

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL
CUSCO**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA



**KAHOOT COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA EN LA EVALUACIÓN DE LA
ASIGNATURA DE GRAMÁTICA EN ESTUDIANTES DEL PROGRAMA
DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA ESPECIALIDAD DE LENGUA Y
LITERATURA DEL QUINTO Y SEXTO SEMESTRE DE LA
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN –
UNSAAC-2020**

Tesis presentada por:

Bach. Samantha Eva Huayapo Cansaya

Bach. Roxana Rafael Chui

Para optar al Título Profesional de
Licenciada en Educación Secundaria: Especialidad Lengua y
Literatura.

Asesor:

Dr. Juan De La Cruz Bedoya Mendoza

CUSCO – PERÚ

2022

DEDICATORIA

Agradezco a Dios por darme vida, salud y sabiduría a lo largo de mi carrera profesional.

A mis abuelos Gloria Machaca Condori, Alejandro Cansaya Lozano, que de no ser por ellos no hubiera logrado una meta más en mi vida profesional.

A mi madre, Evarista Cansaya Machaca, gracias por estar a mi lado siempre, por tu apoyo incondicional y por transmitirme todo tu entusiasmo para seguir adelante en mis propósitos.

A mi padre, Victor Huayapo Celaya por ser mi motor y motivo, por el tiempo que pasas conmigo, compartiendo tus conocimientos, experiencias y consejos, por todo, gracias.

A mis hermanos Jonathan, Gabriela Y Almendra, por ser la razón de sentirme tan orgullosa de subir un peldaño más en mi vida.

Gracias a todos por confiar en mí.

Samantha Eva

A Dios, por llenarme de fuerzas y muchas bendiciones para llegar a completar mis sueños y objetivos trazados.

A mis padres Augusto Rafael Nuñez y Teofila Chui Aroste que siempre me han dirigido por el buen camino y me han brindado su amor incondicional, paciencia y su todo su apoyo para que el miedo esté ausente en mí.

A mis hermanos, Wilbert Rafael, Nancy Rafael, Vaneza Rafael, Yonatan Rafael, que gracias a sus consejos y buenos deseos estoy cumpliendo una de mis metas más anheladas.

A mis maestros de la Escuela Profesional de Educación por darme la mano en situaciones de dificultad durante mi formación profesional.

Roxana

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradecemos a nuestra querida casa de estudios, Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco por habernos aceptado ser parte de ella y por formarnos profesionalmente.

A los diferentes docentes que nos brindaron sus conocimientos y su apoyo para seguir adelante día a día.

Agradecemos de manera especial a nuestro asesor de tesis, Dr. Juan de la Cruz Bedoya Mendoza, por habernos brindado la oportunidad de recurrir a su capacidad y conocimiento, además de su paciencia y dedicación para guiarnos durante todo el desarrollo de la tesis.

Agradecemos a todos nuestros compañeros de clases durante todos los ciclos de universidad ya que gracias al compañerismo, amistad y apoyo moral nos han aportado en un alto porcentaje a nuestras ganas de seguir adelante en la carrera profesional.

A todos que hicieron posible la culminación del presente trabajo de investigación.

Las Tesistas.

PRESENTACIÓN

Señor Decano de la Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación.

Dr. Leonardo Chile Letona

Señores integrantes del jurado evaluador.

De conformidad a lo establecido en el Reglamento de Grados y Títulos vigentes de la Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, presentamos el siguiente trabajo de investigación intitulado: *«Kahoot como herramienta educativa en la evaluación de la asignatura de gramática en estudiantes del Programa del Nivel Secundario de la Especialidad de Lengua y Literatura del quinto y sexto semestre de la Escuela Profesional de Educación – UNSAAC-2020»*, el cual fue aprobado por Resolución -D-N°3005-2019 -FEDyCs.C-UNSAAC. El trabajo de tesis es presentado por las bachilleres Samantha Eva Huayapo Cansaya y Roxana Rafael Chui, para optar al Título Profesional de Licenciadas en Educación: Especialidad de Lengua y Literatura.

El objetivo del presente trabajo de investigación es explicar el efecto causado por el uso de la herramienta educativa Kahoot en la evaluación de la asignatura de gramática en estudiantes del programa del nivel secundario de la Especialidad de Lengua y Literatura del quinto y sexto semestre de la Escuela Profesional de Educación – UNSAAC-2020.

Las tesoristas.

ÍNDICE GENERAL

	Pág.
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iv
PRESENTACIÓN.....	v
ÍNDICE DE TABLAS.....	ix
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xi
INTRODUCCIÓN.....	xiii

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	1
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	4
1.2.1. Problema general.....	4
1.2.2. Problemas específicos.....	4
1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	5
1.3.1. Objetivo general.....	5
1.3.2. Objetivos específicos.....	5
1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	6
1.4.1. Metodológica.....	6
1.4.2. Teórica.....	6
1.4.3. Práctica.....	6
1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	6

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	7
2.1.1. Antecedentes a nivel internacional.....	7
2.1.2. Antecedentes a nivel nacional.....	12
2.2. MARCO TEÓRICO.....	19
2.2.1. Herramienta educativa Kahoot.....	19
2.2.1.1. Kahoot.....	19
2.2.1.2. Inicios del Kahoot.....	20
2.2.1.3. Aplicación del Kahoot.....	21
2.2.1.4. Características del Kahoot.....	22

2.2.1.5. ¿Cómo usar Kahoot?	23
2.2.1.6. Uso del Kahoot.....	25
2.2.1.7. ¿Por qué usar Kahoot?.....	28
2.2.1.8. Gamificación	29
2.2.1.9. Kahoot y gamificación	31
2.2.2. Evaluación	32
2.2.2.1. Evaluación.....	32
2.2.2.2. Características de la evaluación educacional	34
2.2.2.3. Tipos de evaluación.....	35
2.2.2.4. Funciones de la evaluación.....	38
2.2.2.5. Fases en el proceso de evaluación.....	39
2.2.2.6. Principios fundamentales de calidad para el ejercicio de la evaluación.....	40
2.2.2.7. Momentos de la evaluación.....	41
2.3. MARCO CONCEPTUAL	42
2.4. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN.....	44
2.4.1. Hipótesis general	44
2.4.2. Hipótesis específicas.....	45
2.5. VARIABLES DE ESTUDIO.....	45
2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES	46

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN	47
3.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN	47
3.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	48
3.4. UNIDAD DE ANÁLISIS	48
3.4.1. Criterios de inclusión.....	48
3.4.2. Criterios de exclusión	48
3.5. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	49
3.5.1. Población	49
3.5.2. Muestra	49
3.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	50
3.6.1. Técnica.....	50
3.6.2. Instrumentos	50

3.7. TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS	52
3.7.1. Baremos para del análisis e interpretación	53

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1. DESCRIPCIÓN DEL PROCESAMIENTO DE LOS DATOS	55
4.2. PROCESAMIENTO, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN	56
4.2.1. Estadísticos del análisis e interpretación de los resultados del Pretest.....	56
4.2.2. Estadísticos del análisis e interpretación de los resultados del Postest	62
4.1. PRUEBAS DE HIPÓTESIS	68
4.1.1. Prueba de hipótesis general	70
4.1.2. Prueba de hipótesis específicas.....	72
CONCLUSIONES.....	78
RECOMENDACIONES	80
BIBLIOGRAFÍA	81
ANEXOS.....	85

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Estadísticos descriptivos de la evaluación de las asignaturas afines a la gramática en español según la movilización del saber ser antes de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot por género del estudiante	56
Tabla 2. Estadísticos descriptivos de la evaluación de las asignaturas afines a la gramática en español según la movilización del saber conocer antes de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot por género del estudiante	57
Tabla 3. Estadísticos descriptivos de la evaluación de las asignaturas afines a la gramática en español según la movilización del saber hacer antes de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot por género del estudiante	59
Tabla 4. Estadísticos descriptivos de la evaluación de las asignaturas afines a la gramática en español según la movilización de saberes antes de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot por género del estudiante	60
Tabla 5. Estadísticos descriptivos de la evaluación de las asignaturas afines a la gramática en español según la movilización del saber ser después de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot por género del estudiante	62
Tabla 6. Estadísticos descriptivos de la evaluación de las asignaturas afines a la gramática en español según la movilización del saber conocer después de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot por género del estudiante	63
Tabla 7. Estadísticos descriptivos de la evaluación de las asignaturas afines a la gramática en español según la movilización del saber hacer después de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot por género del estudiante	65
Tabla 8. Estadísticos descriptivos de la evaluación de las asignaturas afines a la gramática en español según la movilización de saberes después de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot por género del estudiante	66
Tabla 9. Análisis de la distribución normal mediante el estadígrafo Kolmogorov-Smirnov	69
Tabla 10. Estadísticos descriptivos de las calificaciones de la evaluación (Enfoque por competencias - movilización de saberes) en asignaturas afines a la gramática en español según el pretest y postest del experimento	70
Tabla 11. Estadísticos descriptivos de las calificaciones de la evaluación de las asignaturas afines a la gramática en español según la movilización del saber ser según el pretest y postest del experimento	72

Tabla 12. Estadísticos descriptivos de las calificaciones de la evaluación de las asignaturas afines a la gramática en español según la movilización del saber conocer según el pretest y postest del experimento	74
Tabla 13. Estadísticos descriptivos de las calificaciones de la evaluación de las asignaturas afines a la gramática en español según la movilización del saber hacer según el pretest y postest del experimento	76

ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Frecuencias porcentuales de la movilización del saber ser antes de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot de acuerdo al género del estudiante.....	56
Figura 2. Frecuencias porcentuales de la movilización del saber conocer antes de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot de acuerdo al género del estudiante	58
Figura 3. Frecuencias porcentuales de la movilización del saber hacer antes de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot de acuerdo al género del estudiante	59
Figura 4. Frecuencias porcentuales de la evaluación - movilización de saberes antes de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot de acuerdo al género del estudiante	61
Figura 5. Frecuencias porcentuales de la movilización del saber ser después de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot de acuerdo al género del estudiante	62
Figura 6. Frecuencias porcentuales de la movilización del saber conocer después de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot de acuerdo al género del estudiante	64
Figura 7. Frecuencias porcentuales de la movilización del saber hacer después de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot de acuerdo al género del estudiante	65
Figura 8. Frecuencias porcentuales de la evaluación - movilización de saberes después de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot de acuerdo al género del estudiante.....	67
Figura 9. Resultados de la media del pretest y postest de la evaluación (Enfoque por competencias - movilización de saberes) de las asignaturas afines a la gramática en español	70
Figura 10. Resultados de la media de los puntajes del pretest y postest de la evaluación de las asignaturas afines a la gramática en español según la movilización del saber ser	72
Figura 11. Resultados de la media de los puntajes del pretest y postest de la evaluación de las asignaturas afines a la gramática en español según la movilización del saber conocer	74

Figura 12. Resultados de la media de los puntajes del pretest y postest de la evaluación de las asignaturas afines a la gramática en español según la movilización del saber hacer 76

INTRODUCCIÓN

Durante el año 2020, la humanidad a experimentado una educación eminentemente virtual, con mayor arraigo en la educación superior universitaria, donde las universidades se han visto forzadas a cambiar su forma de enseñanza presencial a la virtual, producto de la pandemia del COVID – 19.

En este panorama, se previsto el uso de diversas herramientas tecnológicas, tales como las plataformas educativas, que vienen a conformar el Sistema de Gestión de Aprendizaje de la Universidad, la cuales cuentan con aplicaciones para realizar la comunicación sincrónica y asincrónica.

Las plataformas educativas pueden realizar evaluación a través de formularios como es el caso de Google Formularios, pero no dotan de un ambiente interactivo, intuitivo y recreativo. A diferencia de programas especializados como la herramienta educativa Kahoot que viene a favorecer un aprendizaje y evaluación mucho más provechosa para el estudiante universitario.

El presente trabajo de investigación se ha estructurado en conformidad a las normas vigentes establecidas en el Reglamento de Grados y Títulos vigentes de la Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, en cuatro capítulos los mismos que se describen a continuación:

Capítulo I Planteamiento del Problema; en el cual se describe la situación problemática, formulación de las interrogantes de investigación, los objetivos, la justificación, además de la delimitación del estudio.

Capítulo II Marco Teórico; en que se desarrollaron los antecedentes investigativos tanto a nivel internacional y nacional, se desarrolló además las bases teóricas de las variables en estudio, el marco conceptual, en este capítulo también se muestran las hipótesis de la investigación, las variables de estudios y su respectiva operacionalización.

Capítulo III Metodología de la Investigación; en el presente capítulo se detalla el tipo, nivel, diseño, unidad de análisis, población, muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos, técnicas de procesamiento de datos.

Capítulo IV Presentación Análisis e Interpretación de los Resultados; donde se muestra el análisis de los resultados, comprobación de la hipótesis mediante la prueba estadística, además de la interpretación de resultados.

En la parte final del informe se consideraron las conclusiones, recomendaciones, bibliografía y los anexos del presente estudio.

Las tesoristas.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

En los últimos años los recursos tecnológicos imperan en cuanto a su aplicación y utilización en los diferentes ámbitos de la vida cotidiana, en ese entender tampoco se quedan atrás las instituciones educativas, en especial las universidades, debido a los distintos requerimientos educativos actuales que la sociedad demanda. En muchos casos se observa a las universidades adopta la innovación educativa por medio de las TIC, debido a los desafíos del Siglo XXI, buscan replantear las formas de aprender del estudiante, en ese entender las tecnologías se han convertido en un gran aliado, dado por una sociedad exigente de profesionales competentes, es necesario conjugar la adquisición de contenidos curriculares con el desarrollo de la competencia digital e introducir tecnologías que los estudiantes utilizan cotidianamente en sus actividades académicas, tales como la computadora de escritorio, laptop, celular o móvil y la Tablet (REDINE, 2018).

En la última década se ha introducido considerablemente la gamificación en el entorno educativo, especialmente porque provoca en el estudiante una mayor concentración, motivación e interactuar con una experiencia única y vivirla a través del juego. En este contexto actualmente se vienen implementado nuevas aplicaciones direccionadas a generar una experiencia más atractiva en los procesos de aprendizaje, diversión, innovación, productividad y consecuentemente en la capacidad de retener información, conocimiento y la adquisición de habilidades. El proceso de enseñanza y aprendizaje basado en la gamificación incluye el análisis de la realidad, establecimiento de objetivos y diseño de actividades, hasta la evaluación del proceso, resultados del mismo y el seguimiento respectivo de los estudiantes.

La gamificación como metodología teórico-práctica se desarrolla con el fin de lograr el óptimo aprendizaje del estudiante, y con mayor razón en el contexto universitario, asimismo atender a la diversidad de estilos de aprendizaje. Como se ha mencionado en el párrafo anterior es valioso su aporte en la enseñanza aprendizaje, pero en el estudio se valora el aporte en el proceso de evaluación de las asignaturas o materias que se desarrollan en la universidad.

En el año 2020 se comenzó a utilizar con frecuencia en el ámbito de la educación superior universitaria, los recursos tecnológicos, especialmente plataformas educativas, debido a la pandemia provocada por el COVID-19, lo cual a la fecha aún continúa, debido a los contagios y posibles muertes que provoca esta enfermedad.

En muchas universidades del Perú, desde el 2020 a la fecha se ha buscado adaptarse a la modalidad de educación virtual, que en muchos casos ha logrado dicho objetivo, pero con dificultades, entre ellas aún se mantienen problemas, en el uso de diversos recursos tecnológicos en el proceso educativo. El reto que se han planteado las universidades, es mantener un rol activo en este contexto de la pandemia, entre los casos específicos que se ha buscado es vincular a las asignaturas desarrolladas durante el semestre a procesos de evaluación que promueva un valor formativo en el estudiante, en este sentido la gamificación cobra un rol protagónico, mencionado así a aplicaciones o programas como FlipQuiz, Quizizz, Socrative, Kahoot y las más utilizados son los formularios de Google y Microsoft (Pintor, 2017).

El proceso evaluativo en las universidades peruanas es un tema que aún se viene tratando de adaptar al proceso de feedback, lo cual permite un rol más activo en el estudiante en el proceso de su aprendizaje, siendo la gamificación un punto de apoyo crucial que favorece la autorregulación del proceso de aprendizaje de los estudiantes.

En el caso específico de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, viene utilizando la plataforma educativa Google Classroom y sus aplicaciones, en el caso de las evaluaciones parciales de las unidades didácticas de las asignaturas, se viene empleando Google Forms, que cumple con recopilar información cuantitativa y medir la capacidad de retención de información.

En el caso específico de la investigación, la unidad de estudio donde se realizó el estudio fue en estudiantes del programa de Lengua y Literatura del quinto y sexto semestre de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, encontrándose dificultades en el proceso de adaptación virtual, especialmente al momento de realizar las evaluaciones.

Teniendo en cuenta lo mencionado en los párrafos anteriores, la educación virtual que viene desarrollando la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, mediante la plataforma educativa G Suite de Google for Education, brinda la posibilidad de realizar evaluaciones de tipo cuestionario principalmente con el fin de obtener un valor cuantitativo de las calificaciones de cada asignatura. Pero entendiendo que la universidad viene desarrollando el sílabo por competencias, este tipo de evaluaciones no estarían ajustadas al logro de las competencias previstas en cada sílabo.

El estudiante requiere de evaluaciones que vayan a generar un entorno de aprendizaje, movilizándolo sus saberes (enfoque por competencias movilización de saberes), porque al ser un entorno cuantitativo la calificación, se estuvo calificando la capacidad de retención o acumulación de conocimiento, cuando en realidad se requiere que los estudiantes sepan utilizar ese conocimiento con el fin de tomar decisiones, enfrentar los retos y dar soluciones a los problemas que enfrenta en su vida diaria.

Entre los principales problemas observados se tiene aquellos centrados en la poca cooperación entre estudiantes debido a la virtualización de las sesiones de clase, sensibilización del tema desarrollado en clase, donde los estudiantes no asocian lo aprendido, como son preguntas para marcar como ya se ha mencionado solamente se centra en la memorización de información, por tanto no un trabajo apropiado de la memoria, en consecuencia no procesan apropiadamente la información, tampoco llegan a manejar posteriormente la información porque solamente lo han utilizado para aprobar la asignatura y no con el fin de comprender y utilizar dicha información. En el caso de las capacidades, habilidades y destrezas para elaborar o crear nuevo conocimiento, a través de las evaluaciones de cuestionario, no es del todo pertinente, debido a que es limitado, porque al propiciar solamente la acumulación de conocimiento no favorece a la utilización de dicho conocimiento en situaciones reales, donde se observe el accionar del estudiante.

De lo descrito anteriormente, es que el estudio cobra la relevancia del caso con la finalidad de haber propuesto una alternativa de solución a esta problemática de la evaluación que se viene desarrollando a través de la gamificación, utilizándose específicamente la herramienta educativa o programa Kahoot, el cual fue seleccionado por sus principales bondades para generar o propiciar el desarrollo de los saberes de los estudiantes objeto de estudio, considerando para tal hecho los componentes de este como recurso interactivo, dinámico y sencillo de utilizar para el docente y el estudiante, propiciando retos de aprendizaje donde le genere mayor motivación, interés, voluntad y comprometerse con su aprendizaje.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema general

¿Cuál es el efecto que causa el uso de la herramienta educativa Kahoot en la evaluación de la asignatura de gramática en estudiantes del programa del nivel secundario de la Especialidad de Lengua y Literatura del quinto y sexto semestre de la Escuela Profesional de Educación – UNSAAC-2020?

1.2.2. Problemas específicos

- a) ¿Cuál es el efecto que causa el uso de la herramienta educativa Kahoot en la evaluación del saber ser de la asignatura de gramática en estudiantes del programa del nivel secundario de la Especialidad de Lengua y Literatura del quinto y sexto semestre de la Escuela Profesional de Educación – UNSAAC-2020?
- b) ¿Cuál es el efecto que causa el uso de la herramienta educativa Kahoot en la evaluación del saber conocer de la asignatura de gramática en estudiantes del programa del nivel secundario de la Especialidad de Lengua y Literatura del quinto y sexto semestre de la Escuela Profesional de Educación – UNSAAC-2020?
- c) ¿Cuál es el efecto que causa el uso de la herramienta educativa Kahoot en la evaluación del saber hacer de la asignatura de gramática en estudiantes del

programa del nivel secundario de la Especialidad de Lengua y Literatura del quinto y sexto semestre de la Escuela Profesional de Educación – UNSAAC-2020?

1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Objetivo general

Explicar el efecto causado por el uso de la herramienta educativa Kahoot en la evaluación de la asignatura de gramática en estudiantes del programa del nivel secundario de la Especialidad de Lengua y Literatura del quinto y sexto semestre de la Escuela Profesional de Educación – UNSAAC-2020.

1.3.2. Objetivos específicos

- a) Determinar el efecto que causa el uso de la herramienta educativa Kahoot en la evaluación del saber ser de la asignatura de gramática en estudiantes del programa del nivel secundario de la Especialidad de Lengua y Literatura del quinto y sexto semestre de la Escuela Profesional de Educación – UNSAAC-2020.
- b) Determinar el efecto que causa el uso de la herramienta educativa Kahoot en la evaluación del saber conocer de la asignatura de gramática en estudiantes del programa del nivel secundario de la Especialidad de Lengua y Literatura del quinto y sexto semestre de la Escuela Profesional de Educación – UNSAAC-2020.
- c) Determinar el efecto que causa el uso de la herramienta educativa Kahoot en la evaluación del saber hacer de la asignatura de gramática en estudiantes del programa del nivel secundario de la Especialidad de Lengua y Literatura del quinto y sexto semestre de la Escuela Profesional de Educación – UNSAAC-2020.

1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1. Metodológica

El estudio se fundamenta en la experimentación o intervención del investigador con la finalidad de modificar o alterar el comportamiento de la variable dependiente evaluación de las asignaturas afines a la gramática, posibilitan una contribución positiva y dotan de diversidad de herramientas para el docente universitario.

1.4.2. Teórica

La revisión de los diversos recursos tecnológicos educativos, especialmente aquellos que fomenten un aprendizaje y desarrollo de las competencias en estudiantes universitarios, es fundamental para apoyar en la formación profesional de educadores. En el estudio se ha realizado una revisión de diversos recursos, encontrándose entre ellos a la herramienta educativa Kahoot que posibilita una forma distinta de evaluar al estudiante universitario.

1.4.3. Práctica

A través de la experimentación de nuevas herramientas tecnológicas es posible involucrar más al estudiante y comprometerlo con su aprendizaje, además de aprovechar de las bondades de los recursos tecnológicos. En el estudio se favorece el uso de la herramienta educativa Kahoot, por las ventajas que posibilita en el estudiante universitario y por generar una mayor retención de la información, así como asociarla con los conocimientos previamente aprendidos.

1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

a) Delimitación temporal: Año 2020.

b) Delimitación espacial: Distrito, provincia y departamento del Cusco.

c) Delimitación conceptual: Kahoot y Evaluación educativa.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. Antecedentes a nivel internacional

Gutiérrez (2019) realizó una investigación intitulada: «*Implementación de herramientas de evaluación en tiempo real: una experiencia práctica con Kahoot, Plickers y Quizizz*», el estudio se presentó en la Universidad de la Laguna, España.

Los objetivos de la investigación fueron evaluar la eficacia de las tres herramientas elegidas para la evaluación interactiva en tiempo real (Kahoot, Plickers y Quizizz); analizar la actitud y participación del alumnado hacia las tres aplicaciones citadas, para estipular qué herramienta interesa y motiva más; estudiar las perspectivas de los docentes del centro con respecto al uso de este tipo de recursos en el aula.

El estudio se desarrolló bajo un enfoque de investigación acción, apoyándose en los instrumentos de la observación, el análisis y evaluación de las diferentes prácticas realizadas.

Conclusiones:

- El estudio mostro los resultados de la implantación de instrumentos tecnológicos, en este caso de las TIC para una educación de calidad, mejorar la evaluación y por tanto mejorar el sistema educativo. Además, por medio de sus

resultados puede ser empleado como base para la implantación de las innovaciones a diversos campos.

- Los resultados de la investigación para ser implantados en otros contextos se deben adaptar a la realidad de esta. Sin embargo, el estudio está en la posibilidad de acrecentarse con la investigación de instrumentos novedosos de evaluación en tiempo real idéntica a los que se estudiaron, o en todo caso ser el punto de partida para la creación de aplicaciones nuevas, con lo cual los educadores podrían contar con varias opciones didácticas con lo cual puedan estar al nivel de las exigencias educativas actuales.

Roig-Vila et al. (2018) realizaron un trabajo de investigación que tiene como título: «*La Aplicación Kahoot para motivar la participación activa en el aula*», la misma que fue presentada en la Universidad de Alicante, España.

El objetivo del estudio fue presentar un experimento donde el GSRS Kahoot es cuantificado en cuanto al rendimiento académico y a la participación en clase.

El estudio se desarrolló desde el punto de vista del docente, los mejores métodos para realizar la investigación fueron: la participación de los estudiantes supone una muestra significativa para evaluar el proceso de aprendizaje e identificar los aspectos susceptibles de repaso para mejorar los resultados finales.

Conclusiones:

- En base a los resultados de la investigación esta nos mostró que al momento de la aplicación de la herramienta esta dio a conocer que permite una mejor interacción, incentiva el interés para aprehender. Además, se evidencio que los educandos se comprometen y participan más, además se implanto un juego online para que los educandos tengas más conocimiento y se adapten de mejor forma al uso de la herramienta. Por el carácter anónimo de la herramienta los educandos participan más dejando de lado su temor a la equivocación.

- Los resultados de la aplicación de la herramienta son relevantes debido a que el educador puede identificar los puntos en los que los educandos mostraron un desempeño bajo, por tanto, puede fortalecer tales puntos logrando así un mejor aprendizaje.
- De acuerdo con lo observado durante el proceso en el que duro el uso de la herramienta esta incidió significativamente en el aprendizaje lo cual se reflejó en las evaluaciones donde gran parte de los educandos lograron aprobar la materia. Se evidencio además un crecimiento en las participaciones en el aula respecto a los temas desarrollados en el concurso.

Hoyo (2017) realizó un trabajo de investigación que tiene como título: «*Kahoot como herramienta para reconocer progresos en el aprendizaje*», el cual fue presentado en la Universidad de Almería, España.

El presente trabajo tiene por objetivos comprobar si a través de un cuestionario Kahoot se pueden detectar una serie de errores tipo en una evaluación, saber si a las dos semanas de implementar el cuestionario, la repetición de esos errores tipo varía de manera notable o se mantiene constante.

El estudio se considera como una investigación en aula, bajo un enfoque cuantitativo, apoyándose en el uso de dos cuestionarios realizados con el recurso web Kahoot.

Conclusiones:

- En base a la hipótesis planteada y los respectivos resultados «el recurso web Kahoot como apoyo al docente aporta mejora a su labor docente», se puede confirmar que esta herramienta en su versión web es sumamente útil para el educador, pues los datos aportados son de valiosa utilidad ya que muestran el nivel del grupo en general y brindan datos interesantes respecto a las falencias de los educandos, datos que pueden ser utilizados en el futuro para reforzar tales falencias.

- Al emplear la herramienta, el educando que ente caso es un jugador introduce un apelativo o su nombre, el cual depende la metodología del educador, con lo cual este maneja una base de datos, y puede analizarlos y apoyado en ello tomar decisiones.
- Es factible mencionar que el Kahoot es un elemento gamificador pues ha transformado un elemento evaluador como es el examen tradicional en un nuevo modelo de evaluación el cual, pese a cumplir el mismo objetivo, es visto de otra forma por los educandos.
- Objetivamente, hubiera sido ideal si un gran porcentaje de los educandos pudiesen resolver las interrogantes planteadas en los cuestionarios K1 y K2; sin embargo, se puedo evidenciar un aumento en la cantidad de educandos que, si lograron el propósito, con lo cual es factible mencionar que la herramienta es útil.

Vázquez (2011) realizó un trabajo de investigación que tiene como título: *«Incidencia de los instrumentos de evaluación en el desarrollo de las competencias metacognitivas de los estudiantes del primer año de la Facultad de Pedagogía, Psicología y educación de la Universidad Católica de Cuenca en el tercer trimestre del año lectivo 2009-2010»*, la misma que fue presentada en la Universidad Técnica de Ambato, Ecuador.

El objetivo del estudio fue investigar la incidencia de la aplicación de los instrumentos de evaluación en el desarrollo de las competencias metacognitivas de los estudiantes del primer año de la Facultad de Pedagogía, Psicología y Educación de la Universidad Católica de Cuenca durante el tercer trimestre del año lectivo 2009-2010.

El estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo porque trató de explicar las múltiples relaciones participativas de la comunidad en estudio.

Conclusiones:

- Se emplearon instrumentos que se direccionan a cotejar el nivel de conocimientos que adquieren los educandos que formaron parte de la unidad de análisis.
- Los instrumentos de evaluación más empleados en el estudio son los test y pruebas escritas. Los menos empleados son los registros anecdóticos, los descriptivos y las encuestas.
- Hay una cantidad limitada de educandos que han logrado alcanzar un nivel óptimo de desarrollo de las capacidades metacognitivas.

Hamodi (2014) realizaron un trabajo de investigación que tiene como título: «*La evaluación formativa y compartida en educación superior: un estudio de caso*», la cual fue presentada en la Universidad de Valladolid, España.

El estudio tuvo por objetivo estudiar el uso de los sistemas de evaluación del aprendizaje del alumnado que se utilizan en la Educación Superior y analizar la valoración de los sistemas de evaluación formativa y compartida por parte de los tres colectivos implicados: alumnado, alumnado egresado y profesorado.

El estudio se realizó mediante el estudio de casos que es una investigación exhaustiva y desde múltiples perspectivas de la complejidad y unicidad de un determinado proyecto, política, institución, programa o sistema en un contexto real.

Conclusiones:

Las mismas que corresponde con los objetivos generales del estudio:

- Se analizó el uso de los sistemas de evaluación del aprendizaje de los educandos en la Educación Superior.

- Conocer la valoración de los sistemas de evaluación formativa y compartida; estos dos primeros objetivos centraron su atención en el estudio del caso concreto de la Escuela de Magisterio de Segovia de la Universidad de Valladolid.
- Se reconstruyó la intrahistoria de la «Red de Evaluación Formativa y Compartida en la Docencia Universitaria». El mismo que se explicó en la justificación, éste último surgió una vez inmersos en el trabajo de campo («objetivo emergente»), puesto que no se había hecho hasta el momento y la tesis está directamente relacionada con el trabajo que se viene desarrollado en la Red.

2.1.2. Antecedentes a nivel nacional

Pardo (2019) realizó un trabajo de investigación que tiene como título: «*Aplicación del Kahoot como herramienta didáctica para la mejora del dominio de unidades sintácticas del idioma inglés en estudiantes universitarios*», la cual fue publicada en la Universidad San Martín de Porres, Lima.

El objetivo del estudio fue determinar en qué medida la aplicación del Kahoot en las clases tradicionales del área de inglés mejora el dominio de unidades sintácticas del idioma.

La investigación es de tipo cuasi experimental con dos grupos de estudio, con un enfoque cuantitativo y un diseño de experimental.

Conclusiones:

- La implantación de esta herramienta mejoró claramente el dominio de unidades sintácticas del idioma inglés en los estudiantes del curso de inglés VI (Nivel B2). Asimismo, la media del postest en el grupo experimental (17,68) fue superior a la media del grupo control (14,75). Con lo cual se acepta la hipótesis 1, y se rechaza la hipótesis 0; se concluye que durante el semestre los educandos que usaron esta herramienta obtuvieron mejores resultados.

- El empleo del Kahoot incidió notoriamente en el dominio sintagmas nominales del idioma inglés en los estudiantes de inglés VI (Nivel B2). De igual manera, la media del postest en el grupo experimental (4,24) fue superior frente a la media del grupo control (3,64). Por lo que se concluye que el grupo experimental, con respecto al dominio de sintagmas nominales, tuvo mejores resultados que el grupo control. Se acepta la hipótesis 1, y se rechaza la hipótesis 0.
- El uso del Kahoot incidió claramente en el dominio sintagmas preposicionales del idioma inglés en los estudiantes de inglés VI (Nivel B2). Asimismo, la media del postest en el grupo experimental (4,40) fue superior a la media del grupo control (3,92). Por tanto, se acepta la hipótesis 1, y se rechaza la hipótesis 0. Con lo cual el empleo de la herramienta en el grupo experimental ayudó en la mejora significativa del dominio de sintagmas preposicionales.
- El empleo del Kahoot incidió notoriamente además en el dominio sintagmas verbales del idioma inglés en los estudiantes de inglés VI (Nivel B2). Lo cual se aprecia en los resultados obtenidos, donde la media del postest en el grupo experimental (4,36) es mayor que la del grupo control (3,56). Con lo cual, se acepta la hipótesis 1, y se rechaza la hipótesis 0.

Córdova y Pérez (2020) realizaron un trabajo de investigación que tiene como título: «Uso del programa Kahoot en estudiantes de 2° de secundaria en la institución educativa los educadores del distrito de San Luis», la misma que fue presentada en la Universidad San Ignacio de Loyola, Lima.

El estudio tuvo como determinar el nivel de satisfacción de la aplicación del programa Kahoot en el área de matemática en estudiantes de segundo grado de secundaria de la institución educativa Los Educadores de San Luis, Lima.

La investigación es de tipo cuantitativa, con un nivel de la investigación descriptiva, y se desarrolló bajo un diseño no experimental – transversal.

Conclusiones:

- La investigación dio lugar para conocer el nivel de satisfacción del grupo de estudio en la aplicación de un programa tecnológico, sin embargo, se pretende extender un estudio más amplio. Ya sea de comparar con la aplicación de «Socratic».
- Se logró comprobar la hipótesis general y específicas de la investigación, partiendo desde una propuesta de innovación hacia la mejora de resultados y la aceptación por parte de los estudiantes con nuevos enfoques de la aplicación de la tecnología en el proceso de enseñanza – aprendizaje.
- Los educandos se familiarizan de manera rápida a la dinámica de las clases en las aulas funcionales y comprenden con mayor facilidad los temas del área de matemática. Los datos estadísticos evidencia que existe alta significancia en la implementación de las Tic en aula.
- Entre las dificultades presenciadas se recalca aún la deficiencia existente de la infraestructura en la actualidad del sistema educativo, ya que surgen retrasos en la aplicación del programa en relación al aspecto técnico, en este caso en cuanto a la cobertura de internet y los equipos tecnológicos solo están disponibles en las aulas funcionales.
- Finalmente, respecto al Kahoot, son pocos los educandos que manifiestan tener manejo total del programa, es más los docentes aún lo desconocen. Por ende, si se pretende implantar en una institución educativa se necesitaría de una capacitación previa.

Maldonado (2019) realizó un trabajo de investigación que tiene como título: «*La plataforma Kahoot y la comprensión lectora en primaria en la institución educativa N° 0137 Miguel Grau Seminario, San Juan de Lurigancho 2019*», la cual fue presentada en la Universidad César Vallejo, Lima.

El objetivo de la investigación fue determinar la relación que hay entre la plataforma virtual Kahoot y la comprensión lectora en los alumnos del V ciclo, en la cual presentan deficiencias en la textualización y vocabulario.

La investigación es de tipo básica, se utilizó el método hipotético deductivo; con un diseño de investigación no experimental de corte transversal.

Conclusiones:

- Se estableció que, si se halla una relación elocuente entre la plataforma virtual Kahoot y la comprensión lectora, con el índice de correlación de Spearman 0,700; y afirmando la hipótesis que se mencionó al comienzo de la investigación.
- Se determinó que se halló un vínculo resaltante entre la plataforma virtual Kahoot y la comprensión lectora del nivel literal, con el índice de correlación de Spearman 0,680.
- Además, se determinó que, si coexiste una correspondencia reveladora entre la plataforma virtual Kahoot y la comprensión lectora del nivel inferencial, con el índice de correlación de Spearman 0,814, con lo cual se acepta la hipótesis.
- Se estableció también que se halló una afinidad característica entre la plataforma virtual Kahoot y la comprensión lectora del nivel crítico, con el índice de correlación de Spearman 0,657, con lo cual se acepta la hipótesis planteada.

Zapana (2019) realizó un trabajo de investigación que tiene como título: «*Influencia de la evaluación formativa en el proceso de autorregulación de los estudiantes de la carrera profesional de educación primaria del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Arequipa 2018*», la misma que fue presentada en la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.

El objetivo del estudio fue determinar el nivel de influencia de la evaluación formativa en el proceso de autorregulación de los estudiantes de la Carrera

Profesional de Educación Primaria del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Arequipa.

La investigación se realiza bajo el enfoque cuantitativo, con un nivel básico, con un diseño correlacional.

Conclusiones:

- La evaluación formativa aplicada en los educandos por parte de sus educadores y en base a los resultados del cuestionario determino que éstos cuentan con una cantidad muy limitada de atributos de un docente-evaluador formativo.
- El proceso de autorregulación de los educandos que integraron la población de análisis presentó algunos rasgos positivos en la fase de preparación, planificación, activación; en la fase de autoobservación y control, regulación y se evidenciaron muchas dificultades en la fase evaluación de resultados, reflexión.
- Respecto a las variables, los resultados realizados a partir del coeficiente de correlación Pearson, muestran valores semejantes para ambas variables, siendo el valor igual a 0,46 lo que significa hay una correlación positiva.
- La evaluación formativa que realiza el educador incide en forma directa en el proceso de autorregulación de los educandos, las prácticas evaluativas que aplican los educadores no son adecuadas y pertinentes por lo tanto los educandos no realizan procesos de autorregulación que optimicen sus aprendizajes.

Montalván (2017) realizó un trabajo de investigación que tiene como título: *«Características asociadas a la evaluación formativa y su relación con el aprendizaje de habilidades matemáticas en estudiantes de la Carrera Profesional de Administración de Empresas de la Universidad Privada SISE, 2016»*, la misma que fue presentada en la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima.

El objetivo del estudio fue determinar la relación que existe entre las características asociadas a la evaluación formativa y las habilidades matemáticas desarrolladas en los estudiantes de la carrera profesional de Administración de Empresas de la Universidad Privada SISE.

La investigación es de enfoque cuantitativo, de tipo no experimental, también se aplicó el método descriptivo, con un diseño correlacional.

Conclusiones:

- Hay evidencia que existe relación significativa entre las características asociadas a la evaluación formativa y las habilidades matemáticas en los educandos que fueron incluido en la muestra del estudio ($p < 0,05$).
- Existe relación significativa entre la dimensión regulación de la enseñanza y las habilidades matemáticas en los educandos que formaron parte del estudio ($p < 0,05$).
- Existe relación significativa entre la dimensión autorregulación del aprendizaje y las habilidades matemáticas en los educandos a quienes se les aplico los instrumentos investigativos ($p < 0,05$).
- Hay una relación entre monitoreo y retroalimentación con las habilidades matemáticas en los educandos que formaron parte del estudio ($p < 0,05$).
- Se denota una relación entre énfasis en objetivos y contenidos con las habilidades matemáticas en los educandos que formaron parte del estudio ($p < 0,05$).
- Hay una relación entre provee información continua y las habilidades matemáticas en los educandos que formaron parte del estudio ($p < 0,05$).
- Existe relación entre diversificación de actividades evaluativas y las habilidades matemáticas en los educandos que formaron parte del estudio ($p < 0,05$).

Hualpa (2019) realizó un trabajo de investigación que tiene como título: «*Técnicas e instrumentos de evaluación utilizados por los docentes a los estudiantes del programa de estudios de educación inicial de la Facultad de Ciencias de la Educación - UNA Puno*», la cual fue presentada en la Universidad Nacional del Altiplano, Puno.

El objetivo del estudio fue determinar qué tipo de técnica e instrumento de evaluación utilizan los docentes en los estudiantes del programa de estudios de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias de la Educación UNA – Puno.

La investigación es de tipo no experimental, utilizo la técnica de la encuesta, apoyándose en el cuestionario.

Conclusiones:

- En base a la aplicación de instrumentos, se demostró que los educadores si emplean las técnicas e instrumentos de evaluación, siendo así la técnica y el instrumento más empleada la observación y lista de cotejo respectivamente.
- De los instrumentos de investigación aplicados, la técnica de evaluación de la observación obtuvo mayor porcentaje de 46.63 %, siendo esta la más empleada por los educadores, por el contrario, la menos utilizada fue la técnica análisis del Contenido, representado por un 28.9%, con lo cual se concluye que las técnicas de evaluación si son usados por la mayoría de los educadores.
- En base a los resultados se concluye que la lista de cotejo es empleada por el 46.7 % de los educadores, siendo el instrumento más empleado, por el contrario, la menos usada fue la evaluación prueba oral representado por un 23.3 %, con lo cual se concluye que los educadores si emplean instrumentos de evaluación.

2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. Herramienta educativa Kahoot

2.2.1.1. Kahoot

Para Gallegos (2015) es una herramienta digital gratuita innovadora, interactiva, que un educador puede utilizar para aumentar el clima creativo de su aula. Generalmente este clima es peculiar por la alta interacción, el buen ambiente y una atmosfera agradable, lo que conlleva a un desarrollo de una sesión más amena.

De acuerdo con Londoño (2018) es una herramienta digital gratuita que está diseñada hacer del aprendizaje en algo divertido y muchos profesores la están utilizando en sus aulas para iniciar o terminar sus clases de una forma diferente, sin duda, esta herramienta se ha vuelto tendencia en el contexto educativo dado a las posibilidades que ofrece para fortalecer o evaluar los aprendizajes.

Olmos (2017) menciona que es un recurso web que ofrece la posibilidad de crear cuestionarios sobre cualquier temática. Se considera una herramienta gamificadora pues permite que los alumnos participen a través de las redes con los dispositivos que cuenten (ordenadores, portátiles, tabletas, móviles), el educador debe compartir un número PIN para que accedan al cuestionario que se vaya a realizar. Además, el hecho de que los educandos se transformen en competidores respecto a sus compañeros crea un ambiente motivador y que enriquece la dinámica en el aula.

Kahoot es una herramienta gratuita que ha ganado popularidad entre los educadores por su sencillo uso y su capacidad de establecer dinámicas de trabajo activas en el aula. Esta aplicación permite crear encuestas, cuestionarios y discusiones, obteniendo feedback de los educandos en tiempo real. Las preguntas se pueden proyectar en el aula y el educando, a través de su smartphone responde a las mismas, ajustándose al tiempo marcado. Cada pregunta muestra el respectivo ganador y los puntos se acumulan para ofrecer un ranking final, como si se tratase de una competición (Rodríguez, 2017).

De acuerdo con Hernández (2017) es una plataforma de aprendizaje mixto basado en el juego, permitiendo a los educadores y estudiantes investigar, crear, colaborar y compartir.

Por tanto, se puede mencionar que el Kahoot es una herramienta gratuita que permite a profesores y compañías enseñar temas de estudio de forma divertida o entretenida, con puzzles o cuestionarios; este servicio web de educación social y gamificada, se comporta como un juego, esta combina la educación y la diversión, permitiendo que el público aprenda mientras se divierte. Es una excelente herramienta que ha sido aplicada hasta en las grandes empresas para enseñar a sus empleados acerca del ambiente laboral.

2.2.1.2. Inicios del Kahoot

Kahoot fue concebido por su creador como un sistema de respuesta basado en juegos («Game-Based Student Response System - GSRS»), en donde es posible crear cuestionarios, test o debates de manera divertida, y se pueden formular preguntas de cualquier tema y sin límites. De la misma manera, se detalla en la Guía de usuario de Kahoot que es una plataforma de aprendizaje basada en juegos, gratuita para cualquier tema, en cualquier idioma, en cualquier dispositivo, para todas las edades. Está diseñado para aprender de forma divertida y es posible aplicarlo fuera del aula. Además, permite que los docentes y alumnos puedan investigar, crear, colaborar y compartir conocimientos a través del recurso que ambos puedan diseñar. Esto lo pueden realizar por medio de evaluaciones, autoevaluaciones o para repasar un tema por medio de Kahoot (Martínez, 2017).

Esto permite la motivación de los estudiantes a través de la transformación del salón de clases en un juego, donde el profesor sería quien muestre el juego y los alumnos puedan competir ganando puntos por respuesta correcta referente a un tema en particular. Al final de la sesión de juego, se anuncia a un ganador.

En base a la literatura revisada podemos mencionar que el Kahoot fue fundado por Johan Brand, Jamie Brooker y Morten Versvik en un proyecto realizado en conjunto con la Universidad Noruega de Ciencia y Tecnología en Trondheim, Noruega. Se

unieron con el profesor Alf Inge Wang, y posteriormente con Åsmud Furuseth. 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. Actualmente es una plataforma gratuita que permite la creación de cuestionarios de evaluación (disponible en app o versión web).

2.2.1.3. Aplicación del Kahoot

Kapp (2012) menciona que, se aspiraba conseguir la atención de los estudiantes y fomentar el aprendizaje mediante este aplicativo, ayudando a resolver los problemas de manera lúdica los problemas que pudiera tener la asignatura, estimulando a los estudiantes obtener la mayor cantidad de puntos.

Por su parte, Iwamoto et al. (2017) brindan una definición más actualizada que puntualiza al Kahoot como una aplicación digital el cual se basa en la gamificación y la filosofía de los juegos como recurso para el proceso de aprendizaje.

El Kahoot ha sido diseñado con fines educativos, aunque podría perfectamente ser usado simplemente por entretenimiento. Es sin embargo más que una herramienta de refuerzo, pues la naturaleza de las preguntas son demasiado cortas como para entrar en demasiado detalle. En este punto lo bueno es que el profesor o aquel que está controlando la partida puede controlar con precisión cuándo se pasa a la siguiente pregunta, de modo que puede hacer pausas para añadir las explicaciones necesarias y demás.

El kahoot actualmente posee versiones adaptadas para ser aplicadas y usadas tanto en la web o mediante su aplicación móvil, con lo cual se da las facilidades para que esta pueda ser abierta en distintos aparatos electrónicos (computadora, tablet, laptop, smartphone).

Su uso en términos concretos se basa en que una vez creado un Kahoot, otras personas, los jugadores deben unirse a él introduciendo un código PIN en la aplicación para móvil. De este modo, el móvil se convierte en un control remoto con el cual pueden responder a las preguntas fácilmente, mientras que en la pantalla se

muestra la pregunta y quién va ganando. Al acabar la partida, es decir, cuando se han completado todas las preguntas, un podio premia a aquellos que han conseguido la mayor puntuación. El profesor puede a su vez exportar los datos de los concursantes como archivo Excel.

2.2.1.4. Características del Kahoot

El kahoot brinda la posibilidad de acceder a diferentes planes de pago para ajustarse a las necesidades de quien quiera emplear la aplicación. Para un uso educativo existen tres planes: Básico, Pro y Prima. Sin embargo, con la versión gratuita es suficiente para que su empleabilidad sea correcta y que los resultados sean los esperados.

De acuerdo con Bejarano (2019) esta herramienta en general muestra seis características importantes:

- **Adaptable:** Es una de las aplicaciones educativas que permite crear juegos pedagógicos de una manera más rápida sobre cualquier tema.
- **Simple:** Funciona en cualquier dispositivo móvil y con una buena conexión a internet o Wi-Fi el docente puede acceder a todos los usuarios y estos a su vez en algunas actividades puede que no les pida que se registren.
- **Diversidad:** La aplicación no solo deja que los estudiantes jueguen, sino que le ayuda a reforzar los conocimientos que vieron en clase, introducir temáticas, fomentar el trabajo en equipo, entre otras cosas.
- **Motivante:** A los estudiantes les encanta porque es ideal para el conocimiento fuera de una clase de pizarrón y marcador.
- **Global:** Les permite a jóvenes conectarse en cualquier día y sin restricción de horario. Además de conectarse con personas de más de 180 países.

- Es gratis: No necesitas pagar para convertir Kahoot en una herramienta de trabajo al interior de su aula de aprendizaje.

2.2.1.5. ¿Cómo usar Kahoot?

Bejarano (2019) menciona que, aprender a usar Kahoot es muy fácil no importa si es a través de un celular, laptop, ordenador, tablet.

- Primero: Debes crear una cuenta, la cual no tiene costo, luego de realizar el registro tendrá que confirmar la cuenta dando clic en el mensaje de confirmación de su correo electrónico. Antes de realizar el registro puede realizar una prueba a través de la prueba «Intro Quiz» o podrá ingresar a la biblioteca de «Kahoot Libres» y probar cualquiera de ellos, para que se haga una idea de la navegación del juego.
- Segundo: Debes elegir el tipo de Kahoot que quiere crear, eligiendo entre tres opciones: «Quiz», «Survey» y «Discussion». En la opción «Quiz» podrá acceder a la gamificación, el usuario podrá distinguir las respuestas correctas de las incorrectas y las puntuas, creando un ranking entre los participantes que potencialicen el espíritu lúdico de cada uno de los asistentes. La opción «Survey» es muy parecida a la anterior sin embargo en esta no se puntea las respuestas y rebaja el nivel de competitividad, pero será una elección útil para tener un poco más de conocimiento.
- Tercero: Se encuentra la opción «Discussion» sirve para sostener un diálogo, en el que el usuario responde a una serie de opiniones, a pesar de tener un número limitados de posibles respuestas, no hay una respuesta correcta, todas son válidas por ser respuestas abiertas.

Posterior a la elección del tipo de Kahoot, se debe introducir el nombre del cuestionario, después se procede a agregar o introducir las preguntas y respuestas correspondientes. Para cada pregunta debe elegir el título de la pregunta que debe tener un máximo de 95 caracteres, también debe especificar cuánto tiempo quiere

dejar al público para que responda (1 a 5 minutos) y cuántas posibles respuestas tendrá cada pregunta, se recomienda un máximo de tres o cuatro por pregunta.

También existe la posibilidad de insertar una imagen o un video en el que explique el fondo de la pregunta. Aunque existe un límite de preguntas en la plataforma es recomendable que esta no exceda de las 20 preguntas para no alargar innecesariamente el juego y sea más práctico para los educandos. Cuando se realice la creación de preguntas, el programa le permitirá ordenar las preguntas en el orden que según sea conveniente.

Previo al inicio del juego es recomendable realizar una revisión y realizar los ajustes correspondientes, respecto al acceso, dificultad, etc. posterior a ello se da comienzo al juego.

Por otro lado, Ávila et al. (2019) nos mencionan de manera más detallada cada uno de los pasos para la utilización del Kahoot:

- Para acceder a Kahoot se utilizan dos direcciones web: Si se desea crear un cuestionario y dirigirlo en Kahoot, es necesario registrarse como usuario en <http://kahoot.com>. Si lo que se busca es responder un cuestionario se debe hacer ingreso a <http://kahoot.it>, la cual direcciona directamente a la actividad.
- Una vez que se ha ingresado y registrado en la plataforma se debe hacer click en create (crear). Esto permitirá iniciar la elaboración de un nuevo cuestionario en cualquiera de sus tres modalidades: quiz, jumble, o survey.
- Tras la selección de la modalidad es necesario completar la información requerida para la portada del cuestionario (título, descripción, idioma, audiencia, recursos, imagen o video; los dos últimos son de carácter optativo).
- Luego, se inicia la creación de cada una de las preguntas con sus posibles respuestas. Es en esta instancia donde se debe indicar el tiempo que tendrán los estudiantes para responder (la plataforma permite entre 5 y 120 segundos).

- Una vez redactadas todas las preguntas con sus respuestas, se debe guardar el cuestionario creado.
- Para iniciar el juego, los docentes deben elegir desde su panel de control el cuestionario con el que desean realizar la actividad, luego se debe seleccionar Play (jugar). Esto generará un código PIN que deberá ser registrado por los estudiantes en sus dispositivos móviles a través de la página web <http://kahoot.it>.
- Posteriormente, los estudiantes deberán registrarse con su nombre. Una vez que todos hayan ingresado al juego, el docente selecciona Start (comenzar) para dar inicio a la actividad.
- Una vez finalizado el cuestionario, Kahoot, entregará los resultados en forma de podio, indicando los tres estudiantes que respondieron una mayor cantidad de respuestas correctas. Para los docentes se genera un documento Excel en el que se detalla información relevante de cada pregunta y alumno.

2.2.1.6. Uso del Kahoot

En base a la literatura revisada el kahoot es una herramienta muy útil para aprender y repasar conceptos de manera entretenida, como si fuera un concurso, siendo la forma más común a través de preguntas tipo test, aunque también hay espacio para la discusión y debate, esta herramienta al proporcionar estas alternativas de uso, brindan la potestad al creador de direccionar o crear el kahoot en base a sus pretensiones u resultados que busca alcanzar.

De acuerdo a la revisión y empleo de la herramienta concordamos con Serafin (2020) que nos menciona que existen cuatro diferentes maneras de cómo se juega el Kahoot:

- a) Los cuestionarios de Kahoot:

El test se compone de una serie de preguntas, creadas por el profesor, con respuestas de opción múltiple asignadas a una forma y color particulares. Con más de 70

millones de usuarios mensuales, los profesores también pueden compartir, usar y editar los Kahoot creados por otros usuarios de la plataforma.

Una vez que se crea un cuestionario Kahoot, los profesores pueden comenzar a jugar el juego y se proporciona un PIN de juego específico en la pantalla. Los jugadores (o estudiantes) pueden acceder a este juego introduciendo el PIN del juego en www.kahoot.it. Una vez que todos los alumnos estén conectados, el maestro del juego puede comenzar a jugar.

El proceso es rápido y sencillo. Además, los resultados se muestran inmediatamente una vez finalizado el juego.

Los maestros pueden usar texto o imágenes para que se muestren en la pantalla con la pregunta. Las respuestas de opción múltiple – generalmente de dos a cuatro – están representadas por colores y formas, lo que hace que los niños las vean fácilmente. Y para responder, simplemente se toca la respuesta de su elección. Por último, el maestro del juego también puede optar por aleatorizar el contenido de cada prueba, lo que significa que si sus alumnos la vuelven a realizar no podrán memorizar simplemente el orden de las respuestas.

Como ya se ha mencionado, el sistema de puntuación de los exámenes Kahoot premia a los jugadores que responden a las preguntas más rápido (y correctamente). La tabla de clasificación muestra los 5 primeros en la clasificación general. Todos los datos, desde la clasificación, la velocidad, la puntuación y el rendimiento individual, están disponibles para su descarga en un archivo de Excel después de completar el test.

b) Encuesta Kahoot

Esto se utiliza principalmente para la recolección de datos.

Aunque la visualización en pantalla es similar a la que se ve en el modo de concurso, el modo de encuesta es esencialmente diferente porque busca opiniones en lugar de respuestas correctas o incorrectas.

No se dan puntos, sino que se muestra una distribución de las respuestas dadas para cada pregunta. A partir de estas respuestas, los profesores pueden recopilar datos y guardarlos para generar debates e informes que pueden ser utilizados en clase. El modo de encuesta de Kahoot es efectivo cuando tu objetivo es reunir información y retroalimentación.

c) Mezcla de Kahoot

La nueva característica de la plataforma, Jumble, es básicamente un juego de secuenciación. Es divertido y simple como el Quiz de Kahoot, pero requiere más atención por parte de los jugadores.

Se pide a los jugadores que ordenen las respuestas en el orden correcto en lugar de elegir sólo una. Tomemos como ejemplo un juego de Jumble ya existente: Word Jumble. Este juego pide a sus jugadores que reorganicen las letras o palabras para formar la palabra o la frase correcta. Digamos que la respuesta es la palabra «Matemáticas». Las opciones que se dan en la pantalla son las letras M-A-T-H, a cada una de ellas se le asigna una forma y un color específicos. Estas letras se mezclan y los jugadores tendrán que ordenar cada una de ellas para formar la palabra.

Una vez que todos los jugadores hayan respondido, el porcentaje de jugadores que obtuvieron la respuesta correcta se mostrará en la pantalla.

d) Debate en Kahoot

La característica final funciona de manera muy similar a la encuesta – se comienza haciendo una pregunta y sugiriendo posibles respuestas para ella. La diferencia aquí es que haces una pregunta, pero no buscas datos específicos. No hay respuestas correctas o incorrectas, tu objetivo como maestro de juego es iniciar una discusión entre los jugadores una vez que el juego haya terminado.

Una vez que los resultados estén listos, puede pedir a sus estudiantes que expliquen por qué eligieron una respuesta en lugar de otra. Las respuestas serán diferentes ya

que los resultados se mostrarán en pantalla, lo que puede motivar a los estudiantes a debatir sus respuestas y opiniones entre ellos.

En base a lo mencionado anteriormente respecto al uso del kahoot, Hernández (2017) considera que, dentro de las alternativas de uso, estas se clasifican de la siguiente manera:

- Permite hacer cuestionario de varias preguntas, con respuesta correcta o incorrecta
- Es solo una pregunta para iniciar un debate, no tiene respuesta correcta o incorrecta
- Permite hacer una encuesta con varias preguntas no hay respuesta correcta o incorrecta

2.2.1.7. ¿Por qué usar Kahoot?

De acuerdo con Serafín (2020) Kahoot ofrece muchos beneficios en el salón de clases. Debido a su flexibilidad, este puede ser usado en varias materias, incluso en educación física. Esta herramienta es una gran manera de mantener a los estudiantes involucrados porque se enfoca en el aprendizaje social y lo hace divertido. También es fácil de usar porque funciona en cualquier dispositivo y los jugadores no tienen que crear una cuenta. Lo más importante es que es gratis para los profesores y los estudiantes.

Si buscas una nueva forma de reforzar el contenido de la clase o de mantener a tus estudiantes comprometidos, Kahoot es la solución que estás buscando. Usar esta herramienta, hará que los estudiantes aprendan y disfruten. Cuando los estudiantes usan la tecnología educativa, es importante enseñar y enfatizar la ciudadanía digital.

En base a la experiencia al emplear esta herramienta coincidimos con Hernández (2017) al mencionar que se puede utilizar el Kahoot, por las siguientes razones:

- Permite crear encuestas o cuestionarios para que los estudiantes respondan a través de cualquier dispositivo que tenga un navegador Web.
- Los estudiantes no tienen que crear una cuenta para poder participar en las actividades.
- Los jugadores responden en sus propios dispositivos, mientras se muestra la pregunta en una pantalla.
- Permite colocar un tiempo para que los estudiantes puedan responder.
- Otorga puntos a las respuestas correctas y a la rapidez con la que el estudiante responde.
- Genera un documento en Excel para verificar cuales temas se deben reforzar según las respuestas de los estudiantes.
- Permite utilizar preguntas sencillas o preguntas con imágenes y videos.
- Ofrece una aplicación de forma gratuita.

2.2.1.8. Gamificación

Su y Cheng (2015) definen a la gamificación como «el uso de elementos de diseño del juego y la mecánica del juego en contextos donde no hay juegos para involucrar a las personas y resolver problemas» (p.279). La revisión de la literatura sugiere un interés creciente en el uso de la gamificación en la educación como un medio para mejorar el compromiso de los estudiantes y los resultados del aprendizaje (Clark et al., 2011). Por otra parte, se ha afirmado que los elementos que hacen que los juegos sean divertidos junto con la naturaleza de los juegos son en sí intrínsecamente motivadores (McGonigal, 2011).

Emplear la mecánica del juego en el aula puede aumentar la motivación intrínseca de los estudiantes para aprender (Hanus & Fox, 2015). Los juegos también ofrecen una

visualización del progreso, por ejemplo, insignias (Kapp, 2012). Además, brindan a los estudiantes la libertad de fallar sin miedo al aprender (Lee & Hammer, 2011).

Por su parte Martínez (2016) expone que la gamificación a pesar de ser relacionada como un estímulo, hace factible generar motivación en los estudiantes, únicamente por el gusto de jugar, competir y participar con sus compañeros y obtener la oportunidad de ser el ganador, sin la necesidad que entre en juego una recompensa, peculiaridad de la motivación extrínseca.

El procedimiento de gamificación que el participante experimente debe alcanzar un nivel en que se logre el equilibrio del esfuerzo la capacidad, de tal manera que no sea aburrido ni que genere tensión. Por otra parte, Csikszentmihalyi (1990) descubrió que en general las personas logran experimentar la impresión de la motivación intrínseca, al realizar estas actividades. A lo que se denominó flujo. El cual es condición mental donde las personas están concentrados en las actividades que están realizando, enfocándose en la atención, involucrándose y divirtiéndose en su ejercicio (Muñoz, 2016).

En base a lo mencionado por los distintos autores mencionamos que la gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada todo el potencial de los juegos al ámbito educativo para mejorar los resultados de los estudiantes en clase. Por lo tanto, es indispensable que los estudiantes asimilen previamente las dinámicas de juego que se van a realizar para poder llevar a cabo la gamificación en el aula. Con esto se consigue una mayor implicación y, como consecuencia, alcanzar los objetivos propuestos. Añadimos también que este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario. El modelo de juego realmente funciona porque consigue motivar a los educandos, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de aprendizaje, debido a que la gamificación utiliza una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos, con lo cual capta la atención e interés de los estudiantes.

2.2.1.9. Kahoot y gamificación

De acuerdo con Iwamoto et al. (2017) los resultados obtenidos en su estudio evidenciaron que los estudiantes que utilizaron el aplicativo Kahoot lograron obtener mejores calificaciones en contraste con los estudiantes que no usaron el aplicativo. Debido a ello se propuso usar el aplicativo en busca de mejorar y potenciar el rendimiento académico de los estudiantes en sus evaluaciones en los diferentes niveles educativos. Los participantes que usaron el aplicativo comentaron haber tenido una excelente experiencia en el uso de esta herramienta. Por otra parte, los resultados de la investigación confirmaron que esta herramienta generó un entorno positivo, atractivo y divertido. Los cuales ayudaron a mejorar el rendimiento de cada estudiante.

Adicionalmente Laski y Siegler (2014) descubrieron que, para obtener buenos resultados en el aprendizaje de los estudiantes, es necesario usar plataformas de aprendizaje basado en juegos que favorezcan el proceso de aprendizaje de los estudiantes, el cual usa diversos estilos de juegos con distintos participantes en su investigación.

Por su parte, Del Cerro (2015) argumenta que con el uso de metodología activa apoyado en la gamificación beneficiaron a los estudiantes en su aprendizaje significativo, así como en el desarrollo de competencias. Infiriendo que usar la gamificación para el proceso de aprendizaje, propiciar actividades lúdicas en los diferentes cursos. Ayudó a que los estudiantes se involucren en sus aprendizajes.

Por tanto, mencionamos que la gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el propósito de conseguir mejores resultados, y sirve para absorber conocimientos, para mejorar alguna habilidad para recompensar acciones concretas.

Dentro de la gamificación presente en herramientas como el Kahoot, se denotan las técnicas mecánica y dinámica, siendo la primera una la forma de recompensar al usuario en función de los objetivos alcanzados; y la segunda toma como referencia a la motivación del propio usuario para jugar y seguir adelante en la consecución de

sus objetivos. La idea de la gamificación no es crear un juego, sino valernos de los sistemas de puntuación-recompensa-objetivo que normalmente componen a los mismos para motivar el aprendizaje de los estudiantes.

2.2.2. Evaluación

2.2.2.1. Evaluación

La evaluación de acuerdo con Santos (2002) puede concebirse y utilizarse como un fenómeno destinado al aprendizaje y no sólo a la comprobación de la adquisición de este. Como un instrumento de mejora y no sólo como un ejercicio de mediación del logro. Como un camino que conduce a la transformación de la práctica y no sólo como un movimiento que se cierra sobre sí mismo.

La evaluación tiene dos componentes esenciales:

- La comprobación. La evaluación permite saber (con mayor o menor rigor) si se han alcanzado los fines que se perseguían.
- La explicación o atribución. En efecto, la evaluación no sólo dice si se han alcanzado los fines sino por qué no (o sí) se han conseguido.

Por su parte Iafrancesco (2004) indica que la evaluación es un proceso sistemático y permanente que comprende la búsqueda y obtención de información de diversas fuentes acerca de la calidad de desempeño, avance, rendimiento o logro del estudiante y de la calidad de los procesos empleados por el docente, la organización, y análisis de la información a manera de diagnóstico; la determinación de su importancia y pertinencia, de conformidad con los objetivos de formación que se esperan alcanzar; todo con el fin de tomar decisiones que orienten el aprendizaje y los esfuerzos de la gestión docente.

Pastor (2009) considera que la evaluación formativa, posee ventajas para mejorar la enseñanza y los niveles de aprendizaje, como son:

- Suele mejorar considerablemente la motivación e implicación del alumnado en el proceso de aprendizaje.
- Ayuda a corregir a tiempo las lagunas y problemáticas que surgen en el proceso de enseñanza-aprendizaje; por lo que permite mejorar los procesos de aprendizaje del alumnado, así como los procesos de enseñanza-aprendizaje que se desarrollan en la Universidad.
- Ayuda a aprender más y mejor a un mayor número de alumnos.
- Facilita el desarrollo de capacidades metacognitivas, la capacidad de análisis crítico reflexivo y a la autocrítica.
- Desarrolla la responsabilidad y autonomía del alumnado en los procesos de aprendizaje, con lo que adquiere un gran potencial de cara al desarrollo de estrategias de aprendizaje permanente.
- Constituye una experiencia de aprendizaje en sí misma.
- Es la forma de evaluación más lógica y coherente cuando la docencia se basa en sistemas centrados en el aprendizaje del alumnado y en el desarrollo de competencias personales y profesionales, en la línea de lo marcado por el proceso de convergencia hacia el EEES (Espacio Europeo de Educación Superior).
- Mejora e incrementa notablemente el rendimiento académico en las materias en que se implantan este tipo de sistemas de evaluación. Esta mejora considerable de resultados es un efecto lógico de todas las ventajas enunciadas anteriormente.

Adicionalmente González (2012) menciona que evaluar es una acción planificada, organizada y sistemática de un hecho o fenómeno educativo que es valorado y apreciado en todas las cualidades y características más sobresalientes durante el desenvolvimiento o actividad académica, de las cuales se desprende un conjunto de

juicios y reflexiones las que se concretizan en decisiones eficaces y oportunas para el objeto evaluado y evaluador.

Por tanto, en base a la literatura analizada mencionamos que la evaluación es como un camino para el aprendizaje. Un camino que, al ser corregido de forma inteligente y responsable, nos ayude a entender lo que sucede y por qué, nos facilita la rectificación del rumbo, el reconocimiento de los errores y la mejora de la práctica. La evaluación nos permite también conocer si estamos perjudicando o favoreciendo con ellos a unas determinadas personas y a unos determinados valores. No se debe (en realidad no se puede) despojar a la evaluación de sus dimensiones éticas, políticas y sociales.

2.2.2.2. Características de la evaluación educacional

La evolución en el ámbito educativo de acuerdo con Rotger (1990) posee cinco características:

a) Carácter científico

Los datos obtenidos al aplicar instrumentos de evaluación deben ser utilizados de forma adecuada para facilitar la emisión de juicios de valor y la toma de decisiones sobre el proceso educativo. La planificación de la evaluación y de sus procedimientos ha de ser realizada en forma rigurosa.

b) Carácter formativo

La evaluación forma parte del proceso educativo y toda información que se obtenga de ella debe orientarse a su mejora. Este tipo de evaluación se opone a aquella con carácter sancionador (calificaciones o informes positivos o negativos). La evaluación formativa nos facilita la tarea de identificar problemas, mostrar alternativas, detectar los obstáculos para superarlos, en definitiva, perfeccionar el proceso educativo.

c) **Carácter sanativo**

También deben evaluarse los resultados del proceso, pero no centrándolos sólo en la evaluación de los objetivos fijados, sino también en las necesidades previamente identificadas. Se trata de ir sumando informaciones sobre los distintos productos, para mejorar el proceso y para comprobar la adecuación de los resultados a los intereses y necesidades de los beneficiarios del sistema.

d) **Carácter comprensivo**

La evaluación no sólo tomará en cuenta los datos procedentes de los instrumentos seleccionados, sino también de todo tipo de informaciones formales e informales que se obtengan del proceso educativo para luego seleccionar las más útiles.

e) **Metaevaluación**

Se trata de la evaluación de la evaluación, es decir un medio para verificar y asegurar la calidad de las evaluaciones que hemos llevado a cabo y para comprobar el rigor y la fiabilidad de los instrumentos y técnicas utilizados.

Las características de la evaluación en el campo educativo coadyuban a que este proceso se desarrolle de la mejor manera y tome en consideración todos los aspectos vinculados a los resultados obtenidos, por tanto la evaluación educativa deberá ceñirse a un proceso continuo y personalizado dentro del sistema de enseñanza-aprendizaje cuyo objetivo es conocer la evolución de cada estudiante para, si es necesario, adoptar medidas de refuerzo o de compensación para garantizar que se alcanzan los objetivos educativos definidos para su nivel. Con lo cual la evaluación es una herramienta de gran utilidad para tomar decisiones pedagógicas para mejorar el desempeño de un estudiante.

2.2.2.3. Tipos de evaluación

Tomando en consideración a Stufflebeam y Shinkfield (1995) se adoptan los cuatro tipos de evaluación que proponen estos autores para clasificar las evaluaciones:

- La pseudoevaluación, hace referencia al proceso que se enfoca hacia la determinación de conclusiones a través de la evaluación.
- La cuasi-evaluación, se orienta a responder cuestiones de interés más que en asignar una valoración de un objeto definido.
- En la evaluación verdadera, el objetivo es enjuiciar y perfeccionar el valor o mérito de un objeto. En esta categoría podemos encontrar las evaluaciones enfocadas en el estudio de toma de decisiones, estudios centrados al cliente, los estudios políticos y los estudios basados en el consumidor.
- Las evaluaciones holísticas, son las evaluaciones más consistentes por cuanto se enfocan no solo en asignar una valoración sino en conocer profundamente y comprender el objeto de evaluación y, más allá de buscar consolidar un juicio, buscan, a través de la comprensión del objeto, ofrecer alternativas para su cualificación.

Este tipo de evaluación orientada hacia el perfeccionamiento generalmente implica hacer evaluación de contexto, evaluación de entrada, la evaluación del proceso y evaluación de producto. Entre estas clasifican a la evaluación iluminativa, la evaluación constructivista y la evaluación fundamentada en competencias.

Para Popham (1980) la tipología atiende a diferentes criterios. Por tanto, se emplean uno u otro en función del propósito de la evaluación, a los impulsores o ejecutores de esta, a cada situación concreta, a los recursos con los que contamos, a los destinatarios del informe evaluador y a otros factores:

a) Según su finalidad y función:

- Función formativa: la evaluación se utiliza preferentemente como estrategia de mejora y para ajustar sobre la marcha, los procesos educativos de cara a conseguir las metas u objetivos previstos. Es la más apropiada para la evaluación de procesos, aunque también es formativa la evaluación de productos

educativos, siempre que sus resultados se empleen para la mejor de los mismos. Suele identificarse con la evaluación continua.

- Función sumativa: suele aplicarse más en la evaluación de productos, es decir, de procesos terminados, con realizaciones precisas y valorables. Con la evaluación no se pretende modificar, ajustar o mejorar el objeto de la evaluación, sino simplemente determinar su valía, en función del empleo que se desea hacer del mismo posteriormente.

b) Según los agentes evaluadores:

- Evaluación interna: es aquella que es llevada a cabo y promovida por los propios integrantes de un centro, un programa educativo, etc.

A su vez, la evaluación interna ofrece diversas alternativas de realización:

- ✓ Autoevaluación: los evaluadores evalúan su propio trabajo (un alumno su rendimiento, un centro o programa su propio funcionamiento, etc). Los roles de evaluador y evaluado coinciden en las mismas personas.
- ✓ Heteroevaluación: evalúan una actividad, objeto o producto, evaluadores distintos a las personas evaluadas (el Consejo Escolar al Claustro de profesores, un profesor a sus alumnos, etc.)
- ✓ Coevaluación: es aquella en la que unos sujetos o grupos se evalúan mutuamente (alumnos y profesores mutuamente, unos y otros equipos docentes, el equipo directivo al Consejo Escolar y viceversa). Evaluadores y evaluados intercambian su papel alternativamente.
- Evaluación externa: se da cuando agentes no integrantes de un centro escolar o de un programa evalúan su funcionamiento. Suele ser el caso de la «evaluación de expertos». Estos evaluadores pueden ser inspectores de evaluación, miembros de la Administración, investigadores, equipos de apoyo a la escuela, etc.

Por tanto, mencionamos que estos dos tipos de evaluación son muy necesarios y se complementan mutuamente. En el caso de la evaluación de centro, dentro de esta se está extendiendo la figura del «asesor externo», que permite que el propio centro o programa se evalúe a sí mismo, pero ofrece su asesoría técnica y cierta objetividad por su no implicación en la vida del centro.

2.2.2.4. Funciones de la evaluación

En base a lo planteado por Díaz y Hernández (2007) mencionamos que la evaluación, cumple con las siguientes funciones:

a) La función pedagógica de la evaluación:

Permite identificar las necesidades del grupo de alumnos con que trabaje cada docente, mediante la reflexión y mejora de la enseñanza y del aprendizaje. También es útil para orientar el desempeño docente y seleccionar el tipo de actividades de aprendizaje que respondan a las necesidades de los alumnos.

Sin esta función pedagógica no se podrían realizar los ajustes necesarios para el logro de los aprendizajes esperados, ni saber si se han logrado los aprendizajes de un campo formativo o de una asignatura, a lo largo del ciclo escolar o al final del nivel educativo.

b) La función social de la evaluación:

Está relacionada con la creación de oportunidades para seguir aprendiendo y la comunicación de los resultados al final de un periodo de corte, también implica analizar los resultados obtenidos para hacer ajustes en la práctica del siguiente periodo. Esto es, las evidencias obtenidas del seguimiento al progreso del aprendizaje de los alumnos, así como los juicios que se emitan de éste, serán insumos para la toma de decisiones respecto al mejoramiento de los aprendizajes de los alumnos.

2.2.2.5. Fases en el proceso de evaluación

Para el proceso de evaluación existen diferentes fases o pasos, mismos que se recomienda seguir para obtener los datos exactos y certeros.

De acuerdo con Tenbrink (2006) consideramos las siguientes fases en el proceso de evaluación:

- Preparación para la evaluación: puede consistir simplemente en el reconocimiento del hecho que se quiere evaluar.
- Obtención de la información que se necesita: a veces significa recordar hechos y ejercicios, otras veces aplicar test, otras realizar observaciones, etc.
- Formulación de juicios y toma de decisiones: puede ser un proceso muy informal o más formalizado.

Sin embargo, las fases en el proceso de evaluación que más se ajusta es la que propone Mateo (2000) mimas que se desglosa de la siguiente manera:

- Planificación: Ha de determinarse qué se evaluará, cómo, quién participará en el proceso de evaluación y en qué momentos. En este punto, debe establecerse las competencias que el estudiantado debe desarrollar a lo largo de la asignatura, los objetivos, los contenidos y los sistemas de evaluación que se llevarán a cabo.
- Desarrollo: En esta fase se pone en marcha el sistema de evaluación planificado en la etapa anterior, mediante la utilización de los medios, las técnicas (en las que puede y debe participar el alumnado) y los instrumentos de evaluación. Las técnicas para evaluar cada uno de esos medios pueden ser muy variadas. Durante el desarrollo de esta fase no se puede dejar de lado el feed-back con los educandos sobre las evidencias recogidas (medios de evaluación); y el recoger información sobre lo que sucede en el proceso (éxitos y fracasos, ideas sobre cómo mejorar, entre otras).

- **Contrastación y toma de decisiones:** En esta fase, que a priori parece más propia de los educadores, no se puede obviar que el estudiantado debe verse implicado. Además, el educador debe hacer una recapitulación del proceso para tomar una decisión respecto al aprendizaje de los educandos, para posteriormente materializar esta valoración en una nota (calificación). En esta fase, igual que en la anterior, los educandos pueden participar, mediante la calificación dialogada, por ejemplo.
- **Metaevaluación:** Esta fase es tan importante como las anteriores. Rotger (1990) lo define como «evaluar la evaluación» y supone un medio eficaz para verificar y asegurar la calidad de ésta, analizando el propio sistema de evaluación del alumnado. Para Freire (1990) matizaba la diferencia entre evaluar la evaluación e inspeccionarla. Y es que mediante ésta última el profesorado se convierte simplemente en objetos vigilados por una organización central. A través de la evaluación, todos actúan en tanto sujetos, en conjunción con la organización central, en una actividad que implica tomar distancia del trabajo para poder tener una visión crítica del mismo.

2.2.2.6. Principios fundamentales de calidad para el ejercicio de la evaluación

Gullickson (2007) plantea cuatro estándares en los que se incluyen diferentes criterios para valorar y ponderar los sistemas de evaluación de los aprendizajes del alumnado, los cuales son factibles a ser considerados como principios esenciales de la calidad evaluativa, aspectos que detallamos a continuación:

- **Adecuación:** El objetivo es que cada estudiante (y las personas de su entorno a las que les afecta la evaluación) sea respetado en términos éticos y legales, poniendo en primer plano los intereses del alumnado.
- **Utilidad:** La evaluación debe desprender información, ser oportuna y producir un efecto en beneficio del alumnado.
- **Factibilidad:** Existen ciertos factores del contexto que pueden tener influencia sobre la evaluación, como por ejemplo factores políticos o la limitación de

recursos; teniendo esto en cuenta, la evaluación debe adaptarse a estas limitaciones de un contexto concreto y no consumir más recursos de los necesarios para alcanzar los resultados perseguidos.

- **Precisión:** La evaluación ha de producir información razonada y bien fundada; para ello debe ser técnicamente adecuada y tan completa como sea posible, permitiendo realizar valoraciones sólidas.

Estos aspectos son relevantes debido a que contribuyen a potenciar la importancia del proceso evaluativo y nos deja en claro que esta va más allá del seguimiento escolar de los propios estudiantes. Se trata de un instrumento de seguimiento y valoración de los resultados obtenidos por los estudiantes para, al mismo tiempo, poder determinar si los procedimientos y metodologías empleadas e implantadas están siendo las adecuadas.

2.2.2.7. Momentos de la evaluación

Durante el proceso de evaluación se dan momentos, que de acuerdo con García (2012) mencionamos lo siguiente:

a) Evaluación inicial

La evaluación inicial permite de manera precisa las condiciones iniciales en los ámbitos elegidos: los conocimientos previos, las estrategias o ideas alternativas que tienen los estudiantes para aproximarse a los conocimientos nuevos, los hábitos que tienen los estudiantes en relación con el aprendizaje y las representaciones que se hacen de la propuesta que se les presenta.

El resultado de esta indagación permite decidir si se inicia la tarea o actividad tal como se tenía previsto, si es necesario proveer a los estudiantes fuentes de información, si es necesario se introducirán cambios en la propuesta. Este tipo de evaluación no conduce a una calificación

b) Evaluación continua

Llamada también evaluación de proceso, dado que valora de manera continua las relaciones del estudiante con el aprendizaje y del profesor con la enseñanza. Asimismo, recoge información de manera oportuna, estima el desempeño del estudiante, como alternativas de manera oportuna y ágil, lo que equivale a decir que es netamente formativa.

Este tipo de evaluación proviene de la relación directa que debe entablar el docente con sus estudiantes, a través de diálogos sobre los resultados obtenidos y cómo aprendieron y en qué parte del proceso encontraron dificultades.

c) Evaluación final o sumativa

La evaluación final se constituye en el análisis y la reflexión de todos los elementos proporcionados por la evaluación inicial y la evaluación continua. Dicha información nos dará el nivel de progreso realizado por los estudiantes, constituyendo en una valoración global y final del desarrollo de tareas, actividades, etc. de los estudiantes durante un periodo, que se constituye en una estimación cualitativa de la calidad de su desempeño que se puede traducir en un valor numérico o literal.

2.3. MARCO CONCEPTUAL

▪ Aprendizaje

Es el proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender.

▪ Evaluación

Es una actividad o proceso sistemático de identificación, recogida o tratamiento de datos sobre elementos o hechos educativos, con el objetivo de valorarlos primero y, sobre dicha valoración, tomar decisiones.

- Evaluación de aprendizaje

La evaluación de los aprendizajes es un componente del proceso educativo, a través del cual se observa, recoge y analiza información significativa, respecto de las posibilidades, necesidades y logros de los alumnos, con la finalidad de reflexionar, emitir juicios de valor y tomar decisiones pertinentes y oportunas para el mejoramiento de sus aprendizajes.

- Evaluación continua

Es un método de evaluación, en el que se realizan pruebas de forma periódica a lo largo del periodo lectivo; estas pruebas se realizan para que se pueda valorar todo el proceso de aprendizaje del alumnado y mejorarlo, a medida que transcurre el curso.

- Evaluación formativa

Es el proceso de enseñanza-aprendizaje permite orientar de manera oportuna y pertinente a los estudiantes acerca de sus fortalezas y áreas de mejora; y a su vez proporciona evidencias e información a partir de lo cual el docente puede perfeccionar la propia práctica.

- Gamificación

Es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

- Kahoot

Kahoot es una plataforma de aprendizaje mixto basado en el juego, permitiendo a los educadores y estudiantes investigar, crear, colaborar y compartir.

- Participación

Es la acción de involucrarse en cualquier tipo de actividad de forma intuitiva o cognitiva. La participación es la capacidad para expresar decisiones que sean reconocidas por el entorno social y que afectan a la vida propia y/o a la vida de la comunidad en la que uno habita.

- **Plickers**
Es una aplicación interactiva que permite al profesorado obtener en tiempo real datos estadísticos del progreso de aprendizaje de sus alumnos. Tan fácil como lanzar una pregunta al aire, los alumnos sacan sus tarjetas, y la aplicación te muestra los resultados.

- **Quizizz**
Es una aplicación para crear preguntas personalizadas de manera lúdica y divertida, similar al Kahoot, donde el docente genera las preguntas en la web y le proporciona al alumnado la página web y el código del cuestionario para responder desde un ordenador o dispositivo móvil.

- **Software**
El software está compuesto por un conjunto de programas que son diseñados para cumplir una determinada función dentro de un sistema, ya sean estos realizados por parte de los usuarios o por las mismas corporaciones dedicadas a la informática.

- **Tecnología**
La tecnología es una respuesta al deseo del hombre de transformar el medio y mejorar su calidad de vida. Incluye conocimientos y técnicas desarrolladas a lo largo del tiempo que se utilizan de manera organizada con el fin de satisfacer alguna necesidad.

- **Tecnología Educativa**
La tecnología educativa es la incorporación de Tecnologías de la Información y Comunicación en la educación para apoyar los procesos de enseñanza y aprendizaje en distintos contextos de educación formal y educación no formal. Se refiere a la tecnología educativa basada en las TIC.

2.4. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

2.4.1. Hipótesis general

El uso de la herramienta educativa Kahoot causa un efecto positivo en la evaluación de la asignatura de gramática en estudiantes del programa del nivel secundario de la

Especialidad De Lengua y Literatura del quinto y sexto semestre de la Escuela Profesional de Educación – UNSAAC-2020.

2.4.2. Hipótesis específicas

- a) El uso de la herramienta educativa Kahoot fortalece positivamente la evaluación del saber ser de la asignatura de gramática en estudiantes del programa del nivel secundario de la Especialidad De Lengua y Literatura del quinto y sexto semestre de la Escuela Profesional de Educación – UNSAAC-2020.

- b) El uso de la herramienta educativa Kahoot fortalece positivamente la evaluación del saber conocer de la asignatura de gramática en estudiantes del programa del nivel secundario de la Especialidad De Lengua y Literatura del quinto y sexto semestre de la Escuela Profesional de Educación – UNSAAC-2020.

- c) El uso de la herramienta educativa Kahoot fortalece positivamente la evaluación del saber hacer de la asignatura de gramática en estudiantes del programa del nivel secundario de la Especialidad De Lengua y Literatura del quinto y sexto semestre de la Escuela Profesional de Educación – UNSAAC-2020.

2.5. VARIABLES DE ESTUDIO

Variable 1: Herramienta educativa Kahoot

Dimensiones:

- Recurso interactivo
- Recurso dinámico
- Recurso sencillo

Variable 2: Evaluación en el enfoque por competencias

Dimensiones:

- Saber ser
- Saber conocer
- Saber hacer

2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Herramienta educativa Kahoot	Martínez (2017) señala que fue diseñada por el profesor Alf Inge Wang quien menciona que: «Es una plataforma de aprendizaje mixto basado en el juego, permitiendo a los educadores y estudiantes investigar, crear, colaborar y compartir conocimientos. Se ofrece a los estudiantes una voz en el aula, y permite a los educadores que se dediquen y centren sus estudiantes a través del juego y la creatividad» (p.265).	La herramienta educativa Kahoot es un recurso dinámico que propicia respuestas y discusiones, es interactivo, porque solamente se necesita conexión a internet y es sencillo de programar una tarea o juego de evaluación y compartirlo con los estudiantes.	Recurso interactivo	<ul style="list-style-type: none"> - Recreativo - Herramientas de aprendizaje - Inclusión de videos de YouTube
			Recurso dinámico	<ul style="list-style-type: none"> - Diversidad de herramientas - Interactuar con contenido
			Recurso sencillo	<ul style="list-style-type: none"> - Conexión móvil, Tablet y de escritorio - Crear cuestionarios de diferente complejidad
Evaluación en el enfoque por competencias (Movilización de saberes)	Se fundamenta en el grado de valoración de desarrollo de las competencias del estudiante dentro de un determinado módulo o unidad didáctica, para determinar la promoción de los estudiantes, también está estrechamente relacionado con el fin de mejorar la calidad de los procesos didácticos, llevándose a cabo la mediación pedagógica, posibilitando la detección de dificultades (Tobón, 2013, pp.326-329).	La evaluación de las competencias requiere de la construcción de un modelo pedagógico, en este caso orientado en la movilización de los saberes: ser, conocer y hacer.	Saber ser	<ul style="list-style-type: none"> - Sensibilización - Personalización de la información - Cooperación
			Saber conocer	<ul style="list-style-type: none"> - Conocimientos descontextualizados - Procesar información - Manejar información
			Saber hacer	<ul style="list-style-type: none"> - Capacidades - Habilidades - Destrezas - Acción

Fuente: Fuente: Adaptación realizada de Martínez (2017) respecto a las herramientas digitales para prender jugando, caso específico del Kahoot y la evaluación o valoración de las competencias de los estudiantes, especialmente en el ámbito universitario considerando a Tobón (2013).

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

De acuerdo a la tipología de las investigaciones, fundamentada en la búsqueda de la aplicación de estrategias, métodos y técnicas con la finalidad de haberle dado solución a la forma de evaluación de estudiantes universitarios desde un enfoque por competencias, incluyendo la movilización de saberes, a través del uso de la herramienta del Kahoot, como una técnica a ser utilizada, porque contempla un conjunto de procedimientos o recursos con la finalidad de aprender y repasar de manera entretenida, como si fuera un concurso, haciéndola además más emocionante. En este panorama realizado en el estudio se hizo uso de la tipología «*por las finalidades o propósitos*», específicamente denominada «*aplicada o práctica*» con la finalidad de haber resuelto el problema, que en este caso se hace a través de una herramienta tecnológica, generando mayor entretenimiento, motivador y propiciando el óptimo aprendizaje del estudiante universitario (Ríos, 2017, pp. 80-81).

3.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

El alcance, nivel o profundidad de la investigación es el «*explicativo*», cuya primordial característica fue establecer la causa y efecto entre las variables herramienta educativa Kahoot y la evaluación en el enfoque por competencias (según la movilización de saberes), dado porque se posibilitó intervenir en la variable dependiente evaluación, con el fin de generar un cambio positivo, recreativo y didáctico, con el propósito de mejorar el aprendizaje de los estudiantes a través de otras formas de evaluación (Arias, 2020, p.45).

3.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El estudio consideró el diseño «*experimental*», por cuanto se buscó realizar una intervención, lográndose los objetivos previstos, tal como evidencian en los resultados del trabajo de campo. Dentro de la clasificación de los diseños experimental, existen 3, en estudio se desarrolló el «*preexperimental*», dado por grupos de estudiantes que están debidamente conformados, existiendo un grupo con dos mediciones (antes y después del tratamiento) (Arias, 2020, pp.46-47).

Medición de la variable dependiente (Pretest)	Aplicación del tratamiento Grupo experimental Variable independiente	Medición de la variable dependiente (Post test)
O₁	X	O₂
Evaluación en el enfoque por competencias (Movilización de saberes)	Herramienta educativa Kahoot	Evaluación en el enfoque por competencias (Movilización de saberes)

3.4. UNIDAD DE ANÁLISIS

Estuvo conformado por los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación, de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco.

3.4.1. Criterios de inclusión

- Solamente estudiantes que estén más involucrados con asignaturas afines a la gramática.

3.4.2. Criterios de exclusión

- Estudiantes que hayan abandonado el semestre académico y no deseen participar del estudio.

3.5. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.5.1. Población

La población estuvo conformada por los estudiantes matriculados en las asignaturas afines a la gramática del español correspondiente al Semestre Académico 2020-II (Virtual), de tal forma, están distribuidos de la siguiente manera:

Asignatura	Cantidad	Porcentaje
Introducción a la Lingüística	28	18,1%
Fonética y Fonología	30	19,4%
Morfología del Español	32	20,6%
Sintaxis del Español	37	23,9%
Semántica y Lexicología	28	18,1%
Total	155	100,0%

Fuente: Kardex de estudiantes Matriculados según Plan Curricular de la Escuela Profesional de Educación Secundaria, Programa de Lengua y Literatura.

3.5.2. Muestra

La principal característica del Semestre Académico 2020-II es que se ha desarrollado en un contexto de la Educación Virtual, dado por el Sistema de Gestión del Aprendizaje, el cual cuenta con su propia plataforma educativa denominada Google Classroom y las aplicaciones de la G – Suite de Google para la Educación Virtual o Remota.

En ese entender, se realizó la aplicación del experimento en los estudiantes matriculados en las asignaturas de Sintaxis del Español y Morfología del Español, seleccionados a través del «*muestreo no probabilístico por conveniencia*», o también denominado «*muestras por conveniencia*», seleccionada por la disponibilidad de los participantes, que en este caso son los estudiantes de las mencionadas asignaturas, así mismo, por el apoyo de la docente de ambas asignaturas (Hernández & Mendoza, 2018, p.472). Al tener acceso a los estudiantes, se ha posibilitado aplicar el experimento y los instrumentos para recoger los resultados del pre test y pos test. La cantidad de estudiantes seleccionados son:

Asignatura	Cantidad	Porcentaje
Morfología del Español	32	46,4%
Sintaxis del Español	37	53,6%
Total	69	100,0%

Fuente: Kardex de estudiantes Matriculados según Plan Curricular de la Escuela Profesional de Educación Secundaria, Programa de Lengua y Literatura.

3.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.6.1. Técnica

La técnica empleada para recolectar la información necesaria para su análisis fue:

La «*encuesta*», como técnica permitió en el estudio obtener y elaborar los datos de forma más eficaz y rápida, posibilitando que los estudiantes seleccionados de las asignaturas de Morfología del Español y Sintaxis del Español, puedan ser partícipes activos y colaborativos durante la recolección de los datos. Esta técnica fue utilizada para obtener información del pretest y post test de la variable dependiente evaluación (enfoque por competencias – movilización de saberes) (Arias, 2012, p.72).

El «*análisis de contenido*» se utilizó como técnica para armar y precisar la implementación de una evaluación virtual a través de la «*herramienta educativa Kahoot*», de esta forma se logró aprovechar todas sus bondades como recurso interactivo, dinámico e intuitivo o sencillo (Arias, 2012, p.68).

3.6.2. Instrumentos

Los instrumentos correspondieron a cada técnica empleada en el estudio, cuyo fin fue obtener la información más confiable posible para su posterior análisis y llegar a una conclusión válida.

El «*cuestionario virtual*», pertenece a la técnica de la encuesta, donde la principal motivación fue obtener información, presentada al estudiante mediante un programa especializado para realizar evaluaciones online, denominado Kahoot, se aprovechó

esta circunstancia porque casi todos los estudiantes tienen acceso a internet estable. Para la aplicación previamente se solicitó la autorización al Director de la Escuela Profesional de Educación, posteriormente se emitió la autorización del caso y se efectuó la aplicación virtual, mediante una videollamada en Google Meet, el cual se llevó a cabo en dos ocasiones, una previa para aplicar el pre test y otra para obtener los datos del post test. Como evidencia se tiene la base de datos que se adjunta como anexo del estudio, asimismo los resultados de la evaluación en el programa o App Kahoot.

El proceso de aplicación del cuestionario virtual fue en tres ocasiones, en la primera ocasión fue solamente de prueba, la segunda ocasión para evaluar el pretest y la última aplicación fue llevada a cabo el día 17 de mayo de 2021 para recolectar los resultados del post test. De los resultados del pre test, se evidenció la imperiosa necesidad de realizar una clase con los estudiantes, lo cual fue realizada el 16 de mayo del 2021, denominándose dicha sesión «Trucos para mejorar la redacción de textos académicos desde el contexto gramatical», material que sirvió para reforzar a los estudiantes, y posteriormente aplicar el post test para presentar los resultados del trabajo de campo, como se muestra en el capítulo respectivo.

El instrumento clasificación de categorías, sirvió para comprender y estructurar las preguntas o ítems en el programa Kahoot, posibilitando de esta forma realizar un instrumento de evaluación que responda a las necesidades de los estudiantes, en este caso fue operacionalizado como parte de las matrices del estudio, tal como figura en los anexos.

Variable (s)	Técnica (s)	Instrumento (s)
Herramienta educativa Kahoot	Análisis de contenido	Clasificación de las categorías o bondades de la Herramienta Kahoot (Esta fue operacionalizada como parte de las matrices, ver anexos del estudio)
Evaluación (Enfoque por competencias - movilización de saberes)	Encuesta	Cuestionario de evaluación en el enfoque por competencias.

3.7. TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS

El procedimiento efectuado para el procesamiento de datos contó previamente con los siguientes pasos:

- Recolección de los datos: Se aplicó los cuestionarios virtuales previamente revisados e implementados en la herramienta educativa Kahoot, el cual presentó un procedimiento peculiar y diferenciado con lo cual se pudo interactuar de forma diferenciada y fuera de lo común con los estudiantes universitarios.
- Sistematización de los datos: una vez obtenido los datos, lo cuales estaban contenidos en la herramienta educativa Kahoot, el cual permite la visualización de las respuestas de los estudiantes universitarios, fue sistematizado previamente en una hoja de cálculo de Excel, posteriormente pasó a ser procesado en el programa estadístico IBM SPSS, en el cual se realizó la depuración y revisión de las respuestas de los estudiantes universitarios, provenientes del pre y post test.
- Presentación de los datos: Después de la sistematización, se procedió a la presentación de los datos en tablas y figuras respectivamente, para observar el comportamiento de la variable dependiente según los resultados del pre y post test, evidenciándose las diferencias del caso (Arias, 2020, p.64).

Se aplicó el siguiente estadígrafo:

De acuerdo al estadígrafo Lilliefors, que es una prueba de normalidad basada en la prueba de Kolmogorov-Smirnov, se ha establecido una corrección para el análisis de la normalidad de los datos de tipo ordinal, de manera que ya no evidencian una distribución normal, por tanto, se hace necesario aplicar el estadígrafo alternativo al estadístico *t student para muestras relacionadas*, el cual es el estadígrafo *Rangos con Signo de Wilcoxon* (Triola, 2018, pp. 612-614).

Prueba estadística con signo de Wilcoxon

Es una prueba estadística no paramétrica, es decir, se prescinde de la distribución normal de los datos, utilizada para probar si la afirmación en un conjunto de datos pareados tiene la propiedad de pares relacionados tienen diferencias con una mediana

igual a cero, la fórmula respectiva sería la siguiente de acuerdo a lo mencionado por Triola (2018, pp. 612-614)

La fórmula es:

$$Z_T = \frac{W - \overline{X}_T}{S_T}$$

Donde:

Z_T = Valor Z de la T de Wilcoxon.

W = Valor estadístico de Wilcoxon.

\overline{X}_T = Promedio de la T de Wilcoxon.

S_T = Desviación estándar de la T de Wilcoxon.

3.7.1. Baremos para del análisis e interpretación

Los baremos para el análisis e interpretación de los datos obtenidos de los cuestionarios del pre test y pos test de la variable «*Evaluación (Enfoque por competencias - movilización de saberes)*» de las asignaturas afines a la gramática en español, se ha recurrido al Artículo 88 del Estatuto y Reglamento Académico de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, considerando los Artículos: 47, 48, 51, 59, 63, 64 y 66.

El Reglamento Académico considera dos tipos de calificaciones para los estudiantes, el primero es la cuantitativa y la segunda es la cualitativa. La calificación que mejor responde al propósito de la investigación y articulado lo mejor posible a la variable dependiente «*Evaluación (Enfoque por competencias - movilización de saberes)*», es pertinente considerar la calificación cualitativa, según el Artículo 66 la escala a tener en cuenta es:

Escalas de valoración	Rango	Descripción
1 = Deficiente	De 0 a 8 puntos	El aprendizaje del estudiante universitario presenta serias deficiencias.
2 = Malo	De 9 a 13 puntos	El aprendizaje del estudiante universitario presenta algunas deficiencias.
3 = Regular	De 14 a 16 puntos	El aprendizaje del estudiante universitario demuestra interés y comienza a afianzar sus habilidades.
4 = Bueno	De 17 a 18 puntos	El aprendizaje del estudiante universitario muestra un adecuado desarrollo de sus habilidades y capacidades.
5 = Excelente	De 19 a 20 puntos	El aprendizaje del estudiante universitario demuestra el despliegue de sus capacidades y habilidades de forma destacada.

Nota: Esta calificación se encuentra mencionado en el Reglamento Académico de la UNSAAC, considerando la calificación vigesimal, según escalas de valoración por rangos.

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1. DESCRIPCIÓN DEL PROCESAMIENTO DE LOS DATOS

Los resultados obtenidos en el estudio específicamente verifican el logro del objetivo de la investigación, de forma que se hizo uso de un procedimiento estadístico que se halla en la posibilidad de explicar el efecto causado por el uso de la herramienta educativa Kahoot en la evaluación de la asignatura de gramática en estudiantes del quinto y sexto semestre de la especialidad de Lengua y Literatura de la Escuela Profesional de Educación.

El análisis de los datos fueron procesados teniendo en cuenta el propósito del estudio, especialmente con el fin de comparar el progreso o mejoría de la evaluación a través de la aplicación del programa o App Kahoot, utilizado con el fin de observar un comportamiento previo de la evaluación de los saberes (en el contexto del desarrollo de las competencias), posteriormente a su aplicación también se realizó la misma comparativa de género, evidenciando la mejoría y la importancia de la utilización de la gamificación en el proceso de aprendizaje del estudiante.

Habiéndose realizado este tipo de análisis, se ha considerado aplicar el estadígrafo Rangos con Signo de Wilcoxon, para evaluar si los resultados del pre y poste test son resultados significativos para aceptar la hipótesis alterna. A continuación, se muestra el tratamiento estadístico realizado en el estudio.

4.2. PROCESAMIENTO, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

4.2.1. Estadísticos del análisis e interpretación de los resultados del Pretest

Tabla 1

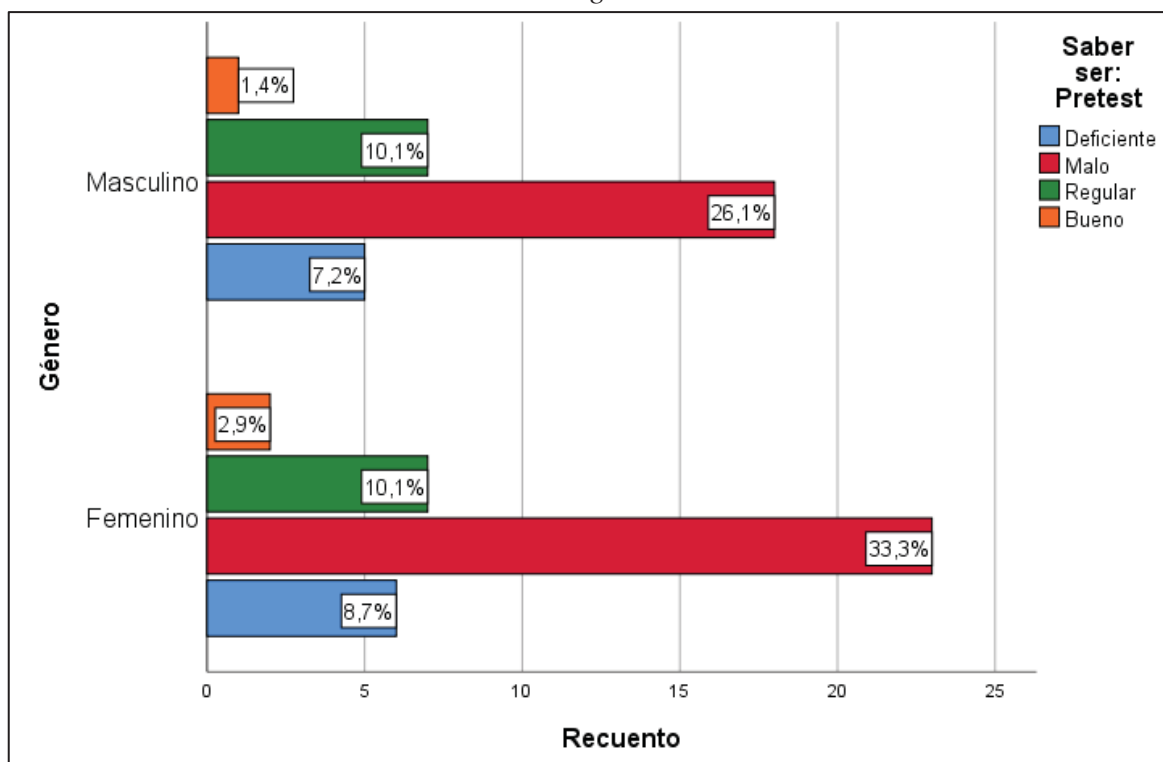
Estadísticos descriptivos de la evaluación de las asignaturas afines a la gramática en español según la movilización del saber ser antes de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot por género del estudiante

Género	Saber ser: Pretest								Total	
	Deficiente		Malo		Regular		Bueno		fi	ni%
	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%		
Femenino	6	8,7%	23	33,3%	7	10,1%	2	2,9%	38	55,1%
Masculino	5	7,2%	18	26,1%	7	10,1%	1	1,4%	31	44,9%
Total	11	15,9%	41	59,4%	14	20,3%	3	4,3%	69	100,0%

Nota: Solamente se considera los resultados del pretest, sin la intervención del experimento. La evaluación de las asignaturas de morfología del español y sintaxis del español fue mediante un formulario en Google.

Figura 1

Frecuencias porcentuales de la movilización del saber ser antes de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot de acuerdo al género del estudiante



Nota: El recuento esta expresado en porcentajes para comprender mejor el comportamiento de los datos.

Análisis e interpretación:

En la Tabla 1 y Figura 1 se tiene la distribución de frecuencias de los estadísticos descriptivos de la evaluación de las asignaturas afines a la gramática en español según la movilización del saber ser antes de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot por género del estudiante, de dónde de las estudiantes que pertenecen al género femenino para el saber ser: pretest, se ubican mayormente en el nivel malo con el 33,3%, para el nivel regular en un 10,1%, el 8,7% en el nivel deficiente y solo el 2,9% para el nivel bueno; los estudiantes del género masculino en su mayoría están ubicados en el nivel malo del saber ser: pretest, representado por el 26,1%, en el nivel regular el 10,1%, para el deficiente un 7,2% y solo 1,4% en el nivel bueno.

Por lo tanto, se demuestra que los estudiantes de ambos géneros respecto a la dimensión saber ser, antes de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot en su mayoría se ubican en el nivel malo, de tal modo que el aprendizaje de los estudiantes presenta algunas carencias con relación a la sensibilización, personalización de la información y la cooperación.

Tabla 2

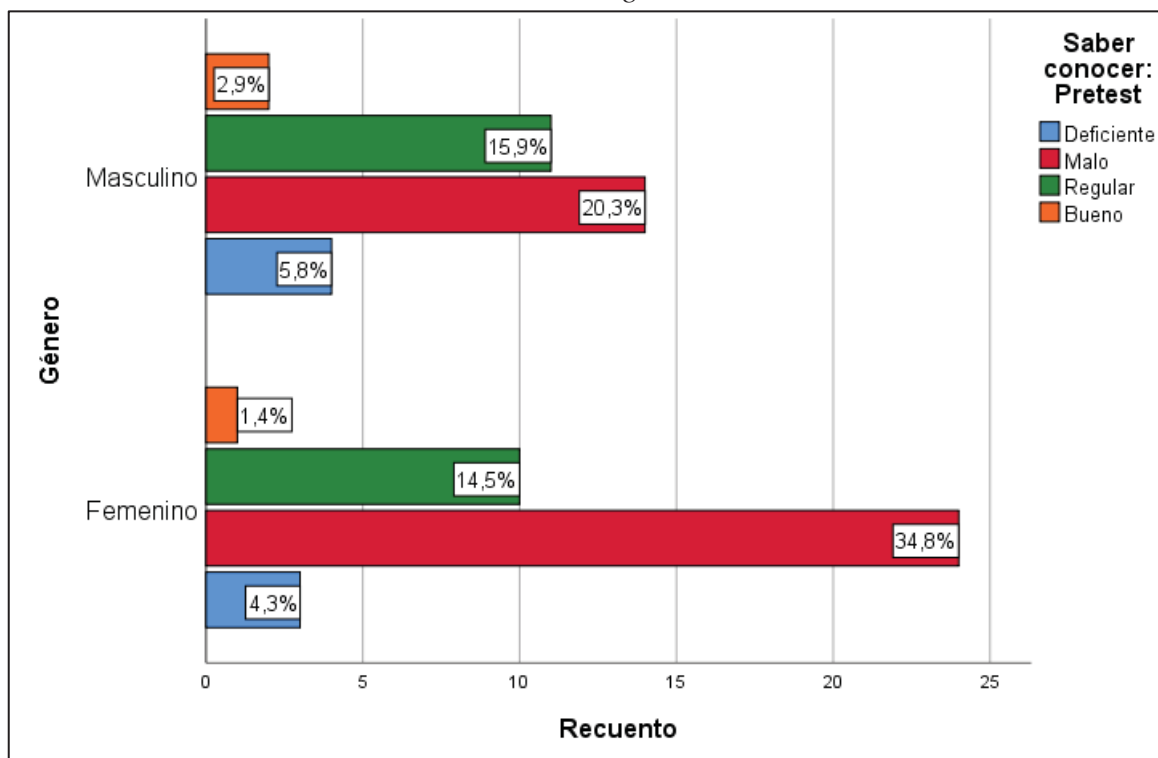
Estadísticos descriptivos de la evaluación de las asignaturas afines a la gramática en español según la movilización del saber conocer antes de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot por género del estudiante

Género	Saber conocer: Pretest								Total	
	Deficiente		Malo		Regular		Bueno			
	<i>fi</i>	ni%	<i>fi</i>	ni%	<i>fi</i>	ni%	<i>fi</i>	ni%	<i>fi</i>	ni%
Femenino	3	4,3%	24	34,8%	10	14,5%	1	1,4%	38	55,1%
Masculino	4	5,8%	14	20,3%	11	15,9%	2	2,9%	31	44,9%
Total	7	10,1%	38	55,1%	21	30,4%	3	4,3%	69	100,0%

Nota: Solamente se considera los resultados del pretest, sin la intervención del experimento. La evaluación de las asignaturas de morfología del español y sintaxis del español fue mediante un formulario en Google.

Figura 2

Frecuencias porcentuales de la movilización del saber conocer antes de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot de acuerdo al género del estudiante



Nota: El recuento esta expresado en porcentajes para comprender mejor el comportamiento de los datos.

Análisis e interpretación:

En la Tabla 2 y Figura 2 se observa la distribución de las frecuencias de los estadísticos descriptivos de la evaluación de las asignaturas afines a la gramática en español según la movilización del saber conocer antes de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot por género del estudiante, mostrando que de las estudiantes femeninas respecto a la dimensión saber conocer: pretest, la mayoría se ubica en el nivel malo con el 34,8%, en el nivel regular un 14,5%, el 4,3% para el deficiente y solo 1,4% en el nivel bueno; de los estudiantes del género masculino mayormente estos se ubican en el nivel malo del saber conocer: pretest con el 20,3%, en el nivel regular el 15,9% de los estudiantes, 5,8% en el nivel deficiente y solo el 2,9% para el nivel bueno.

Demostrando así que los estudiantes de ambos géneros están principalmente ubicados en el nivel malo de la dimensión saber conocer antes de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot, de modo que el aprendizaje de los estudiantes presenta ciertas

deficiencias en cuanto a su nivel de conocimientos descontextualizados, el procesamiento de información y el manejo de información.

Tabla 3

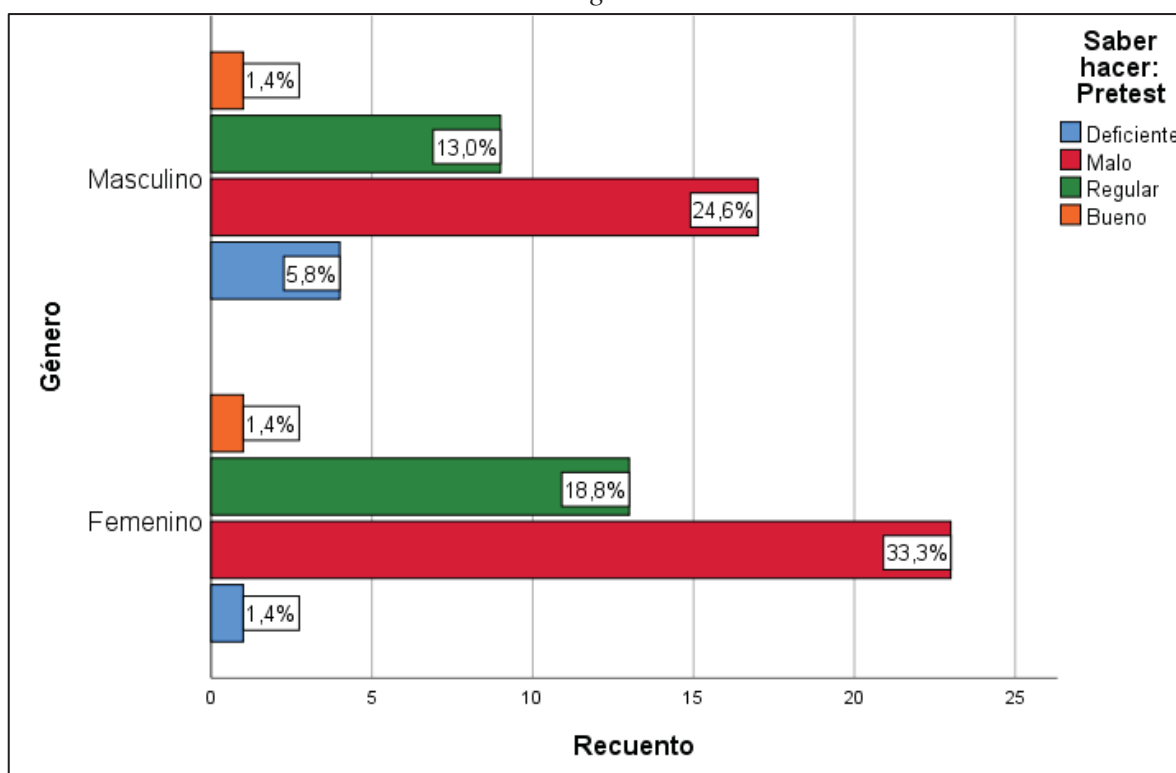
Estadísticos descriptivos de la evaluación de las asignaturas afines a la gramática en español según la movilización del saber hacer antes de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot por género del estudiante

Género	Saber hacer: Pretest								Total	
	Deficiente		Malo		Regular		Bueno		fi	ni%
	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%		
Femenino	1	1,4%	23	33,3%	13	18,8%	1	1,4%	38	55,1%
Masculino	4	5,8%	17	24,6%	9	13,0%	1	1,4%	31	44,9%
Total	5	7,2%	40	58,0%	22	31,9%	2	2,9%	69	100,0%

Nota: Solamente se considera los resultados del pretest, sin la intervención del experimento. La evaluación de las asignaturas de morfología del español y sintaxis del español fue mediante un formulario en Google.

Figura 3.

Frecuencias porcentuales de la movilización del saber hacer antes de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot de acuerdo al género del estudiante



Nota: El recuento esta expresado en porcentajes para comprender mejor el comportamiento de los datos.

Análisis e interpretación:

En la Tabla 3 y Figura 3 se muestra la distribución de frecuencias de los estadísticos descriptivos de la evaluación de las asignaturas afines a la gramática en español según la movilización del saber hacer antes de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot por género del estudiante, de manera que las estudiantes del género femenino en su mayoría se encuentran ubicadas en el nivel malo, representado por un 33,3%, el 18,8% en el nivel regular y para los niveles bueno y deficiente el 1,4% respectivamente; de los estudiantes del género masculino la mayoría se encuentra en el nivel malo con el 24,6%, en proporción de 13,0% en el nivel regular, un 5,8% para el nivel deficiente y solo 1,4% en el nivel bueno.

De tal manera que se demuestra que los estudiantes de ambos géneros respecto a la dimensión saber hacer antes de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot mayormente se ubican en el nivel malo, significando esto que su aprendizaje presenta algunas deficiencias, esto con relación a sus capacidades, habilidades, destrezas y acciones.

Tabla 4

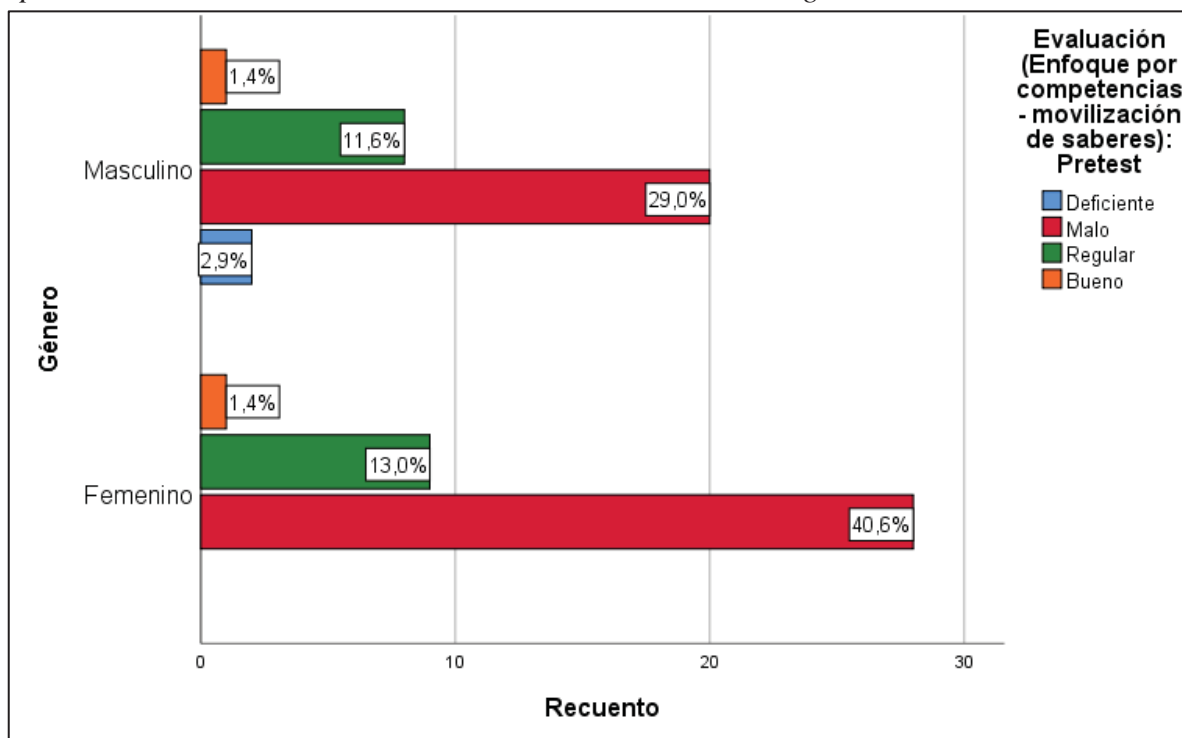
Estadísticos descriptivos de la evaluación de las asignaturas afines a la gramática en español según la movilización de saberes antes de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot por género del estudiante

Género	Evaluación (Enfoque por competencias - movilización de saberes):								Total	
	Pretest									
	Deficiente		Malo		Regular		Bueno		<i>f_i</i>	<i>ni%</i>
	<i>f_i</i>	<i>ni%</i>	<i>f_i</i>	<i>ni%</i>	<i>f_i</i>	<i>ni%</i>	<i>f_i</i>	<i>ni%</i>	<i>f_i</i>	<i>ni%</i>
Femenino	0	0,0%	28	40,6%	9	13,0%	1	1,4%	38	55,1%
Masculino	2	2,9%	20	29,0%	8	11,6%	1	1,4%	31	44,9%
Total	2	2,9%	48	69,6%	17	24,6%	2	2,9%	69	100,0%

Nota: Solamente se considera los resultados del pretest, sin la intervención del experimento. La evaluación de las asignaturas de morfología del español y sintaxis del español fue mediante un formulario en Google.

Figura 4

Frecuencias porcentuales de la evaluación - movilización de saberes antes de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot de acuerdo al género del estudiante



Nota: El recuento esta expresado en porcentajes para comprender mejor el comportamiento de los datos.

Análisis e interpretación:

En la Tabla 4 y Figura 4 se tiene la distribución de frecuencias de los estadísticos descriptivos de la evaluación de las asignaturas afines a la gramática en español según la movilización de saberes antes de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot por género del estudiante, de donde de las estudiantes del género femenino la mayoría se encuentran en el nivel malo de la evaluación (Enfoque por competencias - movilización de saberes): Pretest, con un porcentaje de 40,6%, en proporción de 13,0% en el nivel regular y solo 1,4% para el nivel bueno; de los estudiantes del género masculino, la mayoría se ubica en el nivel malo, representado por el 29,0%, 11,6% en el nivel regular, 2,9% para el nivel deficiente y solo 1,4% en el nivel bueno.

Así se demuestra que los estudiantes de ambos géneros principalmente se encuentran en el nivel malo de la evaluación de las asignaturas afines a la gramática en español según la movilización de saberes antes de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot, lo que quiere decir que los estudiantes en cuanto a su aprendizaje presentan algunas carencias,

esto luego de la valoración de desarrollo de las competencias del estudiante, orientado a la movilización de los saberes: ser, conocer y hacer.

4.2.2. Estadísticos del análisis e interpretación de los resultados del Postest

Tabla 5

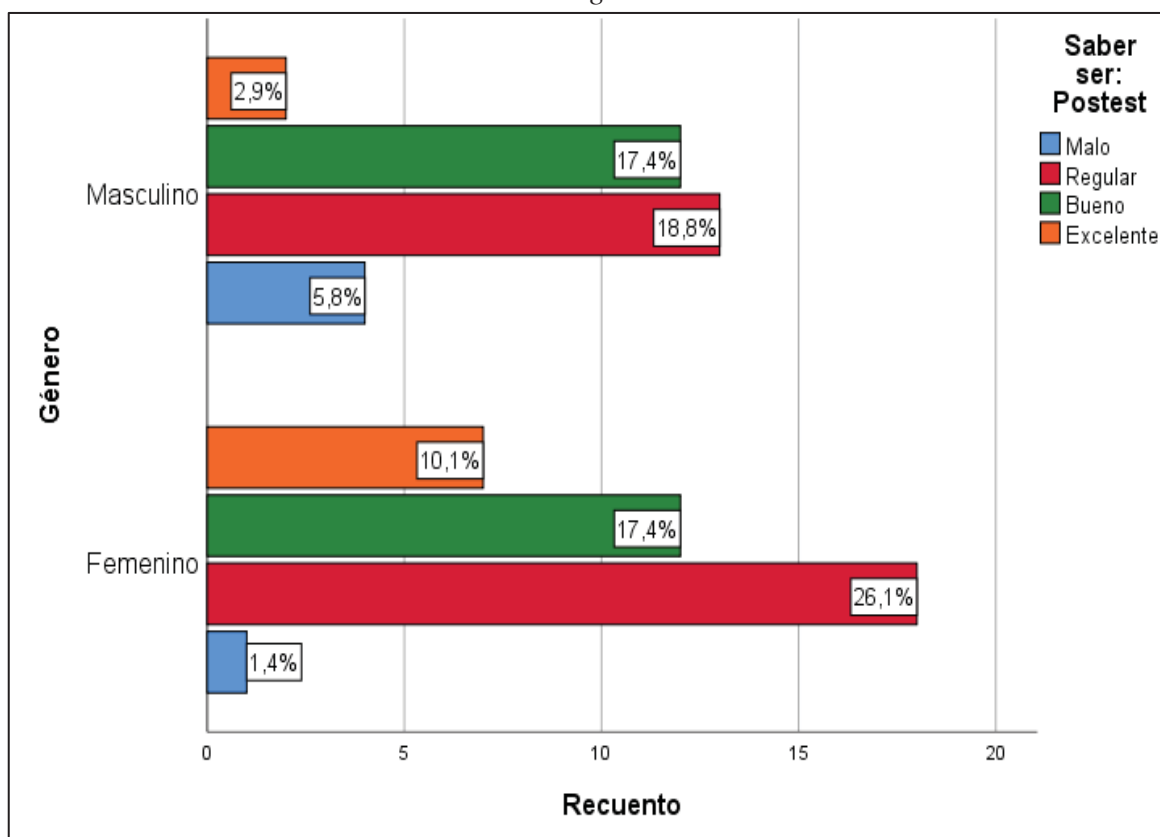
Estadísticos descriptivos de la evaluación de las asignaturas afines a la gramática en español según la movilización del saber ser después de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot por género del estudiante

Género	Saber ser: Postest								Total	
	Malo		Regular		Bueno		Excelente		fi	ni%
	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%		
Femenino	1	1,4%	18	26,1%	12	17,4%	7	10,1%	38	55,1%
Masculino	4	5,8%	13	18,8%	12	17,4%	2	2,9%	31	44,9%
Total	5	7,2%	31	44,9%	24	34,8%	9	13,0%	69	100,0%

Nota: Solamente se considera los resultados del postest, con la intervención del experimento. La evaluación de las asignaturas de morfología del español y sintaxis del español fue mediante el programa Kahoot.

Figura 5

Frecuencias porcentuales de la movilización del saber ser después de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot de acuerdo al género del estudiante



Nota: El recuento está expresado en porcentajes para comprender mejor el comportamiento de los datos.

Análisis e interpretación:

En la Tabla 5 y Figura 5 se muestra la distribución de frecuencias de los estadísticos descriptivos de la evaluación de las asignaturas afines a la gramática en español según la movilización del saber ser después de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot por género del estudiante, teniendo que de las estudiantes femeninas la mayoría para la dimensión saber ser: posttest ahora se ubican en el nivel regular con el 26,1%, en el nivel bueno un 17,4%, para el nivel excelente en 10,1% y solo 1,4% en el nivel malo; los estudiantes del género masculino también demuestran estar ahora en su mayoría en el nivel regular con un 18,8%, en el nivel bueno en 17,4%, para el nivel malo en un 5,8% y solo 2,9% en el nivel excelente.

Por lo tanto, se demuestra que los estudiantes de ambos géneros respecto a la dimensión saber ser, después de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot en su mayoría se encuentran todavía en el nivel malo, aunque en menor proporción respecto al pretest, de manera que existe evidencia de una mejora, es decir que los estudiantes respecto a su aprendizaje demuestran mayor interés e inician a perfeccionar sus habilidades en relación a la sensibilización, personalización de la información y la cooperación.

Tabla 6

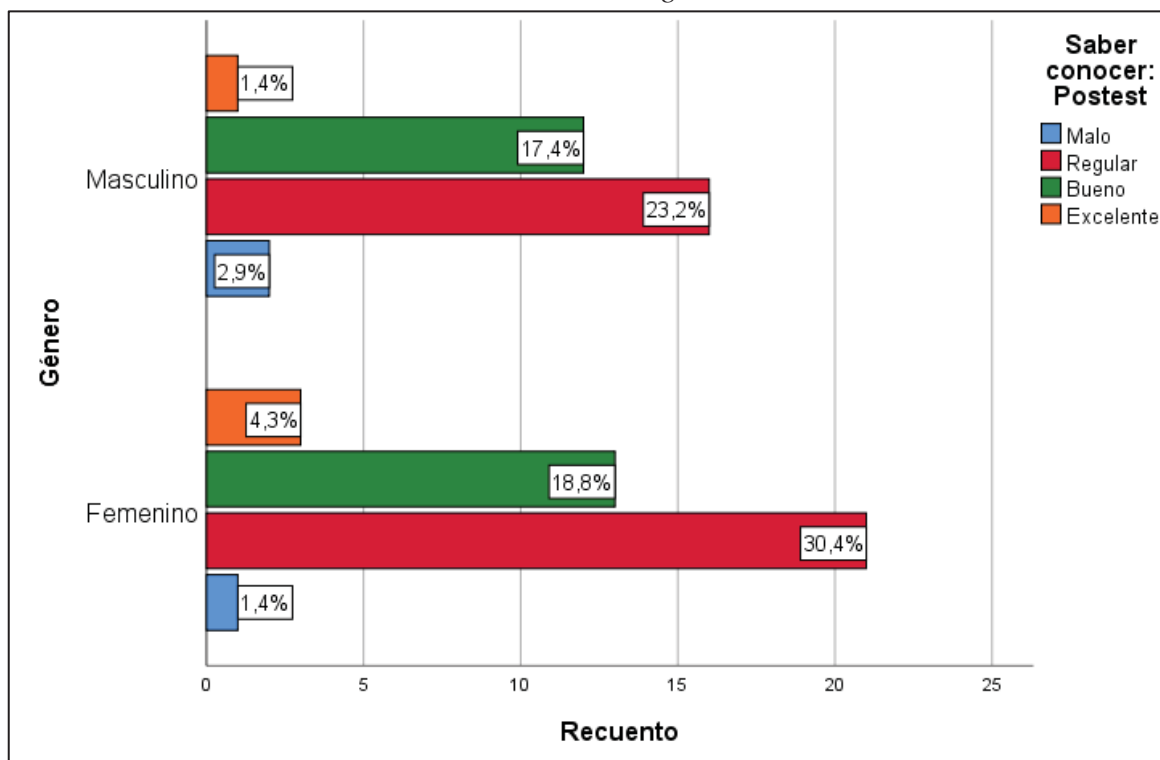
Estadísticos descriptivos de la evaluación de las asignaturas afines a la gramática en español según la movilización del saber conocer después de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot por género del estudiante

Género	Saber conocer: Postest								Total	
	Malo		Regular		Bueno		Excelente			
	<i>fi</i>	ni%	<i>fi</i>	ni%	<i>fi</i>	ni%	<i>fi</i>	ni%	<i>fi</i>	ni%
Femenino	1	1,4%	21	30,4%	13	18,8%	3	4,3%	38	55,1%
Masculino	2	2,9%	16	23,2%	12	17,4%	1	1,4%	31	44,9%
Total	3	4,3%	37	53,6%	25	36,2%	4	5,8%	69	100,0%

Nota: Solamente se considera los resultados del posttest, con la intervención del experimento. La evaluación de las asignaturas de morfología del español y sintaxis del español fue mediante el programa Kahoot.

Figura 6

Frecuencias porcentuales de la movilización del saber conocer después de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot de acuerdo al género del estudiante



Nota: El recuento esta expresado en porcentajes para comprender mejor el comportamiento de los datos.

Análisis e interpretación:

En la Tabla 6 y Figura 6 se tiene la distribución de frecuencias de los estadísticos descriptivos de la evaluación de las asignaturas afines a la gramática en español según la movilización del saber conocer después de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot por género del estudiante, de manera que de las estudiantes del género femenino mayormente estas se encuentran en el nivel regular con un 30,4%, en proporción de 18,8% en el nivel bueno, 4,3% para el nivel excelente y solo 1,4% en el nivel malo; respecto a los estudiantes del género masculino en un 23,2% se encuentran en el nivel regular, el 17,4% para el nivel bueno, en el malo un 2,9% y solo 1,4% para el nivel excelente.

Es así como se demuestra que los estudiantes de ambos géneros para la dimensión saber conocer después de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot, se ubican todavía en el nivel malo, no obstante, se hace evidencia de una mejora, significando esto que los estudiantes en el aprendizaje empiezan a demostrar mayor interés y comienzan a afinar sus

habilidades en cuanto a los conocimientos descontextualizados, el procesamiento de información y en el manejo de información.

Tabla 7

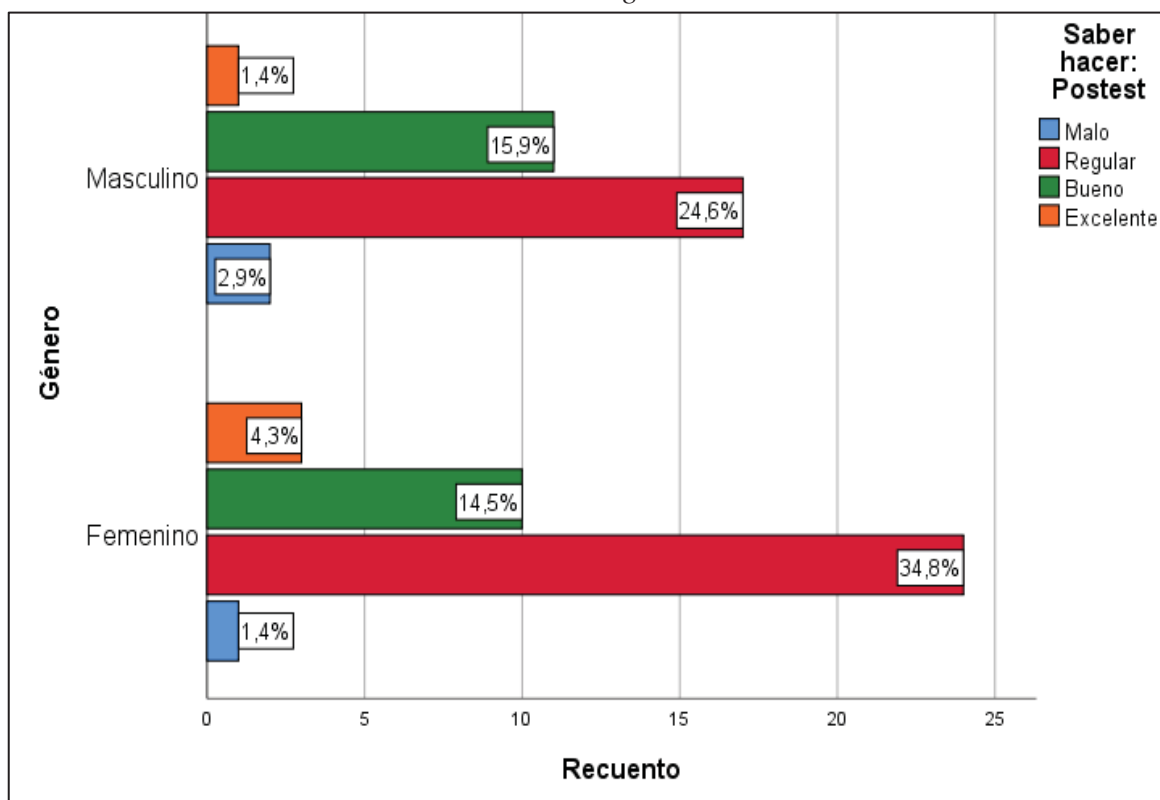
Estadísticos descriptivos de la evaluación de las asignaturas afines a la gramática en español según la movilización del saber hacer después de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot por género del estudiante

Género	Saber hacer: Postest								Total	
	Malo		Regular		Bueno		Excelente		fi	ni%
	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%	fi	ni%		
Femenino	1	1,4%	24	34,8%	10	14,5%	3	4,3%	38	55,1%
Masculino	2	2,9%	17	24,6%	11	15,9%	1	1,4%	31	44,9%
Total	3	4,3%	41	59,4%	21	30,4%	4	5,8%	69	100,0%

Nota: Solamente se considera los resultados del postest, con la intervención del experimento. La evaluación de las asignaturas de morfología del español y sintaxis del español fue mediante el programa Kahoot.

Figura 7

Frecuencias porcentuales de la movilización del saber hacer después de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot de acuerdo al género del estudiante



Nota: El recuento esta expresado en porcentajes para comprender mejor el comportamiento de los datos.

Análisis e interpretación:

En la Tabla 7 y Figura 7 se observa la distribución de las frecuencias de los estadísticos descriptivos de la evaluación de las asignaturas afines a la gramática en español según la movilización del saber hacer después de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot por género del estudiante, en cuanto a las estudiantes de género femenino se tiene que la mayoría se ubica en el nivel regular, representado por 34,8%, el 14,5% en el nivel bueno, un 4,3% para el nivel excelente y solo 1,4% en el nivel malo; respecto a los estudiantes del género masculino mayormente se encuentran en el nivel regular con el 24,6%, 15,9% para el nivel bueno, 2,9% en el nivel malo y solo 1,4% para el nivel excelente.

Así es que se demuestra que los estudiantes respecto a la dimensión saber hacer después de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot mayormente se ubican aún en el nivel malo, sin embargo, hay evidencia de una mejora en un grado mínimo respecto al pretest, significando esto que los estudiantes en cuanto a su aprendizaje manifiestan cierto interés por comenzar a optimizar sus capacidades, habilidades, destrezas y acciones.

Tabla 8

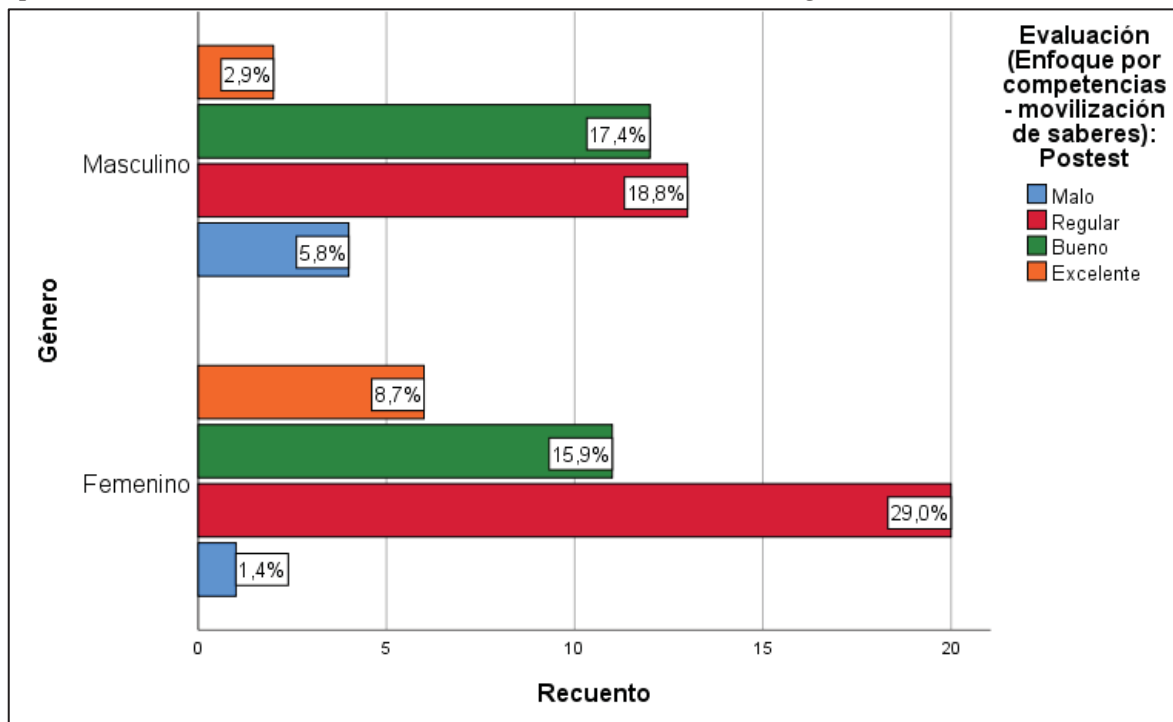
Estadísticos descriptivos de la evaluación de las asignaturas afines a la gramática en español según la movilización de saberes después de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot por género del estudiante

Género	Evaluación (Enfoque por competencias - movilización de saberes):								Total	
	Postest									
	Malo		Regular		Bueno		Excelente		<i>f_i</i>	<i>ni%</i>
	<i>f_i</i>	<i>ni%</i>	<i>f_i</i>	<i>ni%</i>	<i>f_i</i>	<i>ni%</i>	<i>f_i</i>	<i>ni%</i>	<i>f_i</i>	<i>ni%</i>
Femenino	1	1,4%	20	29,0%	11	15,9%	6	8,7%	38	55,1%
Masculino	4	5,8%	13	18,8%	12	17,4%	2	2,9%	31	44,9%
Total	5	7,2%	33	47,8%	23	33,3%	8	11,6%	69	100,0%

Nota: Solamente se considera los resultados del postest, con la intervención del experimento. La evaluación de las asignaturas de morfología del español y sintaxis del español fue mediante el programa Kahoot.

Figura 8

Frecuencias porcentuales de la evaluación - movilización de saberes después de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot de acuerdo al género del estudiante



Nota: El recuento esta expresado en porcentajes para comprender mejor el comportamiento de los datos.

Análisis e interpretación:

En la Tabla 8 y Figura 8 se muestra la distribución de las frecuencias de los estadísticos descriptivos de la evaluación de las asignaturas afines a la gramática en español según la movilización de saberes después de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot por género del estudiante, de donde las estudiantes del género femenino se ubican mayormente en el nivel excelente, representado por el 29,0%, para el nivel bueno en un 15,9%, 8,7% en el nivel bueno y solo 1,4% en el nivel malo; en cuanto a los estudiantes del género masculino principalmente se ubican en el nivel regular con un 18,8%, el 17,4% en el nivel bueno, 5,8% para el nivel malo y solo 2,9% en el nivel excelente.

De tal modo que se demuestra que los estudiantes de ambos géneros en su mayoría se encuentran todavía en el nivel malo de la evaluación de las asignaturas afines a la gramática en español según la movilización de saberes después de la aplicación de la herramienta educativa Kahoot, a pesar de esto, es evidente que se muestra una mejora respecto al pretest, por lo tanto los estudiantes demuestran mayor interés respecto al aprendizaje y comienzan a reforzar sus habilidades, esto luego de la valoración de

desarrollo de las competencias del estudiante en este caso dentro de la evaluación de la gramática por medio de la herramienta educativa Kahoot, como recurso para propiciar respuestas y discusiones.

4.1. PRUEBAS DE HIPÓTESIS

Elegir el estadígrafo más pertinente, se fundamenta en identificar el tipo de variable en estudio, de acuerdo a la información recabada, producto del trabajo campo, en ese entender, como se ha mencionado en el capítulo anterior, los datos fueron baremados, de acuerdo al Reglamento Académico del estudiante de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, eligiéndose específicamente a la calificación cualitativa por ajustarse al propósito del estudio pero solamente para realizar el análisis estadístico descriptivo.

En ese entender, la variable dependiente es la que fue analizada antes y después, la variable Evaluación (Enfoque por competencias - movilización de saberes) en asignaturas de gramática, para aceptar o rechazar la hipótesis alterna se efectuó considerando los puntajes vigesimales (*datos discretos – que vienen de sumar los puntajes obtenidos por cada pregunta*) obtenidos por los estudiantes, lo cual para ser analizados por el estadígrafo «t student para muestras pareadas», los datos deben presentar distribución normal, es así que se evaluó la distribución normal mediante el estadígrafo Kolmogorov-Smirnov, como se muestra a continuación:

Planteamiento de hipótesis para demostrar la normalidad:

H₀: Los datos del pre y pos test de la variable Evaluación (Enfoque por competencias - movilización de saberes) presentan distribución normal. (Valor P > 5% = 0,05).

H₁: Los datos del pre y pos test de la variable Evaluación (Enfoque por competencias - movilización de saberes) NO presentan distribución normal. (Valor P < 5% = 0,05).

Tabla 9*Análisis de la distribución normal mediante el estadígrafo Kolmogorov-Smirnov*

Estadístico de prueba	Evaluación (Enfoque por competencias - movilización de saberes): Pretest	Evaluación (Enfoque por competencias - movilización de saberes): Postest
N	69	69
Kolmogorov-Smirnov para una muestra	0,125	0,137
Sig. asintótica(bilateral)-Valor P	0,010 ^c	0,003 ^c

a. La distribución de prueba es normal.

b. Se calcula a partir de datos.

c. Corrección de significación de Lilliefors.

Nota: Solamente se considera los resultados del pre y postest, de la variable dependiente Evaluación (Enfoque por competencias - movilización de saberes) en asignaturas de gramática antes y después de la aplicación del programa Kahoot.

Los resultados del valor P (Significancia Asintótica Bilateral) del estadígrafo Kolmogorov-Smirnov, presentan valores menores al nivel de significancia del 5%=0,05; lo cual, en comparación con las siguientes hipótesis matemáticas, se cumple que el valor de P, tanto en el pre y pos test es menor al 0,05; en tal sentido se acepta la hipótesis alterna, demostrándose que los datos *no presentan distribución normal*.

Como no se ha demostrado la normalidad de los datos discretos, se realizó el análisis con el estadígrafo alterno de *t student para muestras pareadas*, seleccionándose al estadígrafo Rangos con Signo en Pares de Wilcoxon, utilizada en este caso porque se tuvo muestras relacionadas (resultados del pre y postest), como el valor de la muestra «n» es mayor que 8, se utilizó la aproximación normal (Pérez, 2008, pp.551-552).

$$Z = \frac{\sum R_i - \mu_\omega}{\sigma_\omega}$$

$$W^+ = \sum_{z_i > 0} R_i = \text{Suma del Rango «+» o «-»}.$$

μ_ω = media aritmética de los rangos.

σ_ω = desviación estándar de los rangos.

Esta forma de calcular el valor de los Rangos con Signo en Pares de Wilcoxon es con valores críticos, pero en el estudio se realizó el deslinde la hipótesis alterna, para aceptar o rechazarla mediante la lectura del valor P.

4.1.1. Prueba de hipótesis general

Tabla 10

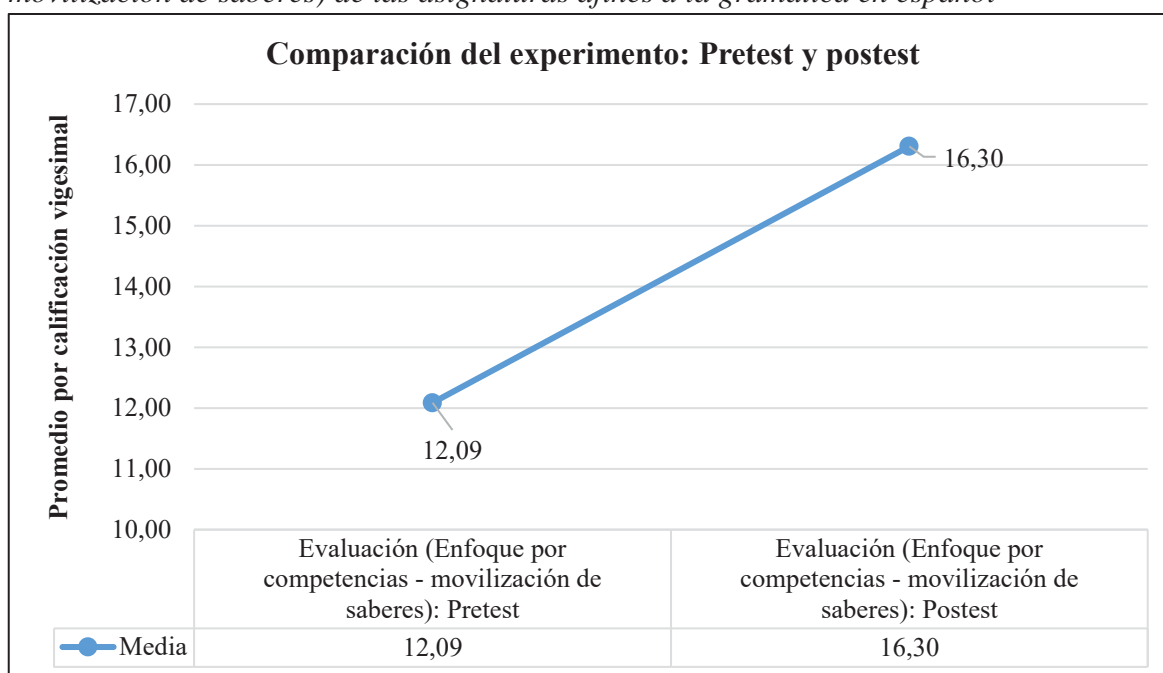
Estadísticos descriptivos de las calificaciones de la evaluación (Enfoque por competencias - movilización de saberes) en asignaturas afines a la gramática en español según el pretest y postest del experimento

Estadísticos	Evaluación (Enfoque por competencias - movilización de saberes): Pretest	Evaluación (Enfoque por competencias - movilización de saberes): Postest
n (muestra)	69	69
Media	12,09	16,30
Desviación estándar	2,17	1,87
Mínimo	7	12
Máximo	18	20

Nota: Elaboración en base al análisis del programa estadístico IBM SPSS, en base a los resultados del pretest y postest.

Figura 9

Resultados de la media del pretest y postest de la evaluación (Enfoque por competencias - movilización de saberes) de las asignaturas afines a la gramática en español



Nota: El recuento esta expresado en promedios para comprender mejor el comportamiento de los datos.

Interpretación:

En la Tabla 10 y Figura 9 se tiene las frecuencias de los estadísticos descriptivos de las calificaciones de la evaluación (Enfoque por competencias - movilización de saberes) en

asignaturas afines a la gramática en español según el pretest y postest del experimento, haciéndose notable una mejora en la media después de la aplicación de la herramienta Kahoot, pasando de 12,09 en el pretest a 16,30 en el postest, entonces se demuestra que el uso de la herramienta Kahoot causa un efecto positivo en la evaluación de la asignatura de gramática en estudiantes del programa del nivel secundario de la Especialidad De Lengua y Literatura del quinto y sexto semestre de la Escuela Profesional de Educación – UNSAAC-2020.

Planteamiento de las hipótesis estadísticas:

H_0 : La evaluación por competencias después de la aplicación del Kahoot no muestra diferencias.

H_1 : La evaluación por competencias después de la aplicación del Kahoot muestra diferencias.

Estadígrafo de contraste Rangos con Signos de Wilcoxon.

Estadísticos de prueba^a

	Evaluación (Enfoque por competencias - movilización de saberes): Postest - Evaluación (Enfoque por competencias - movilización de saberes): Pretest
Z	-6,522 ^b
valor P (bilateral)	<0,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Como el valor P es menor al nivel de significancia del 5%, se acepta la hipótesis alterna y se rechazó la nula:

H_1 : La evaluación por competencias después de la aplicación del Kahoot muestra diferencias.

De esta manera se demuestra la importancia de la aplicación del programa Kahoot en la evaluación por enfoque de competencias de los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Secundaria, especialidad de Lengua y Literatura.

4.1.2. Prueba de hipótesis específicas

Tabla 11

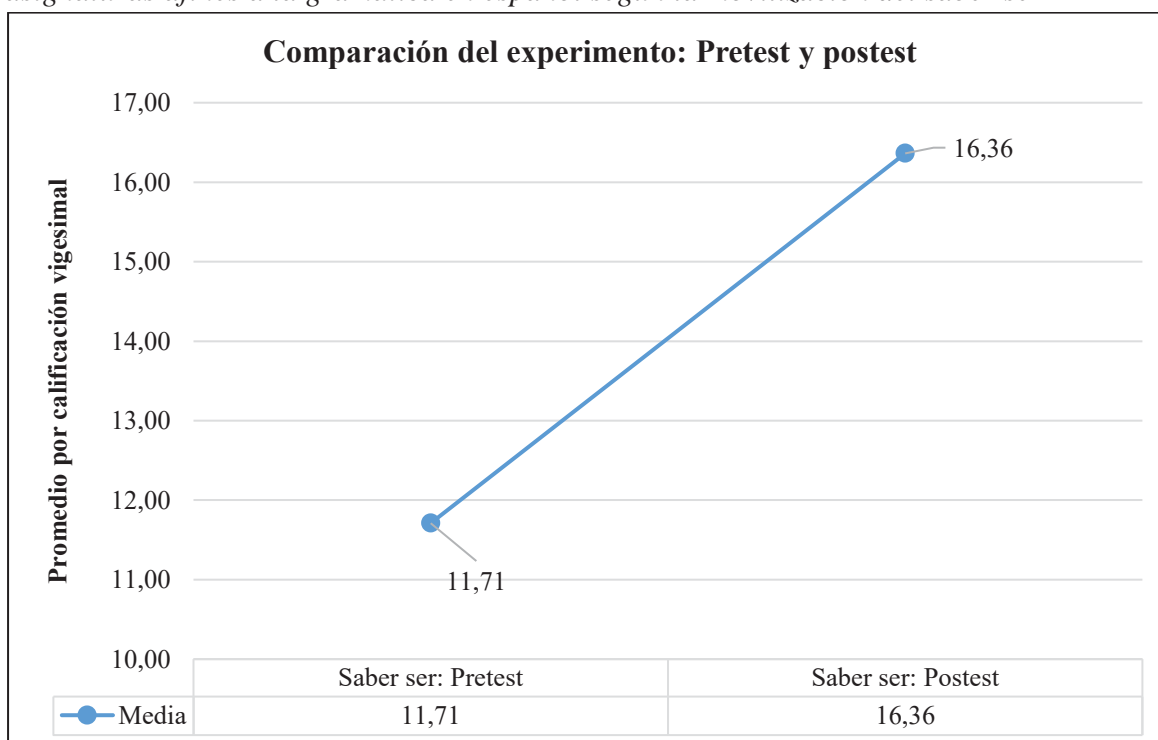
Estadísticos descriptivos de las calificaciones de la evaluación de las asignaturas afines a la gramática en español según la movilización del saber ser según el pretest y postest del experimento

Estadísticos	Saber ser: Pretest	Saber ser: Postest
n (muestra)	69	69
Media	11,71	16,36
Desviación estándar	2,58	2,19
Mínimo	7	12
Máximo	18	20

Nota: Elaboración en base al análisis del programa estadístico IBM SPSS, en base a los resultados del pretest y postest.

Figura 10

Resultados de la media de los puntajes del pretest y postest de la evaluación de las asignaturas afines a la gramática en español según la movilización del saber ser



Nota: El recuento esta expresado en promedios para comprender mejor el comportamiento de los datos.

Interpretación:

En la Tabla 11 y Figura 10 se tiene las frecuencias de los estadísticos descriptivos de las calificaciones de la evaluación de las asignaturas afines a la gramática en español según la

movilización del saber ser según el pretest y posttest del experimento, notando una mejora en la media después de la aplicación de la herramienta Kahoot, pasando de 11,71 en el pretest a 16,36 en el posttest, por lo tanto el uso de la herramienta educativa Kahoot fortalece positivamente la evaluación del saber ser de la asignatura de gramática en estudiantes del programa del nivel secundario de la Especialidad De Lengua y Literatura del quinto y sexto semestre de la Escuela Profesional de Educación – UNSAAC-2020.

Planteamiento de las hipótesis estadísticas:

H_0 : La evaluación por competencias del saber ser después de la aplicación del Kahoot no muestra diferencias.

H_1 : La evaluación por competencias del saber ser después de la aplicación del Kahoot muestra diferencias.

Estadígrafo de contraste Rangos con Signos de Wilcoxon

Estadísticos de prueba^a

	Saber ser: Posttest - Saber ser: Pretest
Z	-6,961 ^b
Sig. asin. (bilateral)	<0,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Como el valor P es menor al nivel de significancia del 5%, se acepta la hipótesis alterna y se rechazó la nula:

H_1 : La evaluación por competencias del saber ser después de la aplicación del Kahoot muestra diferencias.

De esta manera se demuestra la importancia de la aplicación del programa Kahoot en la evaluación por enfoque de competencias específicamente de la dimensión saber ser de los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Secundaria, especialidad de Lengua y Literatura.

Tabla 12

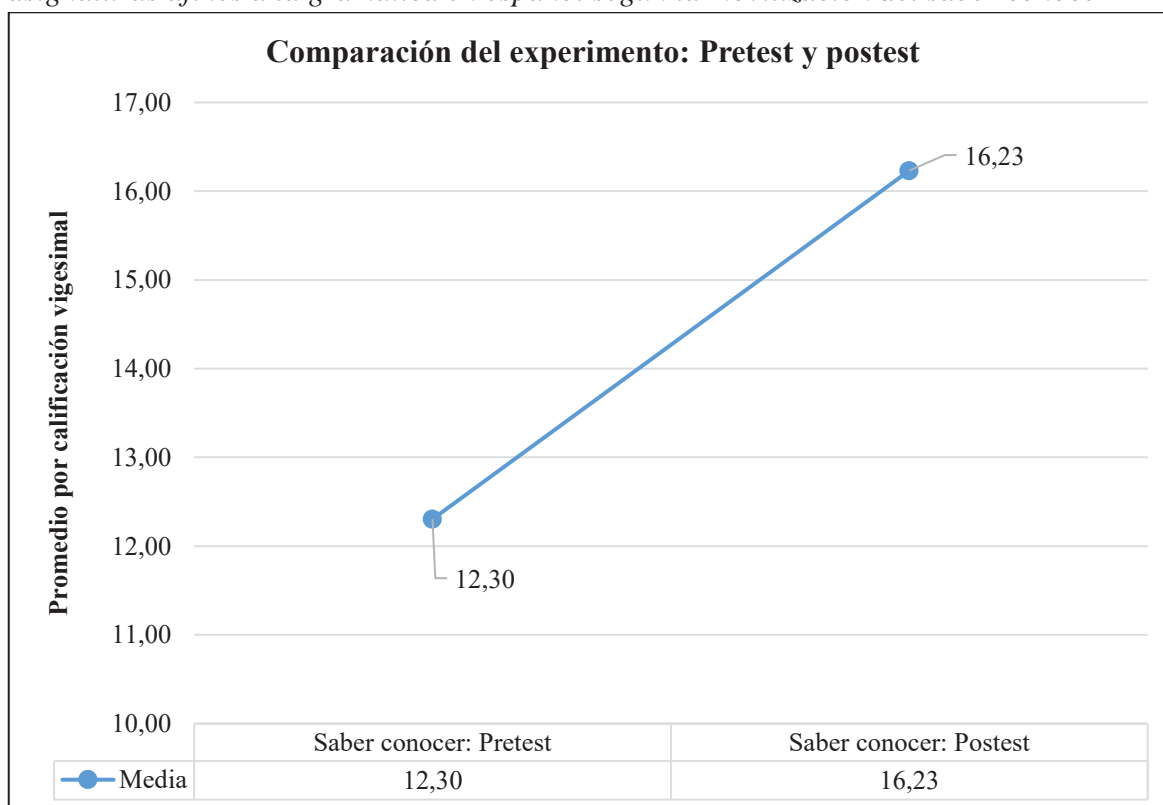
Estadísticos descriptivos de las calificaciones de la evaluación de las asignaturas afines a la gramática en español según la movilización del saber conocer según el pretest y postest del experimento

Estadísticos	Saber conocer: Pretest	Saber conocer: Postest
n (muestra)	69	69
Media	12,30	16,23
Desviación estándar	2,42	1,76
Mínimo	7	12
Máximo	18	20

Nota: Elaboración en base al análisis del programa estadístico IBM SPSS, en base a los resultados del pretest y postest.

Figura 11

Resultados de la media de los puntajes del pretest y postest de la evaluación de las asignaturas afines a la gramática en español según la movilización del saber conocer



Nota: El recuento esta expresado en promedios para comprender mejor el comportamiento de los datos.

Interpretación:

En la Tabla 12 y Figura 11 se tiene las frecuencias de los estadísticos descriptivos de las calificaciones de la evaluación de las asignaturas afines a la gramática en español según la movilización del saber conocer según el pretest y postest del experimento, notando una

mejora en la media después de la aplicación de la herramienta Kahoot, pasando de 12,30 en el pretest a 16,23 en el posttest, así es como el uso de la herramienta educativa Kahoot fortalece positivamente la evaluación del saber conocer de la asignatura de gramática en estudiantes del programa del nivel secundario de la Especialidad De Lengua y Literatura del quinto y sexto semestre de la Escuela Profesional de Educación – UNSAAC-2020.

Planteamiento de las hipótesis estadísticas:

H_0 : La evaluación por competencias del saber conocer después de la aplicación del Kahoot no muestra diferencias.

H_1 : La evaluación por competencias del saber conocer después de la aplicación del Kahoot muestra diferencias.

Estadígrafo de contraste Rangos con Signos de Wilcoxon

Estadísticos de prueba^a

	Saber conocer: Posttest - Saber conocer: Pretest
Z	-6,805 ^b
Sig. asin. (bilateral)	<0,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Como el valor P es menor al nivel de significancia del 5%, se acepta la hipótesis alterna y se rechazó la nula:

H_1 : La evaluación por competencias del saber conocer después de la aplicación del Kahoot muestra diferencias.

De esta manera se demuestra la importancia de la aplicación del programa Kahoot en la evaluación por enfoque de competencias específicamente de la dimensión saber conocer de los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Secundaria, especialidad de Lengua y Literatura.

Tabla 13

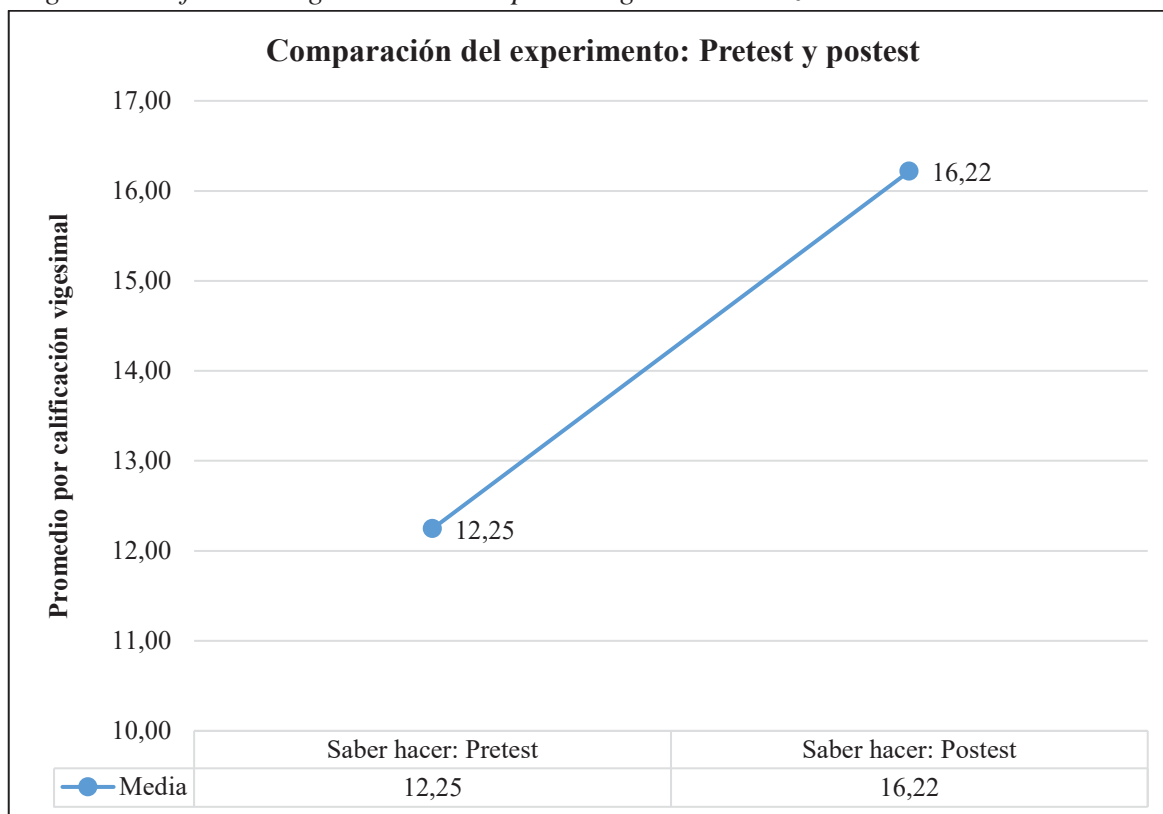
Estadísticos descriptivos de las calificaciones de la evaluación de las asignaturas afines a la gramática en español según la movilización del saber hacer según el pretest y postest del experimento

Estadísticos	Saber hacer: Pretest	Saber hacer: Postest
n (muestra)	69	69
Media	12,25	16,22
Desviación estándar	2,46	1,80
Mínimo	6	12
Máximo	18	20

Nota: Elaboración en base al análisis del programa estadístico IBM SPSS, en base a los resultados del pretest y postest.

Figura 12

Resultados de la media de los puntajes del pretest y postest de la evaluación de las asignaturas afines a la gramática en español según la movilización del saber hacer



Nota: El recuento esta expresado en promedios para comprender mejor el comportamiento de los datos.

Interpretación:

En la Tabla 12 y Figura 11 se tiene las frecuencias de los estadísticos descriptivos de las calificaciones de la evaluación de las asignaturas afines a la gramática en español según la movilización del saber hacer según el pretest y postest del experimento, notando una

mejora en la media después de la aplicación de la herramienta Kahoot, pasando de 12,25 en el pretest a 16,22 en el posttest, de esta manera se demuestra que el uso de la herramienta educativa Kahoot fortalece positivamente la evaluación del saber hacer de la asignatura de gramática en estudiantes del programa del nivel secundario de la Especialidad De Lengua y Literatura del quinto y sexto semestre de la Escuela Profesional de Educación – UNSAAC-2020.

Planteamiento de las hipótesis estadísticas:

H_0 : La evaluación por competencias del saber hacer después de la aplicación del Kahoot no muestra diferencias.

H_1 : La evaluación por competencias del saber hacer después de la aplicación del Kahoot muestra diferencias.

Estadígrafo de contraste Rangos con Signos de Wilcoxon

Estadísticos de prueba^a

	Saber hacer: Postest - Saber hacer: Pretest
Z	-6,875 ^b
Sig. asin. (bilateral)	<0,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Como el valor P es menor al nivel de significancia del 5%, se acepta la hipótesis alterna y se rechazó la nula:

H_1 : La evaluación por competencias del saber hacer después de la aplicación del Kahoot muestra diferencias.

De esta manera se demuestra la importancia de la aplicación del programa Kahoot en la evaluación por enfoque de competencias específicamente de la dimensión saber hacer de los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Secundaria, especialidad de Lengua y Literatura.

CONCLUSIONES

Primera:

El uso de la herramienta educativa Kahoot, promueve una forma diferente, recreativa o interactiva de la asignatura de gramática en estudiantes del programa del secundario de la Especialidad de Lengua y Literatura. Posibilitando su utilización por parte de los docentes de la universidad en los estudiantes universitarios, porque favorece una evaluación centrada en las competencias, el cual es exigencia vigente en la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, a través de la movilización de los saberes, tales como: saber ser, saber conocer y saber hacer, en tal sentido se fomenta el desarrollo de las competencias previstas en los sílabos de las asignaturas. Esta afirmación es evidente por los estadísticos descriptivos, donde los resultados del pretest indican que la mayoría alcanza un nivel malo del 69,6% y en el post test logran un nivel regular el 47,85 y bueno en un 33,3%.

Segunda:

La utilización de la herramienta educativa Kahoot fortalece positivamente la evaluación del saber ser de la asignatura de gramática en estudiantes del programa del nivel secundario de la Especialidad de Lengua y Literatura del quinto y sexto semestre de la Escuela Profesional de Educación, debido a que favorece la sensibilización, personalización de la información, siendo esta más recreativa e intuitiva para los estudiantes y así mismo generar cooperación o concursos entre ellos mismos, lo cual se evidencia por los resultados del pretest donde la mayoría alcanza un nivel malo del 59,4% y en el post test logran un nivel regular del 44,9% y bueno en un 34,8% de los casos.

Tercera:

La aplicación de la herramienta educativa Kahoot fortalece positivamente la evaluación del saber conocer de la asignatura de gramática en estudiantes del programa del nivel secundario de la Especialidad de Lengua y Literatura del quinto y sexto semestre de la Escuela Profesional de Educación, porque la herramienta educativa Kahoot posibilita

evaluar los conocimientos descontextualizados, conocer la forma en como los estudiantes procesan u manejan la información. Esta afirmación se valida porque los resultados del pretest indican en su mayoría un nivel malo del 55,1% y en el post test pasan a lograr un nivel regular del 53,6% y bueno en un 36,2%.

Cuarta:

La implementación de la herramienta educativa Kahoot fortalece positivamente la evaluación del saber hacer de la asignatura de gramática en estudiantes del programa del nivel secundario de la Especialidad de Lengua y Literatura del quinto y sexto semestre de la Escuela Profesional de Educación, posibilitando la evaluación de las capacidades, habilidades y destrezas de los estudiantes, mediante una motivación establecida por herramienta Kahoot, al tratarse de un programa o aplicación que posibilita una nueva experiencia, favoreciendo a mayor atención y aprendizaje del estudiante universitario. Lo antes señalado se confirma porque los resultados del pretest indican en su mayoría un nivel malo del 58% y en el post test pasan a lograr un nivel regular del 59,4% y bueno en un 30,4%.

RECOMENDACIONES

Primera:

Sugerir al Director del Departamento Académico de Educación, para que se implementen capacitaciones en la utilización de la herramienta educativa Kahoot, previa coordinación la Red de Comunicaciones de la UNSAAC, para favorecer a toda la comunidad universitaria, especialmente al personal docente. Lo cual favorecerá en la movilización de los saberes, más aún en el desarrollo de las competencias de los estudiantes universitarios.

Segunda:

Proponer a Dirección de Estudios Generales de la UNSAAC, la implementación de una capacitación en la utilización de nuevas herramientas digitales para la evaluación de los estudiantes universitarios en las distintas escuelas profesionales, especialmente en los primeros años de formación profesional.

Tercera:

Sugerir al Director del Departamento Académico de Educación, una vez realizado la capacitación, la utilización de la herramienta educativa Kahoot, asimismo fomentar su uso, teniendo en cuenta los alcances de la investigación.

Cuarta:

Recomendar a los docentes de la UNSAAC, el uso de nuevas herramientas tecnológicas o digitales para realizar la evaluación parcial en los posteriores semestres académicos, porque los resultados muestran que se pueden obtener excelentes resultados, especialmente por favorecer el desarrollo de las competencias previstas en los sílabos.

BIBLIOGRAFÍA

- Arias, F. G. (2012). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica*. Caracas: Editorial Episteme, C.A.
- Arias, J. L. (2020). *Proyecto de tesis. Guía para la elaboración* (1ra ed.). Arequipa, Perú: Agogocursos.
- Ávila, J., Flores, J., Rojas, C., Sáez, F., Inostroza, D., Campbell, C., & Díaz, C. (2019). *Herramientas tecnológicas para innovar en el aula universitaria*. Bío Bío: Unidad de Investigación y Desarrollo Docente de la Universidad de Concepción.
- Bejarano, Y. P. (2019). *Estudio del caso Kahoot: un ejemplo de gamificación en las aulas de aprendizaje*. Bogotá: Universidad Nacional de Rosario.
- Clark, D., Nelson, B., Chang, H., Martínez, G. M., Slack, K., & D'Angelo, C. (2011). Exploring newtonian mechanics in a conceptually-integrated digital game: Comparison of learning and affective outcomes for students in Taiwan and the United States. *Computers & Education*, 2178-2195.
- Córdova, K. G., & Pérez, R. A. (2020). *Uso del programa Kahoot en estudiantes de 2° de secundaria en la institución educativa los educadores del distrito de San Luis*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper Perennial Modern Classics.
- Del Cerro, G. (2015). Aprender jugando, resolviendo: Diseñando experiencias positivas de aprendizaje. *XII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria. Educar para transformar: Aprendizaje experiencial* (págs. 237-244). Madrid: Universidad Europa de Madrid.
- Díaz, F., & Hernández, G. (2007). Una propuesta metodológica para la evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Innovaciones de Negocios*, 307-404.
- Freire, P. (1990). *La naturaleza política de la educación. Cultura, poder y liberación*. Barcelona: Paidós.
- Gallegos, J. (2015). Kahoot! La mejor manera de aprender es jugando. *Revista para el Aula*, 48-49.
- García, J. M. (2012). *Fundamentos pedagógicos de la evaluación*. Madrid: Síntesis.
- González, M. (2012). *La evaluación formativa y la evaluación por competencias*. La Habana: Editorial Universitaria.
- Gullickson, A. R. (2007). *The joint committee on standards for educational evaluation*. Bilbao: Mensajero.

- Gutiérrez, A. (2019). *Implementación de herramientas de evaluación en tiempo real: Una experiencia práctica con Kahoot!, Plickers y Quizizz*. Tenerife: Universidad de La Laguna.
- Hamodi, C. (2014). *La evaluación formativa y compartida en educación superior: un estudio de caso*. Valladolid: Universidad de Valladolid.
- Hanus, M., & Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers & Education*, 152-161.
- Hernández, P. (2017). Kahoot! cuestionarios y encuestas en línea. *Ministerio de Educación Pública*, 1-11.
- Hernández, R., & Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México DF: McGraw - Hill Interamericana Editores, S.A. de C. V.
- Hoyo, G. (2017). *Kahoot como herramienta para reconocer progresos en el aprendizaje*. Almería: Universidad de Almería.
- Hualpa, L. G. (2019). *Técnicas e instrumentos de evaluación utilizados por los docentes a los estudiantes del programa de estudios de educación inicial de la Facultad de Ciencias de la Educación - UNA Puno*. Puno: Universidad Nacional del Altiplano.
- Iafrancesco, G. (2004). *La evaluación integral del aprendizaje: Fundamentos y estrategias*. Bogotá: Editorial Magisterio.
- Iwamoto, D. H., Hargis, J., Taitano, E. J., & Vuong, K. (2017). Analyzing the efficacy of the testing effect using kahoot on student performance. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 80-93.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-Based methods and strategies for training and education*. San Francisco: John Wiley & Sons.
- Laski, E., & Siegler, R. (2014). Learning from number board games: You learn what you encode. *Developmental psychology*, 853-864.
- Lee, J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly*, 146-151.
- Londoño, M. (2018). Kahoot: una herramienta perfecta para llevar el juego a la sala de clase. *Elige Educar*, 1-12.
- Maldonado, B. E. (2019). *a plataforma Kahoot y la comprensión lectora en primaria en la institución educativa N° 0137 Miguel Grau Seminario, San Juan de Lurigancho 2019*. Lima: Universidad César Vallejo.

- Martínez, C. (2016). *La senda del maestro: Experiencias de gamificación en el aula universitaria. FES-Federación Española de Sociología*. Lleida: Universidad de Lleida.
- Martínez, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Opción*, 252-277.
- Martínez, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: Aprender jugando. El caso de Kahoot. *Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 252-277.
- Mateo, J. (2000). *La evaluación educativa, su práctica y otras metáforas*. Barcelona: Alfaomega.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. New York: The Penguin Press.
- Montalván, D. (2017). *Características asociadas a la evaluación formativa y su relación con el aprendizaje de habilidades matemáticas en estudiantes de la Carrera Profesional de Administración de Empresas de la Universidad Privada SISE, 2016*. Lima: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- Muñoz, M. (2016). *Las TIC en educación: Kahoot, como propuesta de gamificación e innovación educativa para Educación Secundaria en Educación Física*. Toledo: Universidad Internacional de La Rioja.
- Olmos, R. (2017). Kahoot: ¡Un, dos, tres! Análisis de una aplicación de cuestionarios. *Didáctica de Las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 51-56.
- Pardo, F. C. (2019). *Aplicación del Kahoot como herramienta didáctica para la mejora del dominio de unidades sintácticas del idioma inglés en estudiantes universitarios*. Lima: Universidad San Martín de Porres.
- Pastor, V. (2009). *Evaluación formativa y compartida en educación superior. "Propuestas, técnicas, instrumentos y experiencias"*. Madrid: Narcea Ediciones.
- Pérez, H. E. (2008). *Estadística para las ciencias sociales, del comportamiento y de la salud*. México, DF: Cengage Learning Editores, S.A.
- Pintor, P. (2017). Gamificando con Kahoot en evaluación formativa. *Infancia, Educación y Aprendizaje (IEYA)*, 3(2), 112-117.
- Popham, W. J. (1980). *Problemas y técnicas de la evaluación educativa*. Madrid: Anaya.
- REDINE. (2018). *Innovative strategies for Higher Education in Spain*. Eindhoven, Netherlands: Adaya Press.
- Ríos, R. R. (2017). *Metodología para la investigación y redacción*. Málaga, España: Editorial Servicios Académicos Intercontinentales S.L.

- Rodríguez, L. (2017). Smartphones y aprendizaje: el uso de Kahoot en el aula universitaria. *Mediterránea*, 181-190.
- Roig-Vila, R., Lledó, A., Antolí, J. M., & Pellín, N. (2018). La aplicación Kahoot! para motivar la participación activa en el Aula. *Redes de Investigación en Docencia Universitaria*, 340-353.
- Rotger, B. (1990). *Evaluación formativa*. Madrid: Editorial Cincel.
- Santos, M. (2002). Una flecha en la diana. La evaluación como aprendizaje. *Andalucía Educativa*, 7.
- Serafin, I. (06 de Junio de 2020). *Aprender Jugando: Kahoot!* Obtenido de INED21: <https://ined21.com/kahoot/>
- Stufflebeam, D., & Shinkfield, A. (1995). *Evaluación sistemática – guía teórica y práctica*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- Su, C., & Cheng, C. (2015). A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements. *Journal of Computer Assisted Learning*, 268-286.
- Tenbrink, T. D. (2006). *Evaluación: Guía práctica para profesores*. Madrid: Narcea.
- Tobón, S. (2013). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación*. Bogotá: Editorial ECOE.
- Triola, M. F. (2018). *Estadística* (12va ed.). México DF: Pearson Hispanoamérica.
- Vázquez, L. A. (2011). *Incidencia de los instrumentos de evaluación en el desarrollo de las competencias metacognitivas de los estudiantes del primer año de la Facultad de Pedagogía, Psicología y educación de la Universidad Católica de Cuenca en el tercer trimestre del año lect.* Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Zapana, L. J. (2019). *Influencia de la evaluación formativa en el proceso de autorregulación de los estudiantes de la carrera profesional de educación primaria del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Arequipa 2018*. Arequipa: Universidad Nacional San Agustín de Arequipa.

ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Tema: Kahoot como herramienta educativa en la evaluación de la asignatura de gramática en estudiantes del programa del nivel secundario de la Especialidad De Lengua y Literatura del quinto y sexto semestre de la Escuela Profesional de Educación – UNSAAC-2020.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES / DIMENSIONES	METODOLOGÍA	POBLACION, TÉCNICAS, INSTRUMENTOS
<p>PROBLEMA GENERAL: ¿Cuál es el efecto que causa el uso de la herramienta educativa Kahoot en la evaluación de la asignatura de gramática en estudiantes del programa del nivel secundario de la Especialidad de Lengua y Literatura del quinto y sexto semestre de la Escuela Profesional de Educación – UNSAAC-2020?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL: Explicar el efecto causado por el uso de la herramienta educativa Kahoot en la evaluación de la asignatura de gramática en estudiantes del programa del nivel secundario de la Especialidad de Lengua y Literatura del quinto y sexto semestre de la Escuela Profesional de Educación – UNSAAC-2020.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL: El uso de la herramienta educativa Kahoot causa un efecto positivo en la evaluación de la asignatura de gramática en estudiantes del programa del nivel secundario de la Especialidad De Lengua y Literatura del quinto y sexto semestre de la Escuela Profesional de Educación – UNSAAC-2020.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE:</p> <p>Herramienta educativa Kahoot</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Recurso interactivo ▪ Recurso dinámico ▪ Recurso sencillo <p>VARIABLE DEPENDIENTE:</p>	<p>ALCANCE DE INVESTIGACIÓN:</p> <p>La investigación es explicativa (Hernández & Mendoza, 2018).</p> <p>DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN</p> <p>Experimental – Preexperimental (Hernández & Mendoza, 2018).</p>	<p>POBLACIÓN Asciende a un total de 308 estudiantes de la especialidad de Lengua y Literatura, matriculados en el Semestre Académico 2020-II.</p> <p>MUESTRA 30 estudiantes de la asignatura de Sintaxis del Español.</p> <p>MUESTREO No probabilístico intencional</p>
<p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS:</p> <p>a) ¿Cuál es el efecto que causa el uso de la herramienta educativa Kahoot en la evaluación del saber ser de la asignatura de gramática en estudiantes del programa del nivel secundario de la Especialidad de Lengua y Literatura del quinto y sexto semestre de la Escuela Profesional de Educación – UNSAAC-</p>	<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</p> <p>a) Determinar el efecto que causa el uso de la herramienta educativa Kahoot en la evaluación del saber ser de la asignatura de gramática en estudiantes del programa del nivel secundario de la Especialidad de Lengua y Literatura del quinto y sexto semestre de la Escuela Profesional de</p>	<p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS:</p> <p>a) El uso de la herramienta educativa Kahoot fortalece positivamente la evaluación del saber ser de la asignatura de gramática en estudiantes del programa del nivel secundario de la Especialidad De Lengua y Literatura del quinto y sexto semestre de la Escuela Profesional de Educación – UNSAAC-</p>	<p>Evaluación en el enfoque por competencias</p> <p>(Movilización de saberes)</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Saber ser ▪ Saber conocer ▪ Saber hacer 		<p>TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN</p> <p>Las técnicas por usar son:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Encuesta <p>Instrumentos de recolección</p> <p>A cada técnica le corresponde su propio instrumento de los mencionado anteriormente respectivamente se tiene:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Cuestionario

<p>2020?</p> <p>b) ¿Cuál es el efecto que causa el uso de la herramienta educativa Kahoot en la evaluación del saber conocer de la asignatura de gramática en estudiantes del programa del nivel secundario de la Especialidad de Lengua y Literatura del quinto y sexto semestre de la Escuela Profesional de Educación – UNSAAC-2020?</p> <p>c) ¿Cuál es el efecto que causa el uso de la herramienta educativa Kahoot en la evaluación del saber hacer de la asignatura de gramática en estudiantes del programa del nivel secundario de la Especialidad de Lengua y Literatura del quinto y sexto semestre de la Escuela Profesional de Educación – UNSAAC-2020?</p>	<p>Educación – UNSAAC-2020.</p> <p>b) Determinar el efecto que causa el uso de la herramienta educativa Kahoot en la evaluación del saber conocer de la asignatura de gramática en estudiantes del programa del nivel secundario de la Especialidad de Lengua y Literatura del quinto y sexto semestre de la Escuela Profesional de Educación – UNSAAC-2020.</p> <p>c) Determinar el efecto que causa el uso de la herramienta educativa Kahoot en la evaluación del saber hacer de la asignatura de gramática en estudiantes del programa del nivel secundario de la Especialidad de Lengua y Literatura del quinto y sexto semestre de la Escuela Profesional de Educación – UNSAAC-2020.</p>	<p>2020.</p> <p>b) El uso de la herramienta educativa Kahoot fortalece positivamente la evaluación del saber conocer de la asignatura de gramática en estudiantes del programa del nivel secundario de la Especialidad De Lengua y Literatura del quinto y sexto semestre de la Escuela Profesional de Educación – UNSAAC-2020.</p> <p>c) El uso de la herramienta educativa Kahoot fortalece positivamente la evaluación del saber hacer de la asignatura de gramática en estudiantes del programa del nivel secundario de la Especialidad De Lengua y Literatura del quinto y sexto semestre de la Escuela Profesional de Educación – UNSAAC-2020.</p>			
--	---	--	--	--	--

ANEXO 2

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Tema: Kahoot como herramienta educativa en la evaluación de la asignatura de gramática en estudiantes del programa del nivel secundario de la Especialidad De Lengua y Literatura del quinto y sexto semestre de la Escuela Profesional de Educación – UNSAAC-2020.

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Herramienta educativa Kahoot	Martínez (2017) señala que fue diseñada por el profesor Alf Inge Wang en el año 2013, definiéndola: «... es una plataforma de aprendizaje mixto basado en el juego, permitiendo a los educadores y estudiantes investigar, crear, colaborar y compartir conocimientos. Se ofrece a los estudiantes una voz en el aula, y permite a los educadores que se dediquen y centren sus estudiantes a través del juego y la creatividad» (p.265).	La herramienta educativa Kahoot es un recurso dinámico que propicia respuestas y discusiones, es interactivo, porque solamente se necesita conexión a internet y es sencillo de programar una tarea o juego de evaluación y compartirlo con los estudiantes.	Recurso interactivo	<ul style="list-style-type: none"> - Recreativo - Herramientas de aprendizaje - Inclusión de videos de YouTube
			Recurso dinámico	<ul style="list-style-type: none"> - Diversidad de herramientas - Interactuar con contenido
			Recurso sencillo	<ul style="list-style-type: none"> - Conexión móvil, Tablet y de escritorio - Crear cuestionarios de diferente complejidad
Evaluación en el enfoque por competencias (Movilización de saberes)	Se fundamenta en el grado de valoración de desarrollo de las competencias del estudiante dentro de un determinado módulo o unidad didáctica, para determinar la promoción de los estudiantes, también está estrechamente relacionado con el fin de mejorar la calidad de los procesos didácticos,	La evaluación de las competencias requiere de la construcción de un modelo pedagógico, en este caso orientado en la movilización de los saberes: ser, conocer y hacer.	Saber ser	<ul style="list-style-type: none"> - Sensibilización - Personalización de la información - Cooperación
			Saber conocer	<ul style="list-style-type: none"> - Conocimientos descontextualizados - Procesar información - Manejar información

	llevándose a cabo la mediación pedagógica, posibilitando la detección de dificultades (Tobón, 2013, pp.326-329).		Saber hacer	<ul style="list-style-type: none"> - Capacidades - Habilidades - Destrezas - Acción
--	--	--	-------------	---

Fuente: Adaptación realizada de Martínez (2017) respecto a las herramientas digitales para aprender jugando, caso específico del Kahoot y la evaluación o valoración de las competencias de los estudiantes, especialmente en el ámbito universitario considerando a Tobón (2013).

ANEXO 3**MATRIZ DE RECOLECCIÓN DE DATOS DE LOS INSTRUMENTOS**

Tema: Kahoot como herramienta educativa en la evaluación de la asignatura de gramática en estudiantes del programa del nivel secundario de la Especialidad De Lengua y Literatura del quinto y sexto semestre de la Escuela Profesional de Educación – UNSAAC-2020.

3.1. Matriz de recolección de datos de la variable herramienta educativa Kahoot.

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	#ÍTEMS	%	ESCALA VALORATIVA	INSTRUMENTO
Herramienta educativa Kahoot	1.1. Recurso interactivo	1.1.1. Recreativo	1. Prueba de conocimientos de Kahoot	4	50%	Escala de medición: Nominal Puntuación de 0 a 1. 0 = No 1 = Si	Lista de cotejo (Revisión de las bondades de la herramienta educativa Kahoot)
		1.1.2. Herramientas de aprendizaje	2. Recoger opiniones 3. Utilización de rompecabezas				
		1.1.3. Inclusión de videos de Youtube	4. Enlazar videos de Youtube para la evaluación de los estudiantes				
	1.2. Recurso dinámico	1.2.1. Diversidad de herramientas	5. Utilización de diapositivas	2	25%		
		1.2.2. Interactuar con contenido	6. Aplicación de Question bank				
	1.3. Recurso sencillo	1.3.1. Conexión móvil, Tablet y de escritorio	7. Elaboración de encuestas con móvil, Tablet y PC.	2	25%		
1.3.2. Crear cuestionarios de diferente complejidad		8. Importar archivos en Microsoft Excel					

3.2. Matriz de recolección de datos de la variable evaluación

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	#ÍTEMS	%	ESCALA VALORATIVA	INSTRUMENTO
Evaluación en el enfoque por competencias	2.1. Saber ser	2.1.1. Sensibilización	La gramática en correspondencia con la redacción de textos. Criterio 1: Cómo atrapar la atención del lector. 1. ¿Cuál es la importancia de escribir mejor?	3	30%	Escala de medición: Discreta Puntuación de 0 a 20. Puntuación vigesimal. Baremo: [0-10]=Malo [11-13]=Regular [14-17]=Bueno [18-20]=Excelente	Cuestionario
		2.1.2. Personalización de la información	2. Indica las palabras que tienen en común las siguientes composiciones:				
		2.1.3. Cooperación	3. ¿Por qué es importante compartir el texto a producir con personas afines al tema para que lo lean o revisen?				
	2.2. Saber conocer	2.2.1. Conocimientos descontextualizados	Criterio 2: Potenciar la oración 4. En las siguientes composiciones reconoce el verbo.	3	30%		
		2.2.2. Procesar información	5. Indica las oraciones con expresiones menos claras (No se comprenden fácilmente) o que utilizan sustantivos sospechosos.				
		2.2.3. Manejar información	6. Convierte las siguientes oraciones en expresiones más claras (Cambia por verbos).				
	2.3. Saber hacer	2.3.1. Capacidades	Criterio 3: Narrar con verbos 7. Indica cuales son los tiempos verbales que se indican en el siguiente caso:	4	40%		
		2.3.2. Habilidades	8. Indica cuales son los verbos y en el tiempo que indica el texto.				
		2.3.3. Destrezas	Criterio 4: Reducir palabras 9. ¿Cuáles son las sílabas en el siguiente texto?				
		2.3.4. Acción	10. En el siguiente caso, para lograr escribir de forma más sencilla, considerando el cambio por sustantivos sería:				

Nota: El estudio ha propuesto y ejecutado un instrumento relacionado con el proceso de enseñanza de la asignatura de gramática en estudiantes de la Especialidad de Lengua Literatura de la Escuela Profesional de Educación Secundaria, teniendo en cuenta la necesidad de los estudiantes universitarios en la redacción o producción de diversos textos, necesarios para en un futuro puedan desarrollar sus trabajos de investigación (Monografías, tesinas y tesis) así mismo contribuya en su desarrollo profesional, con un mejor desempeño en el Área de Comunicación; teniéndose en cuenta los siguientes aspectos: Como atrapar la atención del lector, potenciar la oración, narrar con verbos y reducir palabras.

ANEXO 4

INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE DATOS


**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL
CUSCO**
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN**
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
**EVALUACIÓN GRAMATICAL DE LA ESCRITURA DE TEXTOS ACADÉMICOS CON
LA HERRAMIENTA EDUCATIVA KAHOOT
(PRE-TEST)**

Fecha de aplicación: ____ / ____ / ____

Datos genéricos del estudiante:

Edad: _____

Sexo: Femenino () Masculino ()

Semestre cursado: _____

Indicaciones:

Estimad@ estudiante.

A continuación, se tiene la siguiente batería de preguntas elaboradas en el programa Kahoot. Pon a prueba tu conocimiento con respecto a la redacción de textos académicos, teniendo en cuenta los criterios gramaticales según las pautas: Como atrapar la atención del lector, potenciar la oración, narrar con verbos y reducir palabras.

Criterio 1: Cómo atrapar la atención del lector.

1. ¿Cuál es la importancia de escribir mejor?
 - a) **Lograr el desarrollo de la competencia comunicativa discursiva**
 - b) Ampliar el vocabulario
 - c) Redactar textos científicos
 - d) Redactar la tesis de pre y posgrado

2. Indica las palabras que tienen en **común** las siguientes composiciones:

Desde el principio de la historia, los seres humanos se han enfrentados a...
 Hoy en día, nuestro país atraviesa una situación sanitaria...
 Estamos en unos tiempos...
 A lo largo de los últimos años las investigaciones...

- a) Hoy día, actualmente, de los últimos años, desde el principio.
- b) Estamos en otros tiempos, hoy día, actualmente, de los últimos años, desde el principio.
- c) Hoy día, actualmente, de los últimos años, desde el principio, en unos tiempos.
- d) **Hoy día, de los últimos años, desde el principio, estamos en.**

3. Las siguientes oraciones, debido a que resultan ser más atractivas.

Hace tres años, nuestra empresa estaba...
 Los últimos cinco años ha crecido el número de pacientes...
 En enero de 1949 sucedió algo extraordinario...

- a) Las fechas dotan de una idea superficial, generando mayor interés.
 - b) Ubicar en un tiempo específico, contribuye a generar opiniones diversas.
 - c) **La mente se ubica mejor en el tiempo, generando mayor interés.**
 - d) El texto se hace más confuso e incomprensible.
4. ¿Por qué es importante REVISAR en grupo el texto a producir, de ahí surge la importancia del borrador del texto?
- a) Proponen cambios y desechan tu texto.
 - b) Proporcionan un aporte importante con su opinión.
 - c) **Favorece a mejorar la redacción del texto.**
 - d) Genera más confusiones en los futuros lectores.

Criterio 2: Potenciar la oración.

5. En las siguientes composiciones reconoce el verbo.

Camélidos que corren por la cordillera asustados...
 Nubes que avanzan aglutinadas...
 Agua que fluye en el campo...
 Pacientes que esperan ser atendidos con prontitud...

- a) Esperan, aglutinadas, avanzan, fluye.
 - b) **Esperan, corren, avanzan, fluye.**
 - c) Corre, esperan, espera, fluye.
 - d) Aglutinadas, corren, avanzan, fluye.
6. Indica las oraciones con expresiones menos claras (No se comprenden fácilmente) o que utilizan sustantivos sospechosos.

- El crédito permitirá la financiación de las empresas.
- **El crédito permitirá financiar las empresas. (Correcto)**
- El padre ofreció como compensación una paga extra a sus hijos.
- **El padre compensó a sus hijos con una paga extra. (Correcto)**

7. Convierte las siguientes oraciones en expresiones más claras (Cambia por verbos).

- Los artistas están en disponibilidad de crear.
-

- La marginación de los pobres es una lacra.
-

- Para salir de la crisis se necesita dedicación al trabajo.
-

Criterio 3: Narrar con verbos.

8. Indica cuales son los tiempos verbales que se indican en el siguiente caso:

El tren partió de Málaga a 100 kilómetros por hora. Cinco kilómetros después alcanza los 300 km/h, velocidad que mantendrá hasta poco antes de llegar a Córdoba. El conductor, como es habitual, lleva a bordo la hoja de ruta y las velocidades máximas. En el kilómetro 54, una señal le avisó de la cercanía de la bifurcación de Córdoba. El conductor no le hará caso, y el tren descarriló produciendo muchas víctimas.

- a) Pasado y futuro.
- b) Presente y futuro.
- c) Pasado y presente.
- d) **Pasado, presente y futuro.**

9. Indica cuales son los verbos en tiempo presente que indica el texto.

El tren parte de Málaga a 100 kilómetros por hora. Cinco kilómetros después alcanza los 300 km/h, velocidad que mantiene hasta poco antes de llegar a Córdoba. El conductor, como es habitual, lleva a bordo la hoja de ruta, y las velocidades máximas. En el kilómetro 54, una señal le avisa de la cercanía de la bifurcación de Córdoba. El conductor no le hace caso, y el convoy descarrila produciendo muchas víctimas.

- a) Parte, alcanza, mantiene, lleva, avisa, hace, produce.
- b) Parte, alcanza, velocidad, lleva, avisa, hace, descarrila.
- c) **Parte, alcanza, mantiene, lleva, avisa, hace, descarrila.**
- d) Parte, alcanza, abordo, lleva, avisa, hace, descarrila.

Criterio 4: Reducir palabras.

10. ¿Cuáles son las sílabas en el siguiente texto? Escribe un mínimo de tres.

La visibilidad en estas carreteras es defectuosa debido a los condicionantes atmosféricos. Hay mucha pluviometría en esta zona del trópico. Eso crea una problemática en la accesibilidad a las abarrotadas aldeas circundantes.

Respuesta: *visibilidad, pluviometría, abarrotadas, problemática, circundantes, accesibilidad, condicionantes.*

11. En el siguiente caso, para lograr escribir de forma más sencilla, considerando el cambio de las sílabas por sustantivos sería:

La visibilidad en estas carreteras es defectuosa debido a los condicionantes atmosféricos. Hay mucha pluviometría en esta zona del trópico. Eso crea una problemática en la accesibilidad a las abarrotadas aldeas circundantes.

Respuesta:

La visión en estas carreteras es defectuosa debido a las condiciones atmosféricas. Hay mucha lluvia en esta zona del trópico. Esto crea problemas de acceso a las aldeas cercanas.



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL
CUSCO**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

**EVALUACIÓN GRAMATICAL DE LA ESCRITURA DE TEXTOS ACADÉMICOS CON
LA HERRAMIENTA EDUCATIVA KAHOOT
(POS-TEST)**

Fecha de aplicación: ____/____/____

Datos genéricos del estudiante:

Edad: _____

Sexo: Femenino () Masculino ()

Semestre cursado: _____

Indicaciones:

Estimad@ estudiante.

A continuación, se tiene la siguiente batería de preguntas elaboradas en el programa Kahoot. Pon a prueba lo aprendido en clase, con respecto a la redacción de textos académicos, teniendo en cuenta los criterios gramaticales según los criterios: Como atrapar la atención del lector, potenciar la oración, narrar con verbos y reducir palabras.

Criterio 1: Cómo atrapar la atención del lector.

1. ¿Cuál es la importancia de escribir mejor?
 - e) Lograr el desarrollo de la competencia comunicativa discursiva
 - f) Ampliar el vocabulario
 - g) Redactar textos científicos
 - h) Redactar la tesis de pre y posgrado
2. Indica las palabras que tienen en **común** las siguientes composiciones:

**Desde el principio de la historia, los seres humanos se han enfrentados a...
Hoy en día, nuestro país atraviesa una situación sanitaria...
Estamos en unos tiempos...
A lo largo de los últimos años las investigaciones...**

- a) Hoy día, actualmente, de los últimos años, desde el principio.
- b) Estamos en otros tiempos, hoy día, actualmente, de los últimos años, desde el principio.
- c) Hoy día, actualmente, de los últimos años, desde el principio, en unos tiempos.
- d) **Hoy día, actualmente, de los últimos años, desde el principio, estamos en.**

3. Las siguientes oraciones, porque resultan ser más atractivas.

Hace tres años, nuestra empresa estaba...
 Los últimos cinco años ha crecido el número de pacientes...
 En enero de 1949 sucedió algo extraordinario...

- a) Las fechas dotan de una idea superficial, generando mayor interés.
- b) Ubicar en un tiempo específico, contribuye a generar opiniones diversas opiniones.
- c) **Al leer la mente se ubica mejor en el tiempo, generando mayor interés.**
- d) El texto se hace más confuso e incomprensible.

4. Combina los siguientes párrafos, de tal forma que se comprenda mejor en un solo párrafo.

Vivimos en una época en que la degradación ambiental y la sobreexplotación de los recursos naturales están deteriorando a gran velocidad nuestro planeta. El rápido crecimiento de la población y la industrialización, unidos al consumo, degradan el entorno con enorme celeridad.

Ciudad de México se ha convertido en el ejemplo de cómo el hombre puede administrarse su propio veneno. Veinte millones de personas y sus dos millones de vehículos, todos hacinados en 1.485 kilómetros cuadrados, la han convertido en una de las más contaminadas del planeta. Lo sorprendente es que los mexicanos se han acostumbrado a este modo de vida.

Texto combinado:

Criterio 2: Potenciar la oración.

5. En las siguientes composiciones reconoce el verbo.

Camélidos que corren por la cordillera asustados...
 Nubes que avanzan aglutinadas...
 Agua que fluye en el campo...
 Pacientes que esperan ser atendidos con prontitud...

- a) Esperan, aglutinadas, avanzan, fluye.
- b) Esperan, corren, avanzan, fluye.**
- c) Corre, esperan, espera, fluye.
- d) Aglutinadas, corren, avanzan, fluye.

6. Indica las oraciones con expresiones menos claras (No se comprenden fácilmente) o que utilizan sustantivos sospechosos.

- El crédito permitirá la financiación de las empresas.
- **El crédito permitirá financiar las empresas. (Correcto)**
- El padre ofreció como compensación una paga extra a sus hijos.
- **El padre compensó a sus hijos con una paga extra. (Correcto)**

7. Convierte las siguientes oraciones en expresiones más claras (Cambia por verbos).

- Los artistas están en disponibilidad de crear.

-
- La marginación de los pobres es una lacra.

-
- Para salir de la crisis se necesita dedicación al trabajo.
-

Criterio 3: Narrar con verbos.

8. Indica cuales son los tiempos verbales que se indican en el siguiente caso:

El tren partió de Málaga a 100 kilómetros por hora. Cinco kilómetros después alcanza los 300 km/h, velocidad que mantendrá hasta poco antes de llegar a Córdoba. El conductor, como es habitual, lleva a bordo la hoja de ruta y las velocidades máximas. En el kilómetro 54, una señal le avisó de la cercanía de la bifurcación de Córdoba. El conductor no le hará caso, y el tren descarriló produciendo muchas víctimas.

- a) Pasado y futuro.
- b) Presente y futuro.
- c) Pasado y presente.
- d) Pasado, presente y futuro.

9. Indica cuales son los verbos en tiempo presente que indica el texto.

El tren parte de Málaga a 100 kilómetros por hora. Cinco kilómetros después alcanza los 300 km/h, velocidad que mantiene hasta poco antes de llegar a Córdoba. El conductor, como es habitual, lleva a bordo la hoja de ruta, y las velocidades máximas. En el kilómetro 54, una señal le avisa de la cercanía de la bifurcación de Córdoba. El conductor no le hace caso, y el convoy descarrila produciendo muchas víctimas.

- a) Parte, alcanza, mantiene, lleva, avisa, hace, produce.
 b) Parte, alcanza, velocidad, lleva, avisa, hace, descarrila.
 c) **Parte, alcanza, mantiene, lleva, avisa, hace, descarrila.**
 d) Parte, alcanza, abordo, lleva, avisa, hace, descarrila.

Criterio 4: Reducir palabras.

10. ¿Cuáles son las sílabas en el siguiente texto? Escribe un mínimo de tres.

La visibilidad en estas carreteras es defectuosa debido a los condicionantes atmosféricos. Hay mucha pluviometría en esta zona del trópico. Eso crea una problemática en la accesibilidad a las abarrotadas aldeas circundantes.

Respuesta: *visibilidad, pluviometría, abarrotadas, problemática, circundantes, accesibilidad, condicionantes.*

11. En el siguiente caso, para lograr escribir de forma más sencilla, considerando el cambio de las sílabas por sustantivos sería:

La visibilidad en estas carreteras es defectuosa debido a los condicionantes atmosféricos. Hay mucha pluviometría en esta zona del trópico. Eso crea una problemática en la accesibilidad a las abarrotadas aldeas circundantes.

Respuesta:

La visión en estas carreteras es defectuosa debido a las condiciones atmosféricas. Hay mucha lluvia en esta zona del trópico. Esto crea problemas de acceso a las aldeas cercanas.

ANEXO 5**CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS**


UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACION Y CIENCIAS DE LA COMUNICACION
DIRECCION DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION SECUNDARIA


PROVEIDO : N°001-2020-DEPE/FEDyCs.C-UNSAAC
DE : DR. JUAN DE LACRUZ BEDOYA MENDOZA
 Director de la Escuela Profesional de Educación Secundaria
A : BACH. SAMANTHA EVA HUAYAPO CANSAYA
 BACH. ROXANA RAFAEL CHUI
ASUNTO : AUTORIZACIÓN PARA APLICAR PLATAFORMA KAHOOT A ESTUDIANTES
 DEL 5TO. Y 6TO.SEMESTRE DEL PROGRAMA DE LENGUA Y LITERATURA
 DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
FECHA : Cusco, 07 de enero del 2020

Con conocimiento de esta Dirección, se **AUTORIZA** a las recurrentes, la aplicación de la Plataforma a los alumnos del quinto y sexto semestre de la Escuela Profesional de Educación, con la condición que no se interrumpa las sesiones de clases y en coordinación con los docentes.

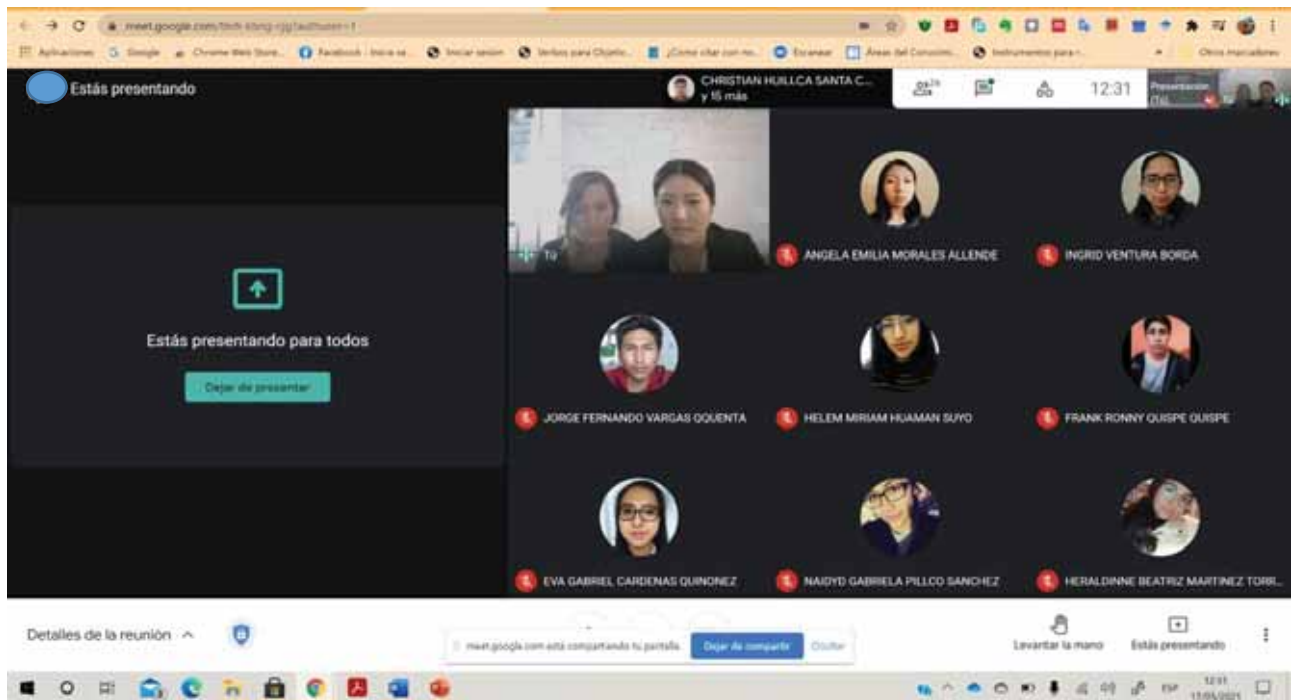
Atentamente,



 Dr. Juan de la Cruz Bedoya Mendoza
 DIRECTOR

ANEXO NRO 5

EVIDENCIAS



Instantes en los que se procede a dar instrucción de uso de la herramienta Kahoot.



Uso de la herramienta con los estudiantes.

En las siguientes composiciones reconoce el verbo.

17

Camélidos que corren por la cordillera asustados...
Nubes que avanzan aglutinadas...
Agua que fluye en el campo...
Pacientes que esperan ser atendidos con prontitud...

12 Respuestas

▲ Esperan, aglutinadas, avanzan, fluye.

◆ Corre, esperan, espera, fluye.

● Esperan, corren, avanzan, fluye.

■ Aglutinadas, corren, avanzan, fluye.

7 / 11

kahoot.it PIN de juego: 9716961

Uso de la herramienta con los estudiantes.

Evaluación de redacción de textos académicos

Solicitar opiniones

Rolando

2

5721
7 de 11

Gabriela

1

7128
8 de 11

hebert

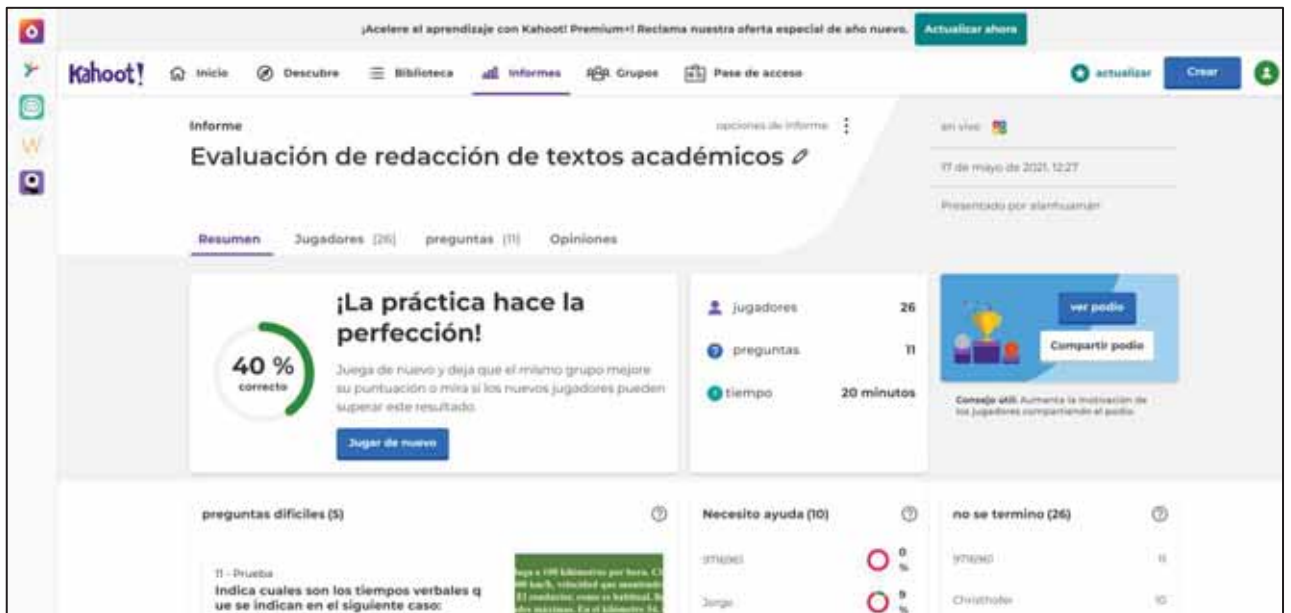
3

5586
7 de 11

Google Chrome

Estás presentando para todos
Haz clic aquí para volver a la videollamada cuando quieras dejar de presentar
meet.google.com/...

Uso de la herramienta con los estudiantes.



Resultados generales de la evaluación de redacción de textos académicos.

ANEXO NRO 6
BASE DE DATOS

Estudiantes	Sexo	PRE TEST			Promedio
		D1: Saber ser	D2: Saber conocer	D3: Saber hacer	
E001	1	16	15	15	15
E002	1	16	15	12	14
E003	1	18	17	17	17
E004	1	12	12	8	11
E005	1	7	7	7	7
E006	1	8	8	8	8
E007	0	14	12	10	12
E008	0	8	12	12	11
E009	1	12	14	12	13
E010	1	8	12	12	11
E011	0	10	14	12	12
E012	1	8	14	10	11
E013	1	8	12	8	9
E014	0	18	18	18	18
E015	0	12	10	12	11
E016	0	8	10	10	9
E017	0	8	14	6	9
E018	1	14	10	12	12
E019	0	14	8	12	11
E020	0	8	8	10	9
E021	0	12	12	12	12
E022	0	8	14	9	10
E023	0	10	12	12	11
E024	0	11	8	11	10
E025	1	12	10	12	11
E026	1	11	14	12	12
E027	0	14	15	14	14
E028	1	12	15	14	14
E029	0	11	12	13	12
E030	0	15	13	15	14
E031	0	12	13	12	12
E032	1	12	15	14	14
E033	0	13	12	12	12
E034	0	13	12	13	13
E035	0	13	11	13	12
E036	1	10	14	11	12
E037	1	10	12	11	11
E038	0	10	12	11	11
E039	1	11	12	9	11
E040	0	11	12	13	12
E041	1	12	14	14	13

E042	0	14	13	14	14
E043	0	13	13	13	13
E044	1	14	13	14	14
E045	1	14	15	15	15
E046	0	10	10	10	10
E047	0	10	9	10	10
E048	1	9	8	9	9
E049	1	9	8	9	9
E050	1	9	10	10	10
E051	0	12	13	14	13
E052	0	12	14	15	14
E053	1	11	12	13	12
E054	1	10	12	12	11
E055	0	8	9	9	9
E056	1	12	10	14	12
E057	0	12	11	14	12
E058	0	13	13	15	14
E059	0	15	15	15	15
E060	1	16	17	16	16
E061	0	14	15	15	15
E062	0	10	11	12	11
E063	1	11	9	10	10
E064	1	12	14	13	13
E065	0	17	15	16	16
E066	0	12	13	14	13
E067	0	12	14	14	13
E068	0	13	14	15	14
E069	1	14	13	15	14

Estudiantes	Sexo	POS TEST			Promedio
		D1: Saber ser	D2: Saber conocer	D3: Saber hacer	
E001	1	14	16	18	16
E002	1	18	18	18	18
E003	1	16	16	16	16
E004	1	18	18	16	17
E005	1	14	16	16	15
E006	1	18	18	18	18
E007	0	16	16	18	17
E008	0	18	18	18	18
E009	1	18	18	18	18
E010	1	14	14	14	14
E011	0	20	17	19	19
E012	1	14	14	16	15
E013	1	14	16	16	15
E014	0	20	20	20	20
E015	0	18	18	18	18
E016	0	14	16	16	15
E017	0	14	14	16	15
E018	1	18	18	18	18
E019	0	16	16	16	16
E020	0	18	17	16	17
E021	0	14	14	14	14
E022	0	20	18	18	19
E023	0	18	18	18	18
E024	0	16	16	16	16
E025	1	18	18	18	18
E026	1	12	14	14	13
E027	0	16	16	15	16
E028	1	12	12	13	12
E029	0	16	16	16	16
E030	0	18	16	14	16
E031	0	14	16	16	15
E032	1	20	18	16	18
E033	0	19	17	17	18
E034	0	14	14	14	14
E035	0	16	15	16	16
E036	1	13	13	12	13
E037	1	18	18	20	19
E038	0	14	14	14	14
E039	1	14	14	14	14
E040	0	19	19	18	19
E041	1	15	15	14	15
E042	0	18	16	16	17
E043	0	17	14	16	16
E044	1	15	15	15	15

E045	1	18	18	16	17
E046	0	14	14	14	14
E047	0	13	13	13	13
E048	1	15	15	15	15
E049	1	18	18	18	18
E050	1	16	16	16	16
E051	0	17	17	15	16
E052	0	15	15	15	15
E053	1	18	16	18	17
E054	1	18	18	18	18
E055	0	15	15	15	15
E056	1	19	19	18	19
E057	0	17	17	16	17
E058	0	17	17	17	17
E059	0	14	14	14	14
E060	1	18	18	18	18
E061	0	18	18	18	18
E062	0	16	16	16	16
E063	1	16	16	16	16
E064	1	15	15	14	15
E065	0	18	18	16	17
E066	0	20	18	18	19
E067	0	16	16	16	16
E068	0	20	19	20	20
E069	1	12	14	14	13