



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

**Kahoot en la formación de la competencia comunicativa en estudiantes de
inglés, en un instituto de educación superior, Lima, 2021**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

MAESTRA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA

AUTORA:

Villanueva Salas, Jessica Shirley (ORCID: 0000-0002-9983-1132)

ASESOR:

Mg. Palacios Sánchez, José Manuel (ORCID: 0000-0002-1267-5203)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Pedagógicas

LIMA – PERÚ

2021

Dedicatoria

La presente Tesis se la dedico a todos aquellos compañeros que por motivo de esta pandemia fallecieron y no pudieron culminar este proyecto que iniciamos juntos.

Agradecimiento

A mi madre quien me apoyo y me acompaño muchas veces en mis noches de desvelo cuidando de mí fue una pieza clave para el logro de este proyecto.

También me gustaría agradecer a las autoridades de la institución educativa quienes colaboraron prontamente en mi investigación permitiéndome aplicar las pruebas de mi tesis. A nuestro asesor Dr. José Palacios, por su guía, dedicación y por el habernos brindado los recursos necesarios en cada fase de este trabajo.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	9
II. MARCO TEÓRICO.....	13
III. METODOLOGÍA	28
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	28
3.2. Variables y operacionalización	29
3.3. Población, muestra y muestreo	31
3.3.1. Población	31
3.3.2. Muestra	32
3.3.3. Muestreo.....	32
3.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos	32
3.4.1.1. Técnicas.....	32
3.4.1.2. Instrumento	32
3.4.1.3. Validez.....	32
3.4.1.4. Confiabilidad	33
3.5. Procedimiento	33
3.6. Método de análisis de datos	34
3.7. Aspectos éticos	34
IV. RESULTADOS.....	35
4.1. Contraste de hipótesis	39
4.1.1. Hipótesis general.....	39
4.1.2. Hipótesis específica 1.....	39
4.1.3. Hipótesis específica 2.....	40
4.1.4. Hipótesis específica 3.....	40
4.1.5. Hipótesis específica 4.....	41
V. DISCUSIÓN.....	42
VI. CONCLUSIONES.....	48
VII. RECOMENDACIONES	49
REFERENCIAS	50
ANEXOS	54

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Dimensiones de Kahoot	30
Tabla 2: Dimensiones de la competencia comunicativa	31
Tabla 3: Población	31
Tabla 4: Niveles de la dimensión Competencia Lingüística.....	35
Tabla 5: Niveles de la dimensión Competencia Sociolingüística	36
Tabla 6: Niveles de la dimensión Competencia Pragmática.....	37
Tabla 7: Niveles de la dimensión Competencia Psicolingüística	38
Tabla 8: Estadístico de contraste, prueba de los rangos con signo de Wilcoxon H1	39
Tabla 10: Estadístico de contraste, prueba de los rangos con signo de Wilcoxon H2	40
Tabla 11: Estadístico de contraste, prueba de los rangos con signo de Wilcoxon H3	40
Tabla 12: Estadístico de contraste, prueba de los rangos con signo de Wilcoxon H4	41

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Representación cuasi experimental de la investigación.....28

Figura 2: Representación del coeficiente de confiabilidad de la investigación.....33

RESUMEN

La investigación plateo como objetivo determinar la influencia de Kahoot en la formación de competencia comunicativa en estudiantes de la asignatura de inglés en un instituto de educación superior de Lima, 2021, ello ante la necesidad de reforzar el nivel de inglés, el cual debido a las diferentes circunstancias de los estudiantes es muy bajo bien así la necesidad de buscar métodos que puedan superar dicha problemática. La investigación realizada es de tipo aplicada y diseño cuasi experimental. La muestra estuvo conformada por 35 estudiantes. La primera variable Kahoot por ser una plataforma educativa se aplicará por medio de un taller que durará dos sesiones en un total de dos semanas, esta variable consta de tres dimensiones: recursos tecnológicos en la educación, funciones del Kahoot y actividades educativas multimedia. Respecto a la segunda variable competencia comunicativa se empleó la técnica de la encuesta y se aplicó mediante el instrumento del cuestionario conformado con un total de 10 ítems estructurados en tres dimensiones: Competencia lingüística, competencia sociolingüística, competencia pragmática y competencia psicolingüística, con un nivel de confiabilidad de 0,79, se empleó el estadístico KR20.

Los resultados que se obtuvieron reflejaron que la mayoría de estudiantes, es decir un 74,3%, luego haber sido aplicados a la plataforma Kahoot alcanzaron un alto nivel alto respecto a la competencia lingüística, frente aquellos estudiantes que no utilizaron la plataforma, solo un 45,3% de aquellos estudiantes llegaron al nivel alto, estos resultados estuvieron relacionados a la variable de la competencia comunicativa en la asignatura de Inglés en un instituto de educación superior de Lima, 2021.

El estudio llegó a la conclusión que el uso de la plataforma educativa Kahoot no mejora la competencia comunicativa frente a los estudiantes que no la utilizan, de la asignatura de Inglés en un instituto de educación superior de Lima, 2021. ($p=0.161 > 0,05$).

Palabras claves: *Kahoot, plataforma virtual, competencia comunicativa.*

ABSTRACT

The objective of the research is to determine the influence of Kahoot in the formation of communicative competence in students of the English subject in a higher education institute in Lima, 2021, with the purpose of designing a technological and pedagogical methodological proposal, the present research carried out is of an applied type and a quasi-experimental design. The population in which the test was applied, was made up of 35 students. The first Kahoot variable is an educational platform, which will be applied through a workshop that will last two sessions in a total of two weeks, this variable consists of three dimensions: technological resources in education, Kahoot functions and multimedia educational activities. About the second variable, communicative competence, the survey technique was used on it and it was applied through the instrument of the questionnaire with a total of 10 items, which was structured in three dimensions: linguistic competence, sociolinguistic competence, pragmatic competence and psycholinguistic competence, with a reliability level of 0.79, in the KR20 statistic that was used.

The results which were obtained, reflected that the majority of students, the 74.3%, after having been applied to the Kahoot platform reflected a high level with respect to linguistic competence, in contrast to those students who did not use the platform, only the 45.3% of those students have gotten the high level, these results were related to the variable of communicative competence in the subject of English in a higher education institute in Lima, 2021.

The study concluded that the use of the Kahoot educational platform does not improve communicative competence compared to students who did not use it, of the English subject at a higher education institute in Lima, 2021. ($p = 0.161 > 0,05$).

Keywords: *Kahoot, virtual platform, communicative competence.*

I. INTRODUCCIÓN

La educación en nuestro país Perú se encuentra en un proceso de inclusión debido a la globalización y cambios en el sistema a nivel mundial en la cual la labor didáctica de los docentes son eje importante de la comunidad educativa. En este respecto el aprendizaje de un idioma extranjero, en forma enfática del inglés, se ha convertido a lo largo de los años en un medio que permite mantenerse conectadas en este mundo tan globalizado en la que vivimos, donde el conocimiento nuevo y su aplicación en la vida diaria se generan mayormente en este idioma.

Cronquist & Fiszbein (2017), el aprendizaje del Inglés en América Latina ha tenido una gran prominencia teniendo en cuenta su importancia en nuestro continente viéndolo como una herramienta clave para la comunicación, propiciando así grandes alianzas con editoriales internacionales tales como Pearson, Macmillan, Oxford entre otros. Pese a los grandes esfuerzos aún se nota la necesidad de las mejoras.

Según la investigación realiza por Torres, Vásquez & Velásquez (2017), sobre los métodos de enseñanza del idioma de inglés en el nivel superior, señala la que la enseñanza del idioma de Ingles se ve un tanto deficiente por el bajo conocimiento de los docentes en la aplicación de las herramientas tecnológicas.

Es en este sentido las herramientas tecnológicas forman una clave pues proporcionan a los usuarios las facilidades en su formación completa. Esto deja claro que la tecnología acopla correctamente en sistema educativo, por esa razón Gates (2000) define al Software Educativo como un programa informático, el cual genera una enseñanza bidireccional, de manera interactiva pues hace una presentación de dinámica combinando texto, sonido, imagen, animación, video cuyos propósitos están destinados a colaborar con el desarrollo de ciertas capacidades propias del proceso docente.

En el Instituto público de las fuerzas armadas existe una problemática muy tacita la cual radica en la falta de implementación de recursos tecnológicos en los cursos transversales, haciendo que los docentes enseñen de modo virtual con los recursos limitados que poseen los estudiantes quienes en muchos de los casos

se encuentran en lugares distantes y de poca conexión.

Por otro lado, se encuentra la falta de inversión del presupuesto en estos recursos por no considerar imperiosa esta necesidad. En ambas carreras tanto en Administración hotelera y Análisis de sistemas se requiere de medidas más efectivas ya que anteriormente se intentaron dar a los estudiantes chip con megas gratis pero no resultó ser muy efectivos, por tal razón se necesita de mejores métodos a fin de cubrir estas necesidades respecto a sus cursos transversales.

Lo cierto es que muchos estudiantes han crecido desde muy pequeños rodeados del uso de la tecnología en sus diversas presentaciones es por eso que los docentes nos vemos envueltos en esta onda envolvente tal como lo menciono. Tapia & León (2013), sin embargo, lo cierto es que, aunque muy útiles estos dispositivos tecnológicos suelen ser muy distractores, por ejemplo, los Smartphone suelen ser una fuente común distractora de los estudiantes sea cual sea su edad, por esa razón es que los docentes diariamente nos vemos ante el reto de mantener a nuestros estudiantes motivados y atentos, una buena técnica es volver a estos distractores en aliados perfectos para lograr los objetivos académicos, en tal sentido Kahoot siendo una plataforma tecnológica muy dinámica de código abierto es una herramienta muy útil puesto que los estudiantes pueden acceder a ella desde su dispositivo móvil. En esta plataforma educativa el docente puede administrar actividades pequeñas a modo de práctica que permitirá evaluar los logros alcanzados en clase en tiempo real de una manera dinámica, divertida incluyendo el uso de estos dispositivos móviles tales como el Smartphone, laptop o Tablet, volviéndolos así en un gran aliado del proceso de aprendizaje.

A consecuencia de la realidad observada, se estableció la siguiente pregunta general: ¿Cómo mejora el uso del Kahoot la competencia comunicativa en los estudiantes de la asignatura de Inglés en un instituto superior de Lima, 2021? En la cual las preguntas específicas fueron: (i) ¿Cómo influye el buen manejo de la plataforma educativa Kahoot en el mejoramiento de la capacidad lingüística en los estudiantes de Inglés en un instituto de educación superior de

Lima, 2021?; (ii) ¿Cómo influye el buen manejo de la plataforma educativa Kahoot en el mejoramiento de la capacidad socio lingüística en los estudiantes de Ingles en un instituto de educación superior de Lima, 2021?; (iii) ¿Cómo influye el buen manejo de la plataforma educativa Kahoot en el mejoramiento de la capacidad pragmática en los estudiantes de Ingles en un instituto de educación superior de Lima, 2021?; (iv) ¿Cómo influye el buen manejo de la plataforma educativa Kahoot en el mejoramiento de la capacidad psicolingüística en los estudiantes de Ingles en un instituto de educación superior de Lima, 2021?

El presente proyecto se argumentó a nivel teórico, puesto que sería una gran ayuda en cuanto al conocimiento de la relación de la formación del idioma Ingles, en tal sentido la aplicación del software educativo Kahoot gracias a la posibilidad de desarrollar aplicaciones didácticas multimedia e interactivas permite los aspectos procesales de las diversas áreas del currículo. Sin embargo, aprender un nuevo idioma puede ser difícil e involucra muchos ejercicios mentales y el uso de las herramientas tecnológicas, es sobre la información de estas variables lo cual nos permitirá elaborar una perspectiva teórica, las cuales permitirán tener un referente para futuras investigaciones. Esta investigación se realizó en el ámbito educativo, revisamos antecedentes teóricos a fin de conocer la realidad específica y analizarlo en el contexto de las variables de investigación. También se realizó aportes en cuanto al software educativa Kahoot el cual permitió una mejor enseñanza del idioma Ingles. Es así que la globalización demanda el uso del idioma Ingles como herramienta básica de comunicación, intercambio cultural con otras partes del mundo, se necesitará del manejo correcto para hablar e interpretar el idioma Ingles, es por esta razón que uno de los ejes primordiales en la enseñanza de un idioma extranjero debe ser su propósito comunicativo, tal cual lo sustento. Girardot, (2005).

El objetivo principal del presente proyecto fue, determinar la influencia de Kahoot en la formación de competencia comunicativa en estudiantes de la asignatura de inglés en un instituto de educación superior de Lima, 2021, con el propósito de diseñar una propuesta metodológica tecnológica y pedagógica, los objetivos específicos fueron: (i) Determinar la influencia de Kahoot en la formación

de competencia lingüística en estudiantes de la asignatura de inglés en un instituto de educación superior de Lima, 2021. (ii) Determinar la influencia de Kahoot en la formación de competencia socio lingüística en estudiantes de la asignatura de inglés en un instituto de educación superior de Lima, 2021. (iii) Determinar la influencia de Kahoot en la formación de competencia pragmática en estudiantes de la asignatura de inglés en un instituto de educación superior de Lima, 2021. (iv) Determinar la influencia de Kahoot en la formación de competencia psicolingüística en estudiantes de la asignatura de inglés en un instituto de educación superior de Lima, 2021.

Como hipótesis principal se postuló que el uso de la plataforma educativa Kahoot mejora significativamente la competencia comunicativa frente a los estudiantes de inglés que no la utilizan, en un instituto de educación superior de Lima, 2021; donde las específicas fueron: (a) El uso de la plataforma educativa Kahoot mejora significativamente la competencia lingüística frente a los estudiantes de inglés que no la utilizan, en un instituto de educación superior de Lima, 2021. (b) El uso de la plataforma educativa Kahoot mejora significativamente la competencia socio - lingüística frente a los estudiantes de inglés que no la utilizan, en un instituto de educación superior de Lima, 2021. (c) El uso de la plataforma educativa Kahoot mejora significativamente la competencia pragmática frente a los estudiantes de inglés que no la utilizan, en un instituto de educación superior de Lima, 2021. (d) El uso de la plataforma educativa Kahoot mejora significativamente la competencia psicolingüística lingüística frente a los estudiantes de inglés que no la utilizan, en un instituto de educación superior de Lima, 2021.

II. MARCO TEÓRICO

La siguiente investigación estuvo basada en diferentes fuentes entre nacionales e internacionales. A continuación, se presentan una serie de trabajos internacionales. En tal respecto, Guevara (2018) en su investigación realizada a la cual título Estrategias de Gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digital de los docentes, Ecuador. La cual tuvo como objetivo reconocer la relación entre la Gamificación y el desarrollo de las capacidades digitales, su enfoque fue cuantitativo, pre – experimental con un alcance correlacional. Se aplicó sobre los docentes del centro educativo Luisa de Jesús Cordelo, Cuenca. Con una muestra de 38 participantes a quienes se aplicó un cuestionario EG-P1 a fin de medir la percepción de los docentes. Al concluir la investigación se reflejó diferencias significativas puesto que al inicio el puntaje fue de 1.26 y al final fue de 9.16.

Con esta investigación se estableció la relación entre las estrategias de la Gamificación con la correcta motivación hacia el uso del Kahoot la cual es una aplicación propia de la Gamificación.

En tal respecto, Muñoz (2016) en su trabajo de investigación titulada Las TIC en la educación: Kahoot, como propuesta de Gamificación e innovación educativa para la educación secundaria en educación física en España. Su metodología fue aplicar una propuesta dinámica del software educativo Kahoot para el proceso de aprendizaje y en el proceso de evaluación, cuyo objetivo era difundir nuevas maneras de poder evaluar durante el proceso de aprendizaje, se aplicó en los estudiantes de secundaria en España – Toledo. Su conclusión reveló que, si existe una gran relación entre la Gamificación y la motivación al estudiante, pues muchos de los participantes mejoraron su rendimiento a través de utilizar la plataforma Kahoot.

Esta investigación fue muy relevante al demostrar claramente la resonancia que puede tener la plataforma educativa Kahoot en los estudiantes durante su proceso de aprendizaje, mediante una correcta motivación como por ejemplo la Gamificación siendo Kahoot una de las mejores técnicas de Gamificación e interacción.

De manera paralela, Martínez (2017) en su investigación Tecnologías y nuevas tendencias en la educación: aprender jugando. El caso Kahoot. España. El tipo de investigación fue mediante la exploración bibliográfica e investigación explorativa, en la

cual se entrevistó a un grupo de 20 docentes que dictan de 5to de primaria a 2do de secundaria cuyos estudiantes varían en edades de 10 hasta 18 años de cuatro distintas escuelas sobre la relación entre las actitudes, la Gamificación y la aplicación de la plataforma Kahoot, consistía en emplear esta aplicación en el desarrollo de sus clases utilizando su dispositivo móvil. El resultado fue que a pesar de las dificultades presentadas la asociación entre la tecnología, las Gamificación mediante el aplicativo Kahoot aunado a su aprendizaje resulta más efectivo que la metodología tradicional.

Gracias a esta investigación se dejó de manifiesto la gran utilidad de Kahoot ya que, según la aplicación del caso realizado, se muestra lo posible y beneficioso que es el aprender jugando, la cual es una de las bases de la presente investigación.

En este contexto podemos mencionar a Rodríguez (2017) quien en su trabajo investigativo Smartphone y el aprendizaje: el uso de Kahoot en el aula universitaria. España. La cual tuvo como objetivo evaluar el uso de la aplicación Kahoot en dos unidades didácticas del periodo 2015 – 2016. Este estudio se aplicó con enfoque cualitativo, analítico y con diseño no experimental. Se conformó en dos grupos pertenecientes a la carrera de Publicidad y Relaciones públicas pertenecientes a la universidad Antonio Nebrija. El primer grupo integrado por 23 estudiantes entre 18 y 25 años, el segundo grupo conformado por 20 estudiantes entre 20 a 22 años. Se aplicó la técnica de recolección por medio de una encuesta. Al termino se concluyó que el software Kahoot contribuyo a la mejora del proceso de aprendizaje ya que facilita la memorización en tiempo corto. Los estudiantes reconocieron su importancia tanto en sus exámenes parciales y finales. Los porcentajes finales con Kahoot fueron para el grupo 1: 70% y al grupo 2: 65%. Sin Kahoot fueron, grupo 1: 95%, grupo 2: 83%. El resultado contradictorio fue, por que los estudiantes le asignaron más importancia a la evaluación final en ambos grupos.

Dichos resultados contribuyeron a establecer las bases para una discusión justificable sobre la utilidad de la aplicación Kahoot en el proceso de aprendizaje, gracias a los datos que provisionan.

A fin de concluir con los antecedentes internacionales tomamos a, González, & Calero (2019), en su investigación titulada El empleo de materiales auténticos audiovisuales para el desarrollo de la expresión oral en inglés: estudio de caso en

Ecuador. Cuyo objetivo fue desarrollar el manejo oral del inglés en los estudiantes en la etapa post-auditiva, a través del empleo de las TIC's. La metodología aplicada fue Estudio cualitativo y descriptivo. Realizado a 61 estudiantes del tercer nivel de la institución Metropolitan Language School en el Distrito Metropolitano de Quito, Ecuador. Durante la etapa de diagnóstico se realizó encuestas a los estudiantes a fin de explorar el estado de desarrollo su capacidad oral en el idioma inglés mediante el empleo de las TIC's, cuyo resultado fue el reconocer que la correcta selección de las TIC's potencia el desarrollo de las habilidades lingüísticas en inglés. Estos materiales deben ser seleccionados de acuerdo al nivel de los estudiantes, sus intereses y necesidades de aprendizaje.

Esta investigación fue de gran utilidad pues justifica la necesidad de poder aplicar las herramientas tecnológicas en clase tales como la aplicación Kahoot de contribuyen al aumento del interés de los estudiantes.

En el ámbito nacional, tomamos como antecedente así mismo a, Alvares (2019) en su investigación titulada Relación entre las actitudes y la motivación hacia el Kahoot y el rendimiento académico de estudiantes de pregrado de una universidad privada de Lima, la cual tenía como objetivo reconocer qué relación existe entre las actitudes y la motivación respecto a la plataforma Kahoot en relación a su rendimiento académico. Esta investigación fue de tipo correlacional, se aplicó a una población de 180 estudiantes de pregrado. Los resultados de esta investigación fue que la variable de la actitud con respecto al Kahoot no fue positiva pues el puntaje resultó en $r=0.0042$, ello por distintas causas entre ellas: la naturaleza del curso, el estilo de evaluación, entre otros. Respecto a la variable que abarca la actitud hacia el Kahoot y la motivación si existe una relación, ya que el resultado obtenido fue $r=.870$. la cual revela que los estudiantes si disfrutaban de uso de esta plataforma aumentando así su motivación hacia el Kahoot.

Esta investigación aportó en gran manera a este estudio puesto que muestra la clara relación entre la motivación y la efectividad de la plataforma Kahoot, pues si bien es cierto esta plataforma es de una gran utilidad comprobada, ella necesita de una buena motivación a fin de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

Otra investigación de gran aporte para este trabajo es la realizada por Ochoa (2019) titulada El uso del Kahoot y su contribución en la mejora de la habilidad de la escritura del Inglés en los estudiantes de pregrado de la universidad de Lima. Perú. La cual tuvo como objetivo entablar la relación entre la aplicación del Kahoot y el desarrollo de la habilidad del writing en Inglés. Su enfoque fue cuantitativo con nivel descriptivo con una investigación no experimental transaccional. La investigación se aplicó a una población de 200 estudiantes. Aplicando la técnica de la encuesta. Los resultados fueron que de la población tomada el 39% tuvieron un nivel sobresaliente. En base a sus antecedentes se confirma la mejora de su competencia comunicativa.

Este estudio fue una clara evidencia de la justificación de la investigación de Kahoot en las estrategias didácticas pues quedó claro, con dicha investigación que colabora al desarrollo de la competencia comunicativa la cual es una de las variables de esta investigación.

A nivel local, Rodríguez, Manfredi & Barcenás (2016) en su trabajo investigativo titulado La gamificación como estrategia de adopción de nuevas tecnologías de la información en empresas del Perú. Fue dirigida hacia el objetivo de poder establecer la relación que existe entre la Gamificación y la integración de las nuevas tecnologías de la información. Se aplicó el enfoque cuantitativo, de diseño no experimental transversal. Se tomó una muestra de 250 colaboradores hombres y mujeres que poseían mínimo 10 años de experiencia entre 30 a 45 años. La técnica aplicada fue entrevista y encuestas. El resultado mostro la clara relación entre ambas variables.

Esta investigación colaboró de gran manera en este proyecto pues es utilizado para poder demostrar y comprender la clara influencia de la aplicación de la tecnología, tales como, la plataforma Kahoot en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En adición, Sánchez (2017) en su investigación sobre El uso de la Webquest y su relación con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del cuarto ciclo de la Facultad de ingeniería de sistemas de la Universidad Alas peruanas, Lima. El objetivo trazado era entablar una relación entre la utilización del Webquest en el aprendizaje del inglés. El resultado reveló que la aplicación de los Webquest y el proceso de aprendizaje del inglés si se encuentran relacionados, arrojando una mejora de 0.837 de correlación positiva. También reveló que las herramientas asincrónicas están

relacionadas correctamente con su resultado de 0.849 de correlación considerable. Por otro lado, las herramientas sincrónicas están relacionadas significativamente con la Webquest puesto que obtuvo 0.806 de correlación positiva.

Su aporte fue significativo puesto que genera relevancia en la importancia de la Webquest, durante el desarrollo de las competencias necesarias para la adquisición de una nueva lengua tal como el Inglés.

Finalmente, Cardich (2017) en su artículo titulado El método de enseñanza bilingüe de inmersión parcial y el método de intensificación para la enseñanza aprendizaje del Inglés en las capacidades generales y específicas, Lima. Poniendo como objetivo, determinar el efecto que se desarrolla sobre las capacidades cognitivas mediante dos programas uno de inmersión parcial y el otro un programa bilingüe de intensificación en la adquisición de un segundo idioma. El enfoque es no experimental, descriptiva comparativa con un diseño transversal. Sobre una muestra de 130 estudiantes de sexto grado. Se aplica la técnica de lista de cotejo y prueba escrita. El resultado mostró una clara diferencia, ya que el grupo de estudiantes al que le aplicaron la metodología de intensificación mostraron un desempeño superior mejorando su capacidad de atención, concentración, adaptación, su capacidad lectora, ortografía, su fonética, obteniendo mejores puntuaciones en comparación con quienes fueron sometidos al programa de inmersión parcial.

Esta investigación contribuyó a valorar la importancia de la aplicación de la metodología comunicativas la cual puede ser correctamente aplicada para la adquisición de una nueva lengua, colaborando a la unificación con su lengua materna a fin de ser la adquisición de esta segunda lengua más útil, práctico y vivencial para el estudiante.

En cuanto a la fundamentación teórica en esta investigación, la variable independiente es Kahoot, la cual es una plataforma de aprendizaje que está basada en el juego, permitiendo tanto a los docentes como a los estudiantes el poder desarrollar su proceso de enseñanza mediante la investigación, la creación, la colaboración y el intercambio de conocimientos, volviendo a los estudiantes en agentes activos de su propio aprendizaje, a través de la creatividad colaborativa. Romero (2016).

Kahoot es una plataforma basada en el juego interactivo vía internet, basado en

la colaboración y cooperación durante el desarrollo del aprendizaje significativo. Zarzycka – Piskorz (2016).

Wang y Lieberoth afirmo que la plataforma educativa Kahoot posee una gran relación con la teoría Tom Malone, la cual sostuvo que estas herramientas permiten desarrollar la motivación intrínseca, esta teoría posee las siguientes características: El desafío y reto (las cuales se interpreta como las metas, pero con resultados), la fantasía (lograr atraer la atención de los estudiantes a través de la misma), la curiosidad (la cual será desarrollada mediante audio y gráficos) unido a ello se le puede agregar el juego social ya que esta puede ser desarrollada entre docente y estudiante o entre los mismos estudiantes, de forma individual o grupal. Wang y Lieberoth (2016).

En cuanto a la historia de Kahoot esta fue fundada en el año 2012 por Morten Versvik, Johan Brand y Jamie Brooker, quienes, en asociación con la Universidad Noruega de Ciencia y Tecnología (NTNU), al lado del docente Alf Inge Wang, y con el tiempo se acoplo Sergio Mena de la Universidad Complutense de Madrid. Kahoot se lanzó en una versión beta privada en SXSWedu en marzo de 2013 y la versión beta se lanzó al público en septiembre de 2013. Desde su lanzamiento, Sergio Mena se ha convertido en el principal impulsor de la plataforma en el ámbito académico. Kahoot (2019).

No hay duda que Kahoot es una plataforma de aprendizaje la cual facilita que cualquier individuo o corporación crea, comparta y realice juegos de aprendizaje que generen un compromiso atractivo. En la plataforma Kahoot los juegos se pueden desarrollar en cualquier lugar, en persona o virtualmente, utilizando cualquier dispositivo con conexión a Internet.

En esta variable encontramos tres dimensiones: La primera es la plataforma educativa Kahoot: Empezamos por definir que son los softwares educativos: Estos son programas de computadoras cuya finalidad es ser utilizados como recursos pedagógicos la cual facilita el proceso de enseñanza – aprendizaje. Marques (2005).

Aplicando ello a específicamente, a la aplicación educativa Kahoot podemos sostener que los estudiantes de todas las edades pueden hacer que el aprendizaje de idiomas sea natural con imágenes y juegos envolventes a través de las aplicaciones Drops, y las organizaciones pueden conectar e involucrar a sus equipos de trabajo con

Actimo, llamado así a una plataforma de participación de empleados. (Kahoot ,2018)

Como segunda dimensión tuvimos a los Componentes de Kahoot: Kahoot posee un gran poder motivador la cual puede aplicarse de manera virtual o grupal, esta cuenta con distintas opciones las cuales permiten ampliarse y renovarse pues Kahoot cree mucho en la innovación tecnológica. Ministerio de Educación de España (2019).

La plataforma Kahoot es considerada muy efectiva, la gran clave que posee es que no solo se limita a una pedagogía unidireccional, en ella el docente tiene la capacidad de crear preguntas las cuales los estudiantes podrán responder con la capacidad de poder cambiar roles y lograr de esta manera que puedan participar entre ellos, mejorando así su capacidad analítica y el de saber formular preguntas. Gallegos (2015).

Como tercera dimensión se planteó a las Actividades educativas multimedia: Se conoce que estas actividades emplean tecnología tales como los softwares educativos y estas funcionan de manera mixta empleando distintos medios entre ellos: texto, color, gráficas, animaciones, video, sonido, en un mismo lugar, donde el docente y los estudiantes podrán interactuar entre ellos a fin de mejorar su proceso de enseñanza–aprendizaje. Vidal y Rodríguez (2010)

Esta primera dimensión se presentó a los siguientes indicadores las cuales mencionaremos a continuación: 1.1. Los Drops: Los Drops hacen referencia a una forma divertida en la que se puede obtener puntos durante el desarrollo de un juego, si los desarrolladores del juego los tienen activados. Como el desarrollador suele tener la facultad de personalizarlos por completo, cada uno de estos programas de Drops puede variar ligeramente según sea la función del juego. El desarrollador puede escoger el objeto, la frecuencia de los Drops y los canales en los que estarán disponibles. Nichols (2021) 2.2. Actimo: Es una aplicación en la cual posee la participación de los empleados para el e-Learning y la comunicación con su personal remoto, facilitando la comunicación con los trabajadores que no estén en la oficina. Permitiendo así él envió de noticias y actualizaciones participando en ellas en tiempo real. Para ello podría usar su dispositivo móvil. Interactuando en las redes sociales, permitiendo saber la opinión de los colaboradores mediante el uso de las encuestas y comentarios, pudiendo estar presente cuando los colaboradores lo necesiten. Esta aplicación también permite la

incorporación de flujo de información y el aprendizaje electrónico las cuales se pueden combinar de forma intuitiva y flexible según la disponibilidad de los colaboradores, generando una posibilidad de poder tomar decisiones con datos de fácil interpretación. Paralelamente se puede realizar un correcto seguimiento para todos los niveles jerárquicos gracias a la comunicación, la capacitación y a el liderazgo. Logrando así el compromiso de los colaboradores, permitiendo un seguimiento en tiempo real de los equipos, en base a los datos de rendimiento que se encuentran en los informes generados comparando las ubicaciones y los departamentos. Actimo.com (2021). No cabe duda de que la plataforma Kahoot es una de las más completas y efectivas, que genera muchos beneficios para el rendimiento académico la cual se puede generar a través del uso de la tecnología, este grupo de aplicaciones podrán ser utilizadas desde un ordenador o dispositivo móvil inteligente presentando un juego competitivo. Aljaloud, Gromik, & Billingsley (2015).

Respecto a su segunda dimensión de esta variable independiente presentó indicadores que detallaremos seguidamente. 2.1. Enable Answer Streak Bonus: Este componente permite otorgar puntos adicionales a quienes responden en consecución, es decir en racha de respuestas correctas en varias ocasiones. 2.2. Podium: al finalizar los ejercicios se presenta en un Podium virtual los tres primeros puestos. 2.3. Randomize order of questions: En esta plataforma se presentan las preguntas de modo aleatorio, es decir de manera diversas. No muy recomendable para quienes deseen lograr sus objetivos de clase de forma consecutiva. 2.4. Randomize order of answers: Esta es una manera de mostrar opciones aleatorias o también puede aplicarse en el modo fantasma es decir cuando el jugador compite consigo mismo, con sus resultados anteriores. 2.5. Display game PIN throughout: Cuando se desea desarrollar un ejercicio se debe ingresar un PIN del juego la cual se pondrá en una barra al inicio de la actividad. Gil (2014)

Desde el año 2019 son más de 2,500 millones de personas en más de 200 países quienes yah han experimentado alguna actividad en la plataforma Kahoot, Vick (2019). Como esta plataforma, existen otras tales como la plataforma Quizizz la cual igualmente está basada en el juego, una de las principales diferencias es que en esta plataforma se presenta de forma completa el cuestionario al final de la actividad,

tampoco se requiere de proyectarlo en la pantalla pues cada uno de los participantes puede visualizarlo en su dispositivo móvil y en su propio tiempo para cada participante por lo que no tendrá que esperar a nadie. (Chaiyo & Nokham, (2017).

En cuanto a la tercera dimensión se presentó a los siguientes indicadores: 3.1. Quiz: La plataforma Kahoot cuenta con una técnica innovadora de evaluación llamada Quiz, las cuales serán respondidas de manera automática, de forma dinámica y muy sencilla, permitiendo así la participación del estudiante porque se ven atraídos por la técnica de juego. Wang y Lieberoth (2016). 3.2. Discussion: Esta plataforma permite crear campos adecuados para el debate mediante la formulación de preguntas abiertas. Kahoot es considerado un juego emergente la cual es de libre disponibilidad que se realiza en tiempo real, esto crea el ambiente ideal para que los docentes puedan elaborar sus diversas actividades tales como preguntas abiertas en las cuales todos los participantes pueden formar parte de manera activa. Ismail & Mohammad, (2017). 3.3. Survey (encuesta): Este software educativo tan útil para generar encuestas, en la cual se puede recolectar opiniones, realizar el sondeo de los conocimientos previos que poseen los estudiantes, estas a su vez permiten generar discusiones y debates dando paso a la creatividad. (Khan Academy (2016). Por lo antes mencionado no cabe duda que el aprendizaje se mezcla con la tecnología con resultados positivos. Un claro ejemplo de ello es Kahoot, la cual permite al estudiante consolidar los conocimientos adquiridos contribuyendo al desarrollo de su competencia comunicativa la variable dependiente de esta presente investigación la cual es pieza clave en la adquisición de un nuevo idioma tal como el Inglés, todo ello a través del juego en combinación con el tema favorito de la mayoría de ello: la tecnología y sus diversos dispositivos Espeso (2019).

Respecto a la variable dependiente que corresponde a la competencia comunicativa, el concepto del mismo ha sufrido varios cambios a través de los años más aun refiriéndose a la enseñanza de una segunda lengua, el termino mencionado fue originariamente propuesto por Hymes en el año 1971 ello en contraposición a las teorías de Chomsky quien afirmaba que el rol de la competencia lingüística estaba muy ajeno al contexto social. Hymes sostuvo que si bien es cierto la comunicación lingüística es un sistema gramatical las cuales se acuñaron a mediados de los años sesenta a

comienzos de los setenta, esta competencia va más allá siendo este un conjunto de habilidades y conocimientos la cual permite que las personas de un determinado lugar de origen puedan entenderse. De ello se desliga la actuación lingüística, la cual hace referencia a la aplicación real de la lengua en diferentes circunstancias reales. Esta actuación ha de ser influenciada por diversos factores por ejemplo el temor, el nerviosismo, entre otros. Según Hymes la adquisición de una nueva lengua requiere de la adquisición de una gramática, está dentro de una matriz social, esto se ve reflejado cuando una persona adquiere un nuevo idioma, ya que no solo adquiere una nueva gramática sino un nuevo sistema de utilización llamase lugares, propósitos, actitudes, personas y diversas creencias ligadas a esta. Hymes (1972).

Según el informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI la cual fue presidida por Jacques Delors, este mismo sostenía que la competencia en la educación daba paso a cuatro tipos de saberes también llamados los pilares de la educación: Aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos, aprender a ser, es por ello que las competencias forman la pieza clave para los ciudadanos del futuro aplicándolo ello a la adquisición de una nueva lengua, al desarrollar la capacidad de poder adquirir un nuevo lenguaje, este será un medio para poderse adaptar a este mundo tan diverso debido a que estamos en una era muy globalizada y cosmopolita. Delors, (1994).

Por lo antes mencionado pudimos afirmar que la competencia comunicativa es una suma de competencias entre ellas: la competencia lingüística, la competencia sociolingüística, la competencia pragmática y la psicolingüística, estas mismas formaran parte de las dimensiones de la variable independiente de esta investigación.

A continuación, empezaremos a analizar las dimensiones propuestas para esta variable independiente la Competencia Comunicativa: La primera hace referencia a las Competencias lingüísticas: Estas competencias hacen referencia a lo conocido como la gramática tradicional y sus componentes entre ellos: La morfología, la sintaxis, la fonética, la fonología y la semántica Hymes (1972). A ello podemos añadir la contribución de Chomsky quien define a la competencia lingüística como un sistema de reglas con conocimientos verbales la cual da paso a entender una cantidad de enunciados lingüísticos haciendo uso de las reglas gramaticales de una lengua.

Chomsky (1965). Esa definición luego fue complementada por Hymes quien vio más allá de un conjunto de reglas incluyendo los aspectos integrales del usuario. En consonancia continuemos con la segunda dimensión: La competencia Sociolingüística: Hymes consideraba a la competencia comunicativa desde un enfoque más integral en la cual toma en cuenta a la interacción social del usuario, para ello propone un modelo que plasma lo antes mencionado ya que se enfocó más a la adquisición de una segunda lengua, el empleó una palabra en Ingles SPEAKING la cual significa hablar traducido al español. En el modelo antes mencionado Hymes interrelaciona la competencia interaccional y la competencia cultural Hymes (1971). Pasando a la tercera dimensión tendremos ah la competencia pragmática: La cual hace referencia a la capacidad que posee el hablante de las reglas de la nueva lengua, identificando correctamente los actos del habla, de su fuerza elocutiva y las formas de cortesía, por ello se puede afirmar que tanto su conocimiento en determinadas situaciones forma parte de esta competencia, a su vez se encuentra ligada al contexto, situaciones y los protagonistas del proceso comunicativo asiéndose parte de esta manera de la competencia comunicativa. Byram (1997). Acorde al nuevo marco común europeo respecto al aprendizaje, el proceso de enseñanza y el de evaluación, la competencia pragmática involucra la capacidad de poder organizar, estructurar y el poder ordenar los mensajes aplicando la competencia discursiva, luego lo aplica con cierto fin u objetivo final desplegando la competencia funcional y luego termina de esquematizar los niveles realizado según su nivel de interacción y la transacción de sus esquemas llevando a cabo su competencia organizativa. Consejo de Europa (2001).

Como ultima dimensión analizamos a la competencia psicolingüística: Esta competencia hace referencia al estudio sobre los distintos mecanismos mentales la cuales permite que las personas puedan utilizar el nuevo lenguaje adquirido, cuya finalidad es el de poder presentar una teoría coherente que abarque tanto los procesos de producción y a su comprensión verbal. Garnham (1985). No cabe la menor duda de que esta competencia tal como lo postulo Hymes se incluye a la personalidad del usuario, la sociocognición, y el condicionamiento afectivo, como lo analizaremos más adelante al mencionar los indicadores de esta dimensión.

Respecto a los indicadores de la primera dimensión de esta variable

independiente tuvimos: 1.1. La morfología: Se entiende por morfología aquella ciencia que estudia el o los cambios gramaticales. Por esa razón este término procede del griego morphē que indica forma y lógos que significa ciencia. La morfología también se puede definir al estudio de las estructuras internas de las palabras, luego fue entendida como el estudio de la unión de los morfemas a fin de producir las palabras. Haspelmath (2002). 1.2. La sintaxis: Esta palabra se origina de un término latín Syntaxis, la cual se traduce como coordinar. La sintaxis hace referencia a una rama de la gramática que se desarrolla en la guía de la unión y a la relación de las palabras a fin de generar oraciones y poder expresar las ideas de forma coherente, empleando formas libres, por ello también se la reconoce como esencia estructuralista. Pérez & Merino (2012). Ch. Morris firmo que la sintaxis hace referencia al estudio de la relación de los signos entre si permitiendo la formación de las ramas de la semiótica. Podemos afirmar entonces que la sintaxis posee un análisis lógico-gramatical de las diversas cadenas de signos. Morris (1946). 1.3. La fonética: La RAE lo describe como la disciplina que describe y explica las maneras de producción y transmisión junto a la percepción del sonido de la palabra. RAE (2011). Otra definición de la misma sostiene que la fonética es una rama de la lingüística que se encarga de estudiar el ámbito sonoro en que se produce la palabra de forma hablada y articulada, en muchos casos de una misma lengua. Villanueva & Butragueño (2014). 1.4. La fonología: Su principal interés yace en la organización lingüística respecto al sonido. Gil (2007). La fonología es también conocida como fonética funcional, cuyo principal propósito es entender los patrones de sonido a fin de construir sistemas de sonido correcto Cristal (2000), actualmente la fonología ha ido expandiéndose en su campo de estudio creando así nuevos procesos que se originan dentro de una cadena hablada. 1.5. La semántica: Se entiende por semántica a aquella ciencia lingüística que tiene como estudio el significado de las palabras y de las expresiones que se dice al hablar o escribir. La finalidad de la semántica es seccionar la palabra en unidades más pequeñas las cuales son llamadas semas o rasgos semánticos, esto a su vez permite dividir el significado de las palabras y poner diferencias entre el significado de las mismas. Otro aspecto que también estudia es la denotación y la connotación de las palabras al momento de ser expresada una palabra, agregando una valoración personal mediante el añadir un gesto o entonación. Se

entiende entonces que un campo semántico hace referencia a un conjunto de palabras o expresiones las cuales pueden tener un significado similar con una unidad básica funcional común, la cual también es llamada sema derivada de signo o raíz lingüística. Bréal (2019).

Pasando a la segunda dimensión encontramos a los siguientes criterios: 2.1. Las reglas de interacción social: Parte esencial de lo que Hymes denomino etnografía del habla, hace referencia a la descripción del uso pautado del habla ello en consonancia con la interacción social de un grupo, comunidad o sociedad determinada, en este respecto se debería analizar los siguientes puntos: a) Los recursos sociolingüísticos en la que no solo incluimos los temas gramaticales sino también los potenciales lingüísticos. b) Las interrelaciones y organizaciones pautadas en distintas sociedades y comunidades. c) Las distintas relaciones del habla con el aspecto cultural tales como la cultura, la religión, la política.d) La utilización y la explotación de los recursos en un discurso: Se refiere a la situación del habla y un acto del habla, tal como lo menciono Hymes quien lo llamo un evento del habla la cual podría ser una conversación privada, una discusión en diferentes situaciones. Hymes (1971). 2.2. Modelo SPEAKING: Hymes con este modelo trata de poner enfoque en la situación social, cada letra significa: S= Setting (situación): Aplica a ¿Dónde y cuándo? Se refiere al lugar, al tiempo, como, por ejemplo: una fiesta, una clase entre otras. P= Participants (participantes): Se abarca la pregunta ¿Quién o quiénes? Ello aplica a quienes interactúan, puede ser el emisor e interlocutor así mismo a quienes participan en él. E= Ends (finalidades): Se aplica a la pregunta ¿Para qué?, aplicando a la competencia pragmática involucrado a la intención del hablante. A = Acts (actos): Responde a la interrogante ¿Qué? Haciendo referencia al contenido, a su forma y estilo expresivo. K = Key (tono): se analiza el ¿Cómo? Es decir, la forma como se ejecuta la expresión puede ser en el tono de voz distinto. I = Instrumentalities (instrumentos): Se responde a la pregunta ¿De qué manera? Haciendo referencia a los canales el cual puede ser oral, escrito o no verbal y la forma de las palabras. N = Norms (normas): Hace referencia a la incógnita de ¿Que creencias? Se analiza las normas de interacción y de interpretación. G = Genre (Genero): Se atiende a la pregunta ¿Qué tipo de discurso? Haciendo referencia a la categoría que pertenece, esta puede ser: un poema, un

proverbio, un discurso entre otras. Hymes (1971). 2.3. La competencia interaccional: Esta competencia hace referencia a las habilidades y los conocimientos que son empleados a fin de lograr una interacción exitosa. Kramsch (1993). Por lo antes mencionado en la competencia interaccional se basa en las acciones de los interlocutores, en la interacción de todos los participantes, se debe de aplicar la fluidez en la interacción del habla tal como lo menciona Markee en el proceso de adquisición de una segunda lengua se entiende a la competencia interaccional a la construcción del lenguaje con los interlocutores de manera progresiva a fin de ser más precisos, fluidos y complejos. Markee (2008). 2.4. La competencia cultural: Es concebida como una estructura basada en el dinamismo que reflejan el progreso de las personas hasta lograr la adaptación total al contexto cultural, cada individuo a su propio ritmo. Hayes (1991). Por lo antes expuesto, se puede tomar en mención a las siguientes dimensiones derivadas de la misma: a) La propia conciencia según sus actitudes o creencias. b) El manejo de conocimiento de las diferencias culturales entre integrantes del grupo. c) La habilidad de poder interactuar con personas de diversas procedencias culturales. d) La innata necesidad de interactuar con personas de distintas culturas generando así encuentros culturales.

Continuando con la siguiente dimensión encontramos a los siguientes indicadores: 3.1. La competencia funcional: La cual hace referencia a la capacidad de cumplir con los propósitos de la comunicación, entre las cuales podemos tener: preguntar, perdonar, saludarse entre otros, abarca también a los textos escritos en el contexto de la comunicación con mira a los objetivos funcionales específicos. Álvarez (2006). 3.2. Implicatura: Esta basado entre lo que se dice y lo que implica el decirlo. Grice hace una distinción entre las implicaduras convencionales y conversacionales, ello se distingue básicamente a como la gente usa la lengua. Por ello reconoce cuatro máximas de la conversación que son conocidas como los principios subyacentes expresando así el principio cooperativo las cuales son: a) La calidad: Que implica no decir aquello de lo cual no se está seguro. b) Cantidad: Esforzarse por hacer del habla lo más informativa que sea posible. c) Relevancia: Lograr que lo que se diga sea realmente relevante. d) Modo: Lo mejor para lograr una comunicación efectiva es hacerla breve y ordenado. Grice (1975). 3.3. La presuposición: Este hace referencia a

otro tipo de inferencia pragmática la cual está unida a la estructura lingüística, aunque no es considerada como una semántica, es muy sensible a los aspectos contextuales y a los significados explícitos de las expresiones habladas en diferentes circunstancias. Reyes (1998).

Por ultimo continuamos con los criterios de la última dimensión de esta variable.

4.1: La personalidad: Sigmund Freud, el fundador de lo hoy muy conocido el psicoanálisis, a lo largo de su vida desarrolló diversos modelos a fin de poder explicar la personalidad humana. Entre ellas tenemos las también muy conocida las 5 teorías de Freud: la teoría topográfica, la dinámica, la económica, la genética y la estructural. Todas ellas forman el concepto original que Freud, quien afirmo que la personalidad es un producto de una lucha permanente de tres fuerzas que están en constante interacción, las cuales determinan el natural comportamiento humano: id (ello), ego (yo) y superego (súper yo). (Sigmund Freud, 1981).

4.2. La sociocognición: Esta se encuentra sobre una base socio cognitiva de la ideología, se entiende que los esquemas mentales, las actitudes y los valores son fenómenos que están siempre presentes en la mente de los integrantes de una determina comunidad, ello porque toda representación mental está unida a una actitud según la circunstancia en que se desarrollara. Van Dijk, (2017).

4.3. El condicionamiento afectivo: Cada persona posee características constantes en su personalidad tales como su estado de ánimo las cuales influyen en el aumento o disminución de las interacciones del hablante con otros integrantes de su comunidad, ellos enmarcan los ambientes psicológicos. Podemos añadir en este indicador la teoría del condicionamiento donde se afirma que toda interacción posee un estímulo incondicionado que genera una respuesta de la misma manera incondicionada y por naturaleza en el otro extremo también existe un estímulo condicionado junto a una respuesta igualmente condicionada. Pavlov (1999).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

La presente investigación es de tipo aplicada por que según Murillo (2011), una investigación aplicada es de naturaleza práctica. Su diseño es cuasi experimental ya que hace referencia a una situación social en la cual el investigador no está en la autoridad de crear a los grupos experimentales, pero si puede crear una situación similar al diseño experimental en respecto a su programación de los procedimientos que se llevaran a cabo a fin de lograr la recopilación de datos. Cambpell & Stanley (1973).

La investigación se desarrolló a través de un grupo cuyos integrantes ya se encuentran formados pues son aulas de clase, a quien se les aplicara un pre test y post test. Se trabajará con estudiantes de asignatura de Ingles del Instituto Publico de las Fuerzas Armadas.

Figura 1. Representación Cuasi experimental de la investigación

Diseño Cuasiexperimental con preprueba y posprueba:

$GE \quad O_1 \quad X \quad O_2$ (Diseño 3.8)

En la cual corresponde:

GE Grupo experimental
O₁ Pre test
O₂ Post test
X Manipulación de variable Independiente

Fuente: Adaptado de Cambpell & Stanley, 1973

3.2. Variables y operacionalización

La variable independiente corresponde a Kahoot la cual fue fundada en 2012 por Morten Versvik, Johan Brand y Jamie Brooker, quienes, en asociación con la Universidad Noruega de Ciencia y Tecnología (NTNU), al lado del docente Alf Inge Wang, con el tiempo uniéndose al equipo Sergio Mena de la Universidad Complutense de Madrid. Kahoot se lanzó en una versión beta privada en marzo de 2013 y la versión beta se lanzó al público en septiembre de 2013. Desde su lanzamiento, Sergio Mena se ha convertido en el principal impulsor de la plataforma en el ámbito académico español. No hay duda que Kahoot es una plataforma de aprendizaje que facilita el aprendizaje de cualquier individuo o corporación donde crea, comparte y juega, generando un compromiso atractivo. En la plataforma Kahoot los juegos se pueden realizar en cualquier lugar, en persona o virtualmente, utilizando cualquier dispositivo con conexión a Internet. Kahoot (2021).

Por esa razón a fin lograr la operacionalización de la variable independiente nos basaremos en las siguientes dimensiones: 1. El software educativo Kahoot, la cual se entiende como un programa de computadora con fines pedagógicos la cual posee el aplicativo Drops aplicados por ejemplo a una de las redes más grandes Actimo. 2. Componentes de Kahoot, la cual presenta las respuestas con puntos extra, el pódium, las preguntas de orden aleatorio y el ingreso de PIN como acceso a las diversas funciones. 3. Actividades educativas multimedia: Kahoot al ser una plataforma educativa posee una diversa gama de posibles actividades dentro de ellas las que más se destacan son: Los quizzes, los debates y las encuestas.

Tabla 1:

Dimensiones de Kahoot

Dimensiones	Indicadores	Aplicación de programa.
Software educativo Kahoot	<ul style="list-style-type: none">• Drops.• Actimo.	Se aplicará directamente con el programa Kahoot.
Componentes de Kahoot:	<ul style="list-style-type: none">• Enable answer streak bonus.• Podium.• Randomize order of question.• Randomize order of answer.• Display game PIN throughout	
Actividades educativas multimedia:	<ul style="list-style-type: none">• Quiz.• Discussion.• Survey.	

Fuente: Elaboración propia

La variable dependiente corresponde a la competencia comunicativa la cual según el sustento de Hymes esta se puede definir como el conocimiento de la lengua basado en el sistema gramatical la cual se puede emplear en la comunicación, Por lo tanto, la comunicación lingüística se logrará a través del dominio de las competencias comunicativas. Hymes (1971).

La operacionalización de esta variable, lo realizaremos en base a lo expuesto por Hymes, quien afirmo que las dimensiones de esta variable son: 1. La competencia lingüística, la cual abarca a la gramática tradicional y a sus componentes. 2. Competencia sociolingüística: Se aplica el modelo SPEAKING, la cual fusiona las competencias interaccionales y las competencias culturales. 3. Competencia pragmática: En la cual se le da un énfasis en la acción del habla. 4. Competencia psicolingüística: En esta dimensión se toma en cuenta la personalidad y el lado afectivo del hablante. Hymes (1972).

Tabla 2.*Dimensiones de la competencia comunicativa:*

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Nivel	Rango
Competencias lingüísticas:	<ul style="list-style-type: none"> • Morfología. • Sintaxis. • Fonética. • Fonología. • Semántica. 	1, 2, 3,4		
Competencia sociolingüística:	<ul style="list-style-type: none"> • Reglas de interacción social. • Modelo SPEAKING. • Competencia interaccional. • Competencia cultural. 	5,6	Bajo	0 – 1
			Medio	2 – 3
Competencia pragmática:	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia funcional. • Implicatura. • La presuposición. 	7,8	Alto	4 - 5
Competencia psicolingüística:	<ul style="list-style-type: none"> • La personalidad. • Sociocognición. • Condicionamiento afectivo. 	9,10		

Fuente: Elaboración propia

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población

La población se refiere al conjunto de las unidades de estudio la cual posee características similares. Tal como lo afirmo Hernández, Fernandez, & Baptista (2014).

La población estuvo conformada por 35 estudiantes del Instituto Publico de las Fuerzas Armadas.

Tabla 3*Población:*

N°	Institución Educativa	Total
1	Aula 1- Grupo experimental y de control	35

Fuente: Elaboración propia.

3.3.2. Muestra

Respecto a la muestra se define como la representación significativa con características afines, dando como resultado a un muestreo probabilístico. Sustentado así por Guillen & Valderrama (2013).

3.3.3. Muestreo

Es no probabilístico, tipo censal, es decir el investigador selecciona toda la muestra.

3.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos

3.4.1.1. Técnicas:

En esta presente investigación se aplicó la técnica de la encuesta. Al respecto esta se define como la recolección de datos utilizando interrogantes a los sujetos de estudio, cuya información deriva de un problema pre establecido. Lopez & Fachelli (2015).

3.4.1.2. Instrumento

Respecto a los instrumentos se empleó el cuestionario la cual es descrito como un conjunto de preguntas sobre una o más variables las cuales serán aplicados a un grupo de sujetos quienes son objetivo de estudio. Hernández & Mendoza (2018).

3.4.1.3. Validez

Hernández & Mendoza (2018) hace referencia que la validez sirve para poder medir con exactitud la certeza de un instrumento según sea la variable, la cual se manifiesta mediante la correcta interpretación de todas sus variables.

3.4.1.4. Confiabilidad

Para la validez del instrumento, se empleó la prueba piloto a 10 estudiantes quienes pertenecen a la muestra, para la recolección de los datos se empleó el estadístico KR20 la cual dio como resultado un coeficiente de confiabilidad de 0.79 correspondiente a la variable competencia comunicativa.

Figura 2. Representación del coeficiente de confiabilidad de la investigación

Coefficiente de confiabilidad de variable: Competencia comunicativa.

$$r_{20} = \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(\frac{\sigma^2 - \sum pq}{\sigma^2} \right)$$

Donde:

- K : Numero de ítems del instrumento ➡ 10
- PQ : Sumatoria de porcentaje de personas que respondieron correcta e incorrectas a cada ítem. ➡ 1,66
- σ : Varianza total del instrumento. ➡ 5,73
- KR20 : Coeficiente de confiabilidad del cuestionario ➡ 0,79

Rangos	Magnitud
0,81 a 1,00	Muy Alta
0,61 a 0,80	Alta
0,41 a 0,60	Moderada
0,21 a 0,40	Baja
0,01 a 0,20	Muy Baja

Fuente: Tomado de Ruiz Bolívar (2002)

3.5. Procedimiento

En el desarrollo de la presente investigación se aplicó durante 4 sesiones, a través del programa Kahoot en las sesiones de clase de los estudiantes de inglés, paralelamente se aplicó una ficha de seguimiento con la finalidad de controlar el progreso de los estudiantes y verificar los resultados obtenidos.

En cuanto a la variable dependiente la competencia comunicativa se aplicó un

cuestionario, el cual fue tipo evaluación, de alternativa múltiple, se evaluó las 4 dimensiones. Ello nos permitió medir esta variable en dos partes: Pre test y post test. Cabe mencionar que estos cuestionarios fueron aplicados a través de un formulario de Google Form esto a causa de la coyuntura en la que vivimos y al sistema virtual de enseñanza aplicada en la actualidad.

3.6. Método de análisis de datos

Los resultados obtenidos en esta investigación se analizaron con el programa SPSS versión 26, el cual nos fue muy útil al proveer cálculos y análisis estadísticos a fin de probar nuestra hipótesis. El resultado de ambas variables tanto la dependiente como la variable independiente fueron procesadas a fin de realizar un análisis descriptivo de las mismas.

3.7. Aspectos éticos

En este trabajo investigativo titulado “Kahoot en la formación de la competencia comunicativa en estudiantes de inglés, en un instituto de educación superior, lima, 2021”, se tomó en cuenta aspectos importantes tales como: el respeto, en el proceso de esta investigación, a quienes decidieron participar se les procuro brindar tranquilidad, respeto y tolerancia, otro aspecto importante tales como la autonomía, pues todos los que participaron lo hicieron de buena voluntad, por la seguridad de los mismos se aplicó la confidencialidad de la identidad de los voluntarios, se tuvo también presente la no maleficencia puesto que se asegurará no ocasionar ningún daño a los aplicantes de la encuesta y ellos no se verán comprometidos con dicha información proporcionada de manera voluntaria.

Por ultimo como se estila en los trabajos de investigación de campo no solo se debe de asegurar la ética sino velar por los criterios de mala conducta como el plagio, la falsificación entre otros criterios más. En tal respecto, se garantizó en esta investigación la existencia de calidad ética moral del manejo de la información. (Galewicz, citado en Ka`zmierska, 2020).

IV. RESULTADOS

Al concluir el llenado de datos estadísticos se obtienen la siguiente información sobre el tema de estudio en esta investigación Kahoot en la formación de la competencia comunicativa en estudiantes de inglés, en un instituto de educación superior, lima, 2021.

Tabla 4

Niveles de la dimensión Competencia Lingüística:

Prueba	Nivel	Estudiantes	Porcentaje
PRE TEST	Alto	16	45,7
	Medio	8	22,9
	Bajo	10	28,6
	Muy bajo	1	2,9
		35	100,0
POST TEST	Alto	26	74,3
	Medio	7	20,0
	Bajo	2	5,7
	Muy bajo	0	,0
		35	100,0

Fuente: SPSS v.20

En esta dimensión los resultados obtenidos luego de efectuar a los estudiantes obtuvieron el 45,7% ubicándose en el nivel alto, en contraste con la puntuación de 2,9% resultaron posicionarse en el nivel muy bajo. Luego de haber aplicado la plataforma educativa Kahoot se sometió a los estudiantes a un post test, el porcentaje más alto fue de 74,3% que ubicaron a los estudiantes en el nivel alto, en comparación se obtuvo el 5,7% de los estudiantes en el nivel muy bajo. Por los resultados vistos, se evidencio un incremento significativo entre los resultados del post test en contra posición del pre test.

Tabla 5*Niveles de la dimensión Competencia Sociolingüística:*

Prueba	Alternativas	Estudiantes	Porcentaje
PRE TEST	Alto	17	48,6
	Medio	14	40,0
	Bajo	2	5,7
	Muy bajo	2	5,7
		35	100,0
POST TEST	Alto	13	37,7
	Medio	17	48,6
	Bajo	4	11,4
	Muy bajo	1	2,9
		35	100,0

Fuente: SPSS v.20

En esta dimensión según los resultados obtenidos para la prueba pre test el 48,6% de los estudiantes estuvieron en el nivel alto, en contraste con el 5,7% de estudiantes quienes arrojaron el nivel muy bajo. A continuación, se sometió a los estudiantes a un post test, luego de haberseles aplicado la plataforma Kahoot, el el 48,6% registraron un nivel medio, en contra posición un 2,9% de estos estudiantes se ubicaron en un nivel muy bajo respecto a la competencia sociolingüística. Estos resultados muestran que hubo un leve incremento en los resultados del post test frente al pre test.

Tabla 6*Niveles de la dimensión Competencia Pragmática:*

Prueba	Alternativas	Estudiantes	Porcentaje
PRE TEST	Alto	0	,0
	Medio	21	60,0
	Bajo	13	37,1
	Muy bajo	1	2,9
		35	100,0
POST TEST	Alto	0	,0
	Medio	20	57,1
	Bajo	14	40,0
	Muy bajo	1	2,9
		35	100,0

Fuente: SPSS v.20

Según el informe acerca de esta dimensión cuyos resultados fueron para el pre test la mayor cantidad de estudiantes se ubicaron el nivel medio con un 60,0%, en contraste el nivel con menos porcentaje fue de 2,9% en el nivel bajo Luego de aplicar a los estudiantes la plataforma educativa Kahoot se les tomo un post test en el cual los resultados fueron que el nivel predominante se ubicó con un 57,1% perteneciente al nivel medio en oposición el nivel en el lado opuesto con un 40% se ubicaron los estudiantes en un nivel bajo. Entonces queda demostrado que la diferencia entre los resultados del pre test y el post test no tuvieron mucha diferencia porcentual.

Tabla 7*Niveles de la dimensión Competencia Psicolingüística:*

Prueba	Alternativas	Estudiantes	Porcentaje
PRE TEST	Alto	0	,0
	Medio	29	82,9
	Bajo	6	17,1
	Muy bajo	0	,0
		35	100,0
POST TEST	Alto	0	,0
	Medio	31	88,6
	Bajo	4	11,4
	Muy bajo	0	,0
		35	100,0

Fuente: SPSS v.20

Acorde a los registros mostrados sobre esta dimensión al respecto del pre test el 82,9% de los estudiantes se ubicaron el nivel medio, en contraste con un 17,1% se posicionaron en el nivel bajo. Como siguiente paso se sometió a los estudiantes a la plataforma educativa Kahoot, luego se les aplicó un post test, cuyo resultado arrojó un predominante puntaje porcentual con un 88,6% para el nivel medio, en contra posición se ubicó con un 11,4% de los estudiantes por el nivel bajo. Los resultados mostrados reflejaron una leve mejoría entre los resultados del post test frente a los del pre test.

4.1. Contraste de hipótesis:

4.1.1. Hipótesis general

Tabla 8

Estadístico de contraste, prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

	COMPET.COMUN.PRE - COMPET.COMUN.POST
Z	-,988 ^b
Sig. asintótica. (bilateral)	,323

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos positivos.

Fuente: SPSS v.20

La probabilidad de la prueba de rangos con signo de Wilcoxon se ha dividido entre dos para efectos de la hipótesis de una cola, el cual posibilita fundamentar que el uso de la plataforma educativa Kahoot no mejora la competencia comunicativa frente a los estudiantes que no la utilizan, de la asignatura de Inglés en un instituto de educación superior de Lima, 2021. ($p=0.161 > 0,05$).

4.1.2. Hipótesis específica 1

Tabla 9

Estadístico de contraste, prueba de los rangos con signo de Wilcoxon H1

	DIMENSION1_PRE TEST - DIMENSION1_POSTTEST
Z	-2,723 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,006

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos positivos.

Fuente: SPSS v.20

La prueba de los rangos con signo de Wilcoxon permite establecer que el uso de la plataforma educativa Kahoot mejora significativamente la competencia lingüística

frente a los estudiantes de inglés que no la utilizan, en un instituto de educación superior de Lima, 2021. ($p=0,003<0,05$).

4.1.3. Hipótesis específica 2

Tabla 10
Estadístico de contraste, prueba de los rangos con signo de Wilcoxon H2

	DIMENSION2_PRE TEST - DIMENSION2_POST
Z	-,644 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,519

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

Fuente: SPSS v.20

La prueba de los rangos con signo de Wilcoxon posibilita fundamentar que el uso de la plataforma educativa Kahoot no mejora significativamente la competencia socio lingüística frente a los estudiantes de inglés que no la utilizan, en un instituto de educación superior de Lima, 2021. ($p=0.259> 0,05$).

4.1.4. Hipótesis específica 3

Tabla 11

Estadístico de contraste, prueba de los rangos con signo de Wilcoxon H3

	DIMENSION3_PRE TEST - DIMENSION3_POST TEST
Z	-,229 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,819

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

Fuente: SPSS v.20

La prueba de los rangos con signo de Wilcoxon permite establecer que el uso de la plataforma educativa Kahoot no mejora significativamente la competencia pragmática frente a los estudiantes de inglés que no la utilizan, en un instituto de educación superior de Lima, 2021. ($p=0,4095>0,05$).

4.1.5. Hipótesis específica 4

Tabla 12

Estadístico de contraste, prueba de los rangos con signo de Wilcoxon H4

	DIMENSION4_PRE TEST - DIMENSION4_POST
Z	-,632 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,527

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos positivos.

La prueba de los rangos con signo de Wilcoxon posibilita fundamentar que el uso de la plataforma educativa Kahoot no mejora significativamente la competencia psicolingüística frente a los estudiantes de inglés que no la utilizan, en un instituto de educación superior de Lima, 2021. ($p=0.263> 0,05$).

V. DISCUSIÓN

Según los resultados obtenidos a través de la comprobación de la hipótesis general determino que el uso de la plataforma educativa Kahoot no mejora la competencia comunicativa frente a los estudiantes que no la utilizan, de la asignatura de Inglés en un instituto de educación superior de Lima, 2021. Esto a causa de haber obtenido un p valor = 0.161 ($p=0.161 > 0,05$). Por tal razón se aceptó la hipótesis nula negando la influencia en la mejoría de la competencia comunicativa mediante la aplicación de la plataforma educativa Kahoot. Estos resultados obtenidos poseen concordancia con la investigación realizada por Rodríguez (2017) quien en su trabajo investigativo titulado, Smartphone y el aprendizaje: el uso de Kahoot en el aula universitaria. España quien tenía el objetivo de evaluar el uso de la aplicación Kahoot en dos unidades didácticas del periodo 2015 – 2016, con enfoque cualitativo, analítico y con diseño no experimental, aplicando a dos grupos uno experimental y otro de control. Al término los estudiantes reconocieron su importancia tanto en sus exámenes parciales y finales. Los porcentajes finales con Kahoot fueron para el grupo 1: 70% y al grupo 2: 65%. Sin Kahoot fueron, grupo 1: 95%, grupo 2: 83%. El resultado contradictorio fue, por que los estudiantes le asignaron más importancia a la evaluación final en ambos grupos, por lo tanto, en esta investigación se tuvo que aceptar igualmente la hipótesis nula, por lo tanto, la plataforma educativa Kahoot no posee relación con el aprendizaje.

Respecto a los resultados obtenidos de la comprobación de la primera hipótesis específica obtuvo el valor de $p=0,003$, la cual al ser menos que 0,05 ($p=0,003 < 0,05$) se rechaza la hipótesis nula, declarando que el uso de la plataforma educativa Kahoot mejora significativamente la competencia lingüística frente a los estudiantes de inglés que no la utilizan, en un instituto de educación superior de Lima, 2021. Ante ello podemos tomar se evidencia una concordancia con la investigación realiza por Cardich (2017) quien en su artículo titulado, El método de enseñanza bilingüe de inmersión parcial y el método de intensificación para la enseñanza aprendizaje del inglés en las capacidades generales y específicas, Lima, quien busco determinar el efecto que se desarrolla sobre las capacidades cognitivas mediante dos programas uno de inmersión

parcial y el otro un programa bilingüe de intensificación en la adquisición de un segundo idioma, su enfoque fue no experimental, descriptiva comparativa con un diseño transversal. Su resultado mostró una clara diferencia, ya que el grupo de estudiantes al que le aplicaron la metodología de intensificación mostraron un desempeño superior mejorando su capacidad de atención, concentración, adaptación, su capacidad lectora, ortografía, su fonética, obteniendo mejores puntuaciones en comparación con quienes fueron sometidos al programa de inmersión parcial, por lo que se deduce que la plataforma educativa mejora significativamente la competencia lingüística similar a los resultados obtenidos de la primera hipótesis específica.

En cuanto a la segunda hipótesis los resultados obtenidos mostraron un valor de $p=0,259$, la cual al ser mayor que $0,05$ ($p=0,259 < 0,05$) por lo cual se acepta la hipótesis nula, afirmando de esta manera que el uso de la plataforma educativa Kahoot no mejora significativamente la competencia socio lingüística frente a los estudiantes de inglés que no la utilizan, en un instituto de educación superior de Lima, 2021. Esto se pudo evidenciar durante el proceso de la comprobación de esta hipótesis en la cual para la prueba pre test el 48,6% de los estudiantes estuvieron en el nivel alto, en contraste con el 5,7% de estudiantes quienes arrojaron el nivel muy bajo. A continuación, se sometió a los estudiantes a un post test, luego de haberseles aplicado la plataforma Kahoot, el 48,6% registraron un nivel medio, en contra posición un 2,9% de estos estudiantes se ubicaron en un nivel muy bajo respecto a la competencia sociolingüística. Estos resultados muestran que no hubo una mejoría significativa en los resultados del post test frente al pre test.

Refiriéndonos a la tercera hipótesis específica, luego de realizar la comprobación respectiva se obtuvo un valor $p= 0,4095$ la cual al ser mayor que $0,05$ ($p=0,4095 < 0,05$) por lo cual se acepta la hipótesis nula, afirmando de esta manera que el uso de la plataforma educativa Kahoot no mejora significativamente la competencia pragmática frente a los estudiantes de inglés que no la utilizan, en un instituto de educación superior de Lima, 2021. Esto se vio reflejado durante el proceso de la comprobación de esta hipótesis en la cual para el pre test la mayor cantidad de estudiantes se ubicaron el nivel medio con un 60,0%, en contraste el nivel con menos porcentaje fue de 2,9% en

el nivel bajo. Luego de aplicar a los estudiantes la plataforma educativa Kahoot se les tomo un post test en el cual los resultados fueron que el nivel predominante se ubicó con un 57,1% perteneciente al nivel medio en oposición el nivel en el lado opuesto con un 40% se ubicaron los estudiantes en un nivel bajo. Entonces queda demostrado que la diferencia entre los resultados del pre test y el post test no tuvieron mucha diferencia porcentual, declarando su no influencia en la mejora de esta capacidad pragmática.

Haciendo alusión a la cuarta y última hipótesis específica, tras llevar a cabo la respectiva comprobación de la misma se obtuvo un valor $p=0,263$, la cual al ser mayor que $0,05$ ($p=0,263 < 0,05$) por lo cual se acepta la hipótesis nula, afirmando de esta manera que el uso de la plataforma educativa Kahoot no mejora significativamente la competencia psicolingüística frente a los estudiantes de inglés que no la utilizan, en un instituto de educación superior de Lima, 2021. Esto se vio reflejado durante el proceso de la comprobación de esta hipótesis en la cual para el pre test el 82,9% de los estudiantes se ubicaron el nivel medio, en contraste con un 17,1% se posicionaron en el nivel bajo. Como siguiente paso se sometió a los estudiantes a la plataforma educativa Kahoot, luego se les aplicó un post test, cuyo resultado arrojó un predominante puntaje porcentual con un 88,6% para el nivel medio, en contra posición se ubicó con un 11,4% de los estudiantes par el nivel bajo. Los resultados mostrados reflejaron una leve mejoría entre los resultados del post test frente a los del pre test.

Estos resultados arrojados a consecuencia de la comprobación de las hipótesis específicas antes mencionadas mantienen una divergencia con la investigación realizada por Muñoz (2016) en su trabajo de investigación titulada Las TIC en la educación: Kahoot, como propuesta de Gamificación e innovación educativa para la educación secundaria en educación física en España, cuya metodología consistía en aplicar una propuesta dinámica del software educativo Kahoot para el proceso de aprendizaje y en el proceso de evaluación con un objetivo de difundir nuevas maneras de poder evaluar durante el proceso de aprendizaje esta investigación se aplicó en los estudiantes de secundaria en España – Toledo. Su resultado reveló que, si existe una gran relación entre la Gamificación y la motivación al estudiante, pues muchos de los participantes mejoraron su rendimiento a través de utilizar la plataforma Kahoot. Estos

resultados difieren de los resultados obtenidos en esta presente investigación en la cual se afirma que la plataforma educativa Kahoot no posee una influencia significativa en la mejora del rendimiento académico de los estudiantes frente a quienes no aplican dicha plataforma mediante el uso de la Gamificación.

De igual forma, la investigación realizada por Ochoa (2019) titulada El uso del Kahoot y su contribución en la mejora de la habilidad de la escritura del Inglés en los estudiantes de pregrado de la universidad de Lima. Perú, la cual tuvo como objetivo entablar la relación entre la aplicación del Kahoot y el desarrollo de la habilidad del writing en Inglés, fue realizada con un enfoque fue cuantitativo en nivel descriptivo con una investigación no experimental transaccional, la comprobación de dicha hipótesis se aplicó a una población de 200 estudiantes utilizando la técnica de encuesta. Los resultados arrojados demostraron que de la población tomada el 39% tuvieron un nivel sobresaliente. En base a sus resultados de dicha investigación se confirma la mejora de su habilidad de la escritura mediante la aplicación del uso de la plataforma educativa Kahoot. Lo cual discrepa en los resultados de esta presente investigación realizada pues según la aprobación de las hipótesis demostró que no existe una mejora significativa en la habilidad comunicativa de los estudiantes quienes aplicaron el Kahoot frente a quienes que no aplicaron dicha plataforma, cabe mencionar que dicha competencia aplica e involucra directamente a la habilidad de la escritura.

En cuanto al fundamento teórico para la dimensión dependiente para esta investigación la cual hace referencia a la competencia comunicativa tenemos como referente a Hymes quien definió a la competencia lingüística como una de las bases más importantes, la cual forma parte de las dimensiones de esta variable, ya que según este autor estas competencias hacen referencia a lo conocido como la gramática tradicional y sus componentes entre ellos: La morfología, la sintaxis, la fonética, la fonología y la semántica Hymes (1972). Ello cuenta con una contribución no menos conocida la realizada por Chomsky quien definió a la competencia lingüística como un sistema de reglas con conocimientos verbales la cual da paso a entender una cantidad de enunciados lingüísticos haciendo uso de las reglas gramaticales de una lengua.

Chomsky (1965). Esa definición luego fue complementada por Hymes quien vio más allá de un conjunto de reglas incluyendo los aspectos integrales del usuario.

Continuando con las siguientes dimensiones propuestas por Hymes podemos mencionar a la competencia Sociolingüística, la cual se considera desde un enfoque más integral en la cual toma en cuenta a la interacción social del usuario, para ello propone un modelo que plasma lo antes mencionado ya que se enfocó más a la adquisición de una segunda lengua, el empleó una palabra en Ingles SPEAKING la cual significa hablar traducido al español. En el modelo antes mencionado Hymes interrelaciona la competencia interaccional y la competencia cultural Hymes (1971). Esta propuesta se vio claramente reflejada en cada uno de los estudiantes a quienes se aplicó la comprobación de la hipótesis ya que en este contexto se nota la presencia de la situación, participantes, los propósitos, la secuencia de actos, los recursos claves que se necesitan en dicho proceso, las herramientas necesarias para lograr dichos objetivos, sin olvidar las normas entre ellas las más necesarias en la gramática mas aun cuando se hace referencia a una lengua extranjera y por ultimo el tipo de discurso o genero en la cual se llevara a cabo la comunicación.

Respecto a la última dimensión de la variable independiente la competencia psicolingüística, según los resultados obtenidos tras la comprobación de la hipótesis se notó una leve mejoría, pero lo con nivel alto de significancia entre los resultados del post test frente a los del pre test. A este respecto podemos tomar nuevamente como referencia teórica a lo mencionado por Hymes quien afirmo que la actuación de la comunicación se ve influenciada por diversos factores por ejemplo el temor, el nerviosismo, entre otros.

Acorde a lo sustentado por Hymes la adquisición de una nueva lengua requiere de la adquisición de una gramática bien establecida, dentro de una matriz social, esto se ve reflejado cuando una persona adquiere un nuevo idioma, ya que no solo adquiere una nueva gramática sino un nuevo sistema de utilización llamase lugares, propósitos, actitudes, personas y diversas creencias ligadas a esta. Hymes (1972).

Por lo antes mencionado podemos aseverar que tenemos una aceptación a lo mencionado por Hymes ya que consideramos que la competencia comunicativa está basada y relacionada con diferentes aspectos integrales del protagonista principal, aunque los resultados hayan sido contradictorios, los estudiantes participantes mostraron gran motivación frente al uso del Kahoot aplicado a sus habilidades comunicativas del inglés, sin embargo, ya que esta capacidad están unidos a sus distintas dimensiones tales como la capacidad lingüística, la capacidad sociolingüística, la capacidad pragmática y la capacidad psicolingüística, todas ellas muy relacionadas a factores circunstanciales, las cuales no fueron muy favorables para el desarrollo de dicha investigación, razón por la cual los resultados no fueron muy favorables, aun así no se niega la significancia de las investigaciones antes mencionadas y los partes del teórico principal para dicha investigación Dell Hathaway Hymes.

VI. CONCLUSIONES

1. En conclusión, los análisis de los datos han permitido determinar que el uso de la plataforma educativa Kahoot no mejora la competencia comunicativa frente a los estudiantes que no la utilizan, de la asignatura de Inglés en un instituto de educación superior de Lima, 2021. ($p=0.161 > 0,05$).
2. Se ha determinado que el uso de la plataforma educativa Kahoot mejora significativamente la competencia lingüística frente a los estudiantes de inglés que no la utilizan, en un instituto de educación superior de Lima, 2021. ($p=0,003 < 0,05$).
3. Se ha establecido que el uso de la plataforma educativa Kahoot no mejora significativamente la competencia socio lingüística frente a los estudiantes de inglés que no la utilizan, en un instituto de educación superior de Lima, 2021. ($p=0.259 > 0,05$).
4. Se ha definido que el uso de la plataforma educativa Kahoot no mejora significativamente la competencia pragmática frente a los estudiantes de inglés que no la utilizan, en un instituto de educación superior de Lima, 2021. ($p=0,4095 > 0,05$).
5. Finalmente, se ha precisado que el uso de la plataforma educativa Kahoot no mejora significativamente la competencia psicolingüística frente a los estudiantes de inglés que no la utilizan, en un instituto de educación superior de Lima, 2021. ($p=0.263 > 0,05$).

VII. RECOMENDACIONES

Según los resultados obtenidos de esta investigación, podemos ofrecer las siguientes recomendaciones:

Primera. Se puede recomendar al ministerio de defensa, a considerar a esta plataforma educativa Kahoot como parte de la implementación tecnológica de las distintas carreras técnicas de la institución educativa al ser de gran ayuda en el desarrollo de las sesiones de clase. Aunque ello signifique mejorar el nivel de conectividad de los estudiantes.

Segunda. A la institución educativa se le recomienda realizar talleres de reforzamiento de inglés para los estudiantes ya que el nivel de capacidad comunicativa en este idioma es muy limitado y se requiere reforzarlo, aplicando la plataforma educativa Kahoot ya que esta genera entusiasmo en los estudiantes.

Tercera. Recomendamos a los docentes a integrar estas herramientas gamificadoras tales como el Kahoot al desarrollo de sus clases ya que mejora significativamente la capacidad lingüística de los estudiantes, es por esta razón que las aplicaciones de este tipo de plataforma educativas son recomendables.

Cuarta. Debido a la gran motivación que se generó en los estudiantes ante la aplicación de la plataforma educativa Kahoot es de suma importancia que los docentes las empleen como una herramienta motivacional en el desarrollo de sus sesiones, por lo que la institución educativa debe implementar un programa de capacitación continua dirigido a los docentes a fin de poder mejorar su desempeño en la aplicación del uso de plataforma educativas tales como el Kahoot.

Quinta. Se recomienda a la población estudiantil a continuar aplicando esta plataforma educativa Kahoot para mejorar su competencia comunicativa, puesto que al ser esta de fácil manejo puede desarrollarlo de manera autodidacta desde la comodidad de su hogar o lugar de residencia, de esta manera podrán repotenciar su capacidad lingüística, sociolingüística, pragmática y psicolingüística de una manera lúdica y entretenida.

REFERENCIAS

- Actimo. (2021). *Actimo a Kahoot company*. Obtenido de <https://www.actimo.com/>
- Aljaloud, A., Gromik, N., & Billingsley, W. y. (2015). *Research trends in student response systems: A literature review*. Australia. doi:10.1504/IJLT.2015.074073
- Álvarez, G. (2019). *Relación entre las actitudes y la motivación hacia el Kahoot y el rendimiento académico de estudiantes de pregrado de una universidad privada de Lima*. Perú . Obtenido de <http://hdl.handle.net/20.500.12404/14206>
- Alvarez, Y. (2006). *Planificar desde competencias para promover el aprendizaje el reto de la sociedad del conocimiento para el profesorado universitario*. España: Deusto Digital.
- Bréal, M. (2019). *Semántica*. Colombia. Obtenido de *Semántica*: <https://www.significados.com/semantica/>
- Byram, M. (1997). *Teaching and assessing intercultural communicative competence*. Reino Unido: ISBN.
- Campbel, D., & Stanley, J. (1973). *Diseños experimentales y cuasiexperimentales en la investigación social*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Cardich, R. (2017). *El método de enseñanza bilingüe de inmersión parcial y el método de intensificación para la enseñanza aprendizaje de inglés en las capacidades generales y específicas en estudiantes de sexto grado*. Perú. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12672/15252>
- Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2017). *The Effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the Student's Perception in the Classrooms Response System*. Tailandia. doi: 10.1109/ICDAMT.2017.7904957
- Chomsky, N. (1965). *Aspects of the Theory of Syntax*. Cambridge: MIT Press.
- Consejo de Europa . (2001). *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment*. Cambridge.: Cambridge University Press.
- Cristal, D. (2000). *Diccionario de lingüística y fonética*. España: Octaedro, S.L.
- Cronquist, K., & Fiszbein, A. (2017). El aprendizaje del inglés en América Latina. El diálogo, liderazgo para las Américas. *El diálogo* . , 09-22.
- Delors, J. (1994). *Los cuatro pilares de la educación*. Mexico: El Correo de la UNESCO.
- Dijk, V. (2017). *Discurso y contexto: Un enfoque sociocognitivo*. Barcelona: Gedisa.
- Espeso, P. (2019). Los sistemas educativos mas innovadores. *Educación 3.0*, 50-51. Obtenido de <https://issuu.com/tecnomedia2010/docs/educ33-web-reducida>
- Gallegos, J. (2015). KAHOOT! La mejor manera de aprender es jugando. 48-49. Obtenido de https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea_016_0022.pdf
- Garnham, A. (1985). *Psycholinguistics: Central Topics*. Londres: Methuen.
- Gates, B. (2000). *Los negocios en la era Digital*. España: Plaza & James Editores S.A.
- Gil, J. (2007). *Fonética para profesores de español: de la teoría a la práctica*. Madrid: Arco.
- Gil, L. (2014). *Kahoot para enseñanza y aprendizaje de lenguas*. Obtenido de *IDIOMASTIC*: <https://www.dropbox.com/s/7fu1g3k0in9hrj6/LibroKahoot.pdf?dl=0>
- Girardot, L. (2005). *Formación docente en Inglés con Fines Específicos (IFE)*. Tachira, Venezuela. Obtenido de <http://www.saber.ula.ve/handle/123456789/17255>

- González, A. A., & Calero, R. D. (2019). *El empleo de materiales auténticos audiovisuales para el desarrollo la expresión oral en inglés: estudio de caso en Ecuador*. Quito. doi:<https://doi.org/10.21071/edmetic.v8i1.10695>
- Grice, P. (1975). *Logic and Conversation*. New York: Academy Press.
- Guevara, C. (2018). *Estrategias de gamificación aplicada al desarrollo de competencias digitales docentes [Tesis de maestría, Universidad Casa Grande] Repositorio digital Universidad Casa Grande*. Ecuador. Obtenido de <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1429/1/Tesis1623GUEe.pdf>
- Guevara, C. (2018). *Estrategias de gamificación aplicada al desarrollo de competencias digitales docentes [Tesis de maestría, Universidad Casa Grande] Repositorio digital Universidad Casa Grande*. Obtenido de <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1429/1/Tesis1623GUEe.pdf>
- Guillen, R., & Valderrama, R. (2013). *Guía para elaborar la tesis universitaria escuela de posgrado*. Perú : Ando Educando.
- Haspelmath, M. (2002). *Understanding morphology*. (O. U. Inc., Ed.) Reino Unido: Arnold.
- Hayes, M. (1991). *Report of State Health Officer Washinton*. Washington State Department of Health, Washinton. Obtenido de <https://www.doh.wa.gov/Portals/1/Documents/Pubs/631013.pdf>
- Hernandez, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México , México : Mc Graw Hill Education. Obtenido de <file:///C:/Users/Esika/Downloads/Hern%C3%A1ndez-%20Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20investigaci%C3%B3n.pdf>
- Hernandez, R., Fernandez, C., & Baptista, P. (2014). *Metología de la investigación*. México : Mc Graw Hill Education. Obtenido de <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>.
- Hymes, D. (1971). *Competence and performance in linguistic Theory*. Academic Press.
- Hymes, D. (1971). *Competence and performance in linguistic Theory*. Academic Press.
- Hymes, D. (1972). *On communicative competence*. Londres: Penguin Books.
- Instituto Nacional de tecnologías educativas y de formación del profesorado, Ministerio de educación. (2019). KAHOOT ¿Evaluamos o jugamos? *Observatorio de tecnología educativa.*, 7-9. Obtenido de https://intef.es/observatorio_tecno/kahoot-evaluamos-o-jugamos/
- Ismail, M., & Mohammad, M. (2017). *Kahoot: A Promising Tool for Formative*. MALAYSIA. doi:10.21315/eimj2017.9.2.2
- Kahoot. (2021). *Kahoot.com*. Obtenido de <https://kahoot.com/company/#key-numbers>
- Khan Academy. (2016). *Software Educativo gratuito para alumnos y maestros*. Obtenido de <https://www.khanacademy.org/>
- Kramersch, C. (1993). *Context and Culture in Language Teaching*. New York: Oxford University Press.
- Lopez, P., & Fachelli, S. (2015). *Metodología de la investigación social cuantitativa*. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona. Obtenido de <https://ddd.uab.cat/record/129382>

- Manfredi, A., & Rodríguez, R. y. (2016). *Gamificación como estrategia de adopción de nuevas tecnologías de la información en empresas del Perú en el 2016*. Perú . Obtenido de <http://repositorio.usil.edu.pe/handle/USIL/3068>
- Markee, N. (2008). *Toward a learning behaviour tracking methodology for CA-for-SLA*. Suiza: Oxford University Press.
- Marquès, P. (2005). *El software educativo*. España. Obtenido de <http://www.doe.d5.ub.es>
- Martinez, G. (2017). *Tecnologías y nuevas tendencias en educación*. España. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6228338>
- Ministerio de educación y ciencia. (2019). *El desarrollo de competencias en lenguas extranjeras: Textos y otras estrategias*. España: Ediciones graficas Arial, S.L. Obtenido de <http://publicaciones.administración.es>
- Morris, C. (1946). *Signos Lenguaje y Conducta*. New York: Literary Licensing, LLC.
- Muñoz, M. (2016). *Las TIC en educación: "Kahoot!" como propuesta de gamificación e innovación educativa para Educación Secundaria en Educación Física*. España. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/313863266_Las_TIC_en_educacion_kahoot_como_propuesta_de_gamificacion_e_innovacion_educativa_para_Educacion_Secundaria_en_Educacion_Fisica
- Murillo, W. (Junio de 2011). La investigación científica. Obtenido de <https://www.monografias.com/trabajos15/invest-cientifica/invest-cientifica.shtml>
- Nichols, D. (19 de Marzo de 2021). *Apex Legends Adds Twitch Drops*. Obtenido de GAMERANT: <https://gamerant.com/apex-legends-adds-twitch-drops/>
- Ochoa, J. (2019). *El uso del Kahoot y su contribución en la mejora de la habilidad de escritura del idioma inglés en estudiantes de pregrado del primer ciclo de una universidad privada de Lima*. Perú . Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12867/2441>
- Pavlov, I. (1999). IVAN PETROVICH PAVLOV (1849-1936). *Revista Latinoamericana de Psicología*, 557-560. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/805/80531311.pdf>
- Pérez, J., & Merino, M. (2012). *Definición.de* . Obtenido de <https://definicion.de/sintaxis/>
- RAE. (2011). *Nueva gramática de la lengua española: fonética y fonología*. España: ISSN.
- Reyes, G. (1998). *El abecé de la pragmática*. Madrid.: Arco Libros S.A.
- Rodríguez, L. (2017). *Smartphones y aprendizaje: el uso de Kahoot en el aula universitaria*. España. doi:10.14198/MEDCOM2017.8.1.13
- Romero, S. (2016). *Didáctica de la Lengua inglesa en educación primaria. El Kahoot como herramienta didáctica*. España. Obtenido de <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/18689>
- Sanchez, J. (2017). *El uso de la Webquest y su relación con el aprendizaje del Idioma inglés en los estudiantes del cuarto ciclo de la Facultad De Ingeniería de Sistemas de la Universidad Alas Peruanas, Sede Chosica, 2015*. Perú. Obtenido de <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/1502>
- Tapia, E., & Leon, J. (2013). Educación con TIC para la sociedad del conocimiento. *Revista Digital Universitaria [en línea]*., 14. Obtenido de <http://www.revista.unam.mx/vol.14/num2/>
- Torres, L., Vasquez, E., & Velasquez, T. (2017). *Diagnostico de la metodologia de la*

- enseñanza del idioma Inglés en el nivel secundario en las instituciones educativas públicas en el distrito de Trujillo en el año 2016. Trujillo. Obtenido de <https://www.thedialogue.org/wp-content/uploads/2017/09/El-aprendizaje-del-ingl%C3%A9s-en-Am%C3%A9rica-Latina-1.pdf>
- Vick, I. (Setiembre de 2019). Training professionals from three countries share their Kahoot!'ing. Obtenido de <https://kahoot.com/blog/2019/09/10/top-training-tips-kahoot-around-world/>
- Vidal, M. y. (2010). Multimedia educativas. *Revista Cubana de Educación Médica Superior.*, 430-441. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/ems/v24n3/ems13310.pdf>
- Villanueva, R., & Butragueño, P. (2014). *Historia sociolingüística de México.: Volumen 3. Espacio, contacto y discurso político.* Mexico: ISBN.
- Wang, A. y. (2016). *The effect of points and audio on concentration, engagement, enjoyment, learning, motivation, and classroom dynamics using Kahoot!* Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/309292067_The_effect_of_points_and_audio_on_concentration_engagement_enjoyment_learning_motivation_and_classroom_dynamics_using_Kahoot.
- Wang, I., & Lieberoth, A. (2016). The effect of points and audio on concentration, engagement, enjoyment, learning, motivation, and classroom dynamics using Kahoot!. In Proceedings from the 10th European Conference on Games Based Learning. *UK: Academic Conferences International Limited.*, 738. Obtenido de <https://www.semanticscholar.org/paper/The-effect-of-points-and-audio-on-concentration-%2C-%2C-Wang-Lieberoth/1bcfb36bc724f12af7fc14824b2519adb819a27b>.
- Zarzycka-Piskorz, E. (2016). *Kahoot It or Not? Can Games Be Motivating in Learning Grammar?* Poland. Obtenido de <https://eric.ed.gov/?id=EJ1135685>

ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Kahoot en la formación de la competencia comunicativa en estudiantes de inglés, en un instituto de educación superior, lima, 2021

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	JUSTIFICACIÓN	VARIABLES DIMENSIÓN	METODOLOGÍA
<p>Problemas generales</p> <p>¿Cómo mejora el uso del Kahoot la competencia comunicativa en los estudiantes de la asignatura de Inglés en un instituto superior de Lima, 2021?</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar la influencia de Kahoot en la formación de competencia comunicativa en estudiantes de la asignatura de inglés en un instituto de educación superior de Lima, 2021, con el propósito de diseñar una propuesta metodológica y pedagógica.</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>El uso de la plataforma educativa Kahoot mejora significativamente la competencia comunicativa frente a los estudiantes de inglés que no la utilizan, en un instituto de educación superior de Lima, 2021.</p>	<p>Justificación Teórica</p> <p>Puesto que será una gran ayuda en cuanto al conocimiento de la relación de la formación del idioma Inglés en tal sentido la aplicación del software educativo Jclíc gracias a la posibilidad de desarrollar aplicaciones didácticas multimedia e interactivas la cual permite en las que los aspectos procesales de las diversas áreas del currículo. Sin embargo, aprender un nuevo idioma puede ser difícil e involucra muchos ejercicios mentales y el uso de las herramientas tecnológicas, es sobre la información de estas variables lo cual nos permitirá elaborar una perspectiva teórica las cuales permitirán tener un referente para futuras investigaciones futuras.</p>	<p>Variable de estudio independiente:</p> <p>Kahoot</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Recursos tecnológicos en la educación. ● Funciones del Kahoot. ● Actividades educativas multimedia. <p>Variable de estudio dependiente:</p> <p>➤ Competencia comunicativa</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Competencia lingüística ● Competencia sociolingüística. ● Competencia pragmática. ● Competencia psicolingüística. 	<p>Tipo:</p> <p>Aplicada</p> <p>Enfoque Cuantitativo</p> <p>Diseño: Cuasi experimental</p> <p>Nivel: Explicativo o causal.</p>

Problema Específicos	Objetivos Específicos	Hipótesis Específicas	Justificación Práctica	M: Muestra de la institución educativa estudiada.
<ul style="list-style-type: none"> ● PE1: ¿Cómo influye el buen manejo de la plataforma educativa Kahoot en el mejoramiento de la capacidad lingüística en los estudiantes de Ingles en un instituto de educación superior de Lima, 2021? ● PE2: ¿Cómo influye el buen manejo de la plataforma educativa Kahoot en el mejoramiento de la capacidad socio lingüística en los estudiantes de Ingles en un instituto de educación superior de Lima, 2021? ● PE3: ¿Cómo influye el buen manejo de la plataforma educativa Kahoot en el mejoramiento de la capacidad pragmática en los estudiantes de Ingles en un instituto de educación superior de Lima, 2021? ● PE4: ¿Cómo influye el buen manejo de la plataforma educativa Kahoot en el mejoramiento de la capacidad psicolingüística en los estudiantes de Ingles en un instituto de educación superior de Lima, 2021? 	<ul style="list-style-type: none"> ● Determinar la influencia de Kahoot en la formación de competencia lingüística en estudiantes de la asignatura de ingles en un instituto de educación superior de Lima, 2021. ● Determinar la influencia de Kahoot en la formación de competencia socio lingüística en estudiantes de la asignatura de ingles en un instituto de educación superior de Lima, 2021. ● Determinar la influencia de Kahoot en la formación de competencia pragmática en estudiantes de la asignatura de ingles en un instituto de educación superior de Lima, 2021. ● Determinar la influencia de Kahoot en la formación de competencia psicolingüística en estudiantes de la asignatura de ingles en un instituto de educación superior de Lima, 2021. 	<ul style="list-style-type: none"> ● HE1: El uso de la plataforma educativa Kahoot mejora significativamente la competencia lingüística frente a los estudiantes de ingles que no la utilizan, en un instituto de educación superior de Lima, 2021. H0: El uso de la plataforma educativa Kahoot no mejora significativamente la competencia lingüística frente a los estudiantes de ingles que no la utilizan, en un instituto de educación superior de Lima, 2021. ● HE2: El uso de la plataforma educativa Kahoot mejora significativamente la competencia socio - lingüística frente a los estudiantes de ingles que no la utilizan, en un instituto de educación superior de Lima, 2021. H0: El uso de la plataforma educativa Kahoot no mejora significativamente la competencia socio - lingüística frente a los estudiantes de ingles que no la utilizan, en un instituto de educación superior de Lima, 2021. ● HE3: El uso de la plataforma educativa Kahoot mejora significativamente la competencia pragmática frente a los estudiantes de ingles que no la utilizan, en un 	<p>De manera práctica, debido a que abordará una problemática relevante, involucrando el sistema educativo, a través de sus principales participantes como son los docentes; con el propósito de apoyar a desarrollar una adecuada gestión educativa desempeñándose de manera eficiente y con eficacia en la mejora de los aprendizajes de los estudiantes.</p> <p>Justificación Metodológica</p> <p>Metodológicamente, debido a que se elaborarán instrumentos que permitan determinar el nivel de relación del</p>	<p>r: correlación entre dichas variables</p> <p>Población:</p> <p>35 estudiantes</p> <p>Grupo control y experimental: 35 estudiante.</p> <p>Técnicas e instrumentos:</p> <p>Programa / software educativo.</p> <p>Técnicas para el análisis de datos.</p> <p>SPSS, v.20 y EXCEL</p>

		<p>instituto de educación superior de Lima, 2021.</p> <p>H0: El uso de la plataforma educativa Kahoot no mejora significativamente la competencia socio - lingüística frente a los estudiantes de ingles que no la utilizan, en un instituto de educación superior de Lima, 2021.</p> <p>HE4: El uso de la plataforma educativa Kahoot mejora significativamente la competencia psicolingüística lingüística frente a los estudiantes de ingles que no la utilizan, en un instituto de educación superior de Lima, 2021.</p> <p>H0: El uso de la plataforma educativa Kahoot no mejora significativamente la competencia psicolingüística lingüística frente a los estudiantes de inglés que no la utilizan, en un instituto de educación superior de Lima, 2021.</p>		
--	--	---	--	--

ANEXO 2

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN

Operacionalización de la variable Kahoot:

Variable independiente	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Aplicación de programa
Kahoot	<p>Kahoot! fue fundada en 2012 por Morten Versvik, Johan Brand y Jamie Brooker, quienes, en asociación con la Universidad Noruega de Ciencia y Tecnología (NTNU), al lado del docente Alf Inge Wang, con el tiempo Sergio Mena de la Universidad Complutense de Madrid. Kahoot se lanzó en una versión beta privada en SXSWedu en marzo de 2013 y la versión beta se lanzó al público en septiembre de 2013. Desde su lanzamiento, Sergio Mena se ha convertido en el principal impulsor de la plataforma en el ámbito académico español. No hay duda que Kahoot es una plataforma de aprendizaje facilita que cualquier individuo o corporación cree, comparta y juegue juegos de aprendizaje que generen un compromiso atractivo. En la plataforma Kahoot los juegos</p>	<p>El software Kahoot ¡Kahoot! los juegos se pueden jugar en cualquier lugar, en persona o virtualmente, utilizando cualquier dispositivo con conexión a Internet. por ello se desarrollara mediante un taller que consta del desarrollo de las actividades de Quiz, discussion and survey. Se aplicará también pre y posttest, con la finalidad de desarrollar las competencias necesarias. Para medirla, se aplicó un cuestionario compuesto por 10 ítems acorde a los criterios asignados a las dimensiones analizadas.</p>	<p>Software educativo Kahoot Los softwares educativos vienen a ser programas de computadoras cuya finalidad es ser utilizados como recursos pedagógicos la cual facilita el proceso de enseñanza – aprendizaje. Marques (2005). Los estudiantes de todas las edades pueden hacer que el aprendizaje de idiomas sea natural con imágenes y juegos envolventes a través de nuestras aplicaciones Drops, y las organizaciones pueden conectar e involucrar a sus equipos de trabajo con Actimo, nuestra plataforma de participación de empleados. (Kahoot ,2018)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Drops. • Actimo. 	<p>Se aplicará directamente con el programa Kahoot.</p>
			<p>Componentes de Kahoot: Kahoot posee un gran poder motivador puede aplicarse de manera virtual o grupal, cuenta con distintas opciones las cuales no paran de ampliarse y renovarse pues Kahoot cree mucho en la innovación tecnológica y su gran poder. (Ministerio de Educación de España, 2019).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Enable answer streak bonus. • Podium. • Randomize order of question. • Randomize order of answer. • Display game PIN throughout. 	

	<p>se pueden jugar en cualquier lugar, en persona o virtualmente, utilizando cualquier dispositivo con conexión a Internet. (Kahoot, 2018)</p>		<p>Actividades educativas multimedia:</p> <p>Las actividades basadas en la multimedia educativa (ME), la cual emplea tecnología tales como los softwares educativos y estas funcionan de manera mixta empleando distintos medios: texto, color, gráficas, animaciones, video, sonido, en un mismo lugar, donde el docente y los estudiantes podrán interactuar entre ellos a fin de mejorar su proceso de enseñanza-aprendizaje. (Vidal y Rodríguez, 2010)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Quiz. • Discussion. • Survey. 	
--	--	--	---	---	--

Fuente. Elaboración propia a partir del marco teórico

Operacionalización de la variable Competencia comunicativa:

Variable dependiente	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Items	Nivel	Rango
Competencia comunicativa	La competencia comunicativa es el conocimiento de la lengua basado en el sistema gramatical la cual se puede emplear en la comunicación, Por lo tanto la comunicación lingüística se lograra a través del dominio de las competencias comunicativas. (Hymes , 1972)	El logro de competencias fue medido mediante la aplicación de un pre test y un post test como prueba de conocimientos que evalué los objetivos del tema a tratar en las sesiones, que constara de 10 items.	<p>Competencias lingüísticas:</p> <p>Esta competencia hace referencia a lo conocido como la gramática tradicional y sus componentes (Hyme, 1972)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Morfología. • Sintaxis. • Fonética. • Fonología. • Semántica. 	1-4		
			<p>Competencia sociolingüística:</p> <p>En esta dimensión se toma en cuenta la interacción social a través de un modelo SPEAKING la cual interrelaciona las competencias interaccional y la competencia cultural. (Hymes, 1971)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reglas de interacción social. • Modelo SPEAKING. • Competencia interaccional. • Competencia cultural. 	5-6	<p>Bajo</p> <p>Medio</p> <p>Alto</p>	<p>0 – 1</p> <p>2 – 3</p> <p>4 – 5</p>

		<p>Competencia pragmática:</p> <p>En esta competencia se da mucho énfasis a los actos del habla. Se incluye tres aspectos esenciales: la competencia funcional, la implicatura y la presuposición.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia funcional. • Implicatura. • La presuposición. 	7-8
		<p>Competencia psicolingüista:</p> <p>En esta dimensión incluye la personalidad del hablante, el socio cognición y adiconamiento afectivo. Competencia comunicativa es complementada con la competencia pragmática y psicolingüística. (Hymes, 1971, 1972)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La personalidad. • Sociocognicion. • Condicionamiento afectivo. 	9-10

Fuente. Elaboración propia a partir del marco teórico

ANEXO 3

INSTRUMENTO – CUESTIONARIO COMPETENCIA COMUNICATIVA

Autor: Jessica Shirley Villanueva Salas

Año: 2021

QUESTIONNAIRE - COMMUNICATIVE COMPETENCE

This questionnaire has the objective to evaluate the communicative competence in university students of English.

Circle the correct answer: A: How old ____ Rose? B: She ____ 20 years old.

is/ isn't

is / are

is / is

is / have

Circle the correct answer: They ____ these shoes in 1987.

speak

speaks

speaking

to speak

<https://docs.google.com/forms/d/1mjlPLgsS413YNYeDOChntvFfZymIUXaYbZDI0ePfm/edit>

ANEXO 4

PRUEBA DE NORMALIDAD

	PRUEBA	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
COMP.LINGUIST	PRE TEST	,286	35	,000	,795	35	,000
	POST TEST	,448	35	,000	,584	35	,000
COMP.SOCIOLOGIA	PRE TEST	,281	35	,000	,747	35	,000
	POST TEST	,253	35	,000	,805	35	,000
COMP.PRAGMATICA	PRE TEST	,379	35	,000	,681	35	,000
	POST TEST	,364	35	,000	,692	35	,000
COMP.PSICOLOGIA	PRE TEST	,502	35	,000	,458	35	,000
	POST TEST	,524	35	,000	,372	35	,000

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Fuente: SPSS v.20

La probabilidad de la prueba de normalidad de Shapiro–Wilk ($p < ,05$). Lo cual indica que los datos no se distribuyen normalmente. Por lo tanto, se opta por estadísticos no paramétricos.

ANEXO 5

VALIDEZ DE JUICIO DE EXPERTO # 1

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: La competencia comunicativa.

N°	DIMENSIONES / ítems	PRE TEST / POST TEST							
		Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias	
		SI	No	SI	No	SI	No	SI	No
1	<p>Dimension 1: Competencia Lingüística:</p> <p>Circle the correct answer: A: How old _____ Rose? B: She _____ 20 years old.</p> <p>a) is / isn't b) is / are. c) is / is. d) is / have.</p>	X		X		X		X	
2	<p>Circle the correct answer: They _____ these shoes in 1967.</p> <p>a) speak b) speaks c) speaking d) to speak</p>	X		X		X		X	
3	<p>Circle the correct answer: A: _____ you Spanish. B: No, I _____.</p> <p>a) are / am not. b) is / am not. c) can / is not. d) did / is not.</p>	X		X		X		X	
	DIMENSIÓN 2: Competencia Sociolingüística								
4	<p>Complete the phrase: Nice to _____ you.</p>	X		X		X		X	



5	Answer the following questions: What nationality is Shakira?	X			X			X		
6	Correct the mistake: Sara are from Peru.	X			X			X		
	DIMENSIÓN 2: Competencia Pragmática.	SI	No	SI	No	SI	No	SI	No	
7	Circle the correct answer: Wow! It is a _____ coincidence! They are in the same class. a) grate b) wonderful c) amazed d) nice	X			X			X		
8	Write the correct number in words: $4 \times 22 =$ _____	X			X			X		
	DIMENSIÓN 4: Competencia psicolingüística.	SI	No	SI	No	SI	No	SI	No	
9	Watch the video: https://www.youtube.com/watch?v=2Q26S4D6oG8 According to the video answer the questions: They play _____ at the cinema. a) Titanic. b) The lord of the ring. c) Grease. d) Spiderman	X			X			X		El video debe ser posible de ser conectado desde la hoja del cuestionario
10	According to the video answer the questions: Mr. Bean's car is _____	X			X			X		

a)	blue								
b)	black								
c)	green								
e)	white								
Speaking: Se realizó en el aula virtual.									

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Todos los items son pertinentes y suficientes para medir la dimensión
Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador: Mg: Mónica Patricia Gómez del Prado DNI: 06643403
Especialidad del validador: Licenciada en Educación y Magister en Marketing Turístico y Hotelero

Barranco, 12 de Junio del 2021

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

VALIDEZ DE JUICIO DE EXPERTO # 2



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: La competencia comunicativa.

Nº	DIMENSIONES / Items	PRE TEST / POST TEST						Sugerencias
		Pertinencia¹		Relevancia²		Claridad³		
		SI	No	SI	No	SI	No	
1	<p>Dimension 1: Competencia Lingüística:</p> <p>Circle the correct answer: A: How old _____ Rose? B: She _____ 20 years old.</p> <p>a) is / isn't. b) is / are. c) is / is. d) is / have.</p>	X		X		X		
2	<p>Circle the correct answer: They _____ these shoes in 1937.</p> <p>a) speak b) speaks c) speaking d) to speak</p>	X		X		X		
3	<p>Circle the correct answer: A: _____ you Spanish. B: No, I _____.</p> <p>a) are / am not b) is / am not c) can / is not d) do / is not</p>	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Competencia Sociolingüística	SI	No	SI	No	SI	No	
4	Complete the phrase:	X		X		X		

	Nice to _____ you.												
5	Answer the following questions: What nationality is Shakira? _____	X				X					X		
6	Correct the mistake: Sara are from Peru. _____	X				X					X		
	DIMENSIÓN 3: Competencia Pragmática.												
7	Circle the correct answer: Wow! It is a _____ coincidence! They are in the same class. a) grate b) wonderful c) amazed d) nice	X				X					X		
8	Write the correct number in words: 4 + 22 = _____	X				X					X		
	DIMENSIÓN 4: Competencia psicolingüística.												
9	Watch the video: https://www.youtube.com/watch?v=2QF5H-Daw-QM=96s According to the video answer the questions: They play _____ at the cinema. a) Titanic. b) The lord of the ring. c) Grease. d) Spiderman	X				X					X		
10	According to the video answer the questions: Mr. Bean's car is: _____	X				X					X		

	Nice to _____ you.																			
5	Answer the following questions: What nationality is Shakira? _____	X																		
6	Correct the mistake: Sara are from Peru. _____	X																		
	DIMENSIÓN 3: Competencia Pragmática.																			
7	Circle the correct answer: Wow! It is a _____ coincidental! They are in the same class. a) grabs b) wonderful c) amazed d) need	X																		
8	Write the correct number in words: 4 + 22 = _____	X																		
	DIMENSIÓN 4: Competencia psicolingüística.																			
9	Watch the video: https://www.youtube.com/watch?v=2QJ5HDeWQ8I According to the video answer the questions: They play _____ at the cinema. a) Titanic. b) The lord of the ring. c) Grease. d) Spiderman	X																		
10	According to the video answer the questions: Mr. Breen's car is: _____	X																		

	a) blue b) black c) green d) white						
Speaking: Se realizará en el aula virtual.							

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Existe suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador: Dr/ Mg: Luis Bazán Tanchiva DNI: 16662187

Especialidad del validador: Estadístico

- *Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- *Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
- *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.

22 de junio del 2021



 Firma del Experto Informante.

VALIDEZ DE JUICIO DE EXPERTO # 3



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: La competencia comunicativa.

N°	DIMENSIONES / Items	PRE TEST / POST TEST							
		Pertinencia:		Relevancia:		Claridad:		Sugerencias	
		SI	No	SI	No	SI	No	SI	No
1	<p>Dimension 1: Competencia Lingüística:</p> <p>Circle the correct answer: A. How old _____ Rosa? B. She _____ 20 years old.</p> <p>a) is / isn't b) is / are c) is / is. d) is / have.</p>	X		X		X			
2	<p>Circle the correct answer: They _____ these shoes in 1987.</p> <p>a) speak b) speaks c) speaking d) to speak</p>	X		X		X			
3	<p>Circle the correct answer: A. _____ you Spanish. B. No, I _____</p> <p>a) am / am not b) is / am not c) can / is not d) did / is not.</p>	X		X		X			
	DIMENSION 2: Competencia Sociolingüística								
4	<p>Complete the phrase: Nice to _____ you.</p>	X		X		X			

5	Answer the following questions: What nationality is Shakira?	X		X		X		X	
6	Correct the mistake: Sara are from Peru.	X		X		X		X	
	DIMENSION 3: Competencia Pragmática.	SI	No	SI	No	SI	No	SI	No
7	Circle the correct answer: Wow! It is a _____ coincidence! They are in the same class. a) grate b) wonderful c) amazed d) nice	X		X		X		X	
8	Write the correct number in words: $4 + 22 =$ _____	X		X		X		X	
	DIMENSION 4: Competencia precolingüística.	SI	No	SI	No	SI	No	SI	No
9	Watch the video: https://www.youtube.com/watch?v=2G5SHDv0Mj-60s According to the video answer the questions: They play _____ at the cinema. a) Tennis b) The lord of the ring c) Games d) Spiderman	X		X		X		X	

13	<p>According to the video answer the questions: Mr. Bauer's car is:</p> <p>a) blue b) black c) green d) white</p>	X	X	X
<p>Speaking: Se realizó en el aula virtual.</p>				

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador, Dr/Mg: **Mr. Pedro Enrique Zúñiga Páez** DNI: **70027648**

Especialidad del validador: **Licenciado en Educación Primaria- Máster en Entornos de Enseñanza y Aprendizaje mediados por Tecnologías Digitales**

13 de 06 del 20 21



Firma del Experto Informante.

Veracidad: El ítem corresponde al concepto técnico formulado.
Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se hace suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.