



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA
EDUCATIVA**

**Kahoot y comprensión lectora en estudiantes del quinto grado de
primaria en una escuela pública San Juan de Lurigancho 2023.**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Gonzales Guia, Ely Diana (orcid.org/0009-0000-5576-5885)

ASESORES:

Mg. Boy Barreto, Ana Maritza (orcid.org/0000-0002-0405-5952)

Dra. Denegri Velarde, María Isabel (orcid.org/0000-0002-4235-9009)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Pedagógicas

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

LIMA — PERÚ

2023

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi madre, por su constante aliento y apoyo para ayudarme a terminar el posgrado, así como a mis hijos Gustavo y Kiara por su paciencia y apoyo durante este tiempo de estudio. De la misma forma, a todos los que ayudaron a desarrollar esta investigación, ya sea que estuvieran directamente involucrados en ella o no.

AGRADECIMIENTOS

Un agradecimiento especial a todos los que me ayudaron en esta investigación, especialmente a mis padres, quienes siempre me han apoyado para lograr todas mis metas académicas y personales instándome constantemente a seguir persiguiendo lo que quiero y nunca rendirme. También mi más sincero agradecimiento a mi asesora, por su compromiso y acompañamiento. Por último, pero no menos importante, a esta estimada casa de aprendizaje por la oportunidad brindada.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

ESCUELA PROFESIONAL DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, BOY BARRETO ANA MARITZA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO de la escuela profesional de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Kahoot y comprensión lectora en estudiantes del quinto grado de primaria en una escuela pública San Juan de Lurigancho 2023.", cuyo autor es GONZALES GUIA ELY DIANA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 18.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 25 de Julio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
BOY BARRETO ANA MARITZA DNI: 06766507 ORCID: 0000-0002-0405-5952	Firmado electrónicamente por: ABOYB el 27-07- 2023 17:01:38

Código documento Trilce: TRI - 0618579



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

ESCUELA PROFESIONAL DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, GONZALES GUIA ELY DIANA estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO de la escuela profesional de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Kahoot y comprensión lectora en estudiantes del quinto grado de primaria en una escuela pública San Juan de Lurigancho 2023.", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
ELY DIANA GONZALES GUIA DNI: 46457348 ORCID: 0009-0000-5576-5885	Firmado electrónicamente por: EGONZALESGU90 el 25-07-2023 23:58:12

Código documento Trilce: TRI - 0618578

ÍNDICE DE CONTENIDO

CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTOS	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	v
ÍNDICE DE CONTENIDO	vii
ÍNDICE DE TABLAS	vii
INDICE DE FIGURAS	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	13
3.1. Tipo y diseño de investigación	13
3.2. Variables y operacionalización	14
3.3. Población, (criterios de selección) muestra y muestreo, unidad de análisis	15
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	17
3.5. Procedimientos	19
3.6. Método de análisis de datos	19
3.7. Aspectos éticos	20
IV. RESULTADOS	21
V. DISCUSIÓN	29
VI. CONCLUSIONES	35
VII. RECOMENDACIONES	36
REFERENCIAS	37
ANEXOS	50

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Población de estudiantes de primaria	15
Tabla 2: Distribución de la muestra de investigación	16
Tabla 3: Validación de los instrumentos a través de expertos	18
Tabla 4: Resultados de la Confiabilidad	19
Tabla 5: Tabla cruzada entre Kahoot y la comprensión lectora	21
Tabla 6: Tabla cruzada entre el Kahoot y el nivel literal	22
Tabla 7: Tabla cruzada entre el Kahoot y el nivel inferencial	23
Tabla 8: Tabla cruzada entre el Kahoot y el nivel crítico	24
Tabla 9: Prueba de correlación del Kahoot y la comprensión lectora	25
Tabla 10 Prueba de correlación entre el Kahoot y el nivel crítico	26
Tabla 11: Prueba de correlación entre el Kahoot y el nivel inferencial	27
Tabla 12: Prueba de correlación entre el Kahoot y el nivel crítico	28

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Diseño de Investigación correlacional

15

RESUMEN

El fin de esta investigación fue determinar la conexión entre Kahoot y comprensión lectora en estudiantes del quinto grado de primaria en una escuela pública San Juan de Lurigancho 2023. Metodología. Para este estudio de tipo básica, tuvo un enfoque cuantitativo con un diseño no experimental, correlacional, de corte transversal, el método empleado fue Hipotético-deductivo. La muestra lo conformaron 93 estudiantes del quinto grado de primaria en una escuela pública San Juan de Lurigancho 2023. Se realizó el análisis descriptivo e inferencial utilizando la prueba no paramétrica de Spearman. Resultados. Se halló que el 100,00% de los alumnos de una entidad educativa de Lima practican en un nivel alto la comprensión lectora, a su vez, practican el Kahoot en un nivel alto en sus actividades educativas, como conclusión se estableció, que las variables Kahoot y comprensión lectora están significativamente relacionadas en estudiantes de quinto grado de primaria en una escuela pública de San Juan de Lurigancho, como lo demuestra un valor de $p = 0.00 < 0.0001$ y un coeficiente de correlación positivo de $\rho = 0,309$, lo que indica un aumento conjunto de ambas variables. A un mayor uso de Kahoot, beneficiará a la comprensión lectora de los estudiantes.

Palabras clave: *Kahoot, comprensión lectora, inferencial, criterial.*

ABSTRACT

The purpose of this research was to determine the connection between Kahoot and reading comprehension in fifth grade students in a public school in San Juan de Lurigancho 2023 Methodology. The basic study had a quantitative approach with a non-experimental, correlational, cross-sectional design, and the method used was hypothetical-deductive. The sample consisted of 93 students in the fifth grade of elementary school in a public school in San Juan de Lurigancho 2023. Descriptive and inferential analysis was performed using the ordinal logistic regression test. Results. It was found that 100.00% of students of an educational entity in Lima practice reading comprehension at a high level, and at the same time, they practice Kahoot at a high level. Conclusion. The variables Kahoot and reading comprehension are significantly related in fifth grade elementary students in a public school in San Juan de Lurigancho, as shown by a value of $p=0.00<0.0001$ and a positive correlation coefficient of $\rho=0.309$, indicating a joint increase in both variables. The increased use of Kahoot will benefit students' reading comprehension.

Keywords: Kahoot, reading comprehension, inferential, criterial.

I. INTRODUCCIÓN

A nivel internacional, más de 100 millones de estudiantes no alcanzan los niveles mínimos de alfabetización debido a una crisis de salud, según Global Partnership for Education, (UNESCO, 2021) a través de la plataforma World Education Coalition, señaló que cerca del 50% de los estudiantes a nivel mundial se han visto afectados por la suspensión parcial o total de los centros educativos. Dado que los docentes y su adaptación al nuevo entorno virtual, son los factores más cruciales, utilizar la tecnología contemporánea es esencial para avanzar en la enseñanza y el aprendizaje. Además, se indicó que los cursos rápidos de perfeccionamiento de destrezas consiguen ayudar en la recuperación, el optimismo, la resiliencia, y la adaptación a las nuevas circunstancias educativas. La Comisión Económica para América Latina (CEPAL, 2020) confirma en el informe “Educación durante la Pandemia del Covid-19” que el receso del año académico también le da al sistema educativo la oportunidad de adaptarse e innovar. Se requieren aplicaciones nuevas, gratuitas y fáciles de usar, como la aplicación Kahoot.

En los últimos años los docentes desarrollaron soluciones innovadoras para las prácticas en el aula según Guardia et al., (2019) anteponiendo el uso de la tecnología y aprovecharla en el aula. Los profesores se iniciaron en la incorporación de plataformas digitales de enseñanza y aplicaciones en educación en base a juegos en sus actividades en el aula. Como hay tantas nuevas tecnologías a las que seguir la pista, puede parecer abrumador adaptarse. La evolución gradual de las plataformas gamificadas como menciona Glowacki et al., (2018) condujo a la creación de una de las plataformas en línea basadas en juegos más eficientes y fáciles de usar para los e-quizzes, más eficientes y fáciles de usar, llamada Kahoot. Los juegos creados con Kahoot están muy extendidos en clases de matemáticas, física, historia, biología y antropología (Asa'd y Gunn, 2018; Benediktova, 2018). Además, los profesores de lenguas extranjeras han utilizado la plataforma y han creado una serie de cuestionarios Kahoot (Chiang, 2020; Kaur y Naderajan, 2019; Wichadee y Pattanapichet, 2018) evaluar el potencial de la plataforma para asistir a los alumnos a dominar varias capacidades como la expresión oral y la comprensión.

Muchos estudios indican que los juegos ayudan a motivar a los estudiantes para que aprendan (Connolly et al., 2015, Ebrahimzadeh y Alavi, 2017; Hanus y Fox, 2015). Además, la aplicación de juegos digitales aumenta aún más el entusiasmo de los alumnos por implicarse en el aprendizaje (Hakulinen et, al., 2015; Poondej y Lerdpornkuirat, 2016).

A nivel global, la comprensión lectora tiene un impacto significativo en la comunicación humana, en actividades académicas, profesionales, familiares y otras, que se dan por la conectividad existente. Sin embargo, es costumbre observar cómo el desarrollo cognitivo y las habilidades de los escolares no lo hacen, para poder comprender lo leído; demostrando limitaciones en la comprensión de lectura en general. Ya que la comprensión en la lectura es un componente clave de la formación, desarrollar una comprensión adecuada de los textos es una tarea de toda la vida (Romero et al., 2021).

En el Perú, de acuerdo al Ministerio de Educación (MINEDU) informa que en el año 2022 la deserción estudiantil en primaria, superó el 3.5%, que representan a 347,368 estudiantes y que las regiones de mayor número son Lima, Piura, Lambayeque, La Libertad, Callao y Arequipa (PLAN INTERNACIONAL, 2022). De la misma forma el informe de Andinas (2020) ha constatado que el uso de los medios tecnológicos y el entorno digital no es entendido por los docentes peruanos, ni la realidad en otros países con respecto al tema, por cuanto existe una brecha digital y los docentes han trabajado de forma tradicional, comparativamente con otros países estamos relegados.

El contexto de la educación en el Perú es similar en las diferentes regiones ubicadas en distintas jurisdicciones, dada esta situación desfavorable, tanto económica como socialmente, diferencias en las interacciones de las personas con entornos virtuales, desmotivaron a muchos estudiantes, padres e incluso maestros que no tenían las herramientas para hacer su trabajo y carecían de las herramientas para desarrollar sus clases (Neciosup, 2022).

Según la Evaluación de muestra de 2019 (ECE 2019), que reveló que los niños no logran niveles sobresalientes de comprensión de textos, al sacar conclusiones de las evaluaciones generalizadas, tal es así que se dieron los siguientes logros son pre-inicio, inicio, proceso y satisfactorio; 4 por ciento previo al inicio, 25% al inicio, 35 por ciento en proceso y 34 por ciento satisfactorio; los

estudiantes tienen dificultades para usar estrategias efectivas para mejorar sus habilidades comunicativas, cómo interpretar un texto en sus diversas formas (MINEDU, 2019).

A nivel local, en la Entidad Escolar en la comunidad de Santa Elizabeth, distrito de un distrito en Lima, los alumnos en época de pandemia 2020-2021 lograron hacer uso de diversas estrategias para lograr su aprendizaje, se presentaron muchas limitaciones, debido a que viven en lugares de poca accesibilidad, el internet es limitado, se compartieron con los niños en segundo, tercer y cuarto grado aplicaciones y juegos interactivos como el kahoot, generando en los estudiantes que tenían entrada a internet, motivación en el aprendizaje. El uso de la aplicación fue muy favorable, mientras que para los estudiantes que no poseían acceso a internet resultó un poco frustrante. Al iniciar el nuevo año escolar en quinto grado de primaria en las secciones A, B, C y D se espera que la mayoría de los alumnos puedan emplear diversos recursos tecnológicos, tales como el kahoot para el desenvolvimiento de la competencia de comprensión en la lectura en una forma más creativa y dinámica, por lo cual se plantea el desarrollo de la investigación.

Se consideró el problema general ¿Qué relación existe entre Kahoot y comprensión lectora en estudiantes del quinto grado de primaria en una escuela pública de San Juan de Lurigancho 2023?, de la misma forma la justificación teórica del estudio se basó en la importancia de sintetizar nuevos conocimientos a partir de la epistemología de los conocimientos preexistentes en Kahoot y comprensión lectora de los estudiantes de quinto grado de un colegio de San Juan de Lurigancho. El uso de esta investigación es sobresaliente para el sector educativo y conveniente para los planes de estudio de cada asignatura. El uso de esta plataforma educativa, Kahoot, favoreció tanto a los docentes como a los alumnos, quienes jugaron un papel importante en el desarrollo de su aprendizaje y, en consecuencia, tuvieron un mayor impacto en la forma en que utilizaron la tecnología para aprender a lo largo de sus actividades académicas.

La justificación metodológica del estudio se apoyó en los aspectos metodológicos convenientes que se aplicaron para el desarrollo de la indagación tales como el aspecto metodológico hipotético deductivo, metodología estadística y el discernimiento de los aspectos metodológicos que se hallaron con la finalidad

de seguir con la realización de los instrumentos que fueron aplicados, para la recolección de la información deseada, por consiguiente finalizado el estudio, sea de utilidad para que en estudios futuros en educación sirvan las metodologías y técnicas que se utilizaron.

De acuerdo con la justificación práctica del estudio tendrá la ventaja de traer nuevos materiales de investigación al tema, y el estudio se utilizará para ayudar a las instituciones educativas del sector público a implementar Kahoot y así motivar a sus estudiantes. Por otro lado, estar en continua capacitación con los docentes para que puedan implementar recursos tecnológicos en cada sesión que se termine, donde voy a un examen a través de un juego y pongo en práctica cada habilidad y destreza de cada alumno.

El objetivo general de la investigación fue Determinar la conexión entre Kahoot y comprensión lectora en estudiantes del quinto grado de primaria en una escuela pública San Juan de Lurigancho 2023, de la misma forma se plantearon como propósitos específicos, Determinar la conexión entre Kahoot y la dimensión nivel literal de C.L. en estudiantes del quinto grado primaria en una escuela pública, SJL 2023, también Determinar la conexión entre Kahoot y la dimensión nivel inferencial de la C.L. en estudiantes del quinto grado primaria en una escuela pública SJL 2023; y por último Determinar la conexión entre Kahoot y la dimensión nivel criterial de la competencia de C.L. en estudiantes del quinto grado primaria en una Escuela pública SJL 2023 . De la misma forma se planteó la hipótesis general de investigación, Existe conexión directa entre Kahoot y la comprensión lectora en estudiantes del quinto grado de primaria en una escuela pública San Juan de Lurigancho 2023.

II. MARCO TEÓRICO

Internacionalmente, según Baez et al. (2022) en su investigación tuvieron como variables Comprensión de lectura y materiales de aprendizaje digital. Para conocer la impresión de los recursos educativos gratuitos en línea en los diferentes niveles de la comprensión en la lectura de alumnos de cuarto curso de la escuela departamental madrileña San Patricio Puente de Piedra. Indagación de enfoque cuantitativo descriptivo, correlacional, se tomaron muestras de 11 escolares del nivel cuarto de primaria de una escuela Los Árboles Madrid. Los hallazgos demostraron que, se halló un p valor de 0,861. En consecuencia, la comprensión lectora está significativamente influenciada por la variable de recursos educativos digitales.

De este modo, según López (2022) en su investigación tuvo como variables Recursos TIC y Contenido educativo-musical. El objetivo fue examinar estrategias de evaluación en la educación musical en estudiantes que demandan los administradores educativos. La indagación fue cuantitativa, de diseño correlacional. La población estudiada fueron los colegios en Guadalajara. Se tomaron 130 muestras de distintos colegios de Guadalajara. Los instrumentos utilizados se radican a encuestas. Los hallazgos indicaron que esta plataforma ayuda a completar una representación absoluta de estas plataformas con la intención de dotar a los educadores de conocimientos y recursos que les ayuden a utilizar las TIC en la evaluación de las materias del currículo musical.

Por consiguiente, según Liman y Karadeniz (2021) analizaron el impacto de la lectura personalizada en libros electrónicos y la lectura gamificada en los escolares de las clases de inglés, teniéndola como un idioma extranjero en sexto grado demostraron una mejora en las habilidades de comprensión en la lectura y motivación de lectura, como se describe a continuación. (EFL) de una escuela estatal de Estambul – Turquía. Esta investigación con enfoque cuantitativo, descriptivo se llevó a 96 estudiantes Resultados: El nivel de significación se delimitó como $p < .05$, quienes expresaron al final del proceso investigativo que poder tener colaboración de los compañeros en las tareas de lectura les hace sentir una experiencia más positiva y esto permite visibilizar la importancia de las actividades colaborativas en el procedimiento de aprendizaje del escolar. En el que se confirma que el resultado mostró que las lecciones de lectura electrónica podrían

mejorar significativamente las habilidades de comprensión lectora de los escolares y fomentar su adquisición del lenguaje.

De igual manera, según Sánchez (2021) en su artículo tuvo como variables factores y Comprensión lectora. Cuyo objetivo fue delimitar los factores académicos, socioculturales y personales de los estudiantes de primaria en el sureste mexicano. Indagación cuantitativa, correlacional, y la población fue de 677. Los resultados muestran alta normalidad. Por lo que se concluye que los resultados presentados en este estudio, incluidos los factores académicos, socioculturales y personales, son alentadores. Una de las razones es que los sujetos de este estudio participaron en actividades de lectura. Quizás estas lecturas no sean representativas del tipo de escritura que se leería en los círculos académicos. Sin embargo, a pesar de los diferentes perfiles de lectura de los estudiantes, leen y se involucran en la lectura por placer.

Por consiguiente de acuerdo a Contreras (2021) en su investigación tuvo como variables, las herramientas tecnológicas de información y comunicación y comprensión lectora. La finalidad principal de la indagación fue averiguar cómo las habilidades de lectura son influenciadas por las herramientas tecnológicas de información la comunicación. Utilizó el enfoque cuantitativo en este estudio, y el nivel de detalle fue descriptivo y correlacional. 52 estudiantes en la población. Cuando se compararon variables para determinar si la hipótesis propuesta es verdadera o falsa mediante análisis estadístico, se ha empleado el coeficiente de correlación de Pearson. El resultado reveló una correlación positiva media con un valor P de Pearson de 0,606. Como resultado, es posible afirmar que el uso de las TIC incide favorablemente en el procedimiento de comprensión de lectura y la relación entre estas variables.

Asimismo, según Arcos (2020) en su indagación tuvieron como Variables Ava Gamificado y Comprensión Lectora. Objetivo: examinar cómo la utilización de un AVA gamificado en la plataforma Chamilo LMS afecta el progreso de la competencia en la lectura de los escolares de la Institución Educativa Mayor de Yumbo. Tipo: Cuantitativo. Diseño: Correlacional. Población: 33 estudiantes de grado décimo. El coeficiente de correlación de Pearson de 0.268 reveló que el uso de un AVA gamificado en la plataforma Chamilo LMS tendría un efecto positivo en

el crecimiento de la competencia en la lectura en los escolares de décimo grado de la Entidad en Educación Mayor.

A nivel nacional, según Pariona (2022) pretendió demostrar cómo la herramienta Kahoot afectaba en la comprensión de lectura de los escolares. La primera variable que usó fue una aplicación Kahoot y la segunda fue una comprensión lectora. La metodología utilizó una estrategia cuantitativa de tipo fundamental, método descriptivo correlacional, hipotético-deductivo. La población de 215 estudiantes y el diseño que se utilizó fueron ambos no experimentales. Resultados: Los estudiantes de educación básica que utilizan la plataforma Kahoot predicen significativamente su comprensión lectora, según una correlación en las variables con un Spearman Rho de 0.798. El análisis demuestra que la comprensión del texto mejora en proporción directa a la cantidad de tiempo que se pasa usando la plataforma Kahoot.

De la misma forma según Calderón et al. (2022) en su indagación tuvieron como Variables a la gamificación y la comprensión en la lectura en escolares. Objetivo: examinar cómo la ludificación (gamificación) afecta la comprensión en la lectura de los escolares del nivel primario durante la pandemia en un distrito de Lima. Tipo: Cuantitativo. Diseño: Correlacional. Población: Niños de escuelas primaria, específicamente segundo grado. Se escogieron como muestra 90 estudiantes de escuelas primarias. Se les aplicaron dos cuestionarios. Los instrumentos utilizados se radican a encuestas. Se demostró que la gamificación proporciona información técnica y analítica para actividades mecánicas y dinámicas, así como componentes de comprensión lectora, particularmente en textos escritos, y utiliza el razonamiento para desarrollar los procesos interpretativos de los alumnos. Concluyendo que la gamificación afecta la comprensión y el uso de la lectura ya que la pandemia ayuda a digitalizar el proceso de instrucción.

De acuerdo a Chavez et al. (2021) el artículo fue elaborado con el objetivo de utilizar un tutor inteligente y realidad aumentada para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de cuarto grado del establecimiento educativo El Divino Maestro de la ciudad de Cartavio. En su desarrollo se utilizaron las fases de exploración, iniciación, producto y prueba de la metodología Mobile-D. Los servicios Google Firebase, DialogFlow y ARcore se utilizaron junto con el lenguaje de

programación Kotlin al crear el software. Los resultados luego de implementar el tutor inteligente con realidad aumentada mostraron un aumento del 50 por ciento en el interés por la lectura, un aumento del 46 punto 2 por ciento en la información recibida sobre comprensión lectora y un aumento del 69 punto 3 por ciento en la proporción de estudiantes que completan con éxito la comprensión lectora.

Según Maldonado (2019) el objetivo fue establecer una conexión entre la comprensión de lectura de los escolares y la plataforma en línea Kahoot. Se aprovechó una metodología correlacional transversal, cuantitativo fundamental. 148 alumnos conformaron la muestra. Los resultados muestran una correlación de Spearman 0,700 en la estadística concluyendo que se encuentra una relación elocuente en la plataforma online Kahoot y la comprensión de lectura.

En suma, de acuerdo a Menacho et al. (2020) en su indagación tuvieron como Variables a la competencia lectora y las plataformas TIC. Objetivo: Delimitar la conexión entre la conciencia fonológica de alumnos de segundo grado y la comprensión lectora. Tipo: Cuantitativo. Diseño: Correlacional. Población: Alumnos del segundo grado. Se incluyeron en la muestra 126 alumnos de segundo grado, quienes fueron elegidos al azar. Los instrumentos utilizados fueron las encuestas. Según la investigación, la comprensión de la lectura y la conciencia fonológica están significativamente correlacionadas, tiene un Rho Spearman = 0,721 y un $p = 0,05$.

Para terminar, de acuerdo a Balbín (2018) Incluyó la comprensión lectora y la solución de problema como variables en su investigación para intentar comprender la relación entre ellas. La metodología utilizada fue de nivel básico, descriptivo, correlacional, cuantitativo. 121 estudiantes conformaron la población. Resultados: con un valor de r-cuadrado de 0,87. Conclusiones: Hallaron correlación significativas entre las variables de comprensión de lectura y solución de problemas en la materia matemática entre escolares de segundo grado de entidades públicas en El Tambo Huancayo.

En los postrimeros años la importante presencia de las TIC en la educación, ha tenido gran relevancia, disponibilidad de herramientas y tecnología en esta década ha crecido, junto con la influencia del uso de las plataformas educativas para mejorar la educación, de esta manera enseñar y aprender se entiende de otra forma, después de tantos años se pone mayor énfasis en el aprendizaje apoyado

en tecnología, plataformas, juegos online y de forma significativa, relacionados con las actividades de aprendizaje en el aula de clases. (Arbelaes, 2019). Con el desarrollo de la sociedad, los conceptos psicológicos y teóricos que sustentan la educación también han cambiado, han surgido conceptos éticos, que han dado un vuelco importante en el ámbito de la educación. Actualmente, la teoría constructivista es una de las teorías más importantes que sostienen el incremento de la información técnica, uso de plataformas educativas, la comunicación y los métodos de enseñanza basados en Internet (Blanda, 2018).

En este estudio se consideró Kahoot como la primera variable que fue base para la comprensión teórica y la conceptualización y medición de indicadores.

Según Conde-Felipe (2022) menciona que en el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), el modelo de transferencia de conocimiento unidireccional está siendo reemplazado por un modelo de aprendizaje que fomenta el aprendizaje activo de los escolares. Este cambio en el paradigma de la enseñanza se combina con métodos innovadores que utilizan nuevas tecnologías. Hoy en día existen muchas herramientas de aprendizaje en línea diferentes, la más famosa de las cuales son los videojuegos. Kahoot es uno de ellos, y destaca por su versatilidad, en consecuencia, es una herramienta de aprendizaje eficaz para todos los niveles educativos.

Según Toriz (2018) Kahoot ha permitido que los estudiantes rompan la paradigma de la clase mientras se divierten, ya que módulos pueden programarse para las últimas horas de clases. Asumiendo que el curso hasta un cierto momento ha sido muy teórico o tiene mucha actividad de escritura, la atención promedio no es lo que se esperaría, por lo que el Kahoot les permite aprender mientras se divierten.

Crespo (2022) menciona que los juegos son productos terminados y objetos reales, pero la gamificación comienza con un contenido didáctico y define los elementos y el espíritu de los juegos como actividades que se enmascaran. Foncubierta y Rodríguez (2018), señalaron que el juego interviene en forma de comportarse de los individuos, como generar placer, dominio y autonomía. La solución a la pereza y la dificultad es convertir una actividad en un juego. Por otra parte, Peña et al. (2020) menciona que los profesores pueden instituir y trazar interrogaciones, búsquedas, estimaciones y otras tareas utilizando la aplicación

educativa Kahoot, que los estudiantes pueden usar para interactuar con la aplicación utilizando sus dispositivos móviles para responder a la pregunta. En sus bases teóricas, según Peña et al. (2020) menciona a la actividad como dimensión uno, indicando que el nivel de uso y accesibilidad que el usuario tiene con esta plataforma. El proceso de aprendizaje es la segunda dimensión que utiliza, indicando la flexibilidad y tiempo que el usuario tiene de interacción en la plataforma

Según Chevarría et al. (2018) planteó sobre las situaciones didácticas como una forma de simular el procedimiento de instrucción y formación de manera que el proceso se describe como un juego en el que docentes y alumnos definen o prescriben reglas y comportamientos ocultos. También, Montes y Vallejos (2019) citan los numerosos aportes de la tecnología para el procedimiento de enseñanza-aprendizaje, entre ellos la rápida transmisión de información y la sencillez de la interacción con el usuario. De acuerdo a Zichermann y Cunningham (2019) proponen el estado de flujo de enfoque y alegría donde los estudiantes pueden utilizar iconos, puntuaciones, niveles, etc. Mejora tu sincronización y tus habilidades psicológicas realizando actividades de juegos convencionales. Dicho todo esto, las dimensiones que se utilizará para la investigación son: primero; aprendizaje, se utilizará como indicadores el uso y accesibilidad. Segundo; gamificación, que tiene como indicadores la flexibilidad y estructura de contenido. Tercero; nuevas tecnologías, que tiene como indicador la gestión de las aplicaciones y recursos digitales.

La comprensión lectora también se considera como una segunda variable. que fue base para la comprensión teórica y la conceptualización y medición de indicadores.

El paradigma desarrollado por Vygotsky (1920) es un modelo psicológico que conecta la práctica, la educación, la cultura y el desarrollo psicológico en cuestiones de aprendizaje. También se le conoce como modelo sociocultural o modelo sociohistórico. Se esfuerza por explicar cómo la cultura afecta el desarrollo de las personas y destaca factores cruciales como posibles áreas de mejora.

Según Murillo (2009) quien mencionó que el paradigma cognitivo procesamiento de la información o psicología cognitiva, este modelo surgió a fines de la década de 1950, pero siguió siendo popular hasta la década de 1970. Este modelo sugiere que el acceso al conocimiento requiere un énfasis en aspectos

cognitivos como el descubrimiento, la percepción, la atención, la memoria, el juicio, la inteligencia, el lenguaje y el aprendizaje. Además, esta teoría se ocupa principalmente del estudio del simbolismo espiritual.

Crespo (2022) mencionó que, la comprensión o entendimiento de la lectura está relacionada directamente con aspectos socioculturales porque conecta sus conocimientos previos con la nueva información proporcionada por el texto. El aprendizaje es una actividad importante en la asociación colectiva y cultural del medio ambiente para los seres humanos porque es un mecanismo importante de educación y aprendizaje. Por eso necesitamos pensar en cómo, por qué y para qué estudiamos. En sus bases conceptuales toma como dimensión uno el nivel literal, tomando como indicadores el tiempo los personajes y precisa el espacio. Como dimensión dos tenemos a el nivel inferencial, que tiene como indicadores; infiere el significado de la palabra, establece relaciones causa-efecto y deduce el propósito del texto. Tercera dimensión; nivel crítico, tiene como indicadores; realiza juicios propios frente a una conducta, realiza juicios de valor.

Por otra parte, según Maldonado (2019) asevera que la comprensión lectora es una lectura minuciosa que tiene muchas características diferentes. Uno de ellos es constructivo porque explica el mensaje. El segundo es interactivo porque se combina la intención del autor con el conocimiento previo de cada persona. Es estratégico porque es variable según el propósito que el estudiante quiera expresar y finalmente es cognitivo porque controla el proceso de pensamiento. La comprensión lectora es un ciclo sistemático que consta de tres fases: lectura, comprensión y respuesta.

De acuerdo a Monroy (2019) planteó sobre la extracción y síntesis como teorías de la comprensión lectora, porque cada vez que leemos extraemos información e inmediatamente formamos opiniones. Es bueno leerlo, pero cualquiera puede entenderlo, pero pocas personas lo entienden porque requiere un proceso de integración del conocimiento existente y del contexto sociocultural. Las dimensiones utilizadas en la investigación fueron; uno; Nivel literal que tiene como indicadores reconocer la idea principal y secundaria, identifica los personajes principales, dos; Nivel inferencial, reconoce la connotación de las palabras, infiere el objetivo de la lectura, reconoce la connotación de las palabras, tres; Nivel crítico, que tiene como indicadores, reconoce el resumen en alternativas y precisa el

tiempo y espacio. Trabajando con una escala de valores de likert del 1 al 4, niveles de rango; bajo (20-38), medio (39-59), alto (60-80).

Entre las conjeturas de la comprensión lectora se cuenta 1) De acuerdo con la teoría de Vygotsky, la diferencia entre el conocimiento actual de un alumno y lo que él o ella es capaz de saber es lo que determina el nivel real de desarrollo de un estudiante, que se mide por el grado de desarrollo próximo así como la capacidad para resolver problemas, que es determinado por la cooperación del estudiante con un adulto o un compañero de clase para resolver un problema según Cárdenas y Guamán (2019) , 2) La teoría de Bruner señaló que El lenguaje permite a los sujetos relacionarse con la cultura y comprender y construir su significado. El ejemplo más obvio son los recién nacidos que adquieren la capacidad de comprender el significado antes de adquirir la capacidad de utilizar el lenguaje de acuerdo a (Bruner, 1998); 3) Según la teoría de Gergen, la función de los significados permite a esta disciplina ignorar el problema de la exclusión porque, cuando se enredan en relaciones, pueden generar nuevos significados indefinidamente (Gergen, 2006).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

La indagación fue de tipo básica, de acuerdo a Amaiquena (2019) su objetivo es avanzar en el conocimiento científico y no se intenta compararlo con nada útil, por lo que la investigación fue básica en el sentido de que se lleva a cabo dentro de un marco teórico y lo sigue.

El enfoque fue el cuantitativo, el discernimiento tiene que ser juicioso y que se produce a través de un juicio deductivo en el que se examinan las hipótesis previamente formuladas utilizando datos estadísticos y un análisis inferencial (Mata, 2019).

Esta investigación fue transversal y diseño no experimental (sin seguimiento) con muestras transversales, correlacionadas, poblacionales o representativas en momentos específicos (Ñaupas et al., 2014).

Correlacional, en la exploración se miden dos variables y se utiliza la relación estadística (correlación) en ellas como base para los hallazgos, sin necesidad de incluir variables externas para deducir conclusiones relevantes (Arias y Covinos, 2021).

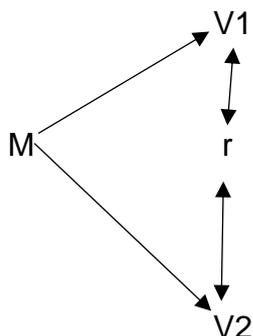
Se usó el Método hipotético-deductivo, es aquella que inicia de una hipótesis sustentada en el avance teórico de una determinada ciencia, la cual, aplicando los principios lógicos de la deducción, permite arribar a nuevas conclusiones y predicciones empíricas que luego son sujetas a verificación (Popper, 2019).

Esta investigación es de corte transversal, para recolectar datos se lleva a cabo en un solo ciclo de tiempo. La finalidad es describir variables, formas y efectos en las relaciones (Huairé, 2019).

El paradigma empleado fue el positivista, en el cual la investigación se fundamenta en comprobar hipótesis, mediante métodos estadísticos y numéricos, de la misma forma contrastar la relación que se presentan en las variables de una forma numérica (Ricoy, 2006).

Figura 1

Diseño de Investigación correlacional



Nota, En base a Arias (2020).

Donde:

M = Muestra de alumnos del 5° Grado nivel Primaria en una Escuela Pública de San Juan de Lurigancho

V1 = Kahoot

V2 = Comprensión lectora

r = Relación entre variables

3.2. Variables y operacionalización

Variable 1: Kahoot

Definición conceptual:

En la aplicación educativa Kahoot, los maestros pueden diseñar encuestas, cuestionarios, pruebas y otras tareas que los escolares pueden interactuar usando sus dispositivos móviles para responder (Peña, 2020).

Definición operacional:

La operacionalización de la variable 1: Kahoot se realizó en base a sus tres dimensiones: Dimensión 1: Aprendizaje, Dimensión 2: Gamificación y Dimensión 3: Nuevas tecnologías, distribuidas en 20 ítems

Indicadores:

Uso y facilidad de accesibilidad, flexibilidad y estructura del tema, gestión de las aplicaciones y recursos digitales

Escala de medición. Escala de Likert, Ordinal

Variable 2: Comprensión lectora

Definición conceptual de la variable 2:

La comprensión lectora es tanto un proceso como un resultado de la interacción entre el lector y el texto. Estos datos serán posteriormente recuperados de la memoria semántica planteando consultas sobre el texto leído utilizando las rutinas de acceso al léxico (Castro, 2019).

Definición operacional:

La operacionalización de la variable 2: Comprensión lectora, se operacionalizó en base a sus tres dimensiones: Dimensión 1: Nivel literal, Dimensión 2: nivel inferencial y Dimensión 3: Nivel crítico, distribuidas en 26 ítems

Indicadores: Recuerda escenas, reconoce los detalles, construye el significado; infiere el mensaje, reconoce el significado, reconoce la sucesión de las distintas escenas y precisa el tiempo y espacio de la lectura.

Escala de medición: Ordinal, Escala de Likert

3.3. Población, (criterios de selección) muestra y muestreo, unidad de análisis

Población

La muestra de estudio fue conformada por 123 escolares del quinto grado de una escuela pública de San Juan de Lurigancho. La población, teniendo en cuenta a Arias y Covinos (2021) es el grupo de todos los casos con características comparables.

Tabla 1

Población de estudiantes de primaria

Quinto grado	Número de estudiantes
A	30
B	30
C	33
D	30
Total	123

Nota. Datos tomados del Siagie-nóminas de matrícula quinto grado 2023

Criterio de inclusión

- Alumnos de masculinos y femeninos
- Alumnos inscritos en el quinto grado primaria de una entidad educativa pública en San Juan de Lurigancho
- Estudiantes decididos a cooperar con la investigación

Criterio de exclusión

- Alumnos que optaron por no participar en responder la encuesta.
- Alumnos que no llenaron la encuesta.

Muestra

La muestra fue de 93 alumnos de una escuela primaria que cursan quinto grado. Según Tamayo (2012) citar el hecho de que cuando una población es pequeña, toda la población debe tomarse en cuenta como muestra; esto es especialmente cuando el estudio involucre a toda la población.

Tabla 2

Distribución de la muestra de investigación

Quinto grado	Número de estudiantes
A	30
C	33
D	30
Total	93

Nota. Datos que indican el número de estudiantes de quinto grado.

Muestreo

Sánchez et al. (2018) señalaron que se utiliza una fórmula, pero depende del proceso de investigación, y que los estudiantes que cumplen con los discernimientos de inclusión participan en un muestreo de tipo probabilístico.

En este caso, se reconoce la posibilidad de que cada componente integre la muestra. También describe el muestreo no probabilístico como un procedimiento en el que se desconoce si ciertos miembros de la población se incluirán en la muestra. Por lo tanto, en el estudio fueron partícipes 93 escolares de 5° grado de una escuela primaria de una Entidad de Educación.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1 Técnicas

De acuerdo a Sánchez (2017) una forma de recopilar datos cruciales sobre la realidad o los fenómenos según el objetivo de la indagación, es la técnica. Se utilizará la metodología de investigación de encuestas.

3.4.2 Instrumento

La encuesta fue el método utilizado. Los instrumentos son herramientas diseñadas para ayudar al estudio a lograr sus objetivos (Arias, 2020).

Los instrumentos utilizados en la indagación fue el cuestionario donde se hallan inmersas las preguntas de las variables de estudio, los instrumentos son aplicados a la población para ser puesto en práctica. Veinte preguntas sobre la variable 1 (Kahoot) y 26 sobre la variable 2 (Comprensión Lectora) componen el cuestionario.

Propiedades psicométricas ACL - 1A de comprensión lectora en la realidad española

En línea con Catalá et al. (2001) El ACL-1A mide la comprensión lectora en cuatro niveles diferentes: literalmente (incluyendo ideas e información explícitamente declaradas en la lectura), reconstructiva (los estudiantes analizan y sintetizan ideas e información explícitamente declaradas en la lectura), y/o necesitan ser organizadas. texto), razonamiento o interpretación (los estudiantes usan ideas e información con claridad, hacen conjeturas e hipótesis), crítica o crítica. Hay 24 elementos de prueba.

Propiedades psicométricas ACL - 1A de comprensión lectora adaptado a la realidad peruana

Delgado, Escurra y Torres (2020) modificaron la prueba de evaluación de lectura. ACL - 1ª, originarios de G. Catala, M, Catalá, E. Molina y Moncl. R. La confiabilidad de la prueba se investigó utilizando el alfa de Cronbach y se descubrió un coeficiente de consistencia interna de 0.81, una señal de que la prueba es confiable. Dado que la prueba solo contiene un factor, se efectuó un análisis factorial confirmatorio para determinar la validez de la prueba. Los escolares de entidades educativas estatales y no estatales mostraron niveles significativamente diferentes de comprensión lectora, siendo este último grupo el que mostró el nivel más alto. En un estudio que involucró a 885 escolares de primer grado de escuelas

públicas y privadas, no hubo diferencias perceptibles de género en la comprensión lectora.

3.4.3 Validez y confiabilidad

Validez

Según Arias (2020) se conoce como validez a la cualidad de un resultado de investigación que incita a las personas a aceptarlo como un hecho incuestionable. Las herramientas utilizadas en esta investigación fueron validados por 5 expertos, quienes establecieron que las herramientas son aplicables, lo cual se aprecia en la Tabla 3.

Tabla 3

Validación de los instrumentos a través de expertos

	Experto	Grado	Especialidad	Kahoot	Comprensión lectora
1	Romero Gutiérrez, Miriam	Maestra en Psicología educativa	Metodóloga	Aplicable	Aplicable
2	Díaz de la Cruz, Esther	Maestra en Administración de la educación	Metodóloga	Aplicable	Aplicable
3	Alvites Miranda, María Judith	Maestra en Psicología educativa	Metodóloga	Aplicable	Aplicable
4	Lozano Mavila, Vanessa Margot	Maestra en Administración de la educación	Estadista	Aplicable	Aplicable
5	Pablo Huamaní, Rebeca	Maestra en Docencia Universitaria y Gestión educativa	Temático	Aplicable	Aplicable

Nota. En base a la validez de expertos del Anexo 6.

Confiabilidad

La consistencia de un instrumento de medición entre una variedad de usuarios, independientemente de quién lo esté usando o cuándo, debe evaluarse para determinar la confiabilidad de la herramienta (Tuapanta et al., 2017).

Tabla 4

Resultados de la Confiabilidad

Variable	Alfa de Cronbach	Nivel
Kahoot	0,756	Alto
Comprensión Lectora	0,766	Alto

Nota. Resultados del Alfa de Cronbach en base a la data.

La confiabilidad de los instrumentos de investigación se encuentra en un nivel alto y aceptables por lo cual tienen la confiabilidad para su aplicación de acuerdo a los resultados del Alfa Cronbach.

3.5. Procedimientos

Lo siguiente fue creado para desempeñar con los objetivos de la investigación: (1) obtención de la aprobación institucional; (2) ratificación de especialistas para evaluar su idoneidad y credibilidad; y (3) establecer confiabilidad con el Alfa de Cronbach. (4) Para el procesamiento de datos se utilizó Excel 19. Junto con el SPSS, este programa se utilizó para desarrollar la estadística inferencial.

3.6. Método de análisis de datos

En la obtención de resultados descriptivos de las variables de estudio, el procesamiento de datos se realizó mediante métodos estadísticos descriptivos, al igual que se establecieron los niveles para cada variable. Mediante el uso del coeficiente rho de Spearman, las estadísticas inferenciales ayudaron a probar las hipótesis.

3.7. Aspectos éticos

La investigación se desarrolló teniendo en cuenta los cuatro principios éticos.

(1) Benéfico: Se explicó el objetivo del estudio y las ventajas que se derivarán del mismo para el beneficio de la colectividad educativa y el amparo de sus derechos. (2) No maleficencia: los datos solo se usaron para investigación académica manteniendo el anonimato de los participantes. (3) Autonomía: Se tuvo en cuenta el consentimiento que se informó a los padres o tutores y se respetaron sus requisitos para la participación en el estudio. (4) Justicia: Todos los participantes fueron considerados con equidad y justicia. Los alumnos dispusieron de la misma cantidad de tiempo para completar los cuestionarios, y de la misma manera, se planteó cualquier duda o dificultad que tuvieran en la comprensión de alguna de las interrogantes.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos

4.1.1. Análisis descriptivo del objetivo general

Tabla 5

Tabla cruzada entre Kahoot y la comprensión lectora

		V2 Comprensión lectora (agrupada)		
			Alto	Total
V1 Kahoot	Alto	Recuento	93	93
(Agrupada)		% del total	100,0%	100,0%

Nota. Datos indican las tabulaciones cruzadas de comprensión lectora y Kahoot.

Teniendo en cuenta lo indicado, se deduce que el 100,00% de alumnos de una entidad educativa de Lima practican en un nivel alto la comprensión lectora, a su vez, practican el Kahoot en un nivel alto, tal como lo demuestra la Tabla 5.

4.1.2. Análisis descriptivo del objetivo específico 1

Tabla 6

Tabla cruzada entre el Kahoot y el nivel literal de la comprensión lectora

V1 Kahoot		V2D1 Nivel literal	
		Alto	Total
		Recuento	93
		% del total	100,0%

Nota. Elaborado en base a los resultados de la encuesta aplicada a los alumnos. En la Tabla 6, se muestra que el 100% de escolares, aplican el nivel literal en un nivel alto, de igual manera el Kahoot es aplicado en un nivel alto.

4.1.3. Análisis descriptivo del objetivo específico 2

Tabla 7

Tabla cruzada entre el Kahoot y el nivel inferencial de la comprensión lectora

V1 Kahoot		V2D2 Nivel inferencial	
		Alto	Total
		Recuento	93
		% del total	100,0%

Nota. Desarrollado en base a los resultados de la encuesta aplicada a los escolares. De acuerdo a la Tabla 7, la variable Kahoot, es aplicada por los estudiantes en un 100,0% en el nivel alto y de igual manera el nivel diferencial se encuentra en un nivel alto.

4.1.4. Análisis descriptivo del objetivo específico 3

Tabla 8

Tabla cruzada entre el Kahoot y el nivel crítico de la comprensión lectora

V1 Kahoot		V2D3 Nivel crítico		
		Alto	Medio	Total
	Recuento	16	77	93
	% del total	17,2	82,8%	100,0%

La tabla 8, revela que la variable Kahoot tuvo un 82,8% de niveles altos y del mismo modo el nivel crítico de la comprensión de lectura y que están representados por 77 alumnos, asimismo el 17,2% del Kahoot tuvo un nivel medio y de la misma manera el nivel crítico se encontró en un nivel medio.

4.2. Análisis inferencial

4.2.1. Contrastación de la hipótesis general

Tabla 9

Prueba de la correlación del Kahoot y la comprensión lectora

		V1	V2
		Kahoot	Comprensión Lectora
Rho de Spearman	V1 Kahoot	1,000	,309**
		Sig. (bilateral)	. ,001
		N	93 93
	V2 Comprensión Lectora	,309**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001 .
		N	93 93

Nota. Datos que indican la Prueba de normalidad entre Kahoot y la comprensión lectora.

En la Tabla 9 se estima $p = 0.000$ para las dos variables, y < 0.01 considerando la decisión de refutar H_0 y asumir H_a . Conclusión: Existe una relación directa y significativa entre las variables, con $Rho=0.309$ mostrando una correlación positiva débil (ver Anexo 10).

4.2.1. Contrastación de la hipótesis específica 1

Tabla 10

Prueba de correlación entre el Kahoot y el nivel literal

			V1Kahoot	V2 D1 Nivel literal
Rho de Spearman	V1Kahoot	Coeficiente de correlación	1,000	,346**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	93	93
	V2D1Nivel literal	Coeficiente de correlación	,346**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	93	93

Nota. Datos que indican la Prueba de correlación entre el Kahoot y el nivel literal. La tabla 10, determinó que el p valor= 0,001 para las variables analizadas, teniendo en cuenta dicho resultado se rechazó la Ho, aceptándose la Ha. Conclusión: Existe una correlación directa y significativa en las variables, teniendo un Rho= 0,346, resultando una correlación positiva débil (Anexo 10).

4.2.2. Contrastación de la hipótesis específica 2

Tabla 11

Prueba de correlación entre el Kahoot y el nivel inferencial

			V1 Kahoot	V2D2 Nivel inferencial
Rho de Spearman	V1 Kahoot	Coefficiente de correlación	1,000	,349**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	93	93
	V2D2 Nivel inferencial	Coefficiente de correlación	,349**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	93	93

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Nota. La tabla 11, visualiza la correlación entre el Kahoot y el nivel inferencial.

La Tabla 11 visualiza que $p=0.001$ para las variables analizadas es < 0.01 , refutando H_0 y asumiendo H_a . Existe una conexión directa y significativa entre las variables con un $Rho=0,349$.

4.2.3. Contrastación de la hipótesis específica 3

Tabla 12

Prueba de correlación entre el Kahoot y el nivel criterial

			V1Kahoot	V2D3 Nivel criterial
Rho de Spearman	V1 Kahoot	Coefficiente de correlación	1,000	,456**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	93	93
	V2D3 Nivel criterial	Coefficiente de correlación	,456**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	93	93

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Nota. Datos que indican la Prueba de correlación entre el Kahoot y el nivel criterial. En la tabla 12 se muestra que el p valor= 0,000 para las variables analizadas es menor a 0,01, por lo tanto, se rechazó la Ho y se aceptó la Ha. Conclusión: Coexiste una conexión directa y significativa entre las variables, con un Rho= 0,456. Siendo una correlación positiva moderada (Anexo 10).

V. DISCUSIÓN

En el actual capítulo, partiendo por el objetivo general de la investigación, con un coeficiente de Spearman de 0.309 y un valor de $p=0.000<0.05$, los escolares de quinto grado de una escuela pública de San Juan de Lurigancho en el año 2023 encontraron una correlación directa y significativa entre Kahoot y la comprensión lectora, rechazando H_0 y deduciendo que existe una relación directa entre las variables. El análisis descriptivo revela que todos los escolares tienen un alto nivel de comprensión lectora y un alto nivel de práctica de Kahoot. De acuerdo con los hallazgos descriptivos, las variables de estudio revelaron que los estudiantes utilizaron Kahoot y demostraron un alto nivel de comprensión lectora del 100%.

Lo anterior es convergente con Arcos (2020), en su indagación con Variables Ava Gamificado y Comprensión Lectora. Objetivo: Para aprender cómo el uso de una AVA gamificada en la plataforma LMS Chamilo afectó el crecimiento del dominio de la lectura en los estudiantes de la institución educativa superior de Yumbo en el décimo grado. Se tuvo como resultados, el coeficiente de correlación de Pearson es 0,2689, lo que deduce que el uso de AVA gamificado en la plataforma Chamilo LMS de Yumbo Higher Education tiene un impacto positivo en el progreso de la lectura de escolares en el décimo grado. Esta convergencia se dio por el $Rho= 0,309$ de la investigación y de Arcos $Rho= 0,268$.

Asimismo, se diverge con Baez et al. (2022) en su investigación con variables Recursos Educativos Digitales y comprensión en la lectura. Con el objetivo de Conocer los efectos de los recursos de aprendizaje online gratuitos en los niveles de comprensión en la lectura de los alumnos de cuarto curso del colegio departamental madrileño San Patricio Puente de Piedra. Los hallazgos demostraron que, se halló un Rho valor de 0,861 concluyendo que la variable recursos educativos digitales influye significativamente en la comprensión de la lectura.

Se usó la referencia de Crespo (2022) en relación con los fundamentos teóricos de la variable dependiente de comprensión lectora. Según esta fuente, los aspectos socioculturales influyen en la capacidad de comprensión de la lectura, ya que conectan el conocimiento previo de la persona que lee con la nueva información del texto. El aprendizaje es clave en la educación y comprensión del entorno colectivo y cultural, esencial para los seres humanos. Debemos reflexionar

sobre el propósito y la necesidad de nuestros estudios. La comprensión lectora implica entender el sentido de un escrito mediante procesos mentales. La lectura es difícil y requiere de tiempo y práctica para que los infantes la aprendan. Para aprender a leer, se deben adquirir y perfeccionar diversas técnicas que permitan alcanzar la comprensión y la fluidez. Debes leer con precisión, fluidez y entonación adecuada. Comprenda lo que está leyendo, eso es lo más importante.

De acuerdo al objetivo específico 1, se encontró una relación directa y resultados significativos entre el kahoot y los niveles de alfabetización literal de quinto grado. Este hallazgo apoya la hipótesis alternativa y contradice la afirmación de Ho al demostrar una conexión significativa entre kahoot y la comprensión de lectura literal. Esta relación tiene un coeficiente de correlación de 0,346 y un valor p de 0,001.

Los hallazgos respaldan la investigación de Arcos (2020) utilizando con Variables Ava Gamificado y Comprensión Lectora. La finalidad de este estudio fue estudiar cómo impacta el uso de AVA gamificado en la plataforma Chamilo LMS en el desarrollo de la lectura de los estudiantes de grado 10 en una institución de educación superior Yumbo. Según los resultados representados por un coeficiente de correlación de Pearson de 0.268, el uso de AVA gamificado alojado en la plataforma Chamilo LMS tendría un impacto positivo en el desarrollo lector de los estudiantes. Alcalde de Educación Yumbo.

Es divergente con Contreras (2021) en su investigación tuvo como variables, Las herramientas de tecnología de la información y comunicación y comprensión lectora. Para analizar las relaciones entre las variables y comprobar si la hipótesis propuesta es válida, se hizo un análisis estadístico según el coeficiente de correlación de Pearson, arrojando una P de Pearson de 0,606 y una media de correlación positiva. Por tanto, se puede decir que el uso de herramientas TIC tiene un efecto positivo en el proceso lector y en las relaciones entre estas variables.

Gordillo y Flores (2009) se utilizaron como base teórica para la dimensión del nivel literal de comprensión lectora, donde se establece que es responsabilidad del lector reconstruir el texto según su estructura. Puede identificar frases y palabras clave rápidamente en el texto. No debes alterar la comprensión y pensamiento del lector de manera intencional. Tiene dos niveles. La lectura de nivel 1 implica encontrar y comprender la información implícita en un texto, como las

ideas principales, secuencias de acción y contenido implícito, a través de la identificación de elementos específicos como comparaciones de personajes, tiempos y lugares claros. El origen de algunos sucesos. La lectura profunda (Nivel 2) implica la identificación de ideas y temas interrelacionados mediante una lectura cuidadosa. En este nivel, se sabe que la información está en el texto sin necesidad de procesos cognitivos complejos para obtenerla. Los datos deben leerse claramente por los lectores. En este nivel de comprensión, el lector puede percibir y recordar claramente la información y las escenas del texto. Esto hace posible identificar párrafos de texto encontrando ideas principales, secuencias de acciones, personajes principales y personajes secundarios.

De todo lo analizado, se determinó que el nivel literal es muy importante en los estudiantes donde debe de reconocer la idea principal y secundaria de un texto, dado que esto requiere de un proceso de integración del contexto sociocultural y el conocimiento existente, en esta situación los docentes deben de encontrar situaciones alternativas y efectivas que ayuden a los alumnos a mejorar esta dimensión.

Considerando al segundo objetivo específico. El objetivo fue determinar la relación entre Kahoot y la dimensión de inferencial de comprensión lectora en alumnos del 5° grado.

Los resultados obtenidos para el objetivo específico dos mostraron una relación directa y significativa entre Kahoot y la dimensión nivel inferencial de comprensión lectora en escolares de quinto grado de una escuela pública. Los escolares de la clase de quinto grado de una escuela pública, utilizaron Kahoot y la dimensión de nivel inferencial de comprensión de lectura. La hipótesis alternativa se sustenta en un coeficiente de correlación de 0.349 y un valor de p de 0.001 entre la relación Kahoot y la dimensión nivel inferencial de comprensión lectora en estudiantes de quinto grado, lo que contradice a H_0 .

Esto coincide con lo hallado por Arcos (2020) utilizando con Variables Ava Gamificado y Comprensión Lectora. La finalidad de este estudio fue estudiar cómo impacta la utilización del AVA gamificado en la plataforma Chamilo LMS en el desarrollo de la lectura de los estudiantes de grado 10 en una institución de educación superior Yumbo. Según los resultados representados por un coeficiente de correlación de Pearson de 0.268, el uso de AVA gamificado alojado en la

plataforma Chamilo LMS tendría un impacto positivo en el desarrollo lector de los escolares. Alcalde de Educación Yumbo.

Pero discrepa con Maldonado (2019) su objetivo era determinar la relación que hay entre la plataforma virtual Kahoot y la comprensión lectora en los alumnos , cuyas. Los resultados muestran una correlación de Spearman 0,700 en la estadísticam se encuentra que la plataforma virtual Kahoot y la comprensión lectora tienen una relación efectiva.

De lo referido, se tuvo en consideración para la base teórica, la teoría de Bruner señaló que El lenguaje permite a los sujetos relacionarse con la cultura y comprender y construir su significado. El ejemplo más obvio son los recién nacidos que adquieren la capacidad de comprender el significado antes de adquirir la capacidad de utilizar el lenguaje.

Se concluyó que la dimensión del nivel inferencial es crucial para el desarrollo de los escolares en la comprensión de lectura, la inferencia del objetivo y significado de las palabras, y con Kahhot pueden mejorar su rendimiento académico. "Vygotsky afirmó que el nivel real de desarrollo de un estudiante viene dado por la distancia entre su conocimiento actual y lo que puede llegar a saber, y que esto se mide por su capacidad para solucionar problemas a través de la colaboración con un adulto o compañero de clase". Los lectores deben poder extraer información de lo que leen y sacar sus propias conclusiones. Todo este proceso se basa en una lista de frases codificadas o palabras clave y mezclas selectivas de ellas. Uno de los tres niveles que distinguen la comprensión lectora es el nivel de razonamiento. se relaciona con la capacidad de desarrollar hipótesis e interpretaciones mediante la integración de procesos mentales y diagramas para vincular ideas del pasado con ideas del presente. A veces es necesario el uso de sugerencias textuales implícitas. Al determinar la intención de comunicación del autor, o al especular o formular hipótesis sobre el texto leído, los estudiantes pueden descifrar los mensajes subyacentes y los dobles significados.

De acuerdo con el objetivo específico tres, Se encontró que Kahoot estaba directa y significativamente asociado con los estándares de lectura de quinto grado. La hipótesis alternativa se sustenta mientras H_0 es rechazada por el coeficiente de correlación de 0.456 y el valor de p de 0.000, los cuales muestran una conexión significativa entre Kahoot y la dimensión criterial de la comprensión lectora.

De lo anteriormente descrito, es convergente con Contreras (2021) en su investigación tuvo como variables, Herramientas para comprensión lectora y tecnologías de la información y la comunicación. El análisis estadístico utilizó el coeficiente de correlación de Pearson para examinar la relación entre las variables y determinar si la hipótesis propuesta es verdadera o falsa. El análisis produjo un valor P de Pearson de 0,606, que indicó una correlación positiva promedio. Como resultado, se puede deducir que el uso de herramientas TIC incide positivamente tanto en el procedimiento de comprensión lectora como en la relación entre estas variables.

Diverge con Pariona (2022) en su artículo, pretendía demostrar cómo la herramienta Kahoot afectaba en la comprensión lectora de los escolares. La primera variable que usó fue una aplicación Kahoot y la segunda fue una comprensión lectora. Resultados: Se observó una correlación de Rho de Spearman de $Rho = 0,798$ en las dos variables se concluyó que el uso de la variable antecedentes Kahoot se asoció significativamente con la comprensión lectora de los estudiantes de educación básica. En conclusión, encontrará que cuanto más use la plataforma kahoot, mejor comprenderá el texto.

De lo referido, se tuvo en consideración para la base teórica de dimensión criterial a la teoría de Bruner señaló que El lenguaje permite a los sujetos relacionarse con la cultura y comprender y construir su significado. El proceso por el cual el lector, después de leer, compara la información contenida en el texto con su propio conocimiento y práctica, presenta una especie de juicio de valor crítico y expresa su deducción individual sobre lo que ha leído. Puede desarrollarse a un nivel avanzado para determinar la intención de los creadores de contenido, pero esto requiere un procesamiento de datos cognitivo óptimo. En un importante nivel intertextual, se relaciona con la disposición de cuerpos de conocimiento de diferentes orígenes. . En este nivel, los lectores son reacios a establecer sus propios criterios o juicios. En este nivel, las intenciones ideológicas del autor se dan a través del texto, y también se restaura la expresión del pensamiento del lector. Finalmente, en este proceso existen ciertos valores del texto que se corresponden con otros valores a nivel cultural, y estos se logran a través de procesos de alusión, cita e imitación.

De todo lo expuesto se determinó que en el nivel criterial, el estudiante reconoce el resumen en alternativas y precisa el tiempo y el espacio y ello es muy importante porque a través del Kahoot optimizará su conocimiento lo cual repercutirá en su rendimiento académico.

El Cuestionario de Peña Cafuto 2020 y el Cuestionario de Lectura de Castro 2019 fueron fortalezas a nivel metodológico en el desarrollo de la actividad investigativa, pero debe ser aprobado antes de su adopción por profesionales en el campo de la educación. La autenticación externa proporciona un respaldo positivo de seguridad y uso según corresponda para su caso. Otro punto fuerte de esta metodología es la capacidad de seleccionar un diseño de estudio apropiado para el sujeto de prueba.

En cuanto a las debilidades encontradas en esta metodología, en otros escenarios similares de los dos estudios, las variables Kahoot han sido poco estudiadas, en ambos niveles interno y externo lo que dificulta la comprensión del impacto de los fenómenos educativos. Esto dificultó la discusión completa del resultado.

Las limitaciones que se presentan en la investigación radicarón principalmente en la forma de recoger la información, el cual, por dirigirse a alumnos de primaria, hubo inconvenientes para que todos los alumnos que participaron de muestra, puedan responder con seriedad la encuesta presentada.

Se recomienda, que en la investigación se debería tener como instrumentos los cuestionarios utilizados en la investigación. Además, existe la necesidad de contextualizar de forma más entendible, claro y preciso los resultados descriptivos de cada aspecto de las variables para que la información diferente permita discusiones ricas y significativas sobre los resultados. Finalmente, siempre debe considerar utilizar la literatura sociodemográfica para comprender otras características de los participantes que pueden ser estadísticamente relevantes para los aspectos y variables de su estudio.

VI. CONCLUSIONES

- Primera.** - Según un valor de $p=0.00<0.0001$ y un coeficiente de correlación positivo de $Rho=0.309$, que denota un aumento conjunto de ambas variables, el Kahoot y variable comprensión lectora se correlacionan significativamente en los escolares de quinto grado de una escuela pública. Teniendo un nivel de confianza del 99 por ciento y un margen de error del 1 por ciento, Kahoot se puede usar con más frecuencia con la seguridad de que cuando esta mejora, la comprensión de lectura mejora. Esto ayudará a los estudiantes a comprender lo que han leído.
- Segunda.** – La variable Kahoot tiene una relación significativa con la dimensión nivel literal en escolares del quinto grado de primaria en una escuela pública, ya que $p=0.00<0.0001$ y $rho=0.346$ con una intensidad positiva, lo que indica que ambas variables aumentan juntas. A mayor utilización de la plataforma Kahoot beneficia la comprensión lectora literal de los escolares. Con un 99% de nivel de confianza, asegura que, a mejor nivel literal, mejora el Kahoot.
- Tercera.** - En escolares de quinto grado se encontró una correlación significativa entre la variable Kahoot y la dimensión nivel inferencial. Esto se debe a que ambas variables aumentaron simultáneamente, como lo indica el valor p de $0.000<0001$ y el coeficiente de correlación positivo de $rho=0.349$. El uso de Kahoot mejora la habilidad de los escolares para entender el texto inferencial.
- Cuarta.** - La variable Kahoot y la dimensión nivel criterial en escolares de quinto grado del nivel primario tienen una relación significativa, con $p=0.00<0.0001$ y un coeficiente de correlación de $rho=0.456$ positivo, lo que indica un incremento conjunto de ambas variables. La utilización frecuente de Kahoot mejora la comprensión lectora de los escolares a nivel criterial.

VII. RECOMENDACIONES

- Primera.** – A los directivos y la comunidad educativa de una escuela pública, dar a conocer los resultados de esta investigación para que pueda mejorar la variable Kahoot a través de la implementación de programas y así llegar a mejorar la comprensión en la lectura de sus estudiantes.
- Segunda.** – A los docentes de la entidad escolar, en sus aulas deben de motivar a los escolares a desarrollar a través del Kahoot la dimensión literal de la comprensión lectora a través de talleres con la participación activa de los discentes.
- Tercera.** – A los profesores de aula realizar talleres para desarrollar el nivel inferencial de la comprensión lectora a través del Kahoot, donde los escolares puedan inferir ideas después leer de un texto, asimismo comprendan la idea original y las ideas posteriores de un texto, deben deducir la finalidad de la lectura y reconocer el significado de las palabras.
- Cuarta.** - A los docentes organizar talleres para desarrollar el nivel criterial de la comprensión lectora a través del Kahoot, porque es muy importante que los estudiantes reconozcan la idea original y posteriores de un texto.
Donde los escolares deben de reconocer el resumen en alternativas y precisar el tiempo y el espacio.

REFERENCIAS

- Altuna, J., Amenabar, N. y Martínez, J. (2017). Las teorías de enseñanza-aprendizaje y los recursos de Internet: su confluencia en centros de primaria. *Estudios Sobre Educación*, 33, 145-167. <https://doi.org/DOI:10.15581/004.33.145-167>
- Arcos J. (2021) *Impacto del uso de un ava gamificado alojado en la Plataforma lms chamilo en el desarrollo de la comprensión Lectora en estudiantes de décimo grado*. [Tesis de maestría, Universidad de Santander]. <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/385a1ef5-1d53-48fa-827a-04474ddeaf3e/content>
- Arias J. (2020). Guía para la educación. Arequipa. https://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/2236/1/AriasGonzales_ProyectoDeTesis_libro.pdf
- Arias J., y Covinos, M. (2021). Diseño y Metodología de la Investigación. *Enfoques Consulting EIRL*. https://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/2260/1/AriasCovinos-Dise%C3%B1o_y_metodologia_de_la_investigacion.pdf
- Asa'd, R., & Gunn, C. (2018). Improving problem solving skills in introductory physics using Kahoot. *Physycs Education*, 53. <https://www.semanticscholar.org/paper/Improving-problem-solving-skills-in-introductory-Asa%E2%80%99d-Gunn/318957fd3002d920f73a167d89602bfdd78b8b15>
- Baez, E., Pineda, E., Melo, L. y Valbuena, A. (2022). *Impacto de los Recursos Educativos Digitales Abiertos en los niveles de comprensión lectora en estudiantes de grado cuarto de básica primaria de la Institución Educativa Departamental San Patricio Puente de Piedra*. [Tesis de maestría, Universidad de Cartagena]. https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/15658/TGF_Emiro%20Baez_Elidet%20Pineda_Laura%20Rativa_Andrea%20Valbuena.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Barnes, R. (2018). Kahoot In the classroom: Student engagement technique. *Nurse Educator*, 42(6), 280.

- https://journals.lww.com/nurseeducatoronline/Citation/2017/11000/Kahoot__in_the_Classroom__Student_Engagement.4.aspx
- Balbín, A. (2018). Comprensión lectora y resolución de problemas matemáticos en estudiantes de secundaria de El Tambo – Huancayo. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional del Centro del Perú]. <https://repositorio.uncp.edu.pe/handle/20.500.12894/5678>
- Benediktova, L. (2018). The use of kahoot app in teaching natural history on grammar school. *Digital library*, 216-220. <https://doi.org/https://doi.org/10.21125/inted.2018.1031>
- Bernal, C. (2016). Metodología de la Investigación Administración, economía, humanidades y ciencias sociales. *Pearson*. https://www.academia.edu/44228601/Metodologia_De_La_Investigaci%C3%B3n_Bernal_4ta_edicion
- Bisquerra, R. y Filella, G. (2003). Educación emocional y medios de comunicación. *Revista Científica de Comunicación y Educación*, 63-67. <https://repositori.udl.cat/server/api/core/bitstreams/a046444b-883c-44a0-834a-a2f63114077b/content>
- Brown, S., Armstrong, S., & Thompson, G. (2013). *Motivatin Students*. Routlegde. <https://books.google.com.pe/books?id=L1mhAwAAQBAJ&lpg=PP1&dq=motivation%20in%20student%20learning&pg=PR3#v=onepage&q=motivation%20in%20student%20learning&f=false>
- Calderón, M., Flores, G., Ruiz , A. & Castillo, S. (2022). Document details - Gamification in the reading comprehension of students in times of pandemic in Peru. *Scopus Preview*, 28(5), 63-74. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8471673>
- Calderon, M. (2022). *Aplicación de la estrategia kahoot en el desarrollo de la comprensión lectora de textos narrativos en estudiantes de primaria, SJM, 2021*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/77645/Calderon_CME-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cantaro, R. (2019). *Aplicación de “Hot Potatoes” en la comprensión de textos narrativos en estudiantes de primaria, I.E. 163 - UGEL 05, 2019*. [Tesis de

- maestría, Universidad César Vallejo].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/47175>
- Cárdenas, B., y Guamán, L. (2013). *La comprensión lectora y su incidencia en el desarrollo del pensamiento reflexivo*. Universidad Politécnica Cuenca.
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/4290/1/UPS-CT002622.pdf>
- Castro, K. (2019). *Efectos de un diseño instruccional para incrementar a comprensión lectora en el curso de comunicación en alumnas del 3o año de secundaria Cerro de Pasco*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]
<https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/4214>
- Cetín, H. (2019). Implementation of the Digital Assessment Tool ‘Kahoot!’ in Elementary School. *International Technology and Education Journal*, 2(1), 9-20. <http://itejournal.com/>
- Chatham, D. (2021). *Advancing Online Course Design and Pedagogy for the 21 st Century Learning Environment*. IGI Global.
<https://books.google.com.pe/books?id=O3kSEAAQBAJ&lpg=PA72&dq=Using%20the%20Kahoot%20app&pg=PA72#v=onepage&q=Using%20the%20Kahoot%20app&f=false>
- Chavez, L., Rodríguez, G., & Mostacero, E. (2021). Intelligent tutor with augment reality to improve the reading comprehension of fourth graders of an education institution. *Revista Iberica de Sistemas e Tecnologías de Informacao*, 2021(40), 27-39.
<https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85101901797&origin=inward&txGid=ed67a75dbd314a51a0c4c24bc9da046a>
- Chevarría , J. (2006). Teoría de las situaciones didácticas. *Universidad de los Andes*, 2(1), 1-10.
<http://funes.uniandes.edu.co/21208/1/Chavarria2006Teoria.pdf>
- Chiang, H. (2020). Kahoot! In an EFL Reading Class. *Journal of Language Teaching and Research*, 11(1), 33-44.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17507/jltr.1101.05>
- Comisión Económica para América Latina. (2020). *La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19*. CEPAL.

- https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45904/1/S2000510_es.pdf
- Conde-Felipe, M., Molina, J. M., y Ruiz, A. (2022). Percepción de los estudiantes sobre el uso de Kahoot en dos prácticas de laboratorio en Veterinaria. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria (ULPGC). https://accedacris.ulpgc.es/bitstream/10553/119601/1/Percepcion_estudiantes_sobre_uso.pdf
- Connolly, T., Stansfield, M., & Hainey, T. (2015). An alternate reality game for language learning: ARGuing for multilingual motivation. *Computers & Education*, 57(1), 1389-1315. <http://edergbl.pbworks.com/w/file/fetch/47870922/An%20alternate%20reality%20game%20for%20language%20learning:%20ARGuing%20for%20multilingual%20motivation.pdf>
- Contreras, D. (2021) *Las herramientas de tecnología de la información y comunicación y su influencia en la comprensión lectora de los estudiantes*. [Tesis de maestría, Universidad estatal de Milagro]. <https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/5429/1/CONTRERAS%20MAC%20DANIELA%20MARICELA.pdf>
- Crespo, R. (2022). *La gamificación y la comprensión de textos en los estudiantes de primaria*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo] https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/104727/Crespo_TRI-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Darrow, S. (2009). *Connectivism Learning Theory: Instructional Tools for College Courses*. Danbury, CT. [Tesis de maestría, Western Connecticut State University] https://westcollections.wcsu.edu/bitstream/handle/20.500.12945/2959/Darrow%20Suzanne_%20Connectivism%20Learning%20Theory_Instructional%20Tools%20for%20College%20Courses.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Dunaway, M. (2011). Conectivismo: teoría del aprendizaje y práctica pedagógica para paisajes de infor. *Emerald insight*, 39(4). <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/00907321111186686/full/html>

- Ebrahimzadeh, M., & Alavi, S. (2017). The Effect of Digital Video Games on EFL Students' Language Learning Motivation. *Teaching Wnglish with Technology*, 17(2), 87-112. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1140688>
- Glowacki, J., Kriukova, Y., & Avshenyuk, N. (2018). Gamification in higher education: experience of poland and ukraine. *Advanced Education*, 10, 105-110. <https://www.readcube.com/articles/10.20535%2F2410-8286.151143>
- Godoy , C., Abad , K., y Torres, F. (2020). Gamificación en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en universitarios. *Dialnet*, 9(3), 107-145. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7615610>
- Guardia, J. , Del Olmo, J., Roa, I., & Berlanga, V. (2019). Innovation in the teaching-learning process: the case of Kahoot. *On the horizon*, 27 (1), 35-45. <https://doi.org/10.1108/OTH-11-2018-0035>
- Guerrero J. (2022). La pirámide de Maslow: Jerarquía de las necesidades humnas. *Docentes al día*. <https://docentesaldia.com/2022/03/13/la-piramide-de-maslow-jerarquia-de-las-necesidades-humanas/>
- Hakulinen, L., Auvinen, T., & Korhonen, A. (2015). The Effect of Achievement Badges on Students' Behavior: An Empirical Study in a University-Level Computer Science Course. *International Journal of Emerging*, 10(1). <https://www.learntechlib.org/p/151161/>
- Hanus, M., & Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers & Education*, 80, 152-161. <https://doi.org/https://psycnet.apa.org/doi/10.1016/j.compedu.2014.08.019>
- Hernández-Sampieri, R., y Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. *Mac Graw Hill Education*. <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- Huamán, H. (2021). *La plataforma kahoot y la motivación durante la evaluación en los estudiantes de cuarto grado de primaria de la institución educativa nueva juventud de santa rita de siguas – arequipa, 2020*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa] <https://renati.sunedu.gob.pe/browse?type=author&value=Huaman+Tupa%2C+Hugo+Rodidardo>

- Huaire, E. (2019). *Método de investigación*.
<https://www.aacademica.org/edson.jorge.huaire.inacio/35.pdf>
- Laremenko, N. (2017). Enhancing english language learners' motivation through online games. *Information. Technologies and Learning Tools*, 59, 126-133.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33407/ITLT.V59I3.1606>
- Inge, A., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computer Education*, 1-22.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Pariona, E. y Calderón, S. (2022). Relación entre el uso de kahoot y comprensión lectora en estudiantes de Educación Básica Alternativa, Parcona-Ica-2021. [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Huancavelica].
<https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/12c46208-95d4-4da1-8dce-2f5385bf3ffb/content>
- Plan Internacional. (2022). Brecha de educación en el Perú: esta es la población más afectada. *Plan internacional*.
<https://www.planinternational.org.pe/blog/brecha-de-educaci%C3%B3n-en-el-per%C3%BA-esta-es-la-poblaci%C3%B3n-m%C3%A1s-afectada>
- Jankovic, A., Maricic, M., & Cvjeticanin, D. (2023). Comparing science success of primary school students in the gamified learning environment via Kahoot and Quizizz. *Computation & Education*. 21(2) 224-231
<http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1346803.pdf>
- Kaur, P., & Naderajan, R. (2019). Kahoot! In the english language classroom. <https://www.semanticscholar.org/paper/KAHOOT%21-IN-THE-ENGLISH-LANGUAGE-CLASSROOM-Kaur-Naderajan/361dba234d6a0ec45fc1cd403013f6348e0c4810>
- Kember, D. (2016). Understanding the Nature of Motivation and Motivating Students through Teaching and Learning in Higher Education. *Springer*.
https://books.google.com.pe/books?id=Jnj_CgAAQBAJ&printsec=copyright&source=gbs_pub_info_r#v=onepage&q&f=false
- López, N. (2022). Kahoot!, Plickers y Socrative: recursos TIC para evaluar contenidos educativo-musicales en educación primaria. *scielo*, 14(1), 6-25.
https://doi.org/https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-61802022000100006&script=sci_arttext

- Lopez, M., y Yeneñez, A. (2022). Fortalecimiento de la Comprensión Lectora en Secundaria Mediante una Herramienta de las Tic. *Universidad de Santander*, 1(1), 53-95. <https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/9aa769c9-a41a-4c62-bae0-981a94c888c5/full>
- Liman, A. y Karadeniz, S. (2021). Comprensión lectora infantil y motivación en pantalla frente a papel. *SABIO Abierto*, 11 (1). <https://doi.org/10.1177/2158244020988849>
- Mahfira, D., & Zulherman, N. (2021). Kahoot Application for Elementary School Students: Implementations of Learning Process from Distance during Pandemic period of COVID 19. *Annual Conference on Science and Technology Research (ACOSTER)*, 1-8. https://www.researchgate.net/publication/349300682_Kahoot_Application_for_Elementary_School_Students_Implementations_of_Learning_Process_from_Distance_during_Pandemic_period_of_COVID_19/link/60725936299bf1c911c1fbb7/download
- Maldonado, B. (2019). *La plataforma Kahoot y la comprensión lectora en primaria en la institución educativa educativa*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/39625/Maldonado_ABE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Martínez, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Universidad de Zulia*, 33(83), 252-277. <https://produccioncientificaluz.org/index.php/opcion/article/view/23116/23157>
- Martínez, R., y Torres, J. (2019). Las tecnologías y el desarrollo de la comprensión de textos. Propuesta de un instrumento diagnóstico. *Atenas*, 2(46). <https://www.redalyc.org/journal/4780/478060100009/html/>
- Maslow, A. (1991). Motivación y Personalidad. *Ediciones Díaz de Santos S.A.* <https://books.google.com.pe/books?id=8wPdJ2Jzqg0C&lpg=PR13&ots=F0d2VuWgеп&dq=Una%20teor%C3%ADa%20sobre%20la%20motivaci%C3%B3n%20humana%20-%20Maslow%20&lr&hl=es&pg=PR6#v=onepage&q=Una%20teor%C3%AD>

- a%20sobre%20la%20motivaci%C3%B3n%20humana%20-%20Maslow&f=fal
- Mata, L. (2019). El enfoque cuantitativo de investigación. <https://investigaliacr.com/investigacion/el-enfoque-cuantitativo-de-investigacion/>
- Menacho, I., IBarguen , F., Rivera , J., & Lévano-Francia , L. (2020). Phonological awareness. *Scopus preview*, 12(1), 415-424. <https://pdfs.semanticscholar.org/ef6e/a35db0f703f8e7587c351b9fd5be7239821b.pdf>
- Michaelson, A. S. (2021). *The Digital Classroom*. Taylor & Francis Group. <https://books.google.com.pe/books?id=cTkLEAAQBAJ&lpg=PT39&dq=Using%20the%20Kahoot%20app&pg=PT39#v=onepage&q=Using%20the%20Kahoot%20app&f=false>
- Ministerio de Educación. (2019). Evaluación de logros de aprendizaje, resultados ECE 219. *Ministerio de Educación Perú*. <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2020/06/PPT-web-2019-15.06.19.pdf>
- Mondragón, M. (2014). Use of the spearman correlation in a study of intervention in physiotherapy. *Movimiento científico*, 8(1). <https://doi.org/10.33881/2011-7191.mct.08111>
- Monroy, J., y Gómez, B. (2019). Comprensión lectora. *Scielo*. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S1900-38032019000100164&script=sci_abstract&tlng=es
- Moya, M., Carrasco, M., Jiménez, M., Ramón, A., Soler, C., y Vaello, M. (2016). El aprendizaje basado en juegos: experiencias docentes en la aplicación de la plataforma virtual "Kahoot". *XIV Jornades de xarxes d investigació en docencia universitaria*, 1241-1256. https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/59136/1/XIV-Jornades-Redes-ICE_090.pdf
- Murillo, J. (2009). Paradigmas y educación. *Ediciones CEIDE, México*.
- Narváez, J., y Santillan, J. (2021). La implementación del Student Response System (SRS) Kahoot! en las clases de inglés como lengua extranjera y sus efectos en la comprensión lectora. *Dialnet*, 6(2), 1-21. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8226156>

- Navajo, P. (2017). Las 8 teorías más importantes sobre la motivación. <https://managersmagazine.com/index.php/2013/11/las-8-teorias-mas-importantes-sobre-la-motivacion/>
- 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 César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/82387>
- Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E., y Villagómez, A. (2014). Metodología de la investigación. Cuantitativa-Cualitativa y Redacción de la Tesis. *Educiones de la U*. <https://fdiazca.files.wordpress.com/2020/06/046.-mastertesis-metodologicc81a-de-la-investigaciocc81n-cuantitativa-cualitativa-y-redacciocc81n-de-la-tesis-4ed-humberto-ncc83aupas-paitacc81n-2014.pdf>
- Pegalajar, M. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Investigación Educativa*, 39(1), 169-88. https://www.researchgate.net/publication/348503145_Implicaciones_de_la_gamificacion_en_Educacion_Superior_una_revision_sistemica_sobre_la_percepcion_del_estudiante
- Peña, M. (2020). *El uso de kahoot como herramienta virtual y el aprendizaje de la robótica en estudiantes de mecatronica de un instituto superior tecnológico*. [Tesis de maestría, Universidad San Martín de Porres]. https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/7515/pe%203%b1a_pma.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Perret, R. (2016). *El secreto de la motivación*. Bio ricardo perret. <https://static1.squarespace.com/static/54d1216ae4b032ab36c26b61/t/5aa32f749140b73db65c927f/1520643968955/El+Secreto+de+La+Motivaci%C3%B3n+WEB.pdf>
- Plum, C., & La Rosa, J. (2018). Using Kahoot! In the Classroom to Create Engagement and Active Learning: A Game-Based Technology Solution for eLearning Novices. *Management Teaching Review*, 2(2), 151-158. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1147425>

- Poondej , C., & Lerdpornkuirat, T. (2016). The development of gamified learning activities to increase student engagement in learning. *Australian Educational Computing*, 31(2). <http://journal.acce.edu.au/index.php/AEC/article/view/110>
- Programa para la Evaluación Internacional Estudia . (2018). Evaluación PISA-2018. <http://umc.minedu.gob.pe/evaluaciones/>
- Quispe, W. (2021). *Motivación y aprendizaje en los niños de sexto grado de la Institución Educativa La Pastora, de la Provincia de Tambopata, Región de Madre de Dios, 2020*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios]. <https://repositorio.unamad.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14070/923/004-1-7-038.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Reeve, J. (2010). Motivación y emoción. *McGrawHill*. 1(736). <https://clea.edu.mx/biblioteca/files/original/22488921e36d90caeef3d8973d805dcb.pdf>
- Ricoy, C. (2006). Contribución sobre los paradigmas de investigación. *Revista do Centro de Educação*, 31 (1), 11-22. <https://www.redalyc.org/pdf/1171/117117257002.pdf>
- Rivera, G. (2014). La motivación del alumno y su relación con el rendimiento académico en los estudiantes de Bachillerato Técnico en Salud Comunitaria del Instituto República Federal de México de Comayagüela, M.D.C., durante el año lectivo 2013. [Tesis de maestría, Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán]. <http://repositorio.unan.edu.ni/id/eprint/5266>
- Rojas, J., Álvarez, A., y Bracero, D. (2021). Uso de Kahoot y motivación en el proceso enseñanza-aprendizaje. *CÁTEDRA*, 4(1), 98-114. <https://doi.org/https://orcid.org/0000-0001-5000-864X>
- Romero, S., Silva, G., & Snow, C. (2021). Academic Vocabulary and Language Skills: Predictors of Reading Comprehension of Upper Elementary and Middle School Students in Mexico. *Pensamiento educativo*, 58(2). <https://doi.org/10.7764/PEL.58.2.2021.4>
- Rosas, B., Madrigal, G., Chew, P., y Bustos, A. (2021). Uso del Kahoot y motivación en el aprendizaj de Idiomas. *Academia Journals 2021*, 825-835. <https://static1.squarespace.com/static/55564587e4b0d1d3fb1eda6b/t/6120>

- 6bf6e314a8784358fe29/1629514775219/Tomo+07+-
+Trabajos+de+Investigaci
- Ryan, R., & Deci, E. (2000). Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. *American Psychologist*, 55(1), 68-78. <https://doi.org/DOI:10.1037110003-066X.55.1.68Scott>
- Goldie, J. (2016). Conectivismo: ¿una teoría del aprendizaje del conocimiento para la era digital? *PublMed*, 38(10), 1064-1069. <https://doi.org/https://doi.org/10.3109/0142159x.2016.1173661>
- Soriano, M. (2001). Motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo. *Revista de relaciones laborales*, 163-184. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=209932>
- Susanti, S. (2017). Fun activities in teaching english by using kahoot. *Open journal systems*, 1(2). <https://ojs.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/proceedings/article/view/900>
- Toriz, A. (2018) Uso de Kahoot! en el aprendizaje y retroalimentación del módulo: Manejo de aplicaciones por medios digitales. https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/405755/Rese_a_Antonio_Toriz_Final.pdf
- Tuapanta, J., Duque, M. y Mena, A. (2017) Alfa de cronbach para validar un cuestionario de uso de tic en docentes universitarios. *Descubre*. 37-48. <https://core.ac.uk/download/pdf/234578641.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2021). Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. <https://www.unesco.org/es/global-education-coalition>
- Urh, M., Vukovic, G., Jereb, E., & Pintar, R. (2016). The model for introduction of gamification into e-learning in higher. *Procedia - Social and Behavioral Science*, 197, 388-397. <https://pdf.sciencedirectassets.com/277811/1-s2.0-S1877042815X0036X/1-s2.0-S1877042815041555/main.pdf?X-Amz-Security-Token=IQoJb3JpZ2luX2VjEDkaCXVzLWVhc3QtMSJGMEQCIHIN9Amc75WM8zpYbdvqG%2FHoXMmfn1%2BXvhghhojDHNE7AiBDydfpNoFZWFBQuSkfenHDw5hUcFNhoXTvZThJItR3>

- Vera , E. (2020). La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanzaaprendizaje. *Polo del conocimiento*. 6,(3). 1638-1646
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926829>
- Vigotsky, L. (1930) El desarrollo de los procesos psicológicos superiores Barcelona: Crítica. (Edición de Michael Cole et al.)
- Wichadee, S., & Pattanapichet, F. (2018). Enhancement of performance and motivation through application of digital games in an english language class. *Teaching English with Technology*, 8(1), 77-92. <http://www.tewtjournal.org/>
- Wijayanti, R., Hasan, B., & Loganathan, R. (2018). Media comic math berbasis whiteboard animation dalam pelajaran matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 5(1), 53-63.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21831/jrpm.v5i1.19207>
- Yilmaz, M. (2019). Dijital değerlendirme araçlarının ortaokul öğrencilerinin derse bağlılıklarına etkisi: iki na etkisi: iki. *Dijital Değerlendirme Araçlarının Ortaokul Öğrencilerinin Derse Bağlılıklarına Etkis*, 17(3), 1606-1620.
<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/342248>

ANEXOS

1. Tabla operacionalización de las variables.
2. Instrumentos de recolección de datos.
3. Formato de validación por juicio de expertos
4. Modelo de Consentimiento
5. Resultado de similitud programa turnitin

Otros anexos

6. Fichas técnicas de instrumentos.
7. Cálculo del tamaño de la muestra
8. Validez y confiabilidad de los instrumentos de recolección de datos.
9. Base de datos.
10. Tabla de interpretación del Rho
11. Prueba de normalidad

Anexo 1. Tabla de operacionalización de las variables

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de medición
Variable 1: Kahoot	Kahoot es una aplicación educativa donde los maestros pueden crear y diseñar preguntas, encuestas, evaluaciones y otras tareas con las que los estudiantes pueden interactuar usando sus dispositivos digitales para responder la pregunta hecha Peña (2020)	Kahoot combina los tres Conceptos: aprendizaje, gamificación y nuevas tecnologías tecnologías, las cuales serán operacionalizadas a través de sus dimensiones. Se aplicarán a través del cuestionario con 20 ítems.	Aprendizaje	Uso y accesibilidad	Escala Ordinal de tipo Likert: 1. Nunca 2. Casi nunca 3. A veces 4. Siempre
			Gamificación	Flexibilidad y estructura de contenido	
			Nuevas tecnologías	Gestión de las aplicaciones y recursos digitales	
Variable 2: Comprensión lectora	La comprensión lectora es un proceso y un producto como consecuencia de la acción mutua entre el lector y el texto. Esta información es guardada en la memoria semántica y después se recordará al formularse preguntas referentes el texto leído, a través de las rutinas de acceso al léxico (Castro, 2019)	La variable comprensión lectora se operacionalizará a través de sus dos dimensiones y se aplicaran con un cuestionario de 26 ítems.	Nivel literal	Recuerda escenas tal como aparece en el texto	Escala ordinal de tipo Likert. 1. Nunca 2. Casi nunca 3. A veces 4. Siempre
				Reconoce los detalles de los acontecimientos	
			Nivel inferencial	Construye el significado de la lectura	
				Reconoce el significado de las palabras	

			Nivel Critico	Reconoce la sucesión de las distintas escenas	
				Precisa el tiempo y espacio de la lectura	

Anexo 2. Instrumento de investigación

Escuela de Posgrado

Cuestionario Kahhot

Estimado(a) estudiante, el presente cuestionario tiene el objetivo de Determinar la conexión entre Kahoot y comprensión lectora en estudiantes del quinto grado de primaria en una escuela pública San Juan de Lurigancho 2023. La información que nos proporcione será tratada en forma confidencial y anónima.

Datos generales:

Sexo: Varón () Femenino ()

Indicaciones: Marque con una (X), en la casilla correspondiente a la respuesta que represente tu opinión frente a las afirmaciones enunciadas.

Escala valorativa

Valoración	Nunca	Casi nunca	A veces	Siempre
Código	1	2	3	4

N°	Ítems	1	2	3	4
	Dimensión aprendizaje				
1	La aplicación Kahoot me permite acceder de forma rápida a nuevos conocimientos				
2	Uso la aplicación Kahoot sin inconveniente durante clases.				
3	La aplicación Kahoot me ayuda a organizar los contenidos que debo aprender.				
4	Puedo acceder a la Aplicación Kahoot cuando lo desee.				
5	Siento que la aplicación Kahoot me ayuda a conocer nuevas tecnologías.				
6	La aplicación del Kahoot permite conectarse con otras aplicaciones				
	Dimensión gamificación				
7	La aplicación Kahoot me permite recordar más.				
8	La aplicación Kahoot consolidar los conocimientos que ya tengo.				
9	La aplicación Kahoot me brinda varias actividades de aprendizaje				
10	La aplicación Kahoot facilita mis actividades educativas				
11	La aplicación Kahoot me permite realizar mis trabajos más rápido.				
12	La aplicación Kahoot me permite terminar mis tareas con más rapidez.				
13	La aplicación Kahoot me permite aprender jugando.				
14	La aplicación Kahoot me permite acceder a juegos educativos				
	Dimensión: Nuevas tecnologías				
15	La aplicación Kahoot me permite apoyar a mis compañeros				
16	La aplicación Kahoot permite que mis compañeros me ayuden				
17	La aplicación Kahoot me permite participar activamente.				
18	La aplicación Kahoot permite realizar actividades de participación				
19	La aplicación Kahoot me permite participar grupalmente.				
20	La aplicación Kahoot permite crear grupos por afinidad				

¡Gracias por su colaboración!

Cuestionario sobre Comprensión lectora

Estimado(a) estudiante, el presente cuestionario tiene el objetivo de Determinar la conexión entre Kahoot y comprensión lectora en estudiantes del quinto grado de primaria en una escuela pública San Juan de Lurigancho 2023. La información que nos proporcione será tratada en forma confidencial y anónima.

Datos generales:

Sexo: Varón () Femenino ()

Indicaciones: Marque con una (X), en la casilla correspondiente a la respuesta que represente tu opinión frente a las afirmaciones enunciadas.

Escala valorativa

Valoración	Previo al proceso	En inicio	En proceso	Satisfactorio
Código	1	2	3	4

N°	Ítems	1	2	3	4
	Dimensión: Nivel literal				
1	Identifica palabras nuevas en el texto				
2	Identifica palabras conocidas en el texto				
3	Logra identificar oraciones nuevas en el texto				
4	Identifica oraciones importantes en el texto				
5	Precisa el tiempo en que ocurren los hechos				
6	Precisa el lugar donde ocurren los hechos.				
	Dimensión: Nivel Inferencial				
7	Infiere ideas sobre el tema leído.				
8	Deduce la acción de algún personaje.				
9	Predice hechos				
10	Anticipa el final de un texto.				
11	Formula respuestas antes de que ocurran los hechos				
12	Deduce desenlaces				
13	Deduce el nombre de un texto				
	Dimensión: Nivel Crítico				
14	Diferencia la conducta de los personajes.				
15	Diferencia el rol de cada personaje principal.				
16	Da su punto de vista sobre el texto				
17	Opina sobre la conducta de los personajes.				
18	Propone un nuevo final en el texto.				
19	Propone desenlaces en el texto				
20	Valora la actitud de algún personaje				

Anexo 3. Validación por juicio expertos.

EVALUACION POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado Juez usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario Kahhot"

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Alvites Miranda, María Judith
Grado profesional:	Maestría (x) Doctor ()
Área de formación académica:	Canica () Social () Educativa (x) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Institución Educativa Nacional
institución donde labora:	I.E.N 132 T.L.M
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en investigación Psicométrica: (Si corresponde)	Trabajo (s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

2. Propósito de la evaluación:

Evaluar: contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario.

Nombre de la Prueba	Cuestionario de Kahoot
Autora	Peña, 2020
Procedencia	Peruana
Administración	Mide el conocimiento sobre el Kahoot en una Escuela Pública de San Juan de Lurigancho
Tiempo de aplicación	15 minutos
Ámbito de aplicación	Es de carácter individual, a los 2 estudiantes del 2º quinto grado de primaria de una Escuela Pública de San Juan de Lurigancho.
Significación:	Identificar las Dimensiones del Kahoot en una Escuela Pública de San Juan de Lurigancho, compuesta por 20 ítems, divididos en 3 dimensiones: Aprendizaje, gamificación y nuevas tecnologías

4. Soporte teórico

(describir en función al modelo técnico)

Escala/AREA	Subescala (dimensiones)	Descripción (Ítems)
Ordinal	- Aprendizaje - Gamificación - Nuevas tecnologías	-Uso y accesibilidad (6 Ítems) -Flexibilidad y estructura de contenido (10 Ítems) -Gestión de las aplicaciones y recursos digitales (6 Ítems)

5. Presentación de instrucciones para el juez

A continuación, a usted le presento el cuestionario Kahhot elaborado por el autor Peña en el año 2020 de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente. es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto Nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con 3 dimensión	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.

	2. Desacuerdo (pato nivel de acuerdo).	El ítem tiene una relación tangencia lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel).	El ítem nene una relación moderada con la dimensión que se esa midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel).	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que esa mencionado.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio.	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada a medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede están incluyendo lo que mide este.
	3. Moderado nivel	El ítem es relevantemente importante.
	4. Nivel Alto	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observacions que considere pertinente.

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado Nivel
4. Alto Nivel

Dimensiones del instrumento: "Cuestionario Kahhot"

- Primera dimensión (Aprendizaje)

Indicadores	ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
La aplicación Kahoot me permite acceder de forma rápida a nuevos conocimientos	1	4	4	4	
Uso la aplicación Kahoot sin inconveniente durante clases.	2	4	4	4	
La aplicación Kahoot me ayuda a organizar los contenidos que debo aprender.	3	4	4	4	
Puedo acceder a la Aplicación Kahoot cuando lo desee.	4	4	4	4	
Siento que la aplicación Kahoot me ayuda a conocer nuevas tecnologías.	5	4	4	4	
La aplicación del Kahoot permite conectarse con otras aplicaciones	6	4	4	4	

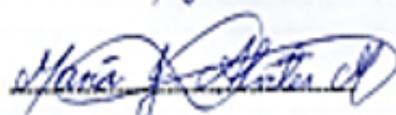
- Segunda dimensión (Gamificación)

INDICADORES	ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
La aplicación Kahoot me permite recordar más.	7	4	4	4	

La aplicación Kahoot consolida los conocimientos que ya tengo.	8	4	4	4	
La aplicación Kahoot me brinda varias actividades de aprendizaje	9	4	4	4	
La aplicación Kahoot facilita mis actividades educativas	10	4	4	4	
La aplicación Kahoot me permite realizar mis trabajos más rápido.	11	4	4	4	
La aplicación Kahoot me permite terminar mis tareas con más rapidez.	12	4	4	4	
La aplicación Kahoot me permite aprender jugando.	13	4	4	4	
La aplicación Kahoot me permite acceder a juegos educativos	14	4	4	4	

- Tercera dimensión: (Nuevas tecnologías).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
La aplicación Kahoot me permite apoyar a mis compañeros	15	4	4	4	
La aplicación Kahoot permite que mis compañeros me ayuden	16	4	4	4	
La aplicación Kahoot me permite participar activamente.	17	4	4	4	
La aplicación Kahoot permite realizar actividades de participación	18	4	4	4	
La aplicación Kahoot me permite participar grupalmente.	19	4	4	4	
La aplicación Kahoot permite crear grupos por afinidad	20	4	4	4	



Firma del Experto Informante.

DNI 10002479

	6. Desacuerdo____(pato nivel de acuerdo).	El ítem tiene una relación tangencia lejana con la dimensión.
	7. Acuerdo (moderado nivel).	El ítem nene una relación moderada con la dimensión que se esa midiendo.
	8. Totalmente de Acuerdo (alto nivel).	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que esa mencionado.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio.	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada a medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede están incluyendo lo que mide este.
	3. Moderado nivel	El ítem es relevantemente importante.
	5. Nivel Alto	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observacions que considere pertinente.

6. No cumple con el criterio
7. Bajo Nivel
8. Moderado Nivel
9. Alto Nivel

Dimensiones del instrumento: "Cuestionario Comprensión lectora"

- Primera dimensión (Nivel literal)

Indicadores	ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Identifica palabras nuevas en el texto	1	4	4	4	
Identifica palabras conocidas en el texto	2	4	4	4	
Logra identificar oraciones nuevas en el texto	3	4	4	4	
Identifica oraciones importantes en el texto	4	4	4	4	
Precisa el tiempo en que ocurren los hechos	5	4	4	4	
Precisa el lugar donde ocurren los hechos.	6	4	4	4	

- Segunda dimensión (Nivel Inferencial)

INDICADORES	ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Infiere ideas sobre el tema leído.	7	4	4	4	
Deduca la acción de algún personaje.	8	4	4	4	
Predice hechos	9	4	4	4	
Anticipa el final de un texto.	10	4	4	4	

Dimensiones del instrumento: "Cuestionario Comprensión lectora"

• **Primera dimensión (Nivel literal)**

Indicadores	ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Identifica palabras nuevas en el texto	1	4	4	4	
Identifica palabras conocidas en el texto	2	4	4	4	
Logra identificar oraciones nuevas en el texto	3	4	4	4	
Identifica oraciones importantes en el texto	4	4	4	4	
Precisa el tiempo en que ocurren los hechos	5	4	4	4	
Precisa el lugar donde ocurren los hechos.	6	4	4	4	

• **Segunda dimensión (Nivel Inferencial)**

INDICADORES	ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Infiere ideas sobre el tema leído.	7	4	4	4	
Deduce la acción de algún personaje.	8	4	4	4	
Predice hechos	9	4	4	4	
Anticipa el final de un texto.	10	4	4	4	

Formula respuestas antes de que ocurran los hechos	11	4	4	4	
Deduce desenlaces	12	4	4	4	
Deduce el nombre de un texto	13	4	4	4	

• **Tercera dimensión: (nivel crítico).**

Indicadores	ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Diferencia la conducta de los personajes.	15	4	4	4	
Diferencia el rol de cada personaje principal.	16	4	4	4	
Da su punto de vista sobre el texto	17	4	4	4	
Opina sobre la conducta de los personajes.	18	4	4	4	
Propone un nuevo final en el texto.	19	4	4	4	
Propone desenlaces en el texto	20	4	4	4	



Firma del Experto Informante.

DNI 15423927

Validación por juicio expertos.



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA APLICACIÓN KAHOOT

N°	DIMENSIONES / Ítem	Pertinencia ^a		Relevancia ^a		Claridad ^b		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Aprendizaje								
1	La aplicación Kahoot me permite acceder de forma rápida a nuevos conocimientos.	X		X		X		
2	Uso la aplicación Kahoot sin inconveniente durante clases.	X		X		X		
3	La aplicación Kahoot me ayuda a organizar los contenidos que debo aprender.	X		X		X		
4	Puedo acceder a la Aplicación Kahoot cuando lo desee.	X		X		X		
5	Siento que la aplicación Kahoot me ayuda a conocer nuevas tecnologías.	X		X		X		
6	La aplicación del Kahoot permite conectarse con otras aplicaciones.	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: Gamificación								
7	La aplicación Kahoot me permite recordar más.	X		X		X		
8	La aplicación Kahoot consolida los conocimientos que ya tengo.	X		X		X		
9	La aplicación Kahoot me brinda varias actividades de aprendizaje.	X		X		X		
10	La aplicación Kahoot facilita mis actividades educativas.	X		X		X		
11	La aplicación Kahoot me permite realizar mis trabajos más rápido.	X		X		X		
12	La aplicación Kahoot me permite terminar mis tareas con más rapidez.	X		X		X		
13	La aplicación Kahoot me permite aprender jugando.	X		X		X		
14	La aplicación Kahoot me permite acceder a juegos educativos.	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: Nuevas Tecnologías								
15	La aplicación Kahoot me permite apoyar a mis compañeros.	X		X		X		
16	La aplicación Kahoot permite que mis compañeros me ayuden.	X		X		X		
17	La aplicación Kahoot me permite participar activamente.	X		X		X		
18	La aplicación Kahoot permite realizar actividades de participación.	X		X		X		
19	La aplicación Kahoot me permite participar grupalmente.	X		X		X		
20	La aplicación Kahoot permite crear grupos por afinidad.	X		X		X		



Observaciones (precisar si hay suficiencia): No hay observaciones

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Dr. Mg. Miriam Romero Gutiérrez ONI: 15823927

Especialidad del validador: Mg. Psicología Educativa

04 de 02 del 2023

^aPertinencia: El ítem corresponde al concepto técnico formulado.
^bRelevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
^cClaridad: Si existe 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.

Rafael
 Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO LISTA DE COTEJO QUE MIDE LA COMPRENSIÓN LECTORA

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Nivel Literal								
1	Identifica palabras nuevas en el texto	X		X		X		
2	Identifica palabras conocidas en el texto	X		X		X		
3	Logra identificar oraciones nuevas en el texto	X		X		X		
4	Identifica oraciones importantes en el texto	X		X		X		
5	Precisa el tiempo en que ocurren los hechos	X		X		X		
6	Precisa el lugar donde ocurren los hechos	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: Nivel Inferencial								
7	Infiere ideas sobre el tema leído	X		X		X		
8	Deduce la acción de algún personaje	X		X		X		
9	Predice hechos	X		X		X		
10	Anticipa el final de un texto	X		X		X		
11	Formula respuestas antes de que ocurran los hechos	X		X		X		
12	Deduce desenlaces	X		X		X		
13	Deduce el nombre de un texto	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: Nivel Crítico								
14	Diferencia la conducta de los personajes	X		X		X		
15	Diferencia el rol de cada personaje principal	X		X		X		
16	Da su punto de vista sobre el texto	X		X		X		
17	Opina sobre la conducta de los personajes	X		X		X		
18	Propone un nuevo final en el texto	X		X		X		
19	Propone desenlaces en el texto	X		X		X		
20	Valora la actitud de algún personaje	X		X		X		

 Observaciones (precisar si hay suficiencia): No hay observaciones

 Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

 Apellidos y nombres del juez validador, Dr/ Mg: Miriam Romero Gutiérrez DNE: 15423927

 Especialidad del validador: Mg. Psicología Educativa

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.

...04...de...05...del 2023.


 Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA APLICACIÓN KAHOOT

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Aprendizaje								
1	La aplicación Kahoot me permite acceder de forma rápida a nuevos conocimientos	X		X		X		
2	Uso la aplicación Kahoot sin inconveniente durante clases.	X		X		X		
3	La aplicación Kahoot me ayuda a organizar los contenidos que debo aprender.	X		X		X		
4	Puedo acceder a la Aplicación Kahoot cuando lo desee.	X		X		X		
5	Siento que la aplicación Kahoot me ayuda a conocer nuevas tecnologías.	X		X		X		
6	La aplicación del Kahoot permite conectarse con otras aplicaciones.	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: Gamificación								
7	La aplicación Kahoot me permite recordar más.		No	Si	No	Si	No	
8	La aplicación Kahoot consolida los conocimientos que ya tengo.	X		X		X		
9	La aplicación Kahoot me brinda varias actividades de aprendizaje.	X		X		X		
10	La aplicación Kahoot facilita mis actividades educativas.	X		X		X		
11	La aplicación Kahoot me permite realizar mis trabajos más rápido.	X		X		X		
12	La aplicación Kahoot me permite terminar mis tareas con más rapidez.	X		X		X		
13	La aplicación Kahoot me permite aprender jugando.	X		X		X		
14	La aplicación Kahoot me permite acceder a juegos educativos.	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: Nuevas Tecnologías								
15	La aplicación Kahoot me permite apoyar a mis compañeros.	X	No	Si	No	Si	No	
16	La aplicación Kahoot permite que mis compañeros me ayuden.	X		X		X		
17	La aplicación Kahoot me permite participar activamente.	X		X		X		
18	La aplicación Kahoot permite realizar actividades de participación.	X		X		X		
19	La aplicación Kahoot me permite participar grupalmente.	X		X		X		
20	La aplicación Kahoot permite crear grupos por afinidad.	X		X		X		

 Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si: hay suficiencia para ser aplicada

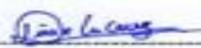
 Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

 Apellidos y nombres del juez validador, Dr/ Mg: Ms. Dña. DE LA CRUZ, ESTHER DN: 43735141

 Especialidad del validador: ADMINISTRACIÓN EN LA EDUCACIÓN
04 de Mayo del 2023

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³Claridad: 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.


 Firma del Experto Informante.



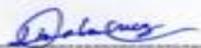
CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO LISTA DE COTEJO QUE MIDE LA COMPRENSIÓN LECTORA

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Nivel Literal								
1	Identifica palabras nuevas en el texto	X		X		X		
2	Identifica palabras conocidas en el texto	X		X		X		
3	Logra identificar oraciones nuevas en el texto	X		X		X		
4	Identifica oraciones importantes en el texto	X		X		X		
5	Precisa el tiempo en que ocurren los hechos	X		X		X		
6	Precisa el lugar donde ocurren los hechos	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: Nivel Inferencial								
7	Infiere ideas sobre el tema leído	X		X		X		
8	Deduce la acción de algún personaje	X		X		X		
9	Predice hechos	X		X		X		
10	Anticipa el final de un texto	X		X		X		
11	Formula respuestas antes de que ocurran los hechos	X		X		X		
12	Deduce desenlaces	X		X		X		
13	Deduce el nombre de un texto	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: Nivel Crítico								
14	Diferencia la conducta de los personajes	X		X		X		
15	Diferencia el rol de cada personaje principal	X		X		X		
16	Da su punto de vista sobre el texto	X		X		X		
17	Opina sobre la conducta de los personajes	X		X		X		
18	Propone un nuevo final en el texto	X		X		X		
19	Propone desenlaces en el texto	X		X		X		
20	Valora la actitud de algún personaje	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia para ser aplicadaOpinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicableApellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Mg. DIAR DE LA CRUZ, ESTHERDNI: 43735141Especialidad del validador: ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN04 de MAYO del 2023

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³Claridad: 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.


 Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA APLICACIÓN KAHOOT

N°	DIMENSIONES / ítema	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Aprendizaje								
1	La aplicación Kahoot me permite acceder de forma rápida a nuevos conocimientos	X		X		X		
2	Uso la aplicación Kahoot sin inconveniente durante clases.	X		X		X		
3	La aplicación Kahoot me ayuda a organizar los contenidos que debo aprender.	X		X		X		
4	Puedo acceder a la Aplicación Kahoot cuando lo desee.	X		X		X		
5	Siento que la aplicación Kahoot me ayuda a conocer nuevas tecnologías	X		X		X		
6	La aplicación del Kahoot permite conectarse con otras aplicaciones	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: Gamificación								
7	La aplicación Kahoot me permite recordar más.	X		X		X		
8	La aplicación Kahoot consolida los conocimientos que ya tengo.	X		X		X		
9	La aplicación Kahoot me brinda varias actividades de aprendizaje	X		X		X		
10	La aplicación Kahoot facilita mis actividades educativas	X		X		X		
11	La aplicación Kahoot me permite realizar mis trabajos más rápido	X		X		X		
12	La aplicación Kahoot me permite terminar mis tareas con más rapidez.	X		X		X		
13	La aplicación Kahoot me permite aprender jugando.	X		X		X		
14	La aplicación Kahoot me permite acceder a juegos educativos	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: Nuevas Tecnologías								
15	La aplicación Kahoot me permite apoyar a mis compañeros.	X		X		X		
16	La aplicación Kahoot permite que mis compañeros me ayuden.	X		X		X		
17	La aplicación Kahoot me permite participar activamente.	X		X		X		
18	La aplicación Kahoot permite realizar actividades de participación	X		X		X		
18	La aplicación Kahoot me permite participar grupalmente.	X		X		X		
20	La aplicación Kahoot permite crear grupos por afinidad	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Si es aplicable.

Opinión de aplicabilidad:

 Aplicable

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador, Dr/ Mg:

María Alejandra
María Judith

 DNI: *10002479*

Especialidad del validador:

Magister
en Psicología
Educativa

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³Claridad: 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.

09 de Mayo del 2023

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO LISTA DE COTEJO QUE MIDE LA COMPRENSIÓN LECTORA

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Nivel Literal								
1	Identifica palabras nuevas en el texto	x		x		x		
2	Identifica palabras conocidas en el texto	x		x		x		
3	Logra identificar oraciones nuevas en el texto	x		x		x		
4	Identifica oraciones importantes en el texto	x		x		x		
5	Precisa el tiempo en que ocurren los hechos	x		x		x		
6	Precisa el lugar donde ocurren los hechos	x		x		x		
DIMENSIÓN 2: Nivel Inferencial								
7	Infiere ideas sobre el tema leído	x		x		x		
8	Deduce la acción de algún personaje	x		x		x		
9	Predice hechos	x		x		x		
10	Anticipa el final de un texto	x		x		x		
11	Formula respuestas antes de que ocurran los hechos	x		x		x		
12	Deduce desenlaces	x		x		x		
13	Deduce el nombre de un texto	x		x		x		
DIMENSIÓN 3: Nivel Crítico								
14	Diferencia la conducta de los personajes	x		x		x		
15	Diferencia el rol de cada personaje principal	x		x		x		
16	Da su punto de vista sobre el texto	x		x		x		
17	Opina sobre la conducta de los personajes	x		x		x		
18	Propone un nuevo final en el texto	x		x		x		
19	Propone desenlaces en el texto	x		x		x		
20	Valora la actitud de algún personaje	x		x		x		

 Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si es aplicable.

 Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

 Apellidos y nombres del juez validador, Dr/ Mg: Arlette Miranda María Judith DNI: 10002479

 Especialidad del validador: Magister en Psicología Educativa
04 de Agosto del 2023

Firma del Experto Informante.

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³Claridad: 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.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA APLICACIÓN KAHOOT

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Aprendizaje								
1	La aplicación Kahoot me permite acceder de forma rápida a nuevos conocimientos	X		X		X		
2	Uso la aplicación Kahoot sin inconveniente durante clases.	X		X		X		
3	La aplicación Kahoot me ayuda a organizar los contenidos que debo aprender.	X		X		X		
4	Puedo acceder a la Aplicación Kahoot cuando lo desee.	X		X		X		
5	Siento que la aplicación Kahoot me ayuda a conocer nuevas tecnologías	X		X		X		
6	La aplicación del Kahoot permite conectarse con otras aplicaciones	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: Gamificación								
7	La aplicación Kahoot me permite recordar más.	X		X		X		
8	La aplicación Kahoot consolida los conocimientos que ya tengo.	X		X		X		
9	La aplicación Kahoot me brinda varias actividades de aprendizaje	X		X		X		
10	La aplicación Kahoot facilita mis actividades educativas	X		X		X		
11	La aplicación Kahoot me permite realizar mis trabajos más rápido.	X		X		X		
12	La aplicación Kahoot me permite terminar mis tareas con más rapidez.	X		X		X		
13	La aplicación Kahoot me permite aprender jugando.	X		X		X		
14	La aplicación Kahoot me permite acceder a juegos educativos	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: Nuevas Tecnologías								
15	La aplicación Kahoot me permite apoyar a mis compañeros	X		X		X		
16	La aplicación Kahoot permite que mis compañeros me ayuden	X		X		X		
17	La aplicación Kahoot me permite participar activamente.	X		X		X		
18	La aplicación Kahoot permite realizar actividades de participación	X		X		X		
18	La aplicación Kahoot me permite participar grupalmente.	X		X		X		
20	La aplicación Kahoot permite crear grupos por afinidad	X		X		X		

 Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia para la aplicación

 Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

 Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Mg. Vanessa Margot Lozano Mavila DNI: 43679852

 Especialidad del validador: Magister en Administración de la Educación

 ...04 de mayo del 2023

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: 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


 Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO LISTA DE COTEJO QUE MIDE LA COMPRENSIÓN LECTORA

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Nivel Literal								
1	Identifica palabras nuevas en el texto	X		X		X		
2	Identifica palabras conocidas en el texto	X		X		X		
3	Logra identificar oraciones nuevas en el texto	X		X		X		
4	Identifica oraciones importantes en el texto	X		X		X		
5	Precisa el tiempo en que ocurren los hechos	X		X		X		
6	Precisa el lugar donde ocurren los hechos.	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: Nivel Inferencial								
7	Infiere ideas sobre el tema leído.	X		X		X		
8	Deduce la acción de algún personaje.	X		X		X		
9	Predice hechos	X		X		X		
10	Anticipa el final de un texto.	X		X		X		
11	Formula respuestas antes de que ocurran los hechos	X		X		X		
12	Deduce desenlaces	X		X		X		
13	Deduce el nombre de un texto	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: Nivel Crítico								
14	Diferencia la conducta de los personajes.	X		X		X		
15	Diferencia el rol de cada personaje principal.	X		X		X		
16	Da su punto de vista sobre el texto	X		X		X		
17	Opina sobre la conducta de los personajes.	X		X		X		
18	Propone un nuevo final en el texto.	X		X		X		
19	Propone desenlaces en el texto	X		X		X		
20	Valora la actitud de algún personaje	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia para la aplicación

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Mg. Vanessa Margot Lozano Maviña DNI: 43679852

Especialidad del validador: Magister en Administración de la Educación

...04...de...may...del 20.23

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: 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



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA APLICACIÓN KAHOOT

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Aprendizaje								
1	La aplicación Kahoot me permite acceder de forma rápida a nuevos conocimientos	X		X		X		
2	Uso la aplicación Kahoot sin inconveniente durante clases.	X		X		X		
3	La aplicación Kahoot me ayuda a organizar los contenidos que debo aprender.	X		X		X		
4	Puedo acceder a la Aplicación Kahoot cuando lo desee.	X		X		X		
5	Siento que la aplicación Kahoot me ayuda a conocer nuevas tecnologías	X		X		X		
6	La aplicación del Kahoot permite conectarse con otras aplicaciones	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: Gamificación								
7	La aplicación Kahoot me permite recordar más.	X	No	X	No	X	No	
8	La aplicación Kahoot consolida los conocimientos que ya tengo.	X		X		X		
9	La aplicación Kahoot me brinda varias actividades de aprendizaje	X		X		X		
10	La aplicación Kahoot facilita mis actividades educativas	X		X		X		
11	La aplicación Kahoot me permite realizar mis trabajos más rápido.	X		X		X		
12	La aplicación Kahoot me permite terminar mis tareas con más rapidez.	X		X		X		
13	La aplicación Kahoot me permite aprender jugando.	X		X		X		
14	La aplicación Kahoot me permite acceder a juegos educativos	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: Nuevas Tecnologías								
15	La aplicación Kahoot me permite apoyar a mis compañeros	X	No	X	No	X	No	
16	La aplicación Kahoot permite que mis compañeros me ayuden	X		X		X		
17	La aplicación Kahoot me permite participar activamente.	X		X		X		
18	La aplicación Kahoot permite realizar actividades de participación	X		X		X		
18	La aplicación Kahoot me permite participar grupalmente.	X		X		X		
20	La aplicación Kahoot permite crear grupos por afinidad	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia para hacer aplicada
Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Mg. Pablo Huamani Robson DNI: 45463162
Especialidad del validador: Magister en Docencia Universitaria y Gestión Educativa

...04...de...05...del 2023

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


 Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO LISTA DE COTEJO QUE MIDE LA COMPRENSIÓN LECTORA

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Nivel Literal								
1	Identifica palabras nuevas en el texto	X		X		X		
2	Identifica palabras conocidas en el texto	X		X		X		
3	Logra identificar oraciones nuevas en el texto	X		X		X		
4	Identifica oraciones importantes en el texto	X		X		X		
5	Precisa el tiempo en que ocurren los hechos	X		X		X		
6	Precisa el lugar donde ocurren los hechos.	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: Nivel Inferencial								
7	Infiere ideas sobre el tema leído.	X		X		X		
8	Deduce la acción de algún personaje.	X		X		X		
9	Predice hechos	X		X		X		
10	Anticipa el final de un texto.	X		X		X		
11	Formula respuestas antes de que ocurran los hechos	X		X		X		
12	Deduce desenlaces	X		X		X		
13	Deduce el nombre de un texto	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: Nivel Crítico								
14	Diferencia la conducta de los personajes.	X		X		X		
15	Diferencia el rol de cada personaje principal.	X		X		X		
16	Da su punto de vista sobre el texto	X		X		X		
17	Opina sobre la conducta de los personajes.	X		X		X		
18	Propone un nuevo final en el texto.	X		X		X		
19	Propone desenlaces en el texto	X		X		X		
20	Valora la actitud de algún personaje	X	X	X		X		

 Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia para hacer aplicada

 Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir [] No aplicable []

 Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Mg. Pabel Huamani Rebeca DNI: 45463162

 Especialidad del validador: Magister en Docencia Universitaria y Gestión Educativa
04 de 05 del 2025

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


 Firma del Experto Informante.

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
ROMERO GUTIERREZ, MIRIAM DNI 15423927	MAESTRO/MAGÍSTER EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA Fecha de diploma: 15/04/17 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: 26/03/2013 Fecha egreso: 05/03/2017	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>
ROMERO GUTIERREZ, MIRIAM DNI 15423927	SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL ESPECIALIDAD DE: EDUCACION PRIMARIA Fecha de diploma: 23/11/2009 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE <i>PERU</i>
ROMERO GUTIERREZ, MIRIAM DNI 15423927	LICENCIADO EN EDUCACION ESPECIALIDAD: EDUCACION EN ALIMENTACION Y NUTRICION Fecha de diploma: 12/03/1999 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACION ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE <i>PERU</i>
ROMERO GUTIERREZ, MIRIAM DNI 15423927	BACHILLER EN CIENCIAS DE LA EDUCACION Fecha de diploma: 20/10/1998 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACION ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE <i>PERU</i>

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
DIAZ DE LA CRUZ, ESTHER DNI 43735141	MAESTRA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN Fecha de diploma: 21/04/21 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: 06/04/2019 Fecha egreso: 08/08/2020	UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C. <i>PERU</i>
DIAZ DE LA CRUZ, ESTHER DNI 43735141	LICENCIADO EN EDUCACIÓN ÁREA PRINCIPAL: EDUCACIÓN PRIMARIA ÁREA SECUNDARIA; EDUCACIÓN BÁSICA ALTERNATIVA Fecha de diploma: 23/09/19 Modalidad de estudios: PRESENCIAL	UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE <i>PERU</i>
DIAZ DE LA CRUZ, ESTHER DNI 43735141	BACHILLER EN CIENCIAS DE LA EDUCACION Fecha de diploma: 15/02/18 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: 19/03/2012 Fecha egreso: 13/01/2017	UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE <i>PERU</i>

Resultado

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
ALVITES MIRANDA, MARIA JUDITH DNI 10002479	MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA Fecha de diploma: 10/08/17 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: 01/01/2014 Fecha egreso: 30/12/2015	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>
ALVITES MIRANDA, MARIA JUDITH DNI 10002479	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 21/12/1999 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS <i>PERU</i>

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
LOZANO MAVILA, VANESSA MARGOT DNI 43679852	MAESTRA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN Fecha de diploma: 21/01/21 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: 02/04/2018 Fecha egreso: 11/08/2019	UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C. <i>PERU</i>
LOZANO MAVILA, VANESSA MARGOT DNI 43679852	LICENCIADA EN EDUCACION PRIMARIA Fecha de diploma: 14/02/2011 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS <i>PERU</i>
LOZANO MAVILA, VANESSA MARGOT DNI 43679852	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 08/06/2010 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS <i>PERU</i>

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
PABLO HUAMANI, REBECA DNI 45463162	MAESTRA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA Y GESTIÓN EDUCATIVA Fecha de diploma: 09/12/21 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: 22/06/2019 Fecha egreso: 12/06/2021	UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DEL PERÚ S.A.C. <i>PERU</i>
PABLO HUAMANI, REBECA DNI 45463162	LICENCIADA EN EDUCACION ESPECIALIDAD: INGLES Fecha de diploma: 15-08-2014 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL <i>PERU</i>
PABLO HUAMANI, REBECA DNI 45463162	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 23/12/2013 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL <i>PERU</i>

Validez del instrumento Kahoot

	Experto	Grado	Decisión
1	Romero Gutiérrez, Miriam	Maestra en Psicología educativa	Aplicable
2	Díaz de la Cruz, Esther	Maestra en Administración de la educación	Aplicable
3	Alvites Miranda, María Judith	Maestra en Psicología educativa	Aplicable
4	Lozano Mavila, Vanessa Margot	Maestra en Administración de la educación.	Aplicable
5	Pablo Huamaní, Rebeca	Maestra en Docencia Universitaria y Gestión educativa	Aplicable

Validez del instrumento Comprensión lectora

	Experto	Grado	Decisión
1	Romero Gutiérrez, Miriam	Maestra en Psicología educativa	Aplicable
2	Díaz de la Cruz, Esther	Maestra en Administración de la educación	Aplicable
3	Alvites Miranda, María Judith	Maestra en Psicología educativa	Aplicable
4	Lozano Mavila, Vanessa Margot	Maestra en Administración de la educación.	Aplicable
5	Pablo Huamaní, Rebeca	Maestra en Docencia Universitaria y Gestión educativa	Aplicable

Otros anexos

Anexo 6: Fichas técnicas de instrumentos.

Ficha técnica del cuestionario de la Variable 1: Kahoot

Autor	Peña, 2020
Tipo de instrumento:	Cuestionario de Kahoot
Forma de administración:	Es de carácter individual, a los estudiantes del quinto grado de primaria de una Escuela Pública de San Juan de Lurigancho.
Objetivos:	Mide el conocimiento sobre el Kahoot en una Escuela Pública de San Juan de Lurigancho
Finalidad:	Identificar las Dimensiones del Kahoot en una Escuela Pública de San Juan de Lurigancho
Población a aplicar:	Estudiantes del quinto grado de primaria, secciones "A", "B", "C" y "D" en una Escuela Pública de San Juan de Lurigancho.
Tiempo de aplicación:	15 minutos
Información a brindarnos:	Evaluación de las Dimensiones del Kahoot en estudiantes del quinto grado de primaria en una Escuela Pública de San Juan de Lurigancho.
N° de ítems de la variable: Inteligencia emocional	20 ítems, divididos en 3 dimensiones: Aprendizaje, gamificación y nuevas tecnologías
N° de ítems por dimensiones:	Dimensión: - Aprendizaje: 6 Ítems - Gamificación: 10 Ítems - Nuevas tecnologías: 6 Items
Escala de medición:	Ordinal
Escala valorativa:	Muy en desacuerdo (1), En desacuerdo (2), Neutro (3) De acuerdo (4) y Muy de acuerdo (5)
Baremo de la variable:	De [15, 29> (Nivel Bajo) De [30, 45> (Nivel Medio) De [46, 60> (Nivel Alto)

Ficha técnica del cuestionario de la Variable 2: Comprensión lectora

Autor:	Castro, 2019
Tipo de instrumento:	Cuestionario de Comprensión Lectora
Forma de administración:	Es de carácter individual, a los estudiantes del quinto grado de primaria de una Escuela Pública de San Juan de Lurigancho.
Objetivos:	Mide el conocimiento sobre la Comprensión Lectora en una Escuela Pública de San Juan de Lurigancho
Finalidad:	Identificar las Dimensiones de la Comprensión Lectora en una Escuela Pública de San Juan de Lurigancho
Población a aplicar:	Estudiantes del quinto grado de primaria, secciones "A", "B", "C" y "D" en una Escuela Pública de San Juan de Lurigancho
Tiempo de aplicación:	15 minutos
Información a brindarnos:	Evaluación de las Dimensiones de la Comprensión Lectora en estudiantes del quinto grado de primaria en una Escuela Pública de San Juan de Lurigancho.
N° de ítems de la variable: Inteligencia emocional	26 ítems, divididos en 3 dimensiones: Nivel literal, nivel inferencial, nivel crítico
N° de ítems por dimensiones:	Dimensión: - Nivel Literal: 8 Ítems - Nivel Inferencial: 9 Ítems - Nivel Crítico: 9 Ítems
Escala de medición:	Ordinal
Escala valorativa:	Muy en desacuerdo (1), En desacuerdo (2), Neutro (3) De acuerdo (4) y Muy de acuerdo (5)
Baremo de la variable:	De [15, 35> (Nivel Bajo) De [36, 56> (Nivel Medio) De [57, 78> (Nivel Alto)

Anexo 7: Cálculo del tamaño de la muestra

Determinación del tamaño de la muestra

$$n = \frac{Nz^2p q}{(N - 1)e^2 + z^2p q}$$

Donde:

N = Población

Z = 1.96

p = probabilidad de suceso

q = Probabilidad de que no suceda

e = 5% de error

Usando la fórmula, 93 estudiantes conformaron la muestra

Anexo 8: Validez y confiabilidad de los instrumentos de recolección de datos.

Fiabilidad

[ConjuntoDatos1] D:\MAYO\NUEVE_DE M

→ **VARIABLE Kahoot**

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	20	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,756	20

Fiabilidad

[ConjuntoDatos1] D:\MAYO\NUEVE_DE MAYO\MAURICIO_10_MAYO\

VARIABLE Comprensión lectora

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	20	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

→

Alfa de Cronbach	N de elementos
,766	20

VARIABLE 2:COMPRESIÓN LECTORA

D1: NIVEL LITERAL						D2:NIVEL INFERENCIAL							D3: NIVEL CRÍTICO						
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3
3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2
3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3
3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3
3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1
3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3
3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3
3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2
3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	2	3	2	3

Anexo 10: Tabla de interpretación del Rho

-1,00	Correlación negativa perfecta
- 0,76 - 0,99	Correlación negativa muy fuerte
- 0,50 – 0,75	Correlación negativa fuerte
- 0,35 – 0,49	Correlación negativa moderada
- 0,25 – 0,34	Correlación negativa débil
- 0,10 – 0,24	Correlación negativa muy débil
0,00	No existe correlación entre las variables
0,10 – 0,24	Correlación positiva muy débil
0,25 – 0,34	Correlación positiva débil
0,35 – 0,49	Correlación positiva moderada
0,50 – 0,75	Correlación positiva fuerte
0,76 - 0,990,	Correlación positiva muy fuerte
1,00	Correlación positiva perfecta

Fuente: Hernández-Sampieri y Mendoza (2018)

Anexo 11: Prueba de normalidad

Prueba de normalidad entre Kahoot y la comprensión lectora

	Kolmogórov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
V1Kahoot	,275	93	,000
V2 Comprensión lectora	,129	93	,001

Nota. Datos que indican la Prueba de normalidad entre Kahoot y la comprensión lectora.

Prueba de normalidad entre el Kahoot y el nivel literal

	Kolmogórov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
V1Kahoot	,275	93	,000
V2 Nivel literal	,340	93	,000

Nota. Datos que indican la Prueba de normalidad entre el Kahoot y el nivel literal.

Prueba de normalidad entre el Kahoot y el nivel diferencial

	Kolmogórov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
V1 Kahoot	,275	93	,000
V2D2 Nivel inferencial	,284	93	,000

Nota. Datos que indican la Prueba de correlación entre el Kahoot y el nivel diferencial.

Prueba de normalidad entre el Kahoot y el nivel criterial

	Kolmogórov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
V1Kahoot	,275	93	,000
V2D3NivelCritico	,207	93	,000

Nota. Datos que indican la Prueba de normalidad entre el Kahoot y el nivel criterial.