



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN DIDÁCTICA EN
IDIOMAS EXTRANJEROS.**

Kahoot y la competencia Lee diversos tipos de textos en inglés en los
estudiantes, Lima-2022.

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
MAESTRA EN DIDÁCTICA EN IDIOMAS EXTRANJEROS**

AUTORA:

Vallejos Lordan, María Esther ([orcid.org//0000-0001-5037-0024](https://orcid.org/0000-0001-5037-0024))

ASESORA:

Dra. Sánchez Aguirre, Flor de María ([orcid.org//0000-0001-6416-6817](https://orcid.org/0000-0001-6416-6817))

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Educación Intercultural

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la Educación en todos sus niveles.

LIMA-PERÚ

2022

Dedico a mis padres por su trabajo y sacrificio de tantos años para lograr que salga adelante a lo largo de mi vida. Asimismo, a mi hijo Daniel para demostrarle que a cualquier edad debe cumplir sus sueños.

Agradezco a mis profesores por guiarme en esta tesis y a todos los que me guiaron con sus consejos, enseñanzas y apoyo, a mis amistades por la motivación para poder desarrollar y culminar esta investigación. También a toda mi familia dándome aliento de fe y esperanza en lo que me proponga.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimientos	iii
Índice de Contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	v
Resumen	vi
Abstract	vii
I. Introducción	1
II. Marco teórico	4
III. Metodología	12
3.1 Tipo y diseño de investigación	12
3.2 Variables y operacionalización	12
3.3 Población, muestra y muestreo, unidad de análisis	13
3.4 Procedimiento	14
3.5 Método de análisis de datos	15
3.6 Aspectos éticos	15
IV. RESULTADOS	16
V. DISCUSIÓN	27
VI CONCLUSIONES	31
VI. RECOMENDACIONES	33
REFERENCIAS	34
ANEXOS	40

Índice de tablas

Tabla 1	Uso del Kahoot	14
Tabla 2	Distribución competencia lee diversos tipos de textos en ingles	16
Tabla 3	Distribución de diversión	17
Tabla 4	Distribución de dimensión absorcion	17
Tabla 5	Distribución del pensamiento creativo	18
Tabla 6	Distribución de la dimensión activación	18
Tabla 7	Distribución de ausencia del efecto negativo	19
Tabla 8	Distribución de la dimensión dominio	19
Tabla 9	Prueba de correlación de Spearman entre variables	20
Tabla 10	Prueba de correlación de Spearman con diversión	21
Tabla 11	Prueba de correlación de Spearman con absorción	22
Tabla 12	Prueba de correlación de Spearman con pensamiento creativo	23
Tabla 13	Prueba de correlación de Spearman con activación	24
Tabla 14	Prueba de correlación de Spearman con efecto negativo	25
Tabla 15	Prueba de correlación de Spearman con dominio	26

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo principal determinar la relación que existe entre el uso de Kahoot y la Competencia Lee diversos tipos de textos en inglés en una institución educativa pública en la provincia del Callao, 2022. Estudia la problemática de los estudiantes relacionado con el uso de la tecnología para desarrollar habilidades vinculadas a la competencia lee diversos tipos de textos en inglés. El enfoque fue cuantitativo, tipo básico y correlacional, la muestra fue de 80 estudiantes del nivel secundario provenientes de tres secciones de una institución educativa pública, los instrumentos fueron del autor Parra-Gonzales (2019) y adaptado por Pineda (2022). Los resultados descriptivos fueron: para la variable Uso del Kahoot el resultado fue alto en un 47,5 %; para la variable Competencia lee diversos tipos de textos en ingles fue logro esperado en un 90%. Cuya conclusión fue que existe una relación directa entre el uso del Kahoot y la competencia lee diversos tipos de textos en ingles según el estadístico Rho Spearman la relación es positiva a 0.193, fue significativo ($p < 0.05$), se rechazó la H0 y se aceptó la H1 indicando que existe una relación significativa.

Palabras Clave: Gamificación, Uso del Kahoot, Competencia, Leer, Ingles.

ABSTRACT

The main objective of this research was to determine the relationship between the use of Kahoot and the competence to read various types of texts in English in a public educational institution in the province of Callao, 2022. It studies the problems of students related to the use of technology to develop skills linked to competence reads various types of texts in English. The approach was quantitative, basic and correlational type, the sample was 80 high school students from three sections of a public educational institution, the instruments were from the author Parra-Gonzales (2019) and adapted by Pineda (2022). The descriptive results were: for the variable Use of the Kahoot the result was high in 47.5%; For the variable Competence reads different types of texts in English, it was an expected achievement of 90%. Whose conclusion was that there is a direct relationship between the use of Kahoot and the ability to read various types of texts in English according to the Rho Spearman statistic, the relationship is positive at 0.193, it was significant ($p < 0.05$), the H0 was rejected and accepted the H1 indicating that there is a significant relationship.

Keywords: Gamification, Use of Kahoot, Competence, Read, English

I. INTRODUCCIÓN

Debido al Covid-19 y a la alta tasa de infección entre adolescentes que ha sido mayor que de los niños pequeños, el aprendizaje fue y sigue siendo a distancia en caso en la actualidad los estudiantes presenten síntomas de esta enfermedad, debiendo estos acceder al uso de tecnológicas para la entrega y transmisión de sus clases en línea. Organización Mundial de la Salud. (2022)

En el ámbito internacional Kahoot tomó más fuerza desde la pandemia los profesores en sus clases virtuales con todo el grupo de estudiantes hacían Kahoot, ya nos dice Iona (2017) que esta plataforma se ofrece mejor a los estudiantes dentro de un entorno grupal en donde estos estén presentes al mismo tiempo. Por ello los docentes han tenido que capacitarse para reemplazar todo material físico con el que desarrollaban sus clases presenciales que pasaron a ser materiales virtuales en donde las reemplazaron por plataformas educativas para desarrollar sus clases virtuales. Aunque según Linares (2019) Los profesores aún tienen una posición de rechazo hacia las TICs, ya que no tienen el reto sobre el uso de estas, y al no entender su uso por temor no lo muestran adelante de sus estudiantes.

En América latina en la literatura: Docentes y sus aprendizajes en modalidad virtual de la Biblioteca digital de la UNESCO (2017) explica que los recursos para el aprendizaje como el material educativo, didáctico no son solo medios auxiliares, sino que son de gran importancia para el proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo estos materiales multimedia que son de gran relevancia en la interacción del aula virtual como el uso de plataformas educativas. Siendo Kahoot una de las plataformas de aprendizaje que se basa en juegos más usadas con 70 millones de usuarios activos (Wang et ál., 2020).

La ludificación a través de Kahoot aumenta la concentración y el esfuerzo que el estudiante con la motivación por el juego la competencia, colaboración en actividades lúdicas en la educación nos ofrecerán modelos flexibles para la incorporación de nuevos entornos virtuales de aprendizaje en estas metodologías educativas mediante la utilización interactiva en donde su misión va más lejos que solo puro entretenimiento en donde cuenta con objetivos, reglas y retos, en donde

busca que los jugadores se enfrenten a ejercicios y así el estudiante logre buscar una solución en cómo hacer para participar del juego y también los estudiantes decidan hacerlo solos o en grupos, conversando y discutiendo que hacer para lograr realizar bien el juego.(Sanchez,2015)

En Perú a los estudiantes se les hace difícil a veces poder leer bien en inglés, la pronunciación y la falta de motivación o hábitos de lectura así sea en su lengua materna hace que de igual forma no participen en leer en inglés.

Es necesario que el estudiante logre las aprender las competencias del idioma inglés, para la competencia lee diversos tipos de textos en ingles estos deben comprender las ideas principales y busca en los libros información específica para adquirir niveles significativos para desarrollar esta habilidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés. (Tejeda et ál., 2020)

A veces la Gamificación es dejada al final como la diversión de la clase en donde lo lúdico es el objetivo final de una sesión de clase creyéndose que es como un videojuego más, y esto no debería darse de esta forma ya que en la Gamificación es importante considerar su relación neuropsicológica y los beneficios significativos en la educación. Trejo (2020), Esta investigación demostró que Kahoot mejora el logro y mejora de la competencia Lee diversos tipos de textos escritos de inglés en los estudiantes de secundaria de una Institución pública del distrito del Callao.

De lo descrito surge el problema general ¿Cuál es la relación entre el uso del Kahoot y la competencia lee diversos tipos de textos en el idioma inglés en los estudiantes de una Institución Educativa -Callao 2022?

La Justificación a nivel teórico se da en consecuencia a que año tras año para que así los estudiantes estén mejor preparados para cuando ingresen a secundaria y así lograr mejor conocimiento en la captación del inglés como idioma foráneo, siendo el aprendizaje del inglés que se muestra con cierta dificultad cuando ingresan a secundaria, por ello en la actualidad hay cambios en la metodología en donde se promueva la intervención dinámica del aprendiz en el

proceso de construcción de su educación. Parra-González et al. (2019) Si bien el Marco Común Europeo de Referencias 2002, citado por Robles Ávila, (2019) afirmó que los estudiantes utilizan las habilidades a su disposición para desarrollar actividades de la lengua que signifique producir y tomar textos con temas específicos empleando estrategias más adecuadas para llevar a cabo las tareas que han de realizar.

La Justificación a nivel práctica busca una propuesta a nuevas estrategias de enseñanza aprendizaje que por medio de los tics y la gamificación sean una opción para motivar y relacionar las competencias del idioma inglés en sus clases para así tener un aprendizaje significativo con el uso de las Tics en la enseñanza por medio del aula de innovación pedagógica. Para Tóth (2019) basados en experiencias previas el éxito de la gamificación en la educación es por varios factores como diseñar elementos en los juegos, estilos de aprendizaje, respuestas a la motivación durante el juego y la posibilidad de tener un entorno de aprendizaje gamificado.

La Justificación a nivel metodológico presentada en esta investigación es para desarrollar una estrategia en leer por medio de los tics en donde la Gamificación fue la protagonista y los profesores verán en ella una herramienta motivadora de retroalimentación, evaluación y aprendizaje para lograr entonces la competencia Lee diversos tipos de lecturas en inglés. La Justificación Epistemológica los estudiantes nativo digitales lograrán superar los obstáculos en leer textos en inglés para ingresar a esta plataforma aplicando sus conocimientos en tecnología, mientras los profesores también son capacitados, por tanto, esta investigación se da como antecedente y para aportar a las investigaciones venideras.

El objetivo general de la búsqueda es determinar la relación entre el uso del Kahoot y el desarrollo de la competencia lee diversos tipos de textos en inglés en los alumnos de secundaria de la institución mencionada. Cuyos objetivos específicos fueron: determinar la relación entre diversión, absorción, pensamiento

creativo, activación, ausencia de efecto, dominio y la competencia lee diversos tipos de textos en inglés en los alumnos de secundaria de la Institución en mención.

Hipótesis general: Existe una relación entre el uso del Kahoot y la competencia Lee diversos tipos de textos en inglés, en los estudiantes de secundaria de la Institución educativa ya mencionada del año 2022 y las específicas (anexo1).

II. MARCO TEÓRICO

En el ámbito nacional en Perú, educar a un estudiante es un proceso donde genera una armadura de conocimientos y emociones, así el estudiante desarrolle sus pericias, se sabe que educar es enfrentar desafíos, por ello ahora se da el uso masivo de las TIC, en donde la innovación nos ofrece tiempo para mirar otras culturas y costumbres en tiempo real, por ello la escuela forma ciudadanos para el futuro de cambios constantes. Ministerio de Educación (2016)

Pardo (2019) investigó sobre la aplicación del Kahoot en las clases de inglés, en dicho estudio empleo un enfoque cuantitativo con investigación cuasi experimental, la muestra fue de 50 estudiantes divididos en dos grupos pertenecientes a la Universidad San Ignacio de Loyola, usando dos evaluaciones el pre test y post test, en el pre test el 100% de estudiantes obtuvo calificaciones desaprobatorias y en el postest el 76% obtuvo calificaciones buenas y un 24% calificaciones excelentes. Kahoot mejoró significativamente en los estudiantes.

Morveli (2019) investigó sobre los estilos de aprendizaje y niveles de logro de lectura en el área de inglés su investigación fue de tipo básico con enfoque cuantitativo su muestra fue de 50 estudiantes del segundo grado secundaria, usó un cuestionario y una prueba de lectura en inglés para medir el nivel de logro, a final hubo una correlación entre sus dos variables generó un valor de Rho de Spearman de ,423 generando así una moderada relación positiva.

Tapia (2022) investigó sobre Estrategias de lectura en el aprendizaje del inglés en estudiantes de una institución educativa ubicada en el distrito de San Bartolo, su investigación fue tipo básica, su diseño fue no experimental y correlacional de corte transversal, la población fue de 70 estudiantes con un cuestionario sobre la estrategias de lectura y un test sobre aprendizaje de idiomas, empleándose la prueba Rho Spearman dando por resultado que las variable estrategia influyen de forma positiva media en el aprendizaje de idiomas.

Félix (2021) investigó sobre la herramienta digital Kahoot para la mejora del aprendizaje de matemáticas en estudiantes del segundo grado de secundaria en los Olivos, su investigación fue de diseño preexperimental, mediante un instrumento para la prueba de matemática que dio un puntaje de 0,779 con el estadístico Alfa

de Cronbach, con un rango aceptable de confiabilidad, su muestra fue de 20 estudiantes mediante un pre y post prueba, concluyendo en que Kahoot mejora el aprendizaje de matemáticas.

Macahuachi (2021) investigó sobre la calidad educativa en la aplicación de la herramienta Kahoot en los docentes del nivel secundaria de la institución educativa privada en Pucallpa del año 2021, su enfoque fue cuantitativo, investigación aplicada, correlacional causal, y el diseño fue no experimental, su población fue de 40 docentes de secundaria, el muestreo fue no probabilístico mediante la encuesta y un cuestionario, siendo por resultado que la calidad educativa influyo positivamente en Kahoot de los docentes y como resultado dio $Sig = 0,005$ y $Nagelkerke = 0,276 = 27,6\%$

En la actualidad Kahoot es conocido por ser una plataforma interactiva en donde fomenta la gamificación entre estudiantes y así se pueda reforzar los aprendizajes de modo lúdico, en donde mejora el aprendizaje de manera transparente al punto, y atractiva de usar esta plataforma digital. Maldonado et ál., (2019)

En el ámbito internacional según Parra- Gonzales et al (2020) menciono que el objetivo fue realizar una clase gamificada ,en esta oportunidad la haremos con Kahoot, y para ello se presentan seis dimensiones: una de estas es diversión, aquí se mide el nivel que el participante disfruta de esta actividad; en la dimensión absorción se observará la asimilación del juego, la evasión del lugar donde este y la noción del tiempo durante el juego; también está la dimensión activación, este mide el nivel que el estudiante a desarrollado en el juego; la otra dimensión es ausencia del efecto negativo midiendo si los estudiantes emociones en desventaja; la dimensión dominio se trata del nivel de confianza y seguridad durante el juego, se consideran que las dimensiones pensamiento creativo como de dominio se fusionen en base a estadísticos obtenidos en validación.

Con Kahoot se registra en lograr un cambio en la conducta del estudiante y que sea como requisito la no obligación o el engaño, y usa el juego y sus elementos para ser la motivación del usuario. Con Kahoot los estudiantes se preparan para la clase, interactúan entre ellos y ven quien gana. Morin et ál., (2020)

En muchos estudios se afirmó que la idea base de esta gamificación es que a través de los juegos se puedan ganar en los juegos una transformación de actitud y comportamiento de una persona. Por lo que con Kahoot los estudiantes hallaron una plataforma fácil de usar, viendo que, en las tablas de clasificación, ese podio les permite ser reconocidos por sus logros. Magadán-Díaz, et ál., (2022).

Por el año 2018 el Informe Digital Mundial, dieron a conocer que hay más de 4 billones de personas de todo el mundo que usan internet, siendo Kahoot un sistema de respuesta en el aula siendo más usado en el diseño de enseñanza en donde los estudiantes pueden escoger las respuestas correctas a través de sus computadoras de escritorio, tablets, teléfonos inteligentes, ya que cuando estos usan Kahoot permiten al profesor crear examen, discusiones, encuestas, Kahoot aumenta los niveles de motivación e incrementa la competición. Gündüz, et al., (2020).

Según Álvarez. y Polanco (2018) mencionaron que existe una tendencia por el uso de la internet, la tecnología brinda apoyo inteligente donde con un clic se tiene a las redes, tutores, libros, en donde los estudiantes tienen más herramientas de acceso con muchos recursos y así poder acceder a fuentes de conocimiento que como la gamificación pueden aplicarse en los temas que propone la educación.

También, se observa en los colegios del estado sean públicos , la promoción de los estudiantes de primaria a secundaria, la carencia de los conocimientos previos para la mejora en la parte de Leer en inglés, ya que según nos explica el currículo nacional en el nivel primaria no está complementada dicha área, sumado a esto una enseñanza tradicional por parte de los maestros, en algunos sin el manejo de estrategias metodológica que faciliten la transición de un nivel a otro en el área de inglés. Y ahora que ya una mayoría cuenta con internet para entre tantas cosas el uso de sus estudios, se puede ver más allá y tenerlo como un aliado en la educación. Los profesores como principales actores del desarrollo de enseñanza-aprendizaje son los que motivan al estudiante para dar la entrada de un idioma manifestándole la capacidad de una nueva lengua. Verónica Marín Díaz. (2019).

Para Herrera (2017), se usa la palabra gamificación, porque ya este vocablo se ha vuelto muy popular en los colegios y en todas partes donde se reúnan a

estudiar. Como una aclaración para todos diremos que la gamificación se emplean las mecánicas, componentes y dinámicas de juegos en estas actividades no recreativas. Los estudiantes van acumulando puntos según las respuestas correctas obteniendo puntuaciones y según la velocidad de sus respuestas. Creel, et al. (2021)

Para entender esta concepción Werbach y Hunter versión en español de Gamificación, Pearson (2013) es inevitable encarar estas tres ideas que se dan a continuación:

Dinámicas de juego: En la cumbre están las dinámicas, estas son que en pleno juego hallamos las emociones para todos los que juegan, es la parte viva del juego donde todos ven en el reto la capacidad de poder jugar solos o de manera colaborativa, ven que también avanzan o si no saben las respuestas lo ven también en sus puntajes y así saben quién va ganando o perdiendo en su juego. Esperan en este desafío una lucha por tener un estímulo que los pongan en un buen lugar a la hora de premiar al ganador. A todos les gusta jugar y asociarse a un juego.

Mecánicas de juego: Y estamos en la mitad del juego, en esta parte son las reglas y los retos que nos anuncian que el juego se lleva también de manera seria, para proyectarse en una retroalimentación donde se muestran las calificaciones que va sacando cada alumno y entre todos se pueden ver las notas que van sacando en cada pregunta que va con tiempos para marcar según el color que corresponda en el juego. Componentes de juego: Ya como el apoyo de la pirámide, esta organización en el juego se menciona unas piezas importantes que son usadas en el juego como los logros, avatares, insignias, Tabla de los líderes, puntajes, entre otros

Kahoot permite alcanzar el estudio de un segundo idioma entrando a este juego intuitivo para que así el estudiante estudie, reflexione y evalúe el estudio y facilite después del juego el debate de sus respuestas. Kohnke et al., (2021)

Alkhalifah (2022), nos habló de que los profesores han visto todas las maneras posibles de como motivar a sus estudiantes para aprender y ahora con las computadoras y sus juegos en ella el interés creció para usar todo lo que se

refiere a los juegos que enganchen a sus estudiantes para lograr el interés por ello que la gamificación viene creciendo en el aspecto de la educación.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación es para el profesor un camino de aclimatación del aprendizaje, organización, empleo de competencias transversales del currículo. Silva et al., (2021)

Para leer y entender los textos, los estudiantes activan estudios previos, vinculan el tema que ya poseen y observan los detalles mostrando su destreza a las nuevas maneras de leer los textos de las diferentes formas, usan también de la tecnología para tener el texto lingüístico, leen de modo cuidadoso, en donde tendrán un enlace entre la gramática, platica, lenguaje, el tema, la cultura para mejorar sus habilidades de lectura. Jerez-Rodríguez, et al., (2019)

En la guía Kahoot, tiene una plataforma y también un aplicativo que se puede descargar en los celulares de aprendizaje apoyada en juegos empleada en escuelas y universidades, corporativas oficinas, ambientes sociales, eventos deportivos y culturales.

Para profesores y alumnos Kahoot ayuda a introducir, revisar y retener el conocimiento de manera divertida, interactiva y atractiva, tanto en clase como tarea. La misión de Kahoot es hacer que el aprendizaje sea increíble contextos, desde su lanzamiento en 2013, Kahoot a superado los 2 mil millones de jugadores acumulados.

Kahoot funciona de esta manera: después de registrarse para obtener una cuenta, cualquier Kahoot, el usuario puede crear un juego basado en un formato de cuestionario de opción múltiple, sobre cualquier tema/concepto. Los usuarios también pueden elegir un juego listo para jugar de nuestra biblioteca pública en la plataforma.

Para jugar Kahoot, todo lo que necesita es un dispositivo móvil, computadora portátil o computadora de escritorio con conexión a internet y un navegador web.

La clásica experiencia de juego en vivo es jugar Kahoot, en un aula con preguntas mostradas en una pantalla compartida, que atrae la atención de los estudiantes, usan sus propios dispositivos como juego.

Con controladores para responder las preguntas. En el modo desafío, los jugadores compitan contra cada uno otros de forma remota para reforzar el conocimiento que han adquirido en clase. Ambas preguntas y respuestas.

Se muestran en sus dispositivos móviles dentro del Kahoot aplicación, los jugadores no necesitan una cuenta para jugar un Kahoot, por lo que pueden permanecer anónimos en el juego usando apodos. Algunos maestros que organizan juegos animan a los estudiantes a usar sus nombres reales.

Después de un juego, puede acceder a un informe descargable que incluye los resultados del juego para rastrear el rendimiento estudiantil, evaluar resultados de aprendizaje, evaluar retención de conocimiento e información valiosa para su próxima clase.

Kahoot en el ámbito educativo La flexibilidad de nuestra plataforma permite a los educadores usarla de diversas maneras para apoyar los resultados del aprendizaje y aumentar la participación de los estudiantes, Gallegos (2015). Aquí están algunos de los Kahoot más comunes, casos de uso en educación:

Introducción a nuevos temas: revisión y refuerzo del conocimiento, revisión de temas antes de los exámenes, evaluación formativa, romper el hielo en clase, recompensar a los estudiantes facilitar el trabajo en equipo, asignar tareas, ejecutar proyectos dirigidos por los estudiantes, jugar en equipo para impulsar la colaboración.

Los juegos se muestran en una pantalla compartida, por ejemplo, en Smart tv, una computadora, una pizarra digital interactiva. Se puede también usar herramientas para compartir pantalla como Skype, appear in o Google meet, Zoom, para incluir jugadores de otros lugares.

Los jugadores se unen usando su propio celular, ya sea un smartphone, Tablet, laptop o computadora de mesa, no importa, siempre y cuando tengan un navegador y buena conexión a internet. Paso 1: encuentra un juego para jugar, hay millones de Kahoot públicos disponibles en la plataforma Busca un juego sobre un tema relevante o elige un Kahoot de la página Descubrir. Por ejemplo, pruebe uno

de los juegos de características en nuestras colecciones temáticas. ¿O tal vez ya has creado tu propio Kahoot? abre el Kahoot y has clic en Reproducir.

Paso 2: Inicia el juego: Para que los jugadores puedan unirse cambie la configuración del juego si lo desea (por ejemplo, aleatorice el orden de las preguntas, etc.) y haga clic en Clásico o el modo Equipo para comenzar a permitir que los jugadores se unan a tu juego. Se mostrará un PIN de juego único en la parte de arriba de la pantalla. Los usuarios ingresan este PIN para unirse al juego.

Paso 3: Juega en Kahoot: Has clic en Iniciar una vez que puedas ver todos los apodos de los jugadores en el “lobby” o pantalla de espera. Durante el juego puedes usar la barra espaciadora o el mouse para pasar a la siguiente pregunta. Al final del juego, has clic en Obtener resultados y luego ver informes o guardar resultados, para ver y descargar un informe del juego o volver a jugar este Kahoot.

Como hacer tu primer Kahoot Crear tu primer Kahoot es muy divertido, una vez que se haya hecho la sesión de aprendizaje y tengas tus objetivos. Paso 1: Inicia sesión y has clic en crear Inicie sesión en Kahoot.com has clic en crear en esquina arriba derecha del monitor y elija Prueba. Solo lleva unos minutos crear un Kahoot.

Paso 2: Agregar preguntas, respuestas e imágenes Siga las instrucciones en pantalla para agregar preguntas, respuestas, imágenes y video. Puede agregar un cuestionario de opción múltiple, preguntas, verdadero/ falso, preguntas de encuestas, también puede alternar el temporizador para cada pregunta y no olvides agregar imágenes.

Paso 3: Agregar un título, una descripción y la imagen de portada Ingrese un título y una descripción en Kahoot resumen para resumirlo y ayudar a otros usuarios a encontrarlo fácilmente. Una gran imagen de portada asegurará su Kahoot se destaque y atraiga a más jugadores.

Para Guarín el déficit de comprensión lectora en inglés se da en muchas partes del mundo, los estudiantes presentan dificultades es por eso que esta

problemática lo están tomando varios profesores e investigadores con propuestas metodológicas y estrategias para la mejora de las destrezas de lectura, teniendo como la motivación sea relevante ya que requiere de tiempo, además la lectura comprensiva en lengua extranjera desde primaria posibilita que los niños amplíen su vocabulario y encuentren el sentido y utilidad al idioma que hace garantizar el aprendizaje en el idioma inglés. (2017)

En la enseñanza del inglés la motivación intrínseca y extrínseca del estudiante es esencial a el éxito de las habilidades de lectura en diversos tipos de textos en inglés para una práctica positiva, en tal caso la gamificación con el aspecto emocional del juego son la base de interacción para hacer un ambiente atractivo para el estudiante. (Trejo,2021)

La capacidad de leer distintos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera, explica la acción entre el que lee y el texto explicando su habilidades, saberes y conductas de su destreza lectora y el mundo que envuelve, además tome conciencia el estudiante de sus limitaciones y aptitudes en el lenguaje, además que investiguen, resuelvan las dudas que tengan y logren participar en las habilidades de lectura en inglés para su mejora integral aparte de conocer y de comunicarse en entornos socio culturales distintos al del estudiante. Currículo Nacional (2016)

Par a el Currículo Nacional en la competencia Lee diferentes tipos de textos en inglés, hay una acción dinámica entre el que lee y el texto teniendo en cuenta su entorno sociocultural, dándole un sentido a los diferentes textos que lee a través de procesos de son literal, inferencial, interpretación y reflexión en donde el estudiante demuestra sus habilidades saberes y actitudes frente al mundo que los rodea y conoce sus limitaciones y posibilidades del lenguaje. (2016)

Para el Currículo Nacional el área de inglés, en la comprensión de textos está en tres dimensiones: nivel literal en donde se produce información de un texto escrito, seleccionando la información con un fin; en el nivel inferencial se comenta información del texto escrito, los estudiantes armar un sentido del texto analizando la información implícita y explícita; y en el nivel criterial es donde reflexionan y se evalúa el contenido y asunto del texto escrito, a través de su práctica, estudios y espacios informativos .Ministerio de Educacion,2016)

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

Este modelo de investigación corresponde al tipo básica, diseño no experimental para recoger información de los estudiantes y hacer una correlación entre las variables. según Niño (2019) la investigación cuantitativa explica la cantidad mediante la medición y el cálculo, buscando medir variables, basándose en uso de cifras y estadística.

La investigación fue de tipo descriptivo Correlacional porque en este diseño se observa que existe una correlación entre los dos tipos de variables, tanto así Kahoot como la competencia tendrán relación una con la otra para demostrar que si influye en la competencia Lee diversos tipos de textos. Se describieron la relación entre dos variables correlacionales describiendo la conexión entre dos variables Hernández et al, (2014)

3.2 Variables y operacionalización

Uso del Kahoot: Rojas et al., (2021) habla sobre Kahoot como una herramienta digital importante en donde los estudiantes aprenden nuevos temas o repasan una clase ya hecha antes, haciéndose esta clase gamificada, a través de la clase gamificada se fomenta, estimula, evalúa el empeño y no solo el éxito. Parra-González (2019).

Se operacionalizó con un cuestionario en base a Kahoot Parra-Gonzales,(2019) dando seis dimensiones: diversión, absorción, ausencia de efecto negativo, pensamiento creativo, dominio y activación, adecuado por Pineda (2022) (ver anexo 4)

La Competencia lee diversos tipos de textos en ingles en el Currículo nacional (2016) explica que hay interacción entre el texto y quien lo lee, más el entorno sociocultural, todos estos procesos influyen a que el estudiante sea realista de lo que lee. Ministerio de Educación (2016)

Se operacionalizó con un test de lectura de Arroyo (2021) y que con el MINEDU nos da tres dimensiones a valorar, literal, inferencial y criterial realizándose con un cuestionario dicotómico y divididos según los logros del currículo nacional Ministerio de Educación (2016) (ver anexo 4)

3.3 Población, muestra y muestreo

3.3.1 Población

La población son todos los individuos que se menciona en la exploración. Maldonado (2018). La población está constituida por los estudiantes del primer grado, segundo grado, y tercer grado sección "A" de educación secundaria de una institución educativa pública cuyas edades son de 13 a 15 de edad, siendo la cantidad de 240 estudiantes.

Criterios de inclusión: La población era de 240 estudiantes que se encuentran matriculados en el año 2022, entre 30 a 40 estudiantes por salón de clases. Los estudiantes evaluados el día 24 de junio fueron 80 estudiantes de los grados 1ro "A" – 2do "A" – 3ro "A".

Los criterios de exclusión: Vendrían a ser todos los estudiantes de otros grados

3.3.2 Muestra

La muestra es una parte de los individuos que se elige para obtener la información y así realizar la investigación midiéndose las variables. Maldonado (2018). La muestra se realizó con los 80 estudiantes por tanto es tipo censo, del primer grado, segundo grado, y tercer grado sección "A" de educación secundaria de una Institución educativa pública, éstos ya habiendo hecho con su profesora de inglés el año 2021 en las clases virtuales las clases en Kahoot, por lo que se realizó los instrumentos para medir la correlación entre Kahoot y la competencia lee diversos tipos de textos en inglés.

3.3.3 Muestreo

Se utilizó la prueba no paramétrica de correlación de Spearman para el contraste de la Hipótesis con un intervalo de confianza del 95 %. El muestreo tiene etapas que confirman la confianza, los tipos de muestreo que se obtienen serán en competencia de la condición de la investigación. Ñaupas (2018).

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Esta investigación se realizó para agrupar información, este instrumento ya validado, fue realizado para ambas variables mediante un cuestionario y una prueba de lectura en inglés.

El cuestionario es un instrumento de investigación organizado con un grupo de ítems ya escritos de manera lógica para entregarle a los estudiantes. mientras la lectura hace la recolección de datos recogiendo la información que se necesita para la investigación Martínez Ruiz, H. (2018)

3.5 Procedimiento

Se solicitó permiso mediante una solicitud escrita por mi persona hacia la Dirección de esta Institución Educativa, Callao, hablando también con la directora solicitándole permiso para que me permite aplicar mi instrumento en un día viernes de manera presencial llevando las copias para los estudiantes de tres secciones del nivel secundaria.

Ya con el permiso de la directora llevé las copias del instrumento ya validado. Luego de recoger los resultados vacié estos en Excel.

3.6 Método de análisis de datos

Para realizar el resultado de la investigación e ir explicando los objetivos e Hipótesis planteadas en dos métodos de análisis analítico e inferencial para esta investigación se usó el software SPSS versión 27 en español, el cual arrojo porcentajes en referencia a las respuestas dadas. Después estas fueron

procesados y dieron a la elaboración de gráficos estadísticos (figuras y tablas) en concordancia con las variables. En la contratación de Hipótesis se usó el estadístico Rho de Spearman.

3.7 Aspectos éticos

Este trabajo de investigación, se realizó siguiendo todo con confidencialidad de los datos de los estudiantes para garantizar la ética siguiendo la guía de investigación de la Universidad César Vallejo. De primer momento para organizar los resultados de los instrumentos se solicitó a la directora de la Institución Educativa publica el permiso correspondiente y conjuntamente con la profesora de inglés de esa entidad educativa se obtuvieron los resultados que son con fines de investigación, se respetaron los derechos de autor ya que son en todo momento nombrados de acuerdo a las normas APA séptima edición.

IV. RESULTADOS

4.1 Análisis descriptivo

Tabla 1. Uso del Kahoot

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	6	7,5	7,5	7,5
	Medio	36	45,0	45,0	52,5
	Alto	38	47,5	47,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

En la Tabla 1, se observó que el uso de Kahoot de los estudiantes de secundaria de la Institución ya mencionada del año 2022., fue del 47,5% alto; 45 % es medio; y el 7,5 % es bajo. (Figura de porcentaje anexo 5)

Tabla 2. Distribución de competencia lee diversos textos en inglés

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En proceso	8	10,0	10,0	10,0
	Logro esperado	72	90,0	90,0	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

En la Tabla 2, se observó que la distribución de la competencia lee diversos textos en inglés de los estudiantes de secundaria de la Institución ya mencionada del año 2022., fue del 10,0% en proceso; y 90 % logro esperado. (Figura de porcentaje anexo 5)

Tabla 3. Distribución de diversión

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Bajo	3	3,8	3,8	3,8
	Medio	27	33,8	33,8	37,5
	Alto	50	62,5	62,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

En la Tabla 3, se observó que la distribución de la dimensión diversión de los estudiantes de secundaria de la Institución ya mencionada del año 2022, fue del 3,8 % bajo; 33,8 % medio y 62,5 % alto. (Figura de porcentaje anexo 5)

Tabla 4. Distribución de dimensión absorción

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Bajo	30	37,5	37,5	37,5
	Medio	43	53,8	53,8	91,3
	Alto	7	8,8	8,8	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

En la Tabla 4, se observó que la distribución de la dimensión absorción de los estudiantes de secundaria de la Institución ya mencionada del año 2022, fue del 37,5 % bajo; 53,8 % medio y 8,8 % alto. (Figura de porcentaje anexo 5)

Tabla 5. Distribución del pensamiento creativo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Bajo	4	5,0	5,0	5,0
	Medio	42	52,5	52,5	57,5
	Alto	34	42,5	42,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

En la Tabla 5, se describe la distribución de la dimensión pensamiento creativo de los estudiantes de secundaria de la Institución ya mencionada del año 2022, fue del 5,0 % bajo; 52,5 % medio y 42,5 % alto. (Figura de porcentaje anexo 5)

Tabla 6 Distribución de la dimensión activación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Bajo	8	10,0	10,0	10,0
	Medio	52	65,0	65,0	75,0
	Alto	20	25,0	25,0	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

En la Tabla 6, se describe la distribución de la dimensión pensamiento creativo de los estudiantes de secundaria de la Institución ya mencionada del año 2022, fue del 10,0 % bajo; 65,0 % medio y 25,0 % alto. (Figura de porcentaje anexo 5)

Tabla 7. Distribución de la dimensión ausencia del efecto negativo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Bajo	71	88,8	88,8	88,8
	Medio	9	11,3	11,3	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

En la Tabla 7, se describe la distribución de la dimensión ausencia del efecto negativo de los estudiantes de secundaria de la Institución ya mencionada del año 2022, fue del 88,8 % bajo; y 11,3 % medio. (Figura de porcentaje anexo 5)

Tabla 8. Distribución de la dimensión dominio

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Bajo	22	27,5	27,5	27,5
	Medio	32	40,0	40,0	67,5
	Alto	26	32,5	32,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

En la Tabla 8, se describe la distribución de la dimensión dominio de los estudiantes de secundaria de la Institución ya mencionada del año 2022, fue del 27,5 % bajo; 40 % medio y 32,5 % alto. (Figura de porcentaje anexo 5)

4.2 Análisis Inferencial

Para el resultado de la comparación entre Kahoot y la competencia lee diversos tipos de textos, se realizó la prueba de normalidad (anexo 6) por lo que es un análisis estadístico no paramétrico en base a la recolección de datos y subidos al software Spss, esto permitió la comparación de las variables en estudio.

4.2.1 Contrastación de Hipótesis

Se utilizó la prueba no paramétrica de correlación de Spearman para el contraste de la Hipótesis con un intervalo de confianza del 95 %.

Hipótesis general

H₀: Kahoot no se relaciona de manera directa entre la competencia Lee diversos tipos de textos en inglés, en los estudiantes de secundaria de un colegio, Lima – 2022.

H₁: Kahoot se relaciona de manera directa entre la competencia Lee diversos tipos de textos en inglés, en los estudiantes de secundaria de un colegio, Lima – 2022.

Tabla 9. Prueba de correlación de Spearman entre variables

			Lee diversos textos en inglés	Kahoot
Rho de Spearman	Lee diversos textos en inglés	Coeficiente de correlación	1,000	0,193
		Sig. (unilateral)	.	0,043
		N	80	80
	Kahoot	Coeficiente de correlación	0,193	1,000
		Sig. (unilateral)	0,043	.
		N	80	80

* En la Tabla 9, se observó que el análisis de la variable uso del Kahoot con la variable lee diversos textos en inglés, fue significativo ($p < 0.05$); por lo que, se rechazó la H₀ y se aceptó la H₁, indicando que existe una relación significativa

. La correlación es significativa al nivel 0,05 (unilateral). Coeficiente de correlación de la competencia lee 1,000 y la variable Kahoot de 0,193.

Hipótesis específica 1

H₀: No existe una relación significativa entre la dimensión diversión y la competencia lee diversos tipos de textos en inglés en los estudiantes de secundaria de la Institución ya mencionada del año 2022.

H₁: Existe una relación significativa entre la dimensión diversión y la competencia lee diversos tipos de textos en inglés en los estudiantes de secundaria de la Institución ya mencionada del año 2022.

Tabla 10. Prueba de correlación de Spearman con dimensión diversión

			Lee diversos textos en inglés	Diversión
Rho de Spearman	Lee diversos textos en inglés	Coeficiente de correlación	1,000	,186
		Sig. (unilateral)	.	,049
		N	80	80
	Diversión	Coeficiente de correlación	,310	1,000
		Sig. (unilateral)	,049	.
		N	80	80

*. La correlación es significativa al nivel 0,05 (unilateral).

En la Tabla 10, se observó que el análisis de la dimensión diversión, con la competencia lee diversos tipos de textos en inglés fue significativo ($p < 0.05$); por lo que, se rechazó la H₀ y se aceptó la H₁, indicando que existe una relación significativa entre la dimensión diversión y la competencia lee diversos tipos de textos en inglés en los estudiantes de secundaria de la Institución ya mencionada del año 2022.

Hipótesis específica 2

H₀: No existe una relación significativa entre absorción y la competencia lee diversos tipos de textos en ingles en los estudiantes de secundaria de la Institución ya mencionada del año 2022.

H₁: Existe una relación significativa entre absorción y la competencia lee diversos tipos de textos en ingles en los estudiantes de secundaria de la Institución ya mencionada del año 2022.

Tabla 11. Prueba de correlación de spearman con dimensión absorción

			Lee diversos textos en inglés	Absorción
Rho de Spearman	Lee diversos textos en inglés	Coeficiente de correlación	1,000	,110
		Sig. (unilateral)	.	,167
		N	80	80
	Absorción	Coeficiente de correlación	,110	1,000
		Sig. (unilateral)	,167	.
		N	80	80

En la Tabla 11, se observó que la dimensión absorción con la competencia lee diversos tipos de textos en ingles no fue significativo ($p > 0.05$); por lo que, se acepta la H₀, indicando que no existe una relación significativa entre absorción y la competencia lee diversos tipos de textos en inglés en los estudiantes de secundaria de la Institución ya mencionada del año 2022.

Hipótesis específica 3

H₀: No existe una relación significativa entre pensamiento creativo y la competencia lee diversos tipos de textos en inglés en los estudiantes de secundaria de la Institución ya mencionada del año 2022.

H₁: Existe una relación significativa entre pensamiento creativo y la competencia lee diversos tipos de textos en inglés en los estudiantes de secundaria de la Institución ya mencionada del año 2022.

Tabla 12. Prueba de correlación de spearman con pensamiento creativo

			Lee diversos textos en inglés	pensamiento creativo
Rho de Spearman	Lee diversos textos en inglés	Coeficiente de correlación	1,000	,262
		Sig. (unilateral)	.	,010
	pensamiento creativo	N	80	80
		Coeficiente de correlación	,262	1,000
		Sig. (unilateral)	,010	.
		N	80	80

En la Tabla 12, se observó que la dimensión del pensamiento creativo, con la competencia lee diversos tipos de textos en inglés fue significativo ($p < 0.05$); por lo que, se rechazó la H₀ y se aceptó la H₁, indicando que existe una relación entre pensamiento creativo y la competencia lee diversos tipos de textos en inglés en los estudiantes de secundaria de la Institución ya mencionada del año 2022.

Hipótesis específica 4

H₀: No existe una relación significativa entre activación y la competencia lee diversos tipos de textos en inglés en los estudiantes de secundaria de la Institución ya mencionada del año 2022.

H₁: Existe una relación significativa entre activación y la competencia lee diversos tipos de textos en inglés en los estudiantes de secundaria de la Institución ya mencionada del año 2022.

Tabla 13. Prueba de correlación de spearman con dimensión activación

			Lee diversos textos en inglés	Activación
Rho de Spearman	Lee diversos textos en inglés	Coeficiente de correlación	1,000	,077
		Sig. (unilateral)	.	,248
		N	80	80
	Activación	Coeficiente de correlación	,077	1,000
		Sig. (unilateral)	,248	.
		N	80	80

En la Tabla 13, se observó que la dimensión activación, con la competencia lee diversos tipos de textos en inglés no fue significativo ($p > 0.05$); por lo que, se aceptó la H₀, indicando que no existe una relación entre activación y la competencia lee diversos tipos de textos en inglés en los estudiantes de secundaria de la Institución ya mencionada del año 2022.

Hipótesis específica 5

H₀: No existe una relación significativa entre ausencia de efecto negativo y la competencia lee diversos tipos de textos en inglés en los estudiantes de secundaria de la Institución ya mencionada del año 2022.

H₁: Existe una relación significativa entre ausencia de efecto negativo y la competencia lee diversos tipos de textos en inglés en los estudiantes de secundaria de la Institución ya mencionada del año 2022.

Tabla 14. Prueba de correlación de spearman con ausencia del efecto negativo

			Lee diversos textos en inglés	Ausencia de efecto negativo
Rho de Spearman	Lee diversos textos en inglés	Coeficiente de correlación	1,000	-,277
		Sig. (unilateral)	.	,006
		N	80	80
	Ausencia de efecto negativo	Coeficiente de correlación	-,277	1,000
		Sig. (unilateral)	,006	.
		N	80	80

En la Tabla 14, se observó que la dimensión ausencia de efecto negativo, con la competencia lee diversos tipos de textos en inglés fue significativo ($p < 0.05$); por lo que, se rechazó la H₀ y se aceptó la H₁, indicando que existe una relación entre ausencia de efecto negativo y la competencia lee diversos tipos de textos en inglés en los estudiantes de secundaria de la Institución ya mencionada del año 2022.

Hipótesis específica 6

H₀: No existe una relación significativa entre dominio y la competencia lee diversos tipos de textos en inglés en los estudiantes de secundaria de la Institución ya mencionada del año 2022.

H₁: Existe una relación significativa entre dominio y la competencia lee diversos tipos de textos en inglés en los estudiantes de secundaria de la Institución ya mencionada del año 2022.

Tabla 15. Prueba de correlación de spearman con dimensión dominio

			Lee diversos textos en inglés	Dominio
Rho de Spearman	Lee diversos textos en inglés	Coeficiente de correlación	1,000	,186
		Sig. (unilateral)	.	,049
		N	80	80
	Dominio	Coeficiente de correlación	,186	1,000
		Sig. (unilateral)	,049	.
		N	80	80

En la Tabla 15, se observó que la dimensión dominio, con la competencia lee diversos tipos de textos en inglés fue significativo ($p < 0.05$); por lo que, se rechazó la H₀ y se aceptó la H₁, indicando que existe una relación entre dominio y la competencia lee diversos tipos de textos en inglés en los estudiantes de secundaria de la Institución ya mencionada del año 2022.

V. DISCUSIÓN

Esta investigación realizada tuvo como fin determinar la correlación entre Kahoot y la competencia lee diversos tipos de textos en inglés en una institución educativa pública, Callao 2022, e igual forma determinar cada una de sus dimensiones. Así como los antecedentes nacionales como internacionales, y las bases teóricas importantes.

En la primera variable Kahoot de enfoque cuantitativo, tipo de estudio básico, se realizó tipo censo con una población de 80 estudiantes resultando que en la primera variable fue de se observó que el uso de Kahoot de los estudiantes de secundaria de la Institución ya mencionada del año 2022., fue del 47,5% alto; 45 % es medio; y el 7,5 % es bajo.

Del mismo en su estudio de investigación Pineda (2017) menciona una influencia positiva de significancia en los estudiantes, siendo este autor el que adaptó el original instrumento y lo llevó a cabo, saliendo de igual forma sus Hipótesis general como influye de una variable a otra de forma positiva, de tal modo Maldonado et al (2019) habla que Kahoot es una plataforma donde mejora el aprendizaje, por lo que para una clase motivadora donde eleve el aprendizaje de leer nos da un aprendizaje significativo.

Referente a la segunda variable donde se observó que la distribución de la competencia lee diversos textos en inglés de los estudiantes de secundaria de la Institución ya mencionada del año 2022., fue del 10,0% en proceso; y 90 % logro esperado, para Tapia (2022) busca dar estrategias para leer textos organizadamente y así se estimulen los conocimientos previos, el leer en inglés en los estudiantes en donde puedan desarrollar sus habilidades para las sesiones de sus clases.

En cuanto a la Hipótesis general esta concluyó que Kahoot influye de manera positiva en la competencia lee diversos tipos de textos en inglés en la entidad

educativa ya mencionada, se apreció que el análisis de la variable Kahoot con la variable lee diversos textos en inglés, fue significativo ($p < 0.05$); por lo que, se rechazó la H_0 y se aceptó la H_1 , indicando que existe una relación significativa, en la investigación que realizó Pardo (2019) sugirió que Kahoot ayuda a los estudiantes en su mejora para el dominio del estudio del idioma inglés.

Muchas veces los estudiantes siguen teniendo dificultades y más en esta pandemia, en donde desde comienzos de pandemia y usando la tecnología esta plataforma de gamificación fue de gran motivación para mejorar la habilidad de leer textos, Morveli (2019) en su investigación básica analiza la relación entre los niveles de logro de la lectura en inglés y su investigación da que el nivel en grupal es baja, por lo que es aquí donde Kahoot entra como una plataforma lúdica grupal de aprendizaje.

Con respecto a la Hipótesis específica uno, el valor fue significativo ($p < 0.05$); por lo que, se rechazó la H_0 y se aceptó la H_1 , indicando que existe una relación significativa entre la dimensión diversión y la competencia lee, según Parra-Gonzales et ál., (2020) en esta dimensión se mide el nivel que el participante disfruta de esta actividad.

Félix (2021) en su estudio sobre la herramienta digital Kahoot nos dijo que, en el test no paramétrico de Wilcoxon, dio como resultado $p = 0,001$ menor a 0,05 lo cual se rechaza la Hipótesis nula y es buena la Hipótesis general, concluyendo en la aplicación de Kahoot mejora el aprendizaje de otras áreas, no solo de inglés.

Así mismo la segunda Hipótesis específica da que la dimensión absorción con la competencia lee en inglés no fue significativo ($p > 0.05$); por lo que, se acepta la H_0 , indicando que no existe una relación significativa entre absorción y la competencia lee, aquí vemos la noción del tiempo al momento de realizar la clase con Kahoot.

Herrera (2017) habla acerca de las divisiones de una clase gamificada en donde van las mecánicas, componentes, dinámicas, dividiendo estas clases en una clase en Kahoot la noción del tiempo no será de relevancia en el estudiante que

busca la recompensa y motivación, mientras el profesor busca del estudiante que logre para alcanzar esta recompensa ya que el objetivo es de haber aprendido la lección para estar preparado para esta competencia.

A cerca del resultado de la tercera Hipótesis específica, la dimensión del pensamiento creativo, con la competencia lee diversos tipos de textos en ingles fue significativo ($p < 0.05$); por lo que, se rechazó la H0 y se aceptó la H1, indicando que existe una relación entre pensamiento creativo y la competencia lee, una relación significativa ya que durante el juego hace uso de su imaginación en el desarrollo del aprendizaje, ya que Kahoot es basado en juegos que es más usado con 70 millones de usuarios activos. Wang, et ál., (2020) por lo que el uso de la imaginación durante una lección en Kahoot hace más creativo y de gran relevancia su aprendizaje.

Mediante la activación en donde el estudiante hace actividades durante el la clase gamificada con Kahoot, el leer textos en inglés, según Tejeda et.ál., (2020) los estudiantes comprenden las ideas principales y adquirir niveles significativos desarrollando la habilidad de leer en el proceso de enseñanza aprendizaje de esta lengua, en esta dimensión de activación como la cuarta Hipótesis tiene una relación significativa entre activación y la competencia lee diversos tipos de textos, más se observó que la dimensión activación, con la competencia lee diversos tipos de textos en ingles no fue significativo ($p > 0.05$); por lo que la actividad es importante pero no tan relevante en la clase de la competencia lee, por lo que el estudiante es autónomo durante el juego.

La ausencia del efecto negativo, las sensaciones durante la clase con Kahoot y la competencia lee, vemos que existe una relación significativa entre ausencia de efecto negativo y la competencia lee en ingles en la clase ($p < 0.05$); por lo que, se rechazó la H0 y se aceptó la H1, por lo que en esta quinta Hipótesis, el uso del Kahoot en la competencia lee apoya el desarrollo de la perspectiva cognitiva, motivacional, emocional y social en los estudiantes Licorish, et ál., (2018) por lo que, vemos que si tenemos un aprendizaje significativo habrá ausencia del efecto negativo, como nos manifiesta Gutiérrez (2021) el aprendizaje significativo

se ha vuelto un instrumento relevante cuando se dan en la práctica en el aula, donde los estudiantes incorporan el nuevo saber con los ya aprendidos.

Por último, vamos a determinar si el dominio mediante la Rho de Spearman, determinó en la Hipótesis que la dimensión dominio, con la competencia lee diversos tipos de textos en inglés fue significativo ($p < 0.05$); por lo que, se rechazó la H_0 y se aceptó la H_1 , por lo que la aceptación al juego fue significativo, por eso investigadores como Guarín (2017) notan las dificultades de los estudiantes en que los estudiantes comprendan la lengua extranjera dándose propuestas metodológicas para mejorar la destreza al momento de leer, logrando así ampliar su vocabulario y le den utilidad al idioma para garantizar el aprendizaje de este.

Ya nos explica Kohnke et al., (2021) que esta plataforma nos ayuda a estudiar un segundo idioma ya que después del juego se realiza el debate de sus respuestas.

Vemos que a veces esto no se logra dar en muchos colegios debido al internet y escasos conocimientos de los profesores en las TIC's. de todas formas existen estudiantes que aprenden tanto individual como grupal o en parejas, por lo tanto, con Kahoot guide en su página web, encontramos las distintas formas de hacer una clase lúdica sea grupal o personal, logrando entrar a la página web de Kahoot o descargarlo en su celular, siendo de fácil uso para profesores como estudiantes.

Para el investigador Neciosup (2022) con su investigación Uso de la aplicación Kahoot y motivación en estudiantes de educación, en su prueba no paramétrica igual que la mía mediante el Rho de Spearman fue una correlación positiva fuerte, mientras que mi investigación fue positiva, de tal manera que su investigación es fuerte nivel de significancia es de $0,000 < 0,05$, resultado porque Kahoot se orienta más a la motivación según su trabajo.

Mientras lo usado en esta investigación es solo usarlo como un medio y

estrategia para que el estudiante pueda acceder a leer en inglés en otras formas aparte de solo el libro u hojas impresas, como se vuelve a recalcar Kahoot sigue siendo una gran motivación para realizar todo tipo de estudio por eso que al ser una plataforma de aprendizaje con el más fuerte accionar motivacional se requiere como una gran ayuda para la realización de leer textos en inglés.

Estos resultados obtenidos durante el estudio de la investigación se concuerda es que cada vez más el uso de las Tics es más fuerte en las clases y que Kahoot va tomando fuerza por ser para la competencia lee diferentes tipos de textos en inglés que influye de forma positiva en esta área, siendo lo escrito por el currículo nacional 2016 donde si leer es la interacción dinámica entre el lector y el texto que pertenecen a distintos géneros, épocas y autores de espacios y tiempos determinados por lo que leer es de vital importancia para el estudiante.

Según el Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas, Consejo de Europa (2002) se tiene niveles para que los estudiantes estén clasificados en A1, A2, B1, B2, C1, C2, por lo que los estudiantes deben desempeñarse bien en las cuatro habilidades comunicativas en esta lengua.

Macahuachi (2021) en su investigación lo hace con Docentes del nivel secundaria cuyo tema la calidad educativa con Kahoot dando resultados a estos estudios que influyeron positivamente, en la mayoría de resultados se nota la gran influencia que tiene Kahoot en todo tipo de resultados con la mayoría de áreas de estudio.

ya nos explica Jerez-Rodríguez et al.,(2019) que los estudiantes al leer y entender estos textos, estos activan sus experiencias previas vinculando el tema además desarrollan sus destrezas a las diferentes formas de leer los textos, y ahora con la tecnología leen el texto más cuidadoso y ven como se articula la gramática el leer el tema y la cultura para mejorar su forma de leer.

VI. CONCLUSIONES

Primera: Se realizó la investigación en donde se determinó que Kahoot tiene una relación directa la variable lee diversos textos en inglés, mediante la prueba de correlación de Spearman fue significativo ($p < 0.05$); Coeficiente de correlación competencia lee diversos textos en ingles 1,000 y Kahoot 0,193, la correlación es significativa al nivel 0,05 unilateral. En los estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa pública.

Segunda: El análisis de la dimensión diversión, con la competencia lee diversos tipos de textos en ingles fue significativo ($p < 0.05$); mediante la prueba Rho de Spearman por lo que, se determinó una relación directa entre los, en los estudiantes de la institución educativa ya mencionada. Coeficiente de correlación competencia lee diversos textos en ingles 1,000 y la dimensión Diversión es de ,186 la correlación es significativa al nivel 0,05 (unilateral)

Tercera: El análisis de la dimensión absorción con la competencia lee diversos tipos de textos en ingles no fue significativo ($p > 0.05$); por lo que, se acepta la H_0 , indicando que no existe una relación significativa entre absorción y la competencia lee diversos tipos de textos en ingles Coeficiente de correlación competencia lee diversos textos en ingles 1,000 y la dimensión absorción es de ,110 no siendo significativo, por lo que se acepta la Hipótesis nula.

Cuarta: El análisis de la dimensión del pensamiento creativo, con la competencia lee diversos tipos de textos en ingles fue significativo ($p < 0.05$); por lo que, se determinó una relación directa entre los, indicando que existe una relación entre pensamiento creativo y la competencia lee diversos

tipos de textos en ingles Coeficiente de correlación lee diversos tipos de textos en ingles 1,000 y pensamiento creativo de ,262, siendo significativo.

Quinta: Se observó que la dimensión activación, con la competencia lee diversos tipos de textos en ingles no fue significativo ($p > 0.05$); por lo que, se aceptó la H_0 , indicando que no existe una relación entre activación y la competencia lee diversos tipos de textos en ingles Coeficiente de correlación en lee diversos tipos de textos en ingles 1,000 con la variable activación ,077 la cual no fue significativo.

Sexta: El análisis de la ausencia del efecto negativo fue significativo ($p < 0.05$); por lo que, se determinó una relación directa entre ausencia de efecto negativo y la competencia lee diversos tipos de textos en ingles Coeficiente de correlación en lee diversos tipos de textos en ingles 1,000 y la dimensión efecto negativo -,277 por lo que fue significativo.

Séptima: Se determinó el análisis de dominio, con la competencia lee diversos tipos de textos en ingles fue significativo ($p < 0.05$); se determinó una relación directa entre dominio y la competencia lee diversos tipos de textos en inglés. Coeficiente de correlación lee diversos tipos de textos en ingles de 1,000 y la dimensión dominio de ,186 siendo significativo.

VII. RECOMENDACIONES

Primera: Los directivos de esta institución tanto como sus coordinadores de área, deben fomentar el uso del Kahoot como parte articulada de una sesión de aprendizaje en sus clases para los estudiantes, sea para inglés como para otras áreas por ser una plataforma muy motivadora.

Segunda: Los docentes deben desarrollar actividades con la plataforma Kahoot al momento de realizar una planificación del uso de la competencia 28, promoviendo así lograr practicar más la habilidad de leer en inglés, siendo Kahoot muy divertido y dinámico en su uso a la hora de la clase.

Tercera: Los docentes del área de inglés logren ser capacitados para fomentar más las herramientas digitales y mayor uso de Kahoot, en donde los estudiantes logren leer utilizando la plataforma Kahoot por la hora de clase

Cuarta: Los docentes de la institución educativa puedan realizar talleres para sensibilizar a los docentes con el uso de las tecnologías e incorporarlas en sus sesiones de aprendizaje, para encaminar a sus estudiantes al uso de la imaginación para la lectura, y así con Kahoot los docentes encuentren en las plantillas sesiones de lectura.

Quinta: Elaborar sesiones de aprendizaje con los profesores de innovación pedagógica para involucrar al estudiante mediante algún concurso, hay concursos de inglés spelling bee en que los estudiantes lo podrían desarrollar y mediante la activación, se sugiera más actividades con Kahoot para los estudiantes.

Sexta: Promover concurso para leer y/o deletrear, canciones, poemas en inglés, e incluirlas en actividades gamificadas con Kahoot, para que los estudiantes que no han hecho Kahoot provenientes de otros colegios,

sientan que con Kahoot no tendrán alguna frustración a la hora de desarrollar la clase gamificada con sus compañeros.

Séptima: Elaborar un Plan de mejora para todo el nivel de secundaria con diversas actividades interactivas, para introducir Kahoot a estudiantes nuevos que no hayan usado esta plataforma y así prueben que leer en ingles será de gran ayuda con Kahoot, y sentir la seguridad a la hora de su clase.

REFERENCIAS

- Alkhalifah, T. (2022, January). Gamified English App: A Mobile Application to Enhance Second Language Learning via Gamification. In *2022 11th International Conference on Educational and Information Technology (ICEIT)* (pp. 112-117). <https://ieeexplore.ieee.org/document/9690761>
- Álvarez, A. y Polanco, N. (2018). La gamificación como experiencia de aprendizaje en la educación. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, vol. 17, núm. 1. <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/30>
- Arias, J., Contreras, J. Á., Espada, R. M. y Melo, M. (2017). Validación de un cuestionario de satisfacción para la introducción de la gamificación móvil en la educación superior. *Revista Ibérica De Sistemas e Tecnologías De Informação*, (23), 33-45. <https://doi.org/10.17013/risti.23.33-45>
- Arroyo, A. (2021). Aplicación de gamificación en la comprensión lectora en inglés en los estudiantes del VII ciclo de institución educativa en Ate, 2021 [Tesis de maestría] Universidad Cesar Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/68746>
- Consejo de Europa. (2002). Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación. *Madrid: Anaya, S.A.* https://www.euskadi.eus/contenidos/documentacion/inn_doc_lenguas/es_def/adjuntos/500002c_Doc_Europa_marco_referencia_lenguas_c.pdf
- Creel, T., Paz, V., y Olear, C. (2021). Kahoot! gamification in an accounting class. *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 21(16), 41-46. Retrieved from <https://www.proquest.com/scholarly-journals/kahoot-gamification-accounting-class/docview/2618817005/se-2>
- De Lima, U., y Patiño, A. (2017). Docentes y sus aprendizajes en modalidad virtual: aportes para la reflexión y construcción de políticas docentes. Docentes y sus aprendizajes en modalidad virtual: aportes para la reflexión y construcción de políticas docentes. Lima, Perú: Ministerio de Educación de Perú. Obtenido de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000260919>

- Díaz, M., y García, J. (2022). Gamificación del aula en la enseñanza superior online: el uso de Kahoot. *Campus Virtuales*, 11(1), 137-152. <https://hdl.handle.net/11162/220612>
- Félix, M. Herramienta digital Kahoot para la mejora del aprendizaje de matemática en estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. 2025 "I.C", Los Olivos, 2021. Universidad César Vallejo, 2021.
- Gallegos, J. (2015). Kahoot, la mejor manera de aprender es jugando. *Revista para el aula – IDEA*, 1(16), 48. Recuperado: https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea_016_0022.pdf
- Guarín, M., y Ramírez, M. (2017). Desarrollo de habilidades de comprensión lectora en inglés –como lengua extranjera- en estudiantes de quinto de primaria. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, RIIEP*, vol. 10, núm. 2, 2017, pp. 59-78. <https://doi.org/10.15332/s1657-107X.2017.0002.04>
- Gündüz, A., y Akkoyunlu, B. (2019). The Gamification Tool For The Classroom Response Systems: Kahoot. *Hacettepe University Journal of Education*. 1-10. https://web.archive.org/web/20200215041803id_/http://www.efdergi.hacettepe.edu.tr/yonetim/plugins/uploads/files/3091-published.pdf
- Gutierrez, A. (2021). Aprendizaje significativo y desarrollo moral en estudiantes de una institución educativa de Lima, 2021 [, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/68209>
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación (6a. ed). México D.F.: McGraw-Hill.
- Hernández, F., y Prats, G. (2021). Estrategias de innovación docente mediante las TIC. 3 c TIC: cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC, 10(4), 89-103. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8243548>
- Herrera, F. (2017). «Gamificar el aula de español». En F. Herrera (dir.), *Revista de LdeLengua 02*. Cádiz: Formación ELE y L de Lengua. Recuperado de <http://formacionele.com/almacen/ebook02-formacionele-gamificacion.pdf>

- Huaranca, A. (2019). Evaluación formativa y lectura de textos en inglés en estudiantes, Institución Educativa Julio César Escobar, San Juan de Miraflores. 2019. (Tesis de Maestría). Universidad César Vallejo. Lima, Perú.
- Iona, John. "Kahoot." *School librarian* 65.2 (2017): 84
- Jerez, S., y Navas, M. (2019). Leer, Escribir y Comunicarse en Otro Idioma con Nuevas Prácticas Letradas Fuera del Aula de Clase. *Información tecnológica*, 30(2), 315-326. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642019000200315>
- Kahoot (s.f). <https://kahoot.com/>
- Kohnke, L., y Moorhouse, B. (2021). Using Kahoot! To gamify learning in the language classroom. *RELC Journal*. <https://doi.org/10.1177/00336882211040270>.
- Linares, M. (2019). Mitos y Realidades del Uso de las TIC en la Enseñanza del Inglés con Fines Específicos. *Revista de Lenguas Modernas*, 233-250. <https://www.proquest.com/scholarly-journals/mitos-y-realidades-del-uso-de-las-tic-en-la/docview/2292877106/se-2>
- Macahuachi, W. Calidad educativa en la aplicación de la herramienta Kahoot en los docentes del nivel secundaria institución educativa privada Sollertia – Pucallpa, 2021. Universidad César Vallejo, 2021.
- Marín, V. (2019). De la tecnología lingüística, o cómo utilizar las TIC para aprender otras lenguas. *Edmetic*, 8(1), I-VI. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v8i1.11565>
- Martínez, H. (2018). Metodología de la investigación. *Cengage Learning*. <https://www.ebooks7-24.com:443/?il=6401>
- MINEDU (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima: MINEDU. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>
- Morin, J., Willox, S., y Avila, S. (2020). Strategy: Kahoot! games. *The Journal of Faculty Development*, 34(3), 73-74. <https://www.proquest.com/scholarly-journals/strategy-kahoot-games/docview/2478114239/se-2>

- Morveli, C. (2019). Estilos de aprendizaje y niveles de logro de lectura en el área de inglés en estudiantes de la I.E. 3051 - Independencia. Universidad César Vallejo, 2019 [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio de la Universidad Cesar Vallejos. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/37383>
- Neciosup, J. (2022). Uso de la aplicación Kahoot y motivación en estudiantes de educación secundaria en una Institución Educativa Privada, Lima 2021. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio de la Universidad Cesar Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/82387>
- Niño, V. (2011). *Metodología de la investigación*. Bogotá Colombia: Ediciones de la U. oai:repositorio.ucv.edu.pe:20.500.12692/37383
- Núñez, Y., y Tejeda, I. (2020). Ejercicios para desarrollar la habilidad leer en la formación de profesionales de inglés de nivel medio de la escuela pedagógica Rita Longa: la habilidad leer en inglés en la escuela pedagógica. *Revista Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 11(3). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7692405>
- Organización Mundial de la Salud [OMS]. (2022). Preguntas y respuestas sobre las escuelas y la COVID-19. <https://cutt.ly/SL2kapQ>
- Paitán, H., Mejía, E., Ramírez, E., y Paucar, A. (2014). Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis. Ediciones de la U. <https://www.ebooks7-24.com:443/?il=8046>
- Pardo, F. (2019). Aplicación del Kahoot como herramienta didáctica para mejorar el dominio de unidades sintácticas del idioma inglés en estudiantes universitarios. [Tesis de maestría, Universidad San Martín de Porres]. Repositorio USMP. https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/6075/pardo_cfc.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Parra, M., Segura, A., Cano, E., y López, E. (2020). Gamificación para fomentar la activación del alumnado en su aprendizaje. *Texto Livre: Linguagem e Tecnologia*, 13(3), 278-293. <https://doi.org/10.35699/1983-3652.2020.25846>

- Parra, M., y Segura, A. (2019). Traducción y validación de la escala de evaluación de experiencias gamificadas (GAMEX). *Bordón. Revista De Pedagogía*, vol. 71, núm. 4, pp. 87-99. <https://doi.org/10.13042/Bordon.2019.70783>
- Pineda, R. (2021). Gamificación en la Comprensión Lectora en Idioma Inglés en una institución educativa privada, Huacho, 2021. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio de la Universidad Cesar Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/84346>
- Pinto, J. E. (2018). Metodología de la investigación social. *Bogotá: Educación*. <https://www.ebooks7-24.com:443/?il=8043>
- Robles, S. (2019). “A vueltas con el enfoque orientado a la acción: leyendo las nuevas aportaciones desde el volumen complementario del MCER (2017)”. *Álabe* 19. 1-17. [http:// dx.doi.org/10.15645/Alabe2019.19.10](http://dx.doi.org/10.15645/Alabe2019.19.10)
- Sánchez, F. (2015). Gamificación. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 16(2), 13–15. <https://doi.org/10.14201/eks20151621315>
- Sherlock, L., Helen, O., Ben, D., y Jade, G. (2018). Students’ perception of Kahoot!’s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1), 9–31. <https://telrp.springeropen.com/articles/10.1186/s41039-018-0078-8#citeas>
- Tapia, S. (2019). Estrategias de lectura en el aprendizaje del inglés en estudiantes de una institución educativa, San Bartolo, 2021. Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio de la Universidad Cesar Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/87940>
- Tóth, Á., Lógó, P., y Lógó, E. (2019). The Effect of the Kahoot Quiz on the Student's Results in the Exam. *Periodica Polytechnica Social and Management Sciences*, 27(2), 173-179. <https://doi.org/10.3311/PPso.12464>
- Trejo, H. (2021). Experiencia de gamificación para la enseñanza de un segundo idioma. *Educación y Educadores*, 23(4), 611-633. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.4.4>

Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning—A literature review. *Computers & Education, 149*, 103818.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131520300208>

Werbach, K., & Hunter, D. (2014). Gamificación: revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos. *Pearson Educación*.
<https://formacionele.com/almacen/ebook02-formacionelegamificacion.pdf>

ANEXO 1

Anexo 1: MATRIZ LÓGICA DE CONSISTENCIA (DE LA DEFINICIÓN OPERACIONAL DE VARIABLES

Matriz de consistencia							
Título: Uso de Kahoot y el desarrollo de la Competencia Lee diversos tipos de textos en el área de inglés en los estudiantes de secundaria, Lima-2022.							
Autor: María Esther Vallejos Lordan							
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variable 1: Gamificación a través de Kahoot. (Parra-Gonzales, 2019)				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Niveles o rangos
<p>Problema General:</p> <p>¿Cuál es la relación entre la Kahoot y la competencia lee diversos tipos de textos en el idioma inglés en los estudiantes de secundaria de un colegio,Lima-2022?.</p> <p>Problemas Específicos:</p> <p>¿Cuál es la relación entre el uso de diversión y la competencia lee diversos tipos de textos escritos en ingles en los estudiantes de secundaria de una Institución Educativa publica - 2022?, ¿Cuál es la relación entre el uso de pensamiento creativo y la competencia lee diversos tipos de textos en ingles en los estudiantes de</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>. Determinar la relación entre Kahoot y la competencia lee diversos tipos de textos escritos en el área inglés, en los estudiantes de secundaria de un colegio,, Lima – 2022.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Determinar la relación entre diversión y la competencia lee diversos tipos de textos en ingles en los alumnos de secundaria de la Institución ya mencionada.</p> <p>Determinar la relación entre absorcion y la competencia lee diversos tipos de textos en ingles en los alumnos de secundaria de la Institución ya mencionada.</p> <p>Determinar la relación entre pensamiento</p>	<p>Hipótesis general:</p> <p>Kahoot se relaciona de manera directa entre la competencia Lee diversos tipos de textos en inglés, en los estudiantes de secundaria de un colegio, , Lima – 2022.</p> <p>Hipótesis específicas:</p> <p>Existe una relación significativa entre diversión y la competencia lee diversos tipos de textos en ingles en los estudiantes de secundaria de la Institución ya mencionada del año 2022.</p> <p>Existe una relación significativa entre absorcion y la competencia lee diversos tipos de textos en ingles en los estudiantes de secundaria de la Institución ya mencionada del año 2022.</p>	Diversión	Disfruta del juego	1,2,3,4	Escala de Lickert	Alta (74 – 100) Media (47 – 73) Baja (20 – 46)
			Absorción	Absorción del juego y noción del tiempo.	5,6,7		
			Pensamiento creativo	Durante el juego hace uso de su imaginación	8,9,10,11		
			Activación	Nivel de actividad del estudiante durante el juego	12,13,14		
			Ausencia de efecto negativo.	Que a sentido durante el juego, frustraciones o desventajas.	15,16,17		
			Dominio	Nivel de seguridad que siente durante el juego.	18,19,20		
			Variable 2: Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera. Currículo Nacional, Minedu-2016.				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escalas	
			Nivel Literal	Obtiene información del texto escrito	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12		

<p>secundaria de una Institución Educativa pública - 2022?, ¿Cuál es la relación entre el uso de absorción y la competencia lee diversos tipos de textos en ingles en los estudiantes de secundaria de una Institución Educativa pública - 2022?,</p>	<p>creativo y la competencia lee diversos tipos de textos en ingles en los alumnos de secundaria de la Institución ya mencionada</p> <p>Determinar la relación entre ausencia del efecto negativo y la competencia lee diversos tipos de textos en ingles en los alumnos de secundaria de la Institución ya mencionada.</p> <p>Determinar la relación entre dominio y la competencia lee diversos tipos de textos en ingles en los alumnos de secundaria de la Institución ya mencionada.</p> <p>Determinar la relación entre absorción y la competencia lee diversos tipos de textos en ingles en los alumnos de secundaria de la Institución ya mencionada.</p>	<p>Existe una relación significativa entre ausencia del efecto negativo y la competencia lee diversos tipos de textos en ingles en los estudiantes de secundaria de la Institución ya mencionada del año 2022.</p> <p>Existe una relación significativa entre dominio y la competencia lee diversos tipos de textos en ingles en los estudiantes de secundaria de la Institución ya mencionada del año 2022.</p> <p>Existe una relación significativa entre absorción y la competencia lee diversos tipos de textos en ingles en los estudiantes de secundaria de la Institución ya mencionada del año 2022.</p>							
			Nivel inferencial	Infiere e interpreta información del texto escrito	13,14,15,16,17	Correcto (1)	En inicio (0 – 10)		
			Nivel criterial	Reflexiona y evalúa la forma el contenido y el contexto escrito	18,19,20	Incorrecto (0)	En proceso (11 – 13)	Logro esperado (14 – 17)	Logro destacado (18 – 20)

Anexo 2: Operacionalización de las Variables

Variable de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicador	Ítems	Escala y Valores	Niveles y Rangos
Kahoot	impulsa, estimula y valora el empeño y no solo los resultados en los juegos en clase (Parra-Gonzales,2019)	se operacionalizo conforme con la valoración del estudio gamificados adaptados y compuestos por 20 items, en escala de Likert que son 5 escalas de respuestas	Diversión	nivel de diversión del estudiante con practica en juegos.	1 al 4		
			Absorción	nivel de absorción de la práctica y salida del ambiente que lo envuelve.	5 al 7		
			Pensamiento creativo	nivel de inventiva y creatividad	8 al 11	Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)	Alta Media Baja
			Activación	nivel de movimiento hecho durante la practica	12 al 14		
			Ausencia de efecto negativo	muestra de emociones adversas	15 al 17		
			Dominio	seguridad que el estudiante posee en si mismo	18 al 20		

Tabla 2

Operacionalización de la variable 2: Lee diversos tipos de textos en inglés

Variable de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y valores	Niveles y rangos
Lee diversos tipos de textos en inglés	radica en el trabajo activo entre el lector, texto y ámbito sociocultural. diferentes procesos que lo componen (MINEDU, 2016).	La operacionalización fue con el test de Arroyo (2021) y adaptado, compuesto de 20 ítems con tres dimensiones.	Nivel literal	Obtiene información del texto escrito	1 al 12		En inicio (0 – 10)
			Nivel inferencial	Infiere e interpreta información del texto escrito	13 al 17	Correcto (1) Incorrecto (0)	En proceso (11 – 13) Logro esperado (14 – 17)
			Nivel criterial	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito	16 al 20		Logro destacado (18 – 20)

Anexo 3: Instrumentos

CUESTIONARIO

Instrucciones:

Estimado estudiante, a continuación, se le presenta 20 preguntas sobre la gamificación. Se le agradecerá marcar con un aspa (X) en el recuadro que corresponda según su percepción.

Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
5	4	3	2	1

En las clases,

N°	ÍTEMS	ESCALAS				
		5	4	3	2	1
	DIMENSIÓN: DIVERSIÓN					
1	Siente que jugar Kahoot resulta divertido.					
2	Siente agrado al jugar Kahoot.					
3	Siente satisfacción en la experiencia de juego con Kahoot.					
4	Cree que jugar Kahoot es entretenido.					
	DIMENSIÓN: ABSORCIÓN					
5	Siente que el juego Kahoot le hace olvidar donde se encuentra.					
6	Siente como volver al “mundo real” después de un viaje cuando terminade jugar Kahoot.					
7	Pierde la noción del tiempo mientras juega con Kahoot.					
	DIMENSIÓN: PENSAMIENTO CREATIVO					
8	Despierta su imaginación al jugar Kahoot.					
9	Se siente creativo mientras juega Kahoot.					
10	Explora diversos temas mientras juega Kahoot.					
11	Siente que jugar Kahoot es como una aventura en la clase.					
	DIMENSIÓN: ACTIVACIÓN					
12	Se siente animado mientras juega Kahoot.					
13	Se siente entusiasmado mientras juega Kahoot.					
14	Se siente nervioso mientras juega Kahoot.					
	DIMENSIÓN: AUSENCIA DE EFECTO NEGATIVO					
15	Se siente incómodo mientras juega Kahoot.					
16	Se siente agresivo mientras juega Kahoot.					
17	Siente frustración mientras juega Kahoot.					
	DIMENSIÓN: DOMINIO					
18	Se siente influyente mientras juega Kahoot.					

19	Siente confianza mientras juega Kahoot.					
20	Siente autonomía mientras juega Kahoot.					

READING COMPREHENSION TEST

Instrucciones:

Estimado estudiante, a continuación, se le presenta una lectura con 10 preguntas planteadas. Se le agradecerá marcar con un aspa (X) en la alternativa correspondiente, así como responder en el espacio que corresponda.

A HELPING HAND

Anna Bishop is not like other university students. She starts her day early in the morning. She gets up at 7:30, but she doesn't go to university. She goes to Mrs. Griffin's house and they have breakfast together. Mrs. Griffin is 78 years old and needs help around the house, but most of all she needs company. Anna does volunteer work and helps out elderly people.



"I cook, do a bit of housework, but Mrs. Griffin and I also chat or go to the park. We go there every day and I help her walk", she says.

During the week, Anna doesn't see her friends. When she finishes work, she goes to university. She goes home at about 8 pm and then she studies. She has a busy day, but she doesn't mind. "Mrs. Griffin is like a grandmother to me. I can see my friends on the weekend."

Text by New Destinations Elementary A1 – MM Publications

LITERAL LEVEL

Read the text and choose the correct answer: True or False

(6 pts.)

1. Anna goes to university early in the morning. True / False
2. Anna has breakfast with Mrs. Griffin. True / False
3. Anna helps Mrs. Griffin to cook. True / False
4. Anna goes to the park with Mrs. Griffin every day. True / False
5. Mrs. Griffin needs company. True / False
6. Anna goes out with friends on weekdays. True / False

Order the following sentences according to the text. Use letters (A - F) (6 pts.)

7. _____ Anna goes to university.
8. _____ Anna and Mrs. Griffin have breakfast.

9. _____ Anna studies.
10. _____ Anna goes home.
11. _____ Anna goes Mrs. Griffin's house.
12. _____ Anna gets up early.

INFERENCE LEVEL

Read the text and choose the correct answer.

(5 pts.)

13. Does Anna live with Mrs. Griffin?
a. Yes, she does. b. No, she doesn't.
14. Does Anna like spending time with Mrs. Griffin?
a. Yes, she does. b. No, she doesn't.
15. On Mondays, is Anna with her friends?
a. Yes, she is. b. No, she isn't.
16. Do they have lunch together?
a. Yes, they do. b. No, they don't. c. It isn't mentioned.
17. On the weekend, are Mrs. Griffin and Anna in the park?
a. Yes, they are. b. No, they aren't.

CRITERIAL LEVEL

Answer the following questions.

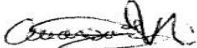
(3 pts.)


18. Do you think Anna is having a good time?


19. Do you like helping people? How?

20. Did you like the reading? Why? Why not?


Anexo 4: Certificados de validez de experto kahoot


Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia			
Opinión de aplicabilidad:	Aplicable [X]	Aplicable después de corregir []	No aplicable []
			26 de noviembre del 2021
Apellidos y nombres del juez evaluador: Leyva Amaya, Marisa Lisseth		DNI: 41387861	
Especialidad de la evaluadora: Magister en Didáctica en idiomas extranjeros			
<small>¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado. ² Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo ³ Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión</small>			 Firma del Experto


Opinión de aplicabilidad:	Aplicable [X]	Aplicable después de corregir []	No aplicable []
			25 de noviembre del 2021
Apellidos y nombres del juez evaluador: Dra. Iburguen Cueva, Francis Esmeralda		DNI: 09637865	
Especialidad del evaluador: Dra. Ciencias de la educación – Metodología de la investigación científica			
<small>¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado. ² Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo ³ Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión</small>			 Francis Iburguen Cueva Dra. en Ciencias de la Educación Firma del Experto informante

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia			
Opinión de aplicabilidad:	Aplicable [X]	Aplicable después de corregir []	No aplicable []
			25 de noviembre del 2021
Apellidos y nombres del juez evaluador: Dra. Iburguen Cueva, Francis Esmeralda		DNI: 09637865	
Especialidad del evaluador: Dra. Ciencias de la educación – Metodología de la investigación científica			
<small>¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado. ² Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo ³ Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión</small>			 Francis Iburguen Cueva Dra. en Ciencias de la Educación Firma del Experto informante

Lee diversos tipos de textos en ingles

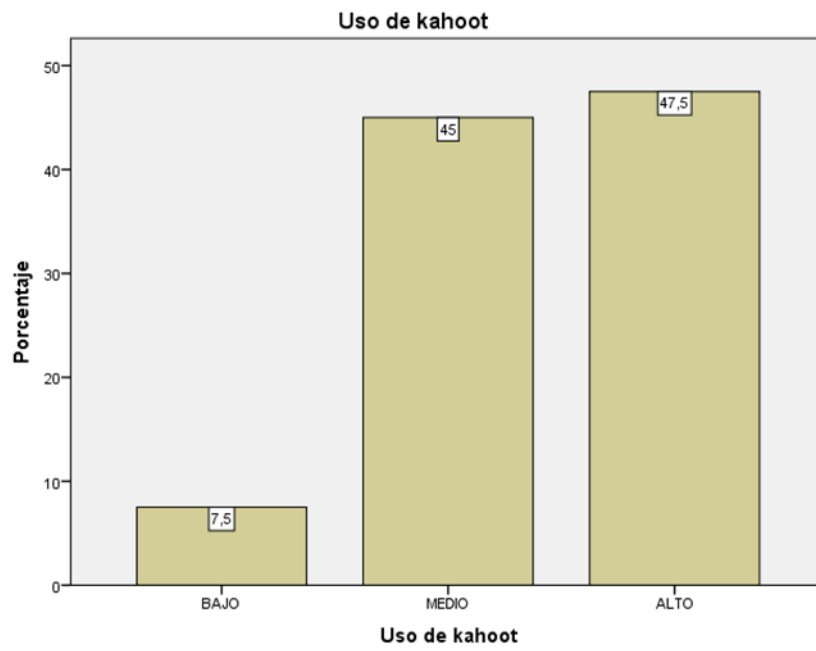
Opinión de aplicabilidad:	Aplicable [X]	Aplicable después de corregir []	No aplicable []
Apellidos y nombres del juez evaluador:	Risco Rodriguez Betty Clara		DNI: 17873801
Especialidad del evaluador:	Doctor en Gestión y Ciencias de la Educación Magister en Didáctica en Idiomas extranjeros Magister en Educación mención: Tecnología Educativa		
25 de noviembre del 2021			
			
Firma del Experto Informante.			
Especialidad			
<small>¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado. ² Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo ³ Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo</small>			
<small>Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión</small>			

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia			
Opinión de aplicabilidad:	Aplicable [X]	Aplicable después de corregir []	No aplicable []
Apellidos y nombres del juez evaluador:	Risco Rodriguez Betty Clara		DNI: 17873801
Especialidad del evaluador:	Doctor en Gestión y Ciencias de la Educación Magister en Didáctica en Idiomas extranjeros Magister en Educación mención: Tecnología Educativa		
25 de noviembre del 2021			
			
Firma del Experto Informante.			
Especialidad			
<small>¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado. ² Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo ³ Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo</small>			
<small>Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión</small>			

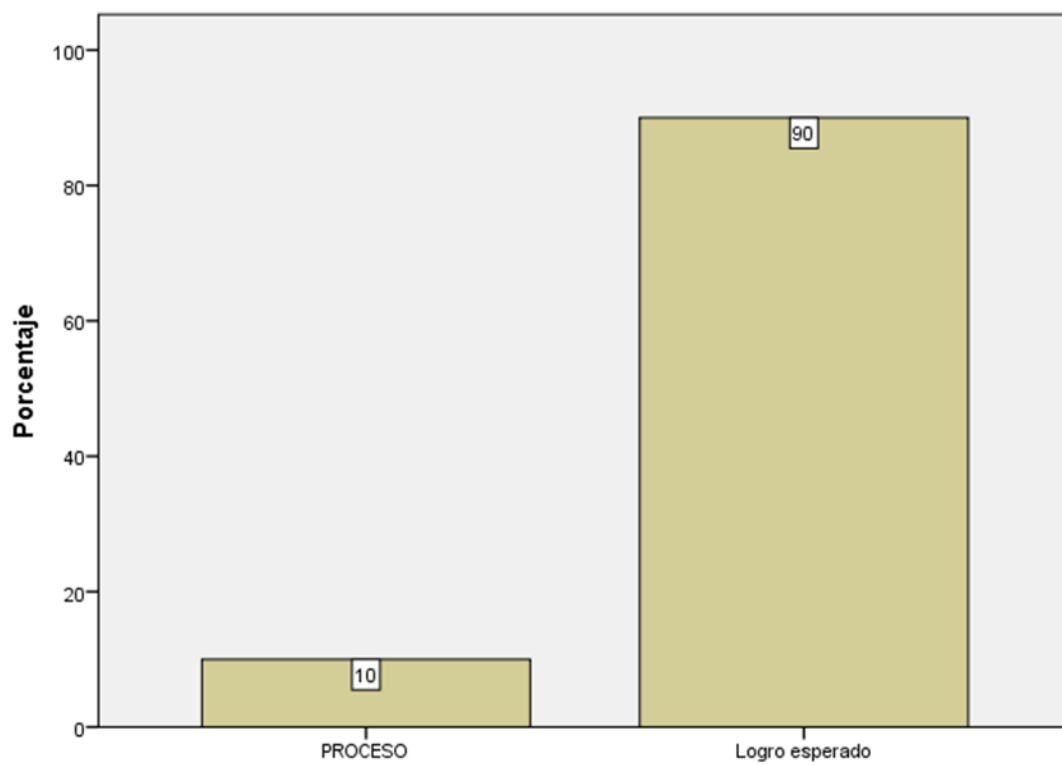
Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia			
Opinión de aplicabilidad:	Aplicable [X]	Aplicable después de corregir []	No aplicable []
Apellidos y nombres del juez evaluador:	Leyva Amaya, Marisa Lisseth		DNI: 41387861
Especialidad de la evaluadora:	Magister en Didáctica en idiomas extranjeros		
26 de noviembre del 2021			
			
Firma del Experto			
<small>¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado. ² Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo ³ Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo</small>			
<small>Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión</small>			

Anexo 5

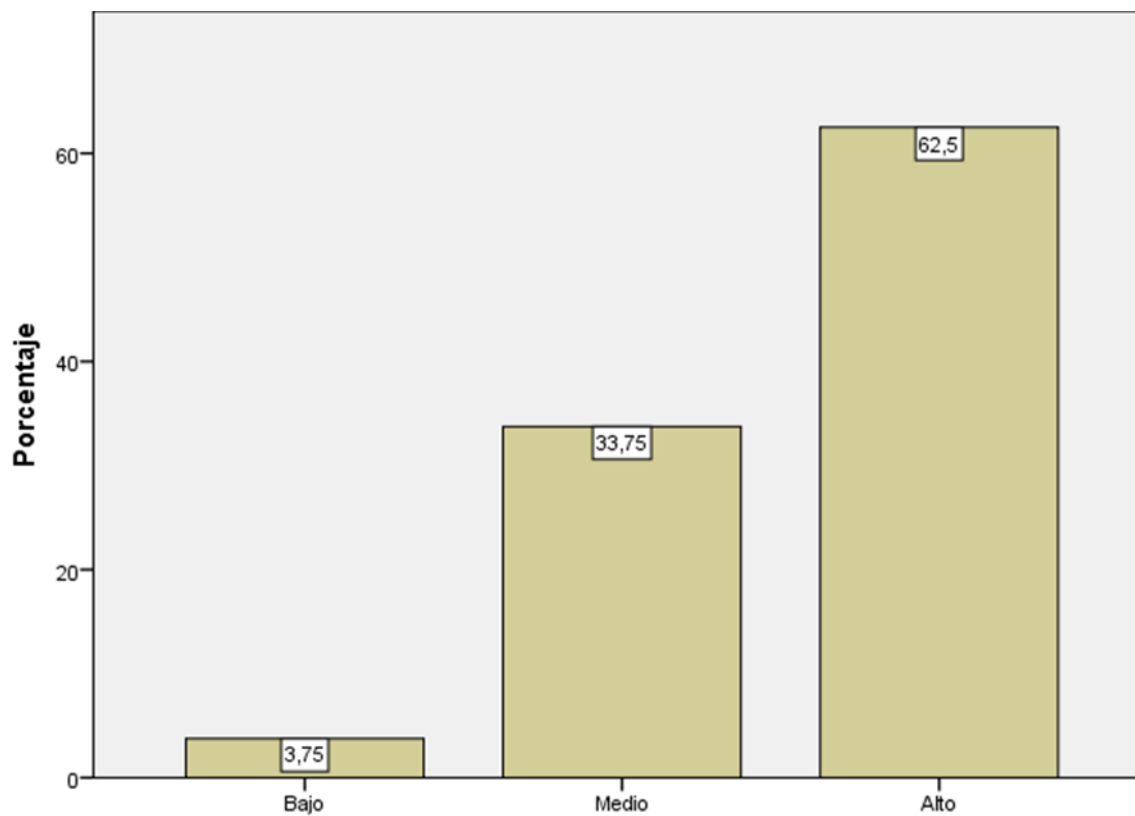
Porcentaje tabla 1: Uso del Kahoot



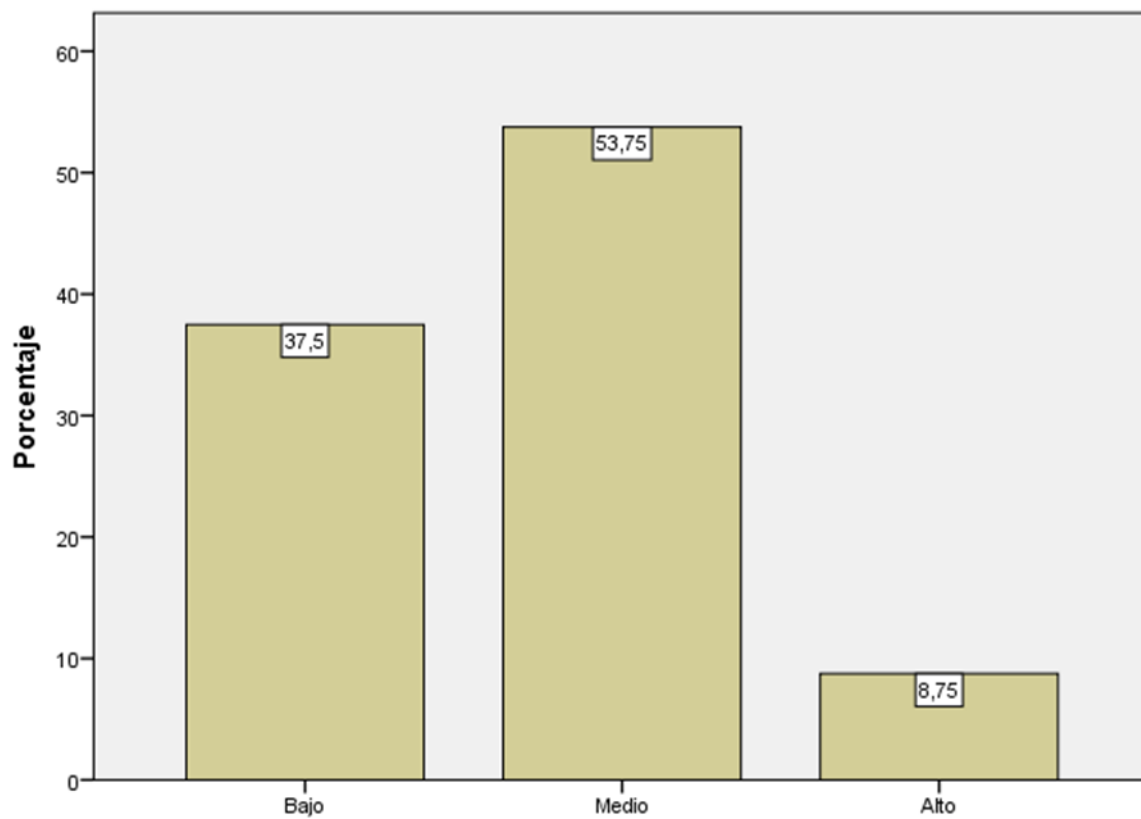
Porcentaje tabla 2: Competencia lee diversos tipos de textos en ingles



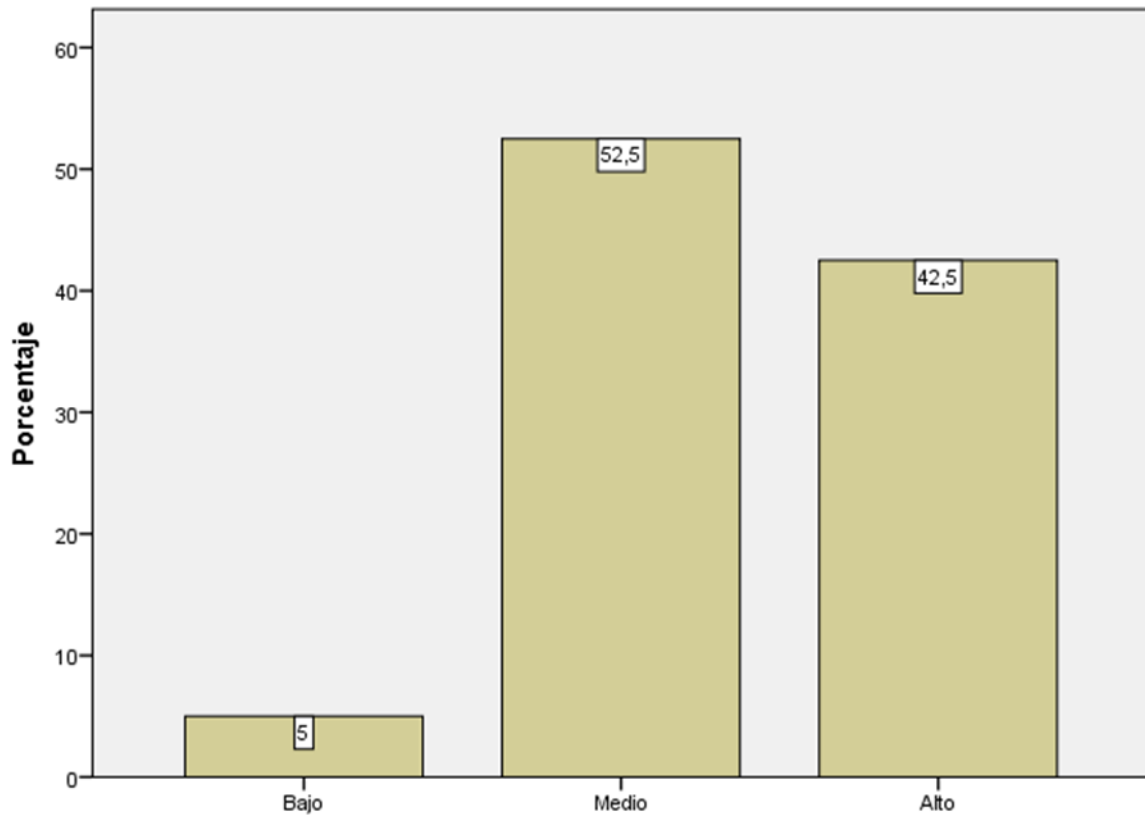
Porcentaje tabla 3: Distribución de diversión



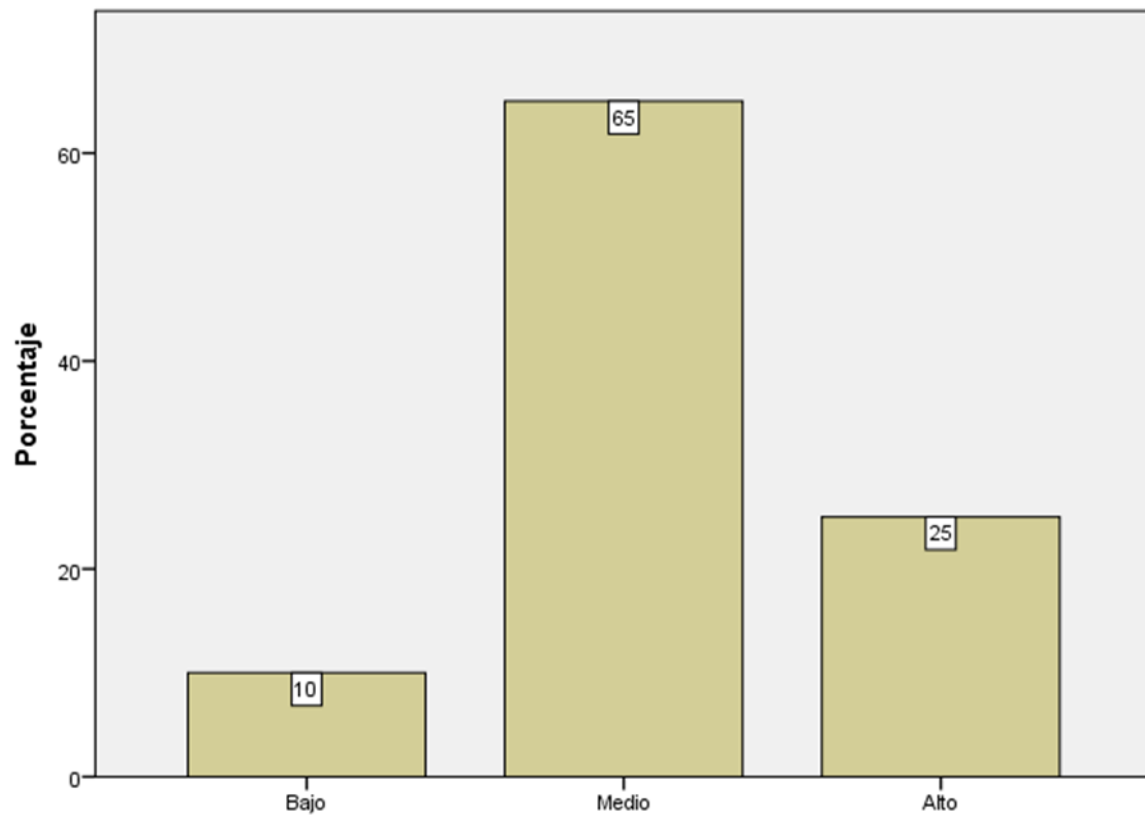
Porcentaje tabla 4: Distribución de dimensión absorción



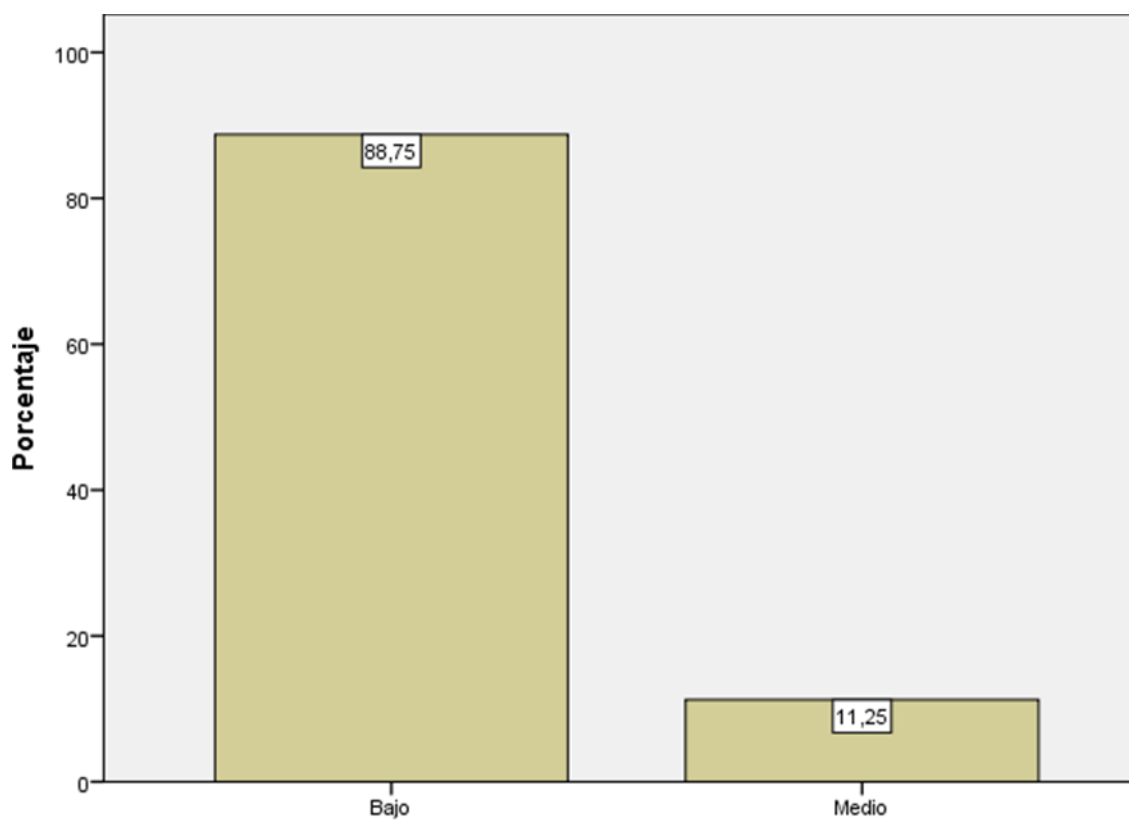
Porcentaje tabla 5. Distribución del pensamiento creativo



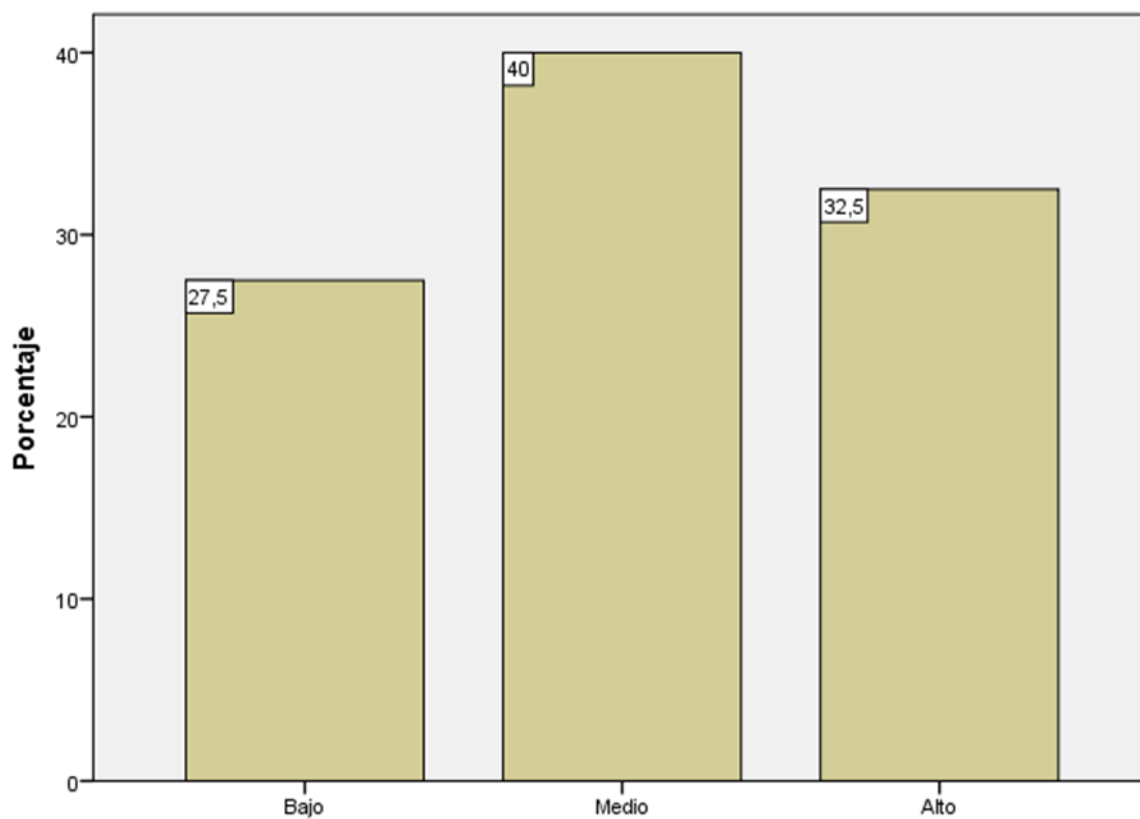
Porcentajes de la tabla 6: Distribución activación



Porcentajes de la tabla 7: Distribución de la dimensión ausencia del efecto



Porcentajes de la tabla 8: Distribución de la dimensión dominio



Anexo 6

Prueba de normalidad

La prueba de normalidad fue la de Kolmogorov-smirnov porque la cantidad de datos procesados fue $N=80$, se obtuvo una significancia de $p<0,05$ por lo que los datos no siguen una distribución normal (Tabla 1); es así que, se rechazó la Hipótesis nula y se aceptó la Hipótesis alterna.

H₀: Los datos siguen una distribución normal

H₁: Los datos no siguen una distribución normal

Tabla 1. Prueba de Kolmogorov-smirnov

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Kahoot	,305	80	,000
Diversión	,392	80	,000
Absorción	,304	80	,000
Pensamiento creativo	,315	80	,000
Activación	,353	80	,000
Ausencia efecto negativo	,526	80	,000
Dominio	,214	80	,000
Lee diversos textos en inglés	,530	80	,000

Anexo 7

Base de datos

BASE DATOS ESTHER.sav [ConjuntoDatos] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 19 de 19 variables

	VAR00001	VAR00002	VAR00003	VAR00004	VAR00005	VAR00006	V1	VAR00008	VAR00009	VAR00010	V2	USO_KAHOOT	LEER_2	Diversión	Absorción
1	17,00	6,00	18,00	14,00	4,00	13,00	72,00	10,00	5,00	3,00	18,00	3,00	3,00	3,00	1
2	20,00	7,00	16,00	10,00	3,00	13,00	69,00	11,00	5,00	3,00	19,00	3,00	3,00	3,00	1
3	17,00	8,00	19,00	12,00	4,00	14,00	74,00	6,00	5,00	2,00	17,00	3,00	3,00	3,00	2
4	16,00	8,00	13,00	9,00	4,00	9,00	59,00	8,00	5,00	3,00	16,00	2,00	3,00	3,00	2
5	19,00	3,00	15,00	11,00	3,00	6,00	57,00	11,00	4,00	3,00	18,00	3,00	3,00	3,00	1
6	18,00	9,00	19,00	14,00	6,00	13,00	79,00	11,00	5,00	3,00	19,00	3,00	3,00	3,00	2
7	16,00	14,00	19,00	13,00	4,00	13,00	79,00	11,00	4,00	3,00	18,00	3,00	3,00	3,00	3
8	14,00	6,00	16,00	13,00	3,00	9,00	61,00	10,00	5,00	3,00	18,00	3,00	3,00	2,00	1
9	15,00	8,00	16,00	8,00	3,00	7,00	57,00	10,00	5,00	3,00	18,00	2,00	3,00	2,00	2
10	12,00	3,00	8,00	5,00	3,00	3,00	34,00	9,00	4,00	3,00	16,00	1,00	3,00	2,00	1
11	12,00	6,00	12,00	10,00	8,00	9,00	57,00	11,00	5,00	3,00	19,00	3,00	3,00	2,00	1
12	16,00	8,00	12,00	10,00	7,00	7,00	60,00	8,00	5,00	3,00	16,00	3,00	3,00	3,00	2
13	18,00	8,00	16,00	13,00	5,00	13,00	73,00	11,00	5,00	3,00	19,00	3,00	3,00	3,00	2
14	9,00	11,00	15,00	11,00	3,00	10,00	59,00	11,00	5,00	3,00	19,00	2,00	3,00	1,00	2
15	18,00	6,00	13,00	11,00	3,00	5,00	56,00	9,00	5,00	3,00	17,00	2,00	3,00	3,00	1
16	16,00	10,00	17,00	9,00	3,00	14,00	69,00	12,00	3,00	3,00	18,00	3,00	3,00	3,00	2
17	20,00	12,00	11,00	8,00	8,00	13,00	72,00	10,00	5,00	3,00	18,00	3,00	3,00	3,00	2
18	19,00	9,00	16,00	10,00	5,00	13,00	72,00	10,00	5,00	3,00	18,00	3,00	3,00	3,00	2
19	14,00	3,00	11,00	8,00	6,00	10,00	52,00	2,00	3,00	2,00	10,00	2,00	2,00	2,00	1
20	18,00	13,00	19,00	15,00	3,00	13,00	81,00	12,00	4,00	3,00	19,00	3,00	3,00	3,00	3
21	18,00	10,00	19,00	11,00	4,00	13,00	75,00	6,00	5,00	3,00	14,00	3,00	3,00	3,00	2
22	16,00	3,00	13,00	10,00	5,00	9,00	56,00	10,00	5,00	3,00	18,00	2,00	3,00	3,00	1

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

BASE DATOS ESTHER.sav [ConjuntoDatos] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 19 de 19 variables

	VAR00010	V2	USO_KAHOOT	LEER_2	Diversión	Absorción	Pensamiento_creativo	Activación	ausencia_efecto_negativo	Dominio	var
1	3,00	18,00	3,00	3,00	3,00	1,00	3,00	3,00	1,00	3,00	
2	3,00	19,00	3,00	3,00	3,00	1,00	3,00	2,00	1,00	3,00	
3	2,00	17,00	3,00	3,00	3,00	2,00	3,00	2,00	1,00	3,00	
4	3,00	16,00	2,00	3,00	3,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	
5	3,00	18,00	3,00	3,00	3,00	1,00	2,00	2,00	1,00	1,00	
6	3,00	19,00	3,00	3,00	3,00	2,00	3,00	3,00	1,00	3,00	
7	3,00	18,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	1,00	3,00	
8	3,00	18,00	3,00	3,00	2,00	1,00	3,00	3,00	1,00	2,00	
9	3,00	18,00	2,00	3,00	2,00	2,00	3,00	2,00	1,00	1,00	
10	3,00	16,00	1,00	3,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	
11	3,00	19,00	3,00	3,00	2,00	1,00	2,00	2,00	2,00	2,00	
12	3,00	16,00	3,00	3,00	3,00	2,00	2,00	2,00	1,00	1,00	
13	3,00	19,00	3,00	3,00	3,00	2,00	3,00	3,00	1,00	3,00	
14	3,00	19,00	2,00	3,00	1,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	
15	3,00	17,00	2,00	3,00	3,00	1,00	2,00	2,00	1,00	1,00	
16	3,00	18,00	3,00	3,00	3,00	2,00	3,00	2,00	1,00	3,00	
17	3,00	18,00	3,00	3,00	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00	3,00	
18	3,00	18,00	3,00	3,00	3,00	2,00	3,00	2,00	1,00	3,00	
19	2,00	10,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	2,00	1,00	2,00	
20	3,00	19,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	1,00	3,00	
21	3,00	14,00	3,00	3,00	3,00	2,00	3,00	2,00	1,00	3,00	
22	3,00	18,00	2,00	3,00	3,00	1,00	2,00	2,00	1,00	2,00	

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

BASE DATOS ESTHER.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 19 de 19 variables

	VAR00001	VAR00002	VAR00003	VAR00004	VAR00005	VAR00006	V1	VAR00008	VAR00009	VAR00010	V2	USO_KAHOOT	LEER_2	Diversión	Absorción
22	16,00	3,00	13,00	10,00	5,00	9,00	56,00	10,00	5,00	3,00	18,00	2,00	3,00	3,00	1
23	15,00	13,00	15,00	13,00	9,00	12,00	77,00	5,00	5,00	3,00	15,00	3,00	3,00	2,00	3
24	16,00	9,00	15,00	9,00	5,00	8,00	62,00	4,00	5,00	2,00	18,00	2,00	3,00	3,00	2
25	18,00	12,00	15,00	13,00	8,00	11,00	77,00	4,00	5,00	3,00	12,00	3,00	2,00	3,00	2
26	17,00	12,00	17,00	13,00	3,00	15,00	77,00	10,00	3,00	3,00	16,00	3,00	3,00	3,00	2
27	17,00	4,00	12,00	12,00	5,00	6,00	56,00	6,00	5,00	3,00	14,00	2,00	3,00	3,00	1
28	16,00	7,00	16,00	12,00	7,00	9,00	67,00	9,00	5,00	3,00	17,00	2,00	3,00	3,00	1
29	14,00	9,00	14,00	10,00	5,00	9,00	61,00	6,00	5,00	3,00	14,00	2,00	3,00	2,00	2
30	13,00	9,00	15,00	9,00	10,00	7,00	63,00	6,00	,00	3,00	9,00	2,00	2,00	2,00	2
31	8,00	11,00	13,00	8,00	4,00	9,00	53,00	9,00	5,00	2,00	16,00	2,00	3,00	1,00	2
32	14,00	3,00	14,00	8,00	7,00	9,00	82,00	12,00	2,00	3,00	17,00	3,00	3,00	2,00	1
33	16,00	10,00	17,00	10,00	5,00	13,00	71,00	12,00	5,00	3,00	20,00	3,00	3,00	3,00	2
34	13,00	11,00	16,00	8,00	6,00	12,00	66,00	12,00	5,00	3,00	20,00	3,00	3,00	2,00	2
35	13,00	12,00	11,00	9,00	3,00	10,00	58,00	12,00	5,00	2,00	19,00	2,00	3,00	2,00	2
36	16,00	5,00	13,00	11,00	4,00	5,00	54,00	6,00	5,00	3,00	14,00	2,00	3,00	3,00	1
37	20,00	6,00	20,00	13,00	3,00	14,00	76,00	10,00	5,00	3,00	18,00	3,00	3,00	3,00	1
38	20,00	13,00	15,00	11,00	6,00	10,00	75,00	9,00	5,00	3,00	17,00	3,00	3,00	3,00	3
39	13,00	8,00	12,00	11,00	5,00	9,00	58,00	9,00	5,00	3,00	17,00	2,00	3,00	2,00	2
40	16,00	9,00	15,00	12,00	5,00	10,00	67,00	5,00	5,00	3,00	13,00	2,00	2,00	3,00	2
41	20,00	12,00	15,00	9,00	9,00	9,00	74,00	8,00	5,00	3,00	16,00	3,00	3,00	3,00	2
42	17,00	6,00	14,00	8,00	7,00	11,00	63,00	8,00	5,00	3,00	16,00	3,00	3,00	3,00	1
43	17,00	6,00	11,00	12,00	5,00	5,00	56,00	10,00	5,00	3,00	18,00	3,00	3,00	3,00	1

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

BASE DATOS ESTHER.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 19 de 19 variables

	0001	V2	USO_KAHOOT	LEER_2	Diversión	Absorción	Pensamiento_creativo	Activación	ausencia_efecto_negativo	Domínio	var
22	3,00	18,00	2,00	3,00	3,00	1,00	2,00	2,00	1,00	2,00	
23	3,00	15,00	3,00	3,00	2,00	3,00	2,00	3,00	2,00	2,00	
24	2,00	18,00	2,00	3,00	3,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	
25	3,00	12,00	3,00	2,00	3,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00	
26	3,00	16,00	3,00	3,00	3,00	2,00	3,00	3,00	1,00	3,00	
27	3,00	14,00	2,00	3,00	3,00	1,00	2,00	2,00	1,00	1,00	
28	3,00	17,00	2,00	3,00	3,00	1,00	3,00	2,00	1,00	2,00	
29	3,00	14,00	2,00	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	
30	3,00	9,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	
31	2,00	16,00	2,00	3,00	1,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	
32	3,00	17,00	3,00	3,00	2,00	1,00	3,00	2,00	1,00	2,00	
33	3,00	20,00	3,00	3,00	3,00	2,00	3,00	2,00	1,00	3,00	
34	3,00	20,00	3,00	3,00	2,00	2,00	3,00	2,00	1,00	2,00	
35	2,00	19,00	2,00	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	
36	3,00	14,00	2,00	3,00	3,00	1,00	2,00	2,00	1,00	1,00	
37	3,00	18,00	3,00	3,00	3,00	1,00	3,00	3,00	1,00	3,00	
38	3,00	17,00	3,00	3,00	3,00	3,00	2,00	2,00	1,00	2,00	
39	3,00	17,00	2,00	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	
40	3,00	13,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	
41	3,00	16,00	3,00	3,00	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	
42	3,00	16,00	3,00	3,00	3,00	1,00	2,00	2,00	1,00	2,00	
43	3,00	18,00	3,00	3,00	3,00	1,00	2,00	2,00	1,00	1,00	

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 19 de 19 variables

	VAR00001	VAR00002	VAR00003	VAR00004	VAR00005	VAR00006	V1	VAR00008	VAR00009	VAR00010	V2	USO_KAHOOT	LEER_2	Diversion	Absorcioi
43	17,00	6,00	11,00	12,00	5,00	5,00	56,00	10,00	5,00	3,00	18,00	3,00	3,00	3,00	1
44	10,00	3,00	9,00	5,00	9,00	6,00	42,00	5,00	5,00	2,00	12,00	1,00	2,00	2,00	1
45	12,00	8,00	10,00	7,00	7,00	6,00	50,00	6,00	5,00	3,00	14,00	2,00	3,00	2,00	2
46	12,00	7,00	12,00	7,00	3,00	5,00	46,00	4,00	4,00	3,00	15,00	1,00	3,00	2,00	1
47	16,00	7,00	5,00	6,00	7,00	6,00	47,00	9,00	4,00	3,00	16,00	3,00	3,00	3,00	1
48	18,00	9,00	18,00	13,00	5,00	9,00	72,00	9,00	5,00	3,00	17,00	3,00	3,00	3,00	2
49	10,00	3,00	10,00	5,00	6,00	6,00	40,00	12,00	5,00	3,00	20,00	1,00	3,00	2,00	1
50	12,00	3,00	11,00	9,00	3,00	5,00	43,00	12,00	5,00	3,00	20,00	1,00	3,00	2,00	1
51	13,00	6,00	13,00	8,00	5,00	11,00	56,00	5,00	3,00	2,00	10,00	2,00	2,00	2,00	1
52	16,00	6,00	13,00	7,00	5,00	6,00	53,00	7,00	3,00	3,00	16,00	2,00	3,00	3,00	1
53	18,00	8,00	14,00	10,00	3,00	10,00	63,00	9,00	5,00	3,00	17,00	2,00	3,00	3,00	2
54	17,00	9,00	14,00	12,00	7,00	10,00	69,00	9,00	5,00	2,00	16,00	2,00	3,00	3,00	2
55	20,00	9,00	18,00	13,00	4,00	13,00	77,00	10,00	5,00	3,00	18,00	3,00	3,00	3,00	2
56	16,00	9,00	16,00	11,00	6,00	12,00	70,00	8,00	5,00	3,00	16,00	2,00	3,00	3,00	2
57	20,00	9,00	19,00	13,00	4,00	11,00	76,00	9,00	3,00	3,00	15,00	3,00	3,00	3,00	2
58	17,00	10,00	16,00	13,00	4,00	4,00	64,00	10,00	4,00	3,00	17,00	2,00	3,00	3,00	2
59	20,00	9,00	20,00	12,00	7,00	14,00	82,00	4,00	5,00	3,00	15,00	3,00	3,00	3,00	2
60	15,00	9,00	13,00	11,00	9,00	7,00	64,00	12,00	3,00	3,00	18,00	2,00	3,00	2,00	2
61	16,00	12,00	16,00	13,00	5,00	12,00	74,00	9,00	4,00	3,00	16,00	3,00	3,00	3,00	2
62	20,00	9,00	20,00	13,00	5,00	11,00	78,00	4,00	2,00	3,00	9,00	3,00	2,00	3,00	2
63	20,00	13,00	20,00	11,00	3,00	9,00	76,00	10,00	2,00	3,00	15,00	3,00	3,00	3,00	3
64	19,00	10,00	15,00	13,00	3,00	12,00	72,00	4,00	1,00	3,00	16,00	2,00	3,00	3,00	2

Vista de datos Vista de variables

Área de información Stics Processor está listo Unicode:ON

BASE DATOS ESTHER.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 19 de 19 variables

	VAR00010	V2	USO_KAHOOT	LEER_2	Diversion	Absorcioi	Pensamiento_creativo	Activacion	ausencia_efecto_negativo	Dominio	va
43	3,00	18,00	3,00	3,00	3,00	1,00	2,00	2,00	1,00	1,00	
44	2,00	12,00	1,00	2,00	2,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	
45	3,00	14,00	2,00	3,00	2,00	2,00	2,00	1,00	1,00	1,00	
46	3,00	15,00	1,00	3,00	2,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	
47	3,00	16,00	3,00	3,00	3,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	
48	3,00	17,00	3,00	3,00	3,00	2,00	3,00	3,00	1,00	2,00	
49	3,00	20,00	1,00	3,00	2,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	
50	3,00	20,00	1,00	3,00	2,00	1,00	2,00	2,00	1,00	1,00	
51	2,00	10,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	2,00	1,00	2,00	
52	3,00	16,00	2,00	3,00	3,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	
53	3,00	17,00	2,00	3,00	3,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	
54	2,00	16,00	2,00	3,00	3,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	
55	3,00	18,00	3,00	3,00	3,00	2,00	3,00	3,00	1,00	3,00	
56	3,00	16,00	2,00	3,00	3,00	2,00	3,00	2,00	1,00	2,00	
57	3,00	15,00	3,00	3,00	3,00	2,00	3,00	3,00	1,00	2,00	
58	3,00	17,00	2,00	3,00	3,00	2,00	3,00	3,00	1,00	1,00	
59	3,00	15,00	3,00	3,00	3,00	2,00	3,00	2,00	1,00	3,00	
60	3,00	18,00	2,00	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	
61	3,00	16,00	3,00	3,00	3,00	2,00	3,00	3,00	1,00	2,00	
62	3,00	9,00	3,00	2,00	3,00	2,00	3,00	3,00	1,00	2,00	
63	3,00	15,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	2,00	1,00	2,00	
64	3,00	16,00	2,00	3,00	3,00	2,00	2,00	3,00	1,00	2,00	

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

BASE DATOS ESTHER.sav [ConjuntoDatos] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 19 de 19 variables

	VAR00001	VAR00002	VAR00003	VAR00004	VAR00005	VAR00006	V1	VAR00008	VAR00009	VAR00010	V2	USO_KAHOOT	LEER_2	Diversión	Absorción
64	19,00	10,00	15,00	13,00	3,00	12,00	72,00	4,00	1,00	3,00	16,00	2,00	3,00	3,00	2
65	18,00	11,00	19,00	13,00	5,00	14,00	80,00	11,00	5,00	3,00	19,00	3,00	3,00	3,00	2
66	17,00	7,00	17,00	9,00	4,00	14,00	68,00	7,00	3,00	3,00	16,00	2,00	3,00	3,00	1
67	14,00	6,00	15,00	10,00	4,00	10,00	59,00	5,00	5,00	3,00	17,00	2,00	3,00	2,00	1
68	19,00	8,00	16,00	14,00	5,00	13,00	75,00	8,00	5,00	2,00	15,00	3,00	3,00	3,00	2
69	20,00	14,00	20,00	12,00	3,00	14,00	83,00	11,00	3,00	3,00	17,00	3,00	3,00	3,00	3
70	15,00	6,00	14,00	9,00	4,00	9,00	57,00	11,00	1,00	3,00	15,00	2,00	3,00	2,00	1
71	17,00	6,00	14,00	9,00	3,00	5,00	54,00	7,00	5,00	3,00	15,00	2,00	3,00	3,00	1
72	15,00	3,00	13,00	10,00	5,00	13,00	59,00	10,00	5,00	3,00	18,00	2,00	3,00	2,00	1
73	15,00	8,00	18,00	10,00	3,00	13,00	67,00	11,00	2,00	2,00	15,00	2,00	3,00	2,00	2
74	14,00	8,00	13,00	8,00	9,00	13,00	65,00	8,00	1,00	2,00	16,00	2,00	3,00	2,00	2
75	18,00	7,00	15,00	12,00	6,00	7,00	69,00	8,00	4,00	3,00	15,00	2,00	3,00	3,00	1
76	8,00	6,00	8,00	6,00	6,00	6,00	40,00	3,00	2,00	3,00	8,00	1,00	2,00	1,00	1
77	12,00	8,00	14,00	8,00	4,00	6,00	52,00	12,00	5,00	3,00	20,00	2,00	3,00	2,00	2
78	14,00	10,00	18,00	13,00	3,00	14,00	72,00	11,00	5,00	3,00	19,00	2,00	3,00	2,00	2
79	20,00	14,00	20,00	11,00	7,00	15,00	87,00	12,00	5,00	3,00	20,00	3,00	3,00	3,00	3
80	12,00	10,00	12,00	9,00	6,00	14,00	63,00	12,00	5,00	1,00	18,00	2,00	3,00	2,00	2
81															
82															
83															
84															
85															

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

BASE DATOS ESTHER.sav [ConjuntoDatos] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 19 de 19 variables

	VAR00010	V2	USO_KAHOOT	LEER_2	Diversión	Absorción	Pensamiento_creativo	Activación	ausencia_efecto_negativo	Dominio	var
64	3,00	16,00	2,00	3,00	3,00	2,00	2,00	3,00	1,00	2,00	
65	3,00	19,00	3,00	3,00	3,00	2,00	3,00	3,00	1,00	3,00	
66	3,00	16,00	2,00	3,00	3,00	1,00	3,00	2,00	1,00	3,00	
67	3,00	17,00	2,00	3,00	2,00	1,00	2,00	2,00	1,00	2,00	
68	2,00	15,00	3,00	3,00	3,00	2,00	3,00	3,00	1,00	3,00	
69	3,00	17,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	2,00	1,00	3,00	
70	3,00	15,00	2,00	3,00	2,00	1,00	2,00	2,00	1,00	2,00	
71	3,00	15,00	2,00	3,00	3,00	1,00	2,00	2,00	1,00	1,00	
72	3,00	18,00	2,00	3,00	2,00	1,00	2,00	2,00	1,00	3,00	
73	2,00	15,00	2,00	3,00	2,00	2,00	3,00	2,00	1,00	3,00	
74	2,00	16,00	2,00	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	3,00	
75	3,00	15,00	2,00	3,00	3,00	1,00	2,00	2,00	1,00	1,00	
76	3,00	8,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	
77	3,00	20,00	2,00	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	1,00	
78	3,00	19,00	2,00	3,00	2,00	2,00	3,00	3,00	1,00	3,00	
79	3,00	20,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	2,00	1,00	3,00	
80	1,00	18,00	2,00	3,00	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	3,00	
81											
82											
83											
84											
85											

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON



	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	VAR00001	Númérico	8	2		Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
2	VAR00002	Númérico	8	2		Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
3	VAR00003	Númérico	8	2		Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
4	VAR00004	Númérico	8	2		Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
5	VAR00005	Númérico	8	2		Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
6	VAR00006	Númérico	8	2		Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
7	V1	Númérico	8	2	kahoot	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
8	VAR00008	Númérico	8	2		Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
9	VAR00009	Númérico	8	2		Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
10	VAR00010	Númérico	8	2		Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
11	V2	Númérico	8	2	Lee	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
12	USO_KAH...	Númérico	8	2	Uso de kahoot	{1,00, BAJO...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
13	LEER_2	Númérico	8	2	Leer	{1,00, INCI...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
14	Diversion	Númérico	8	2	Diversion	{1,00, Bajo}	Ninguno	11	Derecha	Ordinal	Entrada
15	Absorcion	Númérico	8	2	Absorcion	{1,00, Bajo}	Ninguno	11	Derecha	Ordinal	Entrada
16	Pensamient...	Númérico	8	2	Pensamiento_c...	{1,00, Bajo}	Ninguno	22	Derecha	Ordinal	Entrada
17	Activacion	Númérico	8	2	Activacion	{1,00, Bajo}	Ninguno	12	Derecha	Ordinal	Entrada
18	ausencia_ef...	Númérico	8	2	ausencia_efect...	{1,00, Bajo}	Ninguno	28	Derecha	Ordinal	Entrada
19	Dominio	Númérico	8	2	Dominio	{1,00, Bajo}	Ninguno	10	Derecha	Ordinal	Entrada
20											
21											
22											
23											
24											
25											

Vista de datos **Vista de variables**