también con el entorno de este, concretando así lo siguiente:

- Kahoot contiene tareas de respuestas personales que a la misma vez integra distintas formas de juego, así como el cuestionario o quizzes, encuestas y debates, diseñadas y mostradas de modo juego y competición lúdica. Para la implementación de esta herramienta se requiere tener acceso a internet y tener dispositivos tecnológicos: tabletas, smartphome, PC, y más.

- Dicha herramienta brinda puntuación para las respuestas correctas que realizan los usuarios y luego se puede observar los resultados. Normalmente, el profesor realiza las interrogantes, pero, también hay la posibilidad que los alumnos tengan el poder de crear la encuesta.

- Las funciones de la herramienta son sencillas, en primera instancia se tiene que acceder a la web para realizar el registro de la cuenta o a través de la app del dispositivo electrónico. Luego de que se hayan registrado podrán acceder a las diversas funciones de la herramienta.

Curiosamente se tienen en cuenta dos cosas, la respuesta correcta y el tiempo, de forma que si respondes en menos tiempo también se tendrá en cuenta en la nota final, por lo que la dinámica es más interesante y se crea la competitividad entre los alumnos. Por lo tanto, en el ámbito académico se suele utilizar para introducir un tema, para hacer una prueba preliminar, se puede repasar durante o después de la clase, o simplemente se puede utilizar para despertar a la clase y animar a los alumnos.

El Kahoot contiene muchas funciones que son esenciales para lograr conseguir que los alumnos aprendan, que desarrollen su competitividad, sus conocimientos, etc. Es una plataforma muy sencilla de utilizar, en que los profesores deben saber de qué manera lo aprovechará en beneficio de sus estudiantes.

2.1.2. Habilidad del Reading en estudiantes

2.1.2.1. Definición de Reading

Quishpe (2012), afirma que el Reading logra ser una de las competencias del aprendizaje del idioma inglés, el cual se hace presente constantemente en el entorno de formación del estudiante, afirmando así lo siguiente:

- La habilidad de escuchar y hablar precede de alguna manera a la de leer y redactar. Ello ha conllevado a que la práctica de lectura sea postergada dentro de un tiempo.
- Respecto a la práctica de aquella habilidad, es relevante que el docente lea de manera general, para que luego los alumnos lo repitan, más que todo cuando se trate de inglés, donde la desigualdad de hablar y escribir en ese idioma es amplia, con la finalidad de que los alumnos no aprendan a pronunciar de manera incorrecta, ya que después sería difícil corregir, y para que así logren relacionar lo que escuchan con lo que observan, cuando sigan la lectura a través del texto.

La lectura es la habilidad más crítica que aprenderá un estudiante y, a menudo, se usa para distinguir a alguien que es competente en lectura de alguien que es disléxico o disléxico. Como tal, se considera un cuerpo progresivo de conocimientos que las personas desarrollan en diferentes entornos e interacciones con los textos a lo largo de sus vidas.

Para lograr desarrollar la competencia de leer adecuadamente lecturas de inglés, el alumnado tiene que ponerlo en práctica a diario sin importar el

lugar que se encuentre, desde su casa, escuela, transporte, etc., esto posibilitará que logre perfeccionar su lectura en inglés.

2.1.2.2. Dimensiones de las habilidades del Reading

En el presente estudio se indica las distintas dimensiones de la comprensión lectora del área del inglés de la EBR.

Obtiene información del texto escrito en inglés: el alumnado tiene la capacidad de encontrar y escoger los datos determinados de una lectura. Por ello, establece mensajes claros y complementarios, integre datos de diferentes partes del texto, use vocabulario diferente, identifique el propósito de comunicación del remitente, hechos, opiniones y posiciones, participe como un oyente activo y confíe en el contexto.

Capacidad para lograr identificar ciertas partes de una lectura que se encuentra en inglés.

Infiere e interpreta información del texto en inglés: el alumnado cuenta con la habilidad de aplicar la deducción sobre un texto, por ejemplo, el significado de un término mediante el contexto, además de lograr interpretar de modo implícito y explícito los datos del texto y lograr asociarlo con la realidad. Reflexiona y evalúa el modo, contenido y contexto del texto que se encuentra en inglés: el alumnado tiene la capacidad de separar lo que le brinda el texto de sus mismas ideas, de tal manera que le permita transmitir oralmente o escrita su opinión, considerando el contexto sociocultural de la lectura (Minedu, 2016).

Al inferir las características de eventos, cosas, ubicaciones, personas y animales, el significado de términos, frases y expresiones en contexto, así como propósitos comunicativos, similitudes y diferencias, temas centrales, complementariedad de ideas y causalidad. También significa que los estudiantes se dan cuenta de que la lectura de textos logra servir para propósitos determinados, como disfrutar, dar solución a problemáticas, seguir instrucciones, investigar, defender posiciones, etc.

2.1.2.3. Consideraciones en el Reading

El Reading siendo parte de las competencias del desarrollo del aprendizaje inglés, para lo cual el Ministerio de Educación (2010), determina las siguientes consideraciones a ejecutar:

- Antes de leer el texto; se necesario optar por el objetivo a conseguir, si se realiza para adquirir información, instrucción, placer y más. Activar los saberes previos, en donde se trae a la memoria del alumnado todos los saberes vinculados a la temática que se trata. Predicción, que es el método más relevante. Acciones de brindar hacia los alumnados señales cuando les cuestione sobre la carátula, dibujo, título, formato, tipo de lenguaje y más, que contribuirán a predecir lo que encontrarán en la lectura al momento de leerlo.

Es importante que el alumnado identifique la finalidad del texto a leer, en donde abarca ciertos aspectos, como los saberes previos, como el tener una idea o información previa respecto al tema que se realizará, así mismo como las características de la lectura que se leerá.

- Durante la lectura del texto; se presenta en primer lugar el Skimming, el cual es un procedimiento útil que se encargará de mejorar la comprensión. Scanning, la cual es un método aplicado a los alumnos que se encuentran en un nivel avanzado, donde tienen que leer rápidamente hasta ubicar la información determinada que se necesita. Finalmente, la organización de ideas, cuyo método se aplica para organizar las ideas y jerarquizarlas mediante la utilización de mapas conceptuales y estructuras textuales.

En el proceso de lectura se aplican algunas estrategias, como el de poder comprender bien, la estrategia de lograr leer velozmente para poder encontrar la información que se busca, y el poder sistematizar la información mediante mapas conceptuales.

- Después de la lectura del texto; se opta por el diseño de resúmenes a lo mucho tres líneas, escribir el resumen de la lectura, considerando que tenga coherencia, también existe la formulación y respuestas a las interrogantes por medio de cuestionarios desarrollados en función a los niveles de la comprensión de textos.

Por último, se refiere a la realización de los resúmenes a base de la información leída de forma que esté clara y coherente, así mismo, se desarrollan encuestas para que los estudiantes puedan resolverlas.

Para comprender el significado de los textos que leen, los estudiantes deben involucrarse en la práctica social de la lectura en inglés presentada en diferentes grupos o comunidades socioculturales. Además, de ser una excelente herramienta para aprender inglés, ayuda a la gramática

fortalecer la ortografía y expandir el vocabulario, ayudar a aprender la pronunciación correcta y permitir que los lectores jóvenes usen su imaginación.

2.1.2.4. El desarrollo del inglés como necesidad

Según el Ministerio de Educación (2010), un estudiante logra ser competente al desarrollar el aprendizaje del inglés cuando:

- Utiliza adecuadamente el inglés para que se pueda comunicar.
- Utiliza el lenguaje dependiendo del contexto y a los integrantes involucrados en la comunicación oral. Si la comunicación es de manera escrita usa el lenguaje apropiado hacia quien se dirige la lectura, en otras palabras, aplica un lenguaje de manera formal o también informal.
- Comprende y genera distintos tipos de textos (narrativo, informativo, entrevista, conversación, entre otros) con coherencia y corrección; considerando el momento comunicativo y la estructuración lingüística que son de apoyo para entender y generar un texto oral o escrito.
- Mantiene una comunicación eficiente a pesar de controlar adecuadamente el lenguaje. Conlleva el manejo de distintos tipos de métodos.
- Se relaciona con sus compañeros, teniendo una actitud adecuada y de modo entendible.

La competencia lectora requiere situaciones o tareas que prueben conocimientos, habilidades y actitudes de manera funcional. Es así como

se observa el desempeño en relación a los estándares de aprendizaje, los puntos de referencia oficiales que deben cumplir los estudiantes.

Para evidenciar que un estudiante tiene las competencias del idioma inglés, tiene que ser evaluado basándose en algunos requisitos que tienen que cumplir o haberlo adquirido eficientemente.

2.2 Casuística de investigación

Se observa que los estudiantes tienen ciertas actitudes de rechazo en la hora de aprendizaje del área de inglés especialmente cuando van a leer una lectura en otro idioma. Es por ello que los docentes tienen que despertar el interés e incentiva a los alumnos brindándoles estrategias de retroalimentación formativa por medio del kahoot para desarrollar habilidades especialmente el reading.

Es por ello que el docente investigador tiene tres procesos principales para ejecutar el estudio.

En el pre test el estudiante va aplicar una evaluación sobre la habilidad de reading a los estudiantes considerados en la muestra. Luego el investigador aplicará 10 sesiones de aprendizaje donde use como medio el kahoot como recurso de retroalimentación formativa para desarrollar actividades centrados en la habilidad de reading.

Después va aplicar el post test o evaluación de salida donde se va observar las mejoraría que ha traído luego de aplicar las sesiones de aprendizaje.

Diseño

Los diseños de investigación son rutas que direccionan el estudio.

Este trabajo investigativo presentó un diseño Pre Experimental con Pre y Pos Test.

Por su parte, Hernández & Mendoza (2018) indican que en primera instancia se designa aleatoriamente a los integrantes de la muestra, luego, se ejecuta una medición previa (preprueba a la agrupación 1) en dicho tipo de investigación no se necesita un grupo de control y únicamente se realizan comparaciones antes y después de la prueba.

En tercer lugar, dar estimulación o tratamiento. En cuarto, aplicar medidas posteriores (posprueba).

El esquema tomado del libro de Hernández & Mendoza (2018).



G₁ : Grupo Muestra

M : Preprueba

X : Tratamiento

M : Posprueba

Población

La población es la agrupación de individuos que son los que tienen una problemática en común, en este estudio se conformó con 43 estudiantes del segundo grado sección A y B de la I.E. San Miguel Pisco, 2021.

Muestra

La muestra es una fracción de la población, es por ello que se trabaja con el segundo B constituido por 25 estudiantes quienes participan y envían sus evidencias en forma permanente.

Seleccionados por muestreo no probabilístico, se aplican planes de actividades y herramientas por conveniencia y facilidad de aplicación.

Instrumentos

La técnica usada en este estudio fue la encuesta y el instrumento una ficha de comprensión lectora. Este está estructurado 20 preguntas en sus tres dimensiones con la escala de valoración correcto e incorrecto.

2.3 Presentación y Discusión de Resultados

2.3.1 Presentación de Resultados

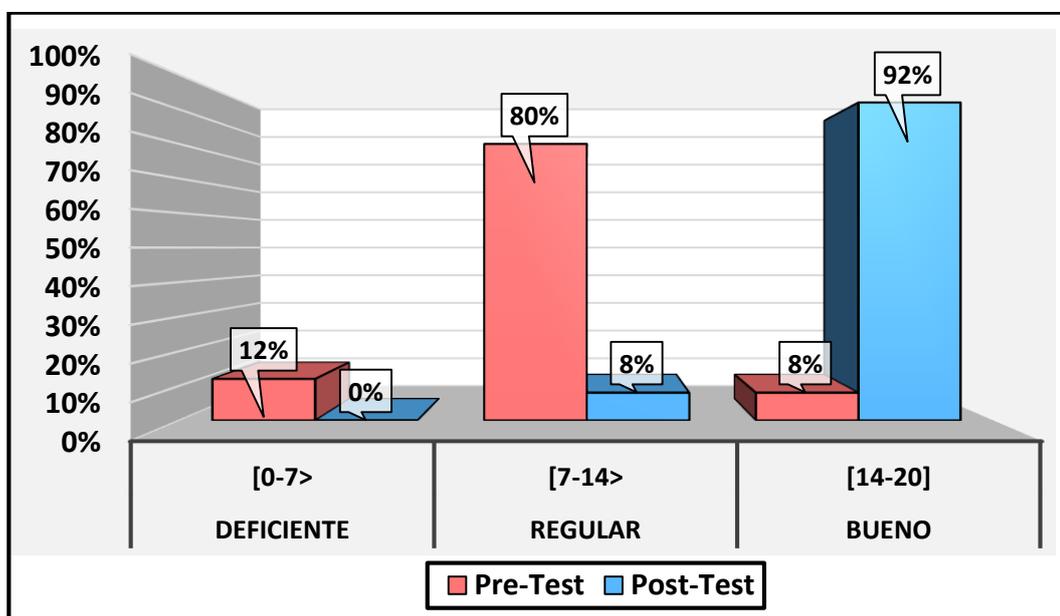
Tabla 1

Nivel de desarrollo de la habilidad del Reading en estudiantes del segundo año de secundaria en la evaluación pre test y post test.

Categorías		PRE-TEST		POST-TEST	
		f(i)	h(i)%	f(i)	h(i)%
Deficiente	[0-7>	3	12%	0	0%
Regular	[7-14>	20	80%	2	8%
Bueno	[14-20]	2	8%	23	92%
TOTAL		25	100%	25	100%
Media aritmética		10.76		16.96	

Nota: Data de resultados

Figura 1 *Nivel de desarrollo de la habilidad del Reading en estudiantes del segundo año de secundaria en la evaluación pre test y post test.*



Interpretación: Se observa en la prueba pre test, que el 80% de estudiantes presentan un desarrollo regular de la habilidad Reading, mientras que el 12% se encuentra en el nivel deficiente y el 8% en el nivel bueno, Por otro lado, en la prueba

post test se observa que el 92% de estudiantes han alcanzado un nivel bueno en el desarrollo de la habilidad del Reading gracias al uso de kahoot como recurso de retroalimentación formativa y solo el 5% alcanzaron un nivel regular.

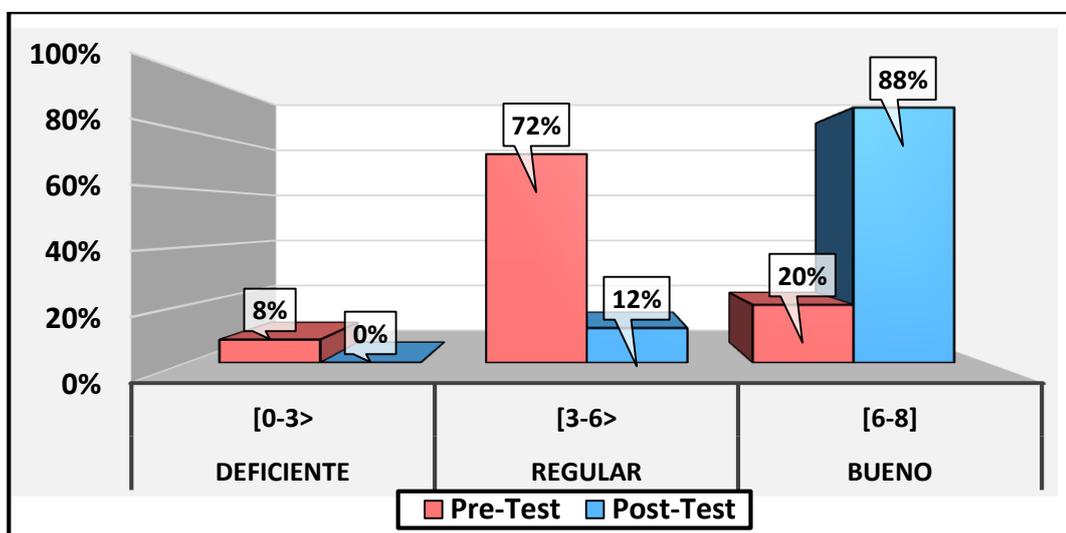
Tabla 2

Obtiene información del texto escrito - evaluación pre test y post test.

D1: OBTIENE INFORMACIÓN DEL TEXTO ESCRITO		PRE-TEST		POST-TEST	
Categorías		f(i)	h(i)%	f(i)	h(i)%
Deficiente	[0-3>	2	8%	0	0%
Regular	[3-6>	18	72%	3	12%
Bueno	[6-8]	5	20%	22	88%
TOTAL		25	100%	25	100%
Media aritmética		4.52		7.00	

Nota: Data de resultados

Figura 2 *Obtiene información del texto escrito - evaluación pre test y post test.*



Interpretación: Se observa en la prueba pre test, que el 72% de estudiantes presentan un desarrollo regular de la capacidad de obtiene información del texto escrito, mientras que el 20% se encuentra en el nivel bueno y el 8% en el nivel deficiente, Por otro lado, en la prueba post test se observa que el 88% de estudiantes

han alcanzado un nivel bueno en el desarrollo de la capacidad obtiene información del texto escrito gracias al uso de kahoot como recurso de retroalimentación formativa y solo el 12% alcanzaron un nivel regular.

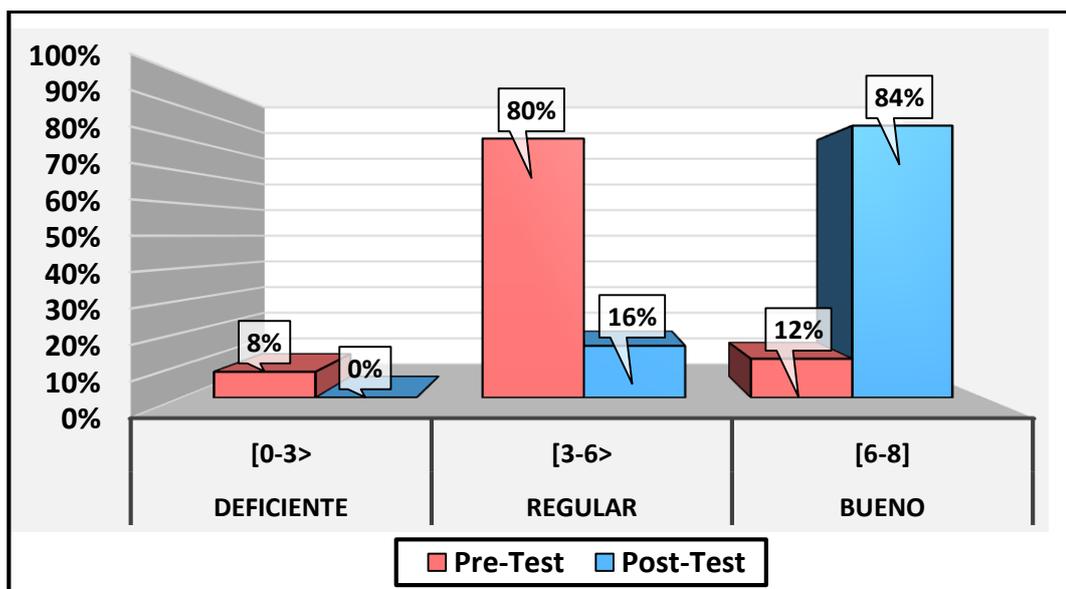
Tabla 3

Infiere e interpreta información del texto escrito - evaluación pre test y post test.

D2: INFIERE E INTERPRETA INFORMACIÓN DEL TEXTO ESCRITO		PRE-TEST		POST-TEST	
Categorías		f(i)	h(i)%	f(i)	h(i)%
Deficiente	[0-3>	2	8%	0	0%
Regular	[3-6>	20	80%	4	16%
Bueno	[6-8]	3	12%	21	84%
TOTAL		25	100%	25	100%
Media aritmética		4.08		6.68	

Nota: Data de resultados

Figura 3 *Infiere e interpreta información del texto escrito - evaluación pre test y post test.*



Interpretación: Se observa en la prueba pre test, que el 72% de estudiantes presentan un desarrollo regular de la capacidad de obtiene información del texto escrito, mientras que el 20% se encuentra en el nivel bueno y el 8% en el nivel deficiente, Por otro lado, en la prueba post test se observa que el 88% de estudiantes han alcanzado un nivel bueno en el desarrollo de la capacidad obtiene información del texto escrito gracias al uso de kahoot como recurso de retroalimentación formativa y solo el 12% alcanzaron un nivel regular.

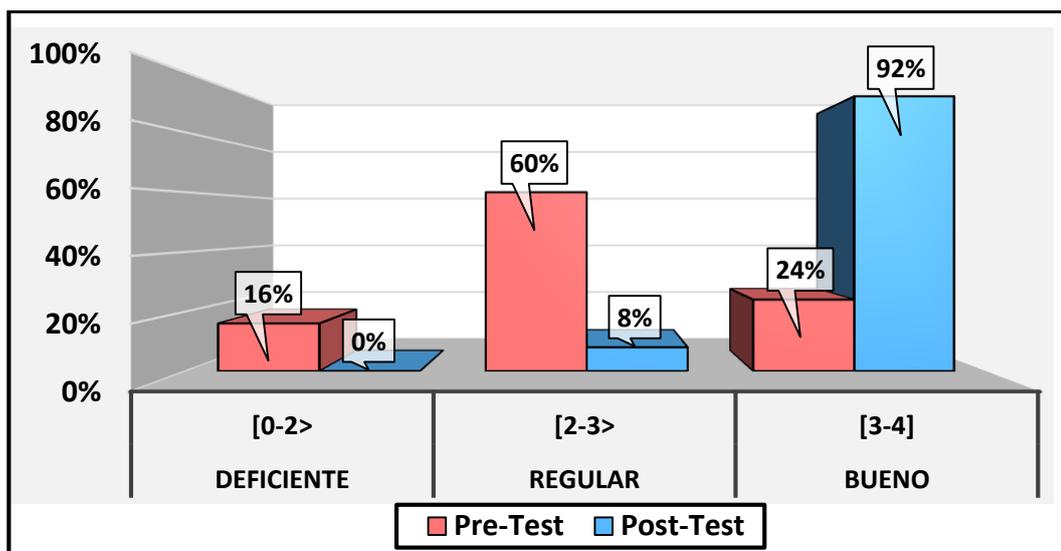
Tabla 4

Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito - evaluación pre test y post test.

D3: REFLEXIONA Y EVALÚA LA FORMA, EL CONTENIDO Y EL CONTEXTO DEL TEXTO ESCRITO		PRE-TEST		POST-TEST	
		f(i)	h(i)%	f(i)	h(i)%
Categorías					
Deficiente	[0-2>	4	16%	0	0%
Regular	[2-3>	15	60%	2	8%
Bueno	[3-4]	6	24%	23	92%
TOTAL		25	100%	25	100%
Media aritmética		2.16		3.28	

Fuente: Data de resultados

Figura 4 *Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito - evaluación pre test y post test.*



Interpretación: Se observa en la prueba pre test, que el 60% de estudiantes presentan un desarrollo regular de la capacidad de Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito, mientras que el 24% se encuentra en el nivel bueno y el 16% en el nivel deficiente, Por otro lado, en la prueba post test se observa que el 92% de estudiantes han alcanzado un nivel bueno en el desarrollo de la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito gracias al uso de kahoot como recurso de retroalimentación formativa y solo el 8% alcanzaron un nivel regular.

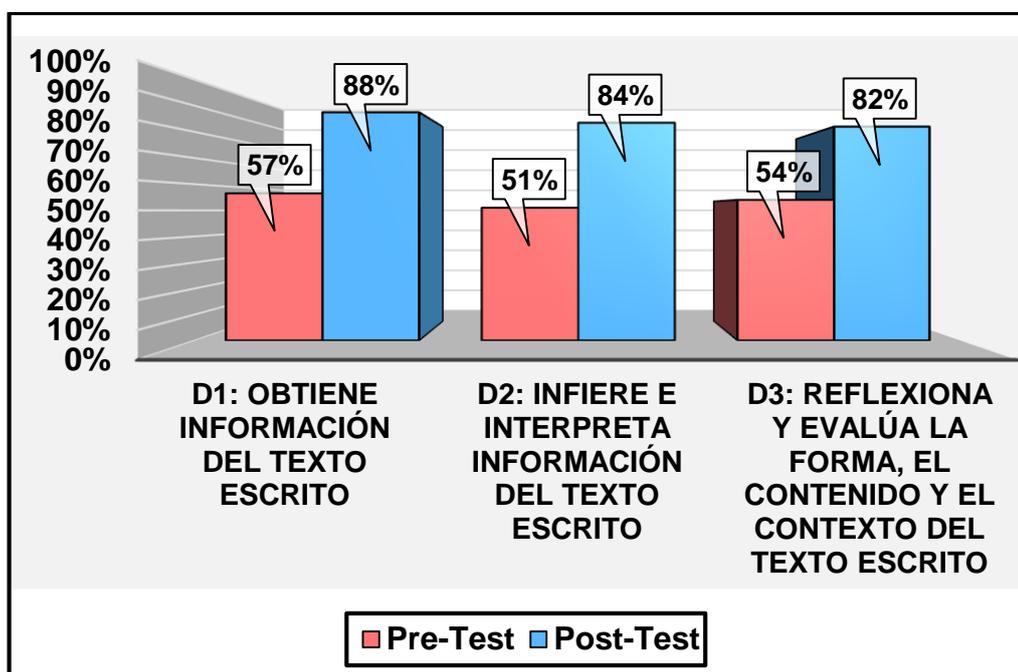
Tabla 5

Cuadro comparativo del desarrollo de la habilidad del Reading.

Dimensiones	Prueba pre test			Prueba post test			Diferencia	
	PROM	h (i)	Q(i)	PROM	h (i)	Q(i)	f (i)	h (i)
D1: obtiene información del texto escrito	4.52	57%	Regular	7.00	88%	Bueno	2.48	31%
D2: infiere e interpreta información del texto escrito	4.08	51%	Regular	6.68	84%	Bueno	2.60	33%

D3: reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito	2.16	54%	Regular	3.28	82%	Bueno	1.12	28%
Total	10.76	54%	Regular	16.96	85%	Bueno	6.20	31%

Figura 5 Cuadro comparativo del desarrollo de la habilidad del Reading.



Interpretación: De acuerdo a lo observado, podemos observar una mejora significativa luego de aplicada la evaluación post test, teniendo como diferencia en la variable sobre el desarrollo de la habilidad del reading un incremento de 6,20 puntos de diferencia en su promedio, equivalente a un 31%, de igual manera en su dimensión “Obtiene información del texto escrito” refleja un incremento de 2,48 puntos en su promedio, equivalente a un 31%, en su dimensión “infiere e interpreta información del texto escrito” se refleja un incremento de 2,60 puntos en su promedio, equivalentes a 33%, de igual manera en su dimensión “Reflexiona y

evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito” se refleja un incremento de 1,12 puntos en su promedio, equivalente a un 28%.

Estos resultados muestran que luego del post test los resultados resultaron muy favorables para incrementar en su totalidad el desarrollo de la habilidad del reading, en estudiantes del segundo año de secundaria pertenecientes a la muestra del estudio.

Comprobando la hipótesis general

El kahoot como recurso de retroalimentación formativa desarrolla la habilidad del reading en estudiantes del segundo año de la I.E. San Miguel Pisco, Ica 2021.

Hipótesis estadísticas

$H_0: u_D = 0 \quad u_2 - u_1 = 0$ La diferencia entre Post y Pre Test es igual a cero.

$H_i: u_D > 0 \quad u_2 - u_1 > 0$ La diferencia entre Post y Pre Test es mayor que cero.

- Nivel de significación $\alpha = 0,05$
- Estadístico de prueba (T calculado)

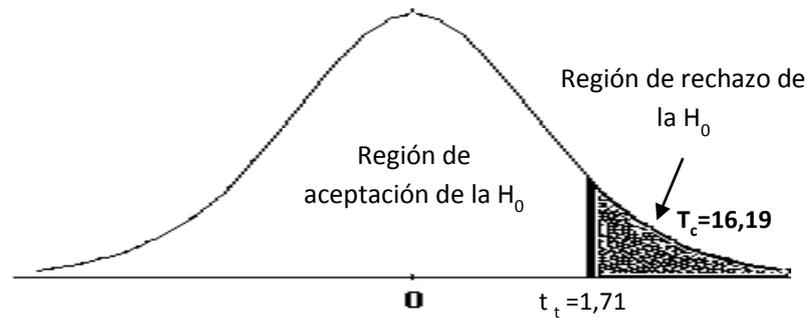
Fórmula	Datos	Reemplazando valores en la fórmula
$t_c = \frac{\bar{D}\sqrt{n}}{S_D}$	$\bar{D} = 6,20$ $S_D = 1,91$ $n = 25$	$t_c = \frac{6,20 * \sqrt{25}}{1,91}$ $T_{Calculado} = 16,19$

- Valor tabular o región crítica

$$t_t = t\alpha(n - 1)$$

$$t_t = t_{0,05}(25 - 1)$$

$$t_t = t_{0,05}(24) \rightarrow T_{Tabulado} = 1,71$$



- **Decisión: Se rechaza H0, si y sólo sí, $t_c > t_t$**

Se ha obtenido un $T_{\text{calculado}} = 16,19$ es mayor que $T_{\text{tabulado}} = 1,71$ al 5%. Entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, esto quiere decir que existe un incremento del desarrollo de la habilidad del reading en estudiantes del segundo año de la I.E. San Miguel Pisco, Ica 2021.

Comprobando la hipótesis específica 1

El kahoot como recurso de retroalimentación formativa desarrolla la capacidad para obtener información del texto escrito en estudiantes del segundo año de la I.E. San Miguel Pisco, Ica 2021.

Hipótesis estadísticas

$H_0: u_D = 0 \quad u_2 - u_1 = 0$ La diferencia entre Post y Pre Test es igual a cero.

$H_i: u_D > 0 \quad u_2 - u_1 > 0$ La diferencia entre Post y Pre Test es mayor que cero.

- **Nivel de significación** $\alpha = 0,05$
- **Estadístico de prueba ($T_{\text{calculado}}$)**

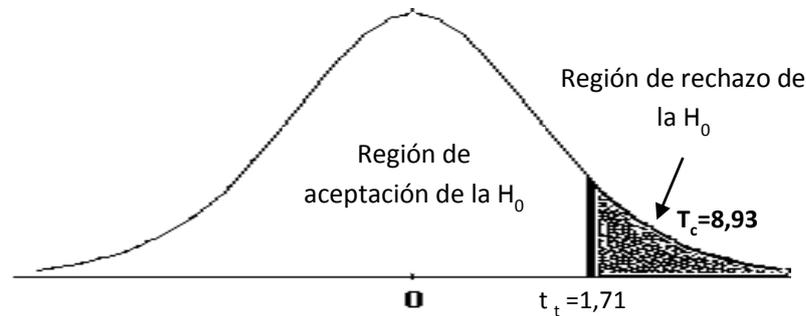
Fórmula	Datos	Remplazando valores en la fórmula
$t_c = \frac{\bar{D}\sqrt{n}}{S_D}$	$\bar{D} = 2,48$ $S_D = 1,39$ $n = 25$	$t_c = \frac{2,48 * \sqrt{25}}{1,39}$ $T_{\text{Calculado}} = 8,93$

- **Valor tabular o región crítica**

$$t_t = t\alpha(n - 1)$$

$$t_t = t_{0,05}(25 - 1)$$

$$t_t = t_{0,05}(24) \rightarrow T_{\text{Tabulado}} = 1,71$$



- **Decisión: Se rechaza H0, si y sólo si, $t_c > t_t$**

Se ha obtenido un $T_{\text{calculado}} = 8,93$ es mayor que $T_{\text{tabulado}} = 1,71$ al 5%. Entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, esto quiere decir que existe un incremento en el desarrollo de la capacidad para obtener información del texto escrito en estudiantes del segundo año de la I.E. San Miguel Pisco, Ica 2021.

Comprobando la hipótesis específica 2

El kahoot como recurso de retroalimentación formativa desarrolla la capacidad para inferir e interpretar información del texto escrito en estudiantes del segundo año de la I.E. San Miguel Pisco, Ica 2021.

Hipótesis estadísticas

$H_0: u_D = 0 \quad u_2 - u_1 = 0$ La diferencia entre Post y Pre Test es igual a cero.

$H_i: u_D > 0 \quad u_2 - u_1 > 0$ La diferencia entre Post y Pre Test es mayor que cero.

- **Nivel de significación** $\alpha = 0,05$
- **Estadístico de prueba ($T_{\text{calculado}}$)**

Fórmula

$$t_c = \frac{\bar{D}\sqrt{n}}{S_D}$$

Datos

$$\begin{aligned} \bar{D} &= 2,60 \\ S_D &= 1,38 \\ n &= 25 \end{aligned}$$

Remplazando valores en la fórmula

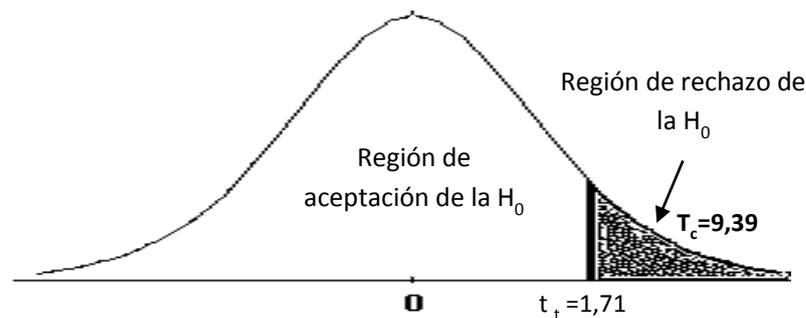
$$\begin{aligned} t_c &= \frac{2,60 * \sqrt{25}}{1,38} \\ T_{\text{Calculado}} &= 9,39 \end{aligned}$$

- **Valor tabular o región crítica**

$$t_t = t_{\alpha}(n - 1)$$

$$t_t = t_{0,05}(25 - 1)$$

$$t_t = t_{0,05}(24) \rightarrow T_{\text{Tabulado}} = 1,71$$



- **Decisión: Se rechaza H₀, si y sólo sí, $t_c > t_r$**

Se ha obtenido un $T_{\text{calculado}} = 9,39$ es mayor que $T_{\text{tabulado}} = 1,71$ al 5%. Entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, esto quiere decir que existe un incremento en el desarrollo de la capacidad para inferir e interpretar información del texto escrito en estudiantes del segundo año de la I.E. San Miguel Pisco, Ica 2021.

Comprobando la hipótesis específica 3

El kahoot como recurso de retroalimentación formativa desarrolla la capacidad para reflexionar y evaluar la forma, el contenido y el contexto del texto escrito en estudiantes del segundo año de la I.E. San Miguel Pisco, Ica 2021.

Hipótesis estadísticas

$H_0: u_D = 0 \quad u_2 - u_1 = 0$ La diferencia entre Post y Pre Test es igual a cero.

$H_i: u_D > 0 \quad u_2 - u_1 > 0$ La diferencia entre Post y Pre Test es mayor que cero.

- **Nivel de significación** $\alpha = 0,05$
- **Estadístico de prueba ($T_{\text{calculado}}$)**

Fórmula

Datos

Remplazando valores en la fórmula

$$t_c = \frac{\bar{D}\sqrt{n}}{S_D} \quad \bar{D} = 1,12 \quad t_c = \frac{1,12 * \sqrt{25}}{0,73}$$

$$S_D = 0,73 \quad T_{Calculado} = 7,72$$

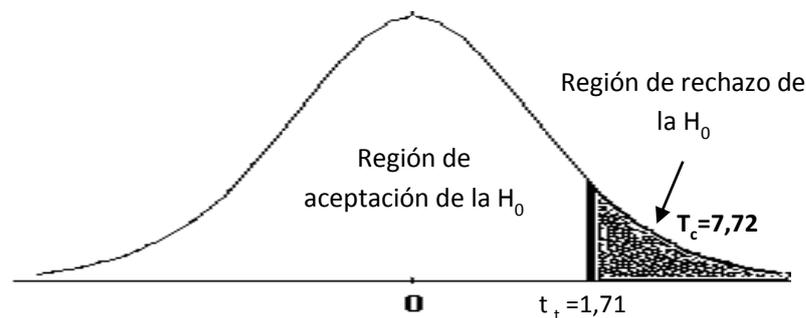
$$n = 25$$

- **Valor tabular o región crítica**

$$t_t = t_{\alpha}(n - 1)$$

$$t_t = t_{0,05}(25 - 1)$$

$$t_t = t_{0,05}(24) \rightarrow T_{Tabulado} = 1,71$$



- **Decisión: Se rechaza H0, si y sólo sí, $t_c > t_t$**

Se ha obtenido un $T_{calculado} = 7,72$ es mayor que $T_{tabulado} = 1,71$ al 5%. Entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, esto quiere decir que existe un incremento en el desarrollo de la capacidad para reflexionar y evaluar la forma, el contenido y el contexto del texto escrito en estudiantes del segundo año de la I.E. San Miguel Pischo, Ica 2021.

2.3.2 Discusión de Resultados

Con relación a los resultados observados se comprobó que existe una mejora significativa en el desarrollo de la habilidad de reading, teniendo 6,20 puntos como incremento, equivalente a 31%; estos resultados coinciden con British Council (2015), en donde señala que gran parte los alumnos peruanos estudia inglés en el colegio de nivel secundaria (57%), el 46% estudia inglés durante los estudios universitarios y el 41% asiste a escuelas de idiomas privadas. La educación también

es un motivador importante para el aprendizaje de idiomas: el 44% aprende inglés porque es una materia obligatoria en la escuela secundaria, mientras que el 40% aprende inglés porque necesita ir a la universidad. En conclusión, una de las mayores barreras para aprender inglés es el tiempo y el costo.

Estos hallazgos tienen respaldo en lo indicado por Willis (2019) en su trabajo de investigación sobre el uso de Kahoot para permitir a los individuos y los grupos trabajar juntos, y por eso mismo, cuando el cerebro está comprometido, libera dopamina, lo que reduce la ansiedad ya que facilita el almacenamiento de información y la memoria a largo plazo. Dicha plataforma brinda diversas cualidades, ya que en todas estas personas nos involucramos y ellas se sienten protagonistas, aumentando así la fijación del conocimiento. De la igual manera Córdova y Pérez (2020) señalan que, dicha plataforma contribuye a la motivación para lograr un aprendizaje y despierta el interés por las matemáticas, además de afianzar los conocimientos de otras áreas.

CAPÍTULO III: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

3.1 Conclusiones

PRIMERO: Mediante el análisis inferencial realizado se logró hallar el incremento del desarrollo de la habilidad del reading, en estudiantes del segundo año de la I.E. San Miguel Pisco. Obteniendo un aumento de 6,20 puntos lo cual refleja un aumento del 31%.

SEGUNDO: Se pudo determinar que incrementaron las competencias de la dimensión obtiene información del texto escrito en estudiantes, es decir, estos resultados muestran un incremento de 2.48 puntos, equivalente a un aumento del 31%.

TERCERO: De acuerdo con los resultados hallados se pudo establecer un aumento significativo de la dimensión Infiere e interpreta información del texto escrito en estudiantes, Es decir, este incremento fue de 2,60 puntos lo cual representa un aumento del 33%.

CUARTO: De acuerdo con los resultados obtenidos en el presente estudio se logró Identificar el incremento del nivel de la dimensión reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito en estudiantes. Obteniéndose como resultado post test, un aumento de 1,12 puntos, equivalente a un 28%.

3.2 Recomendaciones

PRIMERO: Para la institución educativa, es necesario fortalecer los talleres intensivos de inglés para estudiantes, debido a que la capacidad de lectura del idioma es muy limitada, se utiliza la plataforma educativa Kahoot porque estimula el entusiasmo de los estudiantes.

SEGUNDO: Para la institución educativa, es muy importante que los docentes los utilicen como herramientas de motivación para el desarrollo curricular, por lo que deben implementar programas de capacitación continúa a los docentes para mejorar su desempeño en aplicaciones utilizando plataformas educativas como Kahoot.

TERCERO: Para los profesores, la integración de herramientas de gamificación como Kahoot en el desarrollo del aula, debido a que mejora significativamente las habilidades lingüísticas de los estudiantes, se recomienda aplicar dichas plataformas educativas.

CUARTO: Para los estudiantes, seguir aplicando la plataforma Kahoot para mejorar su capacidad lectora, porque es fácil de usar y pueden desarrollarse de forma autodidacta en la comodidad de su hogar o residencia, de esta forma puede ser divertido para mejorar sus habilidades lingüísticas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Angulo, S. K. (2017). *Influencia del software educativo diccionario virtual longman para la mejora del aprendizaje del área de inglés en los alumnos del segundo Grado De Educación Secundaria De La I.E. “Daniel Merino Ruiz” del distrito de la Tinguña de Ica.* [Tesis para optar el título profesional de idioma inglés. Instituto Superior Pedagógico Juan XXIII Ica].
- Argudo, I. (2017). *El efecto de las TIC en la evaluación de ele en el sistema educativo finlandés 2016 / 2017.* [Tesis de Maestría, Universidad de Cantabria].
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/13680/ArgudoMartinezIdoia.pdf?sequence=4>
- British Council (2015). *Inglés en el Perú, Un análisis de la política, las percepciones y los factores de influencia.*
https://www2.congreso.gob.pe/sicr/cendocbib/con4_uibd.nsf/318A8FA6AC9F382105257F3E00611BB9/%24FILE/Ingl%C3%A9s_en_el_Per%C3%BA.pdf
- Calvo, T. (2018). *La retroalimentación formativa y la comprensión lectora de la Institución Educativa N°88024, Nuevo Chimbote-2018.* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/36622/Calvo_VTA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Córdova, K. y Pérez, R. (2020). *Uso del programa Kahoot en estudiantes de 2° de secundaria en la Institución Educativa los educadores del distrito de San*

Luis. [Tesis de Bachiller, Universidad San Ignacio de Loyola].
http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9803/1/2020_Cordova-Morales.pdf

Cronquist y Fiszbein (2017). El aprendizaje del inglés en América Latina. El Diálogo. <https://www.thedialogue.org/wp-content/uploads/2017/09/El-aprendizaje-del-ingl%C3%A9s-en-Am%C3%A9rica-Latina-1.pdf>

Cusicuna, D., y Machaca, E. (2020). *Aplicación de la herramienta KAHOOT para el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de 2º grado de secundaria de la I.E. San Martín de Socabaya, Distrito Socabaya, Arequipa, 2018*. [Tesis de especialización, Universidad Católica de Santa María].
<http://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/handle/UCSM/9868>

Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta, Ciudad de México, México: Editorial Mc Graw Hill Education.

Huaman, H. (2021). *La plataforma Kahoot influye en la motivación durante la evaluación en los estudiantes de cuarto grado de primaria de la institución educativa Nueva Juventud de Santa Rita de Siguan – Arequipa, 2020*. [Tesis de especialización, Universidad Nacional San Agustín de Arequipa].
<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/20.500.12773/12297>

Ismail, M. y Mohammad, J. (2017). Kahoot: a promising tool for formative assessment in medical education. *Education in Medicine Journal*, 9(2):19–26. <https://doi.org/10.21315/eimj2017.9.2.2>

- Jonsson, A. (2012). Facilitating productive use of feedback in higher education. *Active learning in higher education*, 14 (1), 63-76
- Lozano, F. y Tamez, L. (2014). Retroalimentación formativa para estudiantes de educación a distancia. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 17(2), 197-221. <https://www.redalyc.org/pdf/3314/331431248010.pdf>
- Maldonado, B. (2019). *La plataforma Kahoot y la comprensión lectora en primaria en la institución educativa N° 0137 Miguel Grau Seminario, San Juan de Lurigancho 2019*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/39625/Maldonado_ABE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Martínez, N. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot Opción. *Opción*; 33 (83), 252-277. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31053772009>
- Melmer, R., Burmaster, E. y James, T.K. (2008). Attributes of effective formative assessment. Washington, DC: Council of Chief State School Officers. <http://www.ncpublicschools.org/docs/accountability/educators/fastattributes04081.pdf>
- Ministerio de Educación (2010). Orientaciones para el trabajo pedagógico. Lima; Perú. <http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/4-otpingles2010.pdf>
- 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 de 3 Maestría, Universidad Tecnológica del Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.12867/2441>

Parra; M., Molina, J., y Casanova, G. (2018). "La Aplicación Kahoot! para Motivar la Participación Activa en el Aula". *Redes de Investigación en Docencia Universitaria*, 1 (1), 343-352. <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/85010>

Quishpe, S. (2012). *Las técnicas metodológicas del idioma inglés y su repercusión en el proceso de enseñanza aprendizaje de las destrezas básicas (Listening, Speaking, Reading y Writing), en los estudiantes del cuarto año de educación básica del centro educativo génesis del cantón Quevedo, durante el año lectivo 2011 – 2012*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Babahoyo]. <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/1331?show=full>

Romero, C., y Álvarez, E. (2020). Kahoot! como recurso para (co)evaluar contenidos literarios en el aula de manera compartida. Una experiencia con estudiantes de 3° de Secundaria. *Revista DIM*; 38 (1): 1-8. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/41848>

Salazar, M. (2020). *Aplicación de la gamificación Kahoot! para fortalecer los aprendizajes de la asignatura de lengua castellana en las estudiantes del grado 6° del Colegio de la Inmaculada en la ciudad de Medellín - Antioquia*. [Tesis de especialización, Universidad Nacional Abierta y Distancia]. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/33530>

Shute, V. (2008). Focus on formative feedback. *Review of Educational Research*, 78 (1), 153-189.

- Tumay, E. (2020). *Educación virtual en la comprensión lectora de inglés en estudiantes de secundaria de una institución pública Chorrillos, 2020*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/63029>
- Villaverde, M. y Rosado, P. (2021) *Influencia Del Uso De Flash Cards En El Desarrollo De La Competencia Lee Diversos Tipos De Textos Escritos En Inglés De Los Estudiantes Del 3er Grado De Educación Secundaria De La I.E Fermín Tangüis, Ica-2020*. [Tesis para optar el título profesional de idioma inglés. Instituto Superior Pedagógico Juan XXIII Ica].
- Wang, A. & Lieberoth, A. (2015). *The effect of points and audio on concentration, engagement, enjoyment, learning, motivation, and classroom dynamics using Kahoot!*. European Conference on Games Based Learning. https://folk.idi.ntnu.no/alfw/publications/ECGBL2016-Effect_of_points_and_audio_in_Kahoot.pdf
- Wang, A. I. (2015). The wear out effect of a game-based student response system. *Computers & Education*, 82, 217–227.
- Willis, J. (2019) Conoce los beneficios educativos de Kahoot; según la neurociencia. *Educación* 3.0. <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/beneficios-educativos-dekahoot/93717.html>