

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA**



**UNS**  
UNIVERSIDAD  
NACIONAL DEL SANTA

---

---

**Desarrollo y evaluación de la comprensión literal e inferencial  
de textos escritos del área de inglés a través de la herramienta  
digital Kahoot a los estudiantes del 3er grado A de nivel  
secundaria en la I.E. Cesar Vallejo Mendoza 2025**

---

---

**Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciado en  
Educación; Especialidad en Idiomas: Inglés - Francés**

**Autores:**

**Bach. Delgado Teran, Flor Lucero  
Código ORCID: 0000-0002-3518-6138  
Bach. Fernandez Mendoza, Elisabet Ester  
Código ORCID: 0000-0003-1648-7231**

**Asesora:**

**Dra. Maguiña Alvarado, Lila Marisa  
Código ORCID: 0000-0003-4050-2673  
DNI N° 32966494**

**Nuevo Chimbote - PERÚ  
2026**



## CERTIFICACIÓN DE ASESORAMIENTO

Yo, **Dra. Maguiña Alvarado, Lila Marisa**, mediante la presente certifico mi asesoramiento de la tesis titulada “**Desarrollo y evaluación de la comprensión literal e inferencial de textos escritos del área de inglés a través de la herramienta digital Kahoot a los estudiantes del 3er grado A de nivel secundaria en la I.E Cesar Vallejo Mendoza 2025**”, que tiene como autores al **Bach. Delgado Teran Flor Lucero** y al **Bach. Fernandez Mendoza Elisabet Ester**, ha sido elaborado de acuerdo al Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad Nacional del Santa.

Nuevo Chimbote, enero del 2026

---

**Dra. Maguiña Alvarado, Lila Marisa**  
**ASESORA**

ORCID: 0000-0003-4050-2673

DNI N° 33966494



## AVAL DE CONFORMIDAD DE JURADO

Tesis titulada: “Desarrollo y evaluación de la comprensión literal e inferencial de textos escritos del área de inglés a través de la herramienta digital Kahoot a los estudiantes del 3er grado A de nivel secundaria en la I.E Cesar Vallejo Mendoza 2025”, elaborado por los Bachilleres: Delgado Teran, Flor Lucero y Fernandez Mendoza, Elisabet Ester.

Revisado y Aprobado por el Jurado Evaluador:



---

**Dra. Risco Rodríguez, Betty Clara**  
**Presidente**  
ORCID: 0000-0002-5966-3859  
DNI N° 17873801



---

**Dra. Maguina Alvarado, Lila Marisa**  
**Secretario**  
ORCID: 0000-0003-4050-2673  
DNI N° 33966494



---

**Dra. Calvo Gastañaduy, Dora**  
**Integrante**  
ORCID: 0000-0002-1620-0563  
DNI N° 17881551



**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**ESCUELA PROFESIONAL EDUCACIÓN SECUNADARIA**

**ACTA DE CALIFICACIÓN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS**

Siendo las 11 a.m día 08 de enero del 2026 en el Aula 101 del CEIDUNS se reunió el Jurado Evaluador, designado mediante Resolución N° 623-2025 -UNS-DFEH integrado por los docentes:

- Dra. Betty Clara Risco Rodríguez (Presidente)
- Dra. Lila Marisa Maguiña Alvarado (secretario)
- Dra. Dora Concepción Calvo Gastañaduy (Integrante);

para dar inicio a la Sustentación y Evaluación de Tesis, titulada “**DESARROLLO Y EVALUACIÓN DE LA COMPRENSIÓN LITERAL E INFERENCIAL DE TEXTOS ESCRITOS DEL ÁREA DE INGLÉS A TRAVÉS DE LA HERRAMIENTA DIGITAL KAHOOT A LOS ESTUDIANTES DEL 3ER GRADO A DE NIVEL SECUNDARIA EN LA I.E. CESAR VALLEJO MENDOZA 2025**” cuyos autores son los bachilleres

- DELGADO TERAN FLOR LUCERO
- FERNANDEZ MENDOZA ELISABET ESTER

De la EP de Educación Secundaria; Especialidad: Idiomas: Inglés - Francés

Asimismo, tienen como Asesora a la docente: Dra. Lila Marisa Maguiña Alvarado

Finalizada la sustentación, los Tesistas respondieron a las preguntas formuladas por los miembros del Jurado y el Público presente.

El Jurado después de deliberar sobre aspectos relacionados con el trabajo de investigación, contenido y sustentación del mismo, y con las sugerencias pertinentes **DECLARA APROBADA, con las notas de Diecisiete (17) y Diecisiete (17)** en concordancia con el Artículo 71 del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional del Santa.

Siendo las 13:00 pm horas del mismo día, se dio por terminado dicha sustentación, firmando en señal de conformidad el presente jurado.

Nuevo Chimbote, 08 de enero de 2026

  
**Dra. Betty Clara Risco Rodríguez**  
Presidente

  
**Dra. Lila Marisa Maguiña Alvarado**  
Secretario

  
**Dra. Dora Concepción Calvo Gastañaduy**  
Integrante



## Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Elisabet FERNANDEZ MENDOZA  
Título del ejercicio: LANGUAGE RESEARCH 4  
Título de la entrega: 2 INFORME DE TESIS - 11 -10-25.pdf  
Nombre del archivo: 2\_INFORME\_DE\_TESIS\_-\_11\_-10-25.pdf  
Tamaño del archivo: 4.22M  
Total páginas: 113  
Total de palabras: 23,518  
Total de caracteres: 131,689  
Fecha de entrega: 10-abr-2026 09:33a. m. (UTC-0500)  
Identificador de la entrega: 2927687199

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA  
ESPECIALIDAD DE IDIOMAS: INGLÉS - FRANCÉS



"Desarrollo y evaluación de la comprensión literal e inferencial de textos escritos del área de inglés a través de la herramienta digital Kahoot a los estudiantes del 3er grado A de nivel secundaria en la I.E Cesar Vallejo Mendoza 2025"

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD EN IDIOMAS: INGLÉS-FRANCÉS**

AUTORES:

DELGADO TERAN, FLOR  
ORCID: 0000-0002-3518-6138

FERNANDEZ MENDOZA, ELISABET  
ORCID: 0000-0003-1648-7231

ASESOR:

DRA. MAGUIÑA ALVARADO, LILA MARISA  
DNI N° 33966494  
ORCID: 0000-0003-4050-2673

Nuevo Chimbote – PERÚ  
2025

## 2 INFORME DE TESIS - 11 -10-25.pdf

### INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

7%

PUBLICACIONES

13%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="https://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	2%
2	<a href="https://repositorio.uns.edu.pe">repositorio.uns.edu.pe</a> Fuente de Internet	2%
3	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	2%
4	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
5	<a href="https://repositorio.unc.edu.pe">repositorio.unc.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
6	<a href="https://repositorio.uct.edu.pe">repositorio.uct.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
7	<a href="https://repositorio.unjbg.edu.pe">repositorio.unjbg.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
8	<a href="https://repositorio.unica.edu.pe">repositorio.unica.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
9	<a href="http://www.risti.xyz">www.risti.xyz</a> Fuente de Internet	1%

## DEDICATORIA

*Con profunda gratitud dedicamos este logro a nuestras familias, quienes con amor, paciencia y apoyo incondicional fueron nuestro pilar en cada etapa de este camino. Gracias por creer en nosotros incluso en los momentos en que dudamos de nosotros mismos.*

*A nuestros maestros, quienes no solo compartieron sus conocimientos, sino que también nos inspiraron con su vocación, compromiso y pasión por la enseñanza. Gracias por guiarnos con sabiduría y por ser parte esencial de nuestra formación académica y personal.*

*Este triunfo es también de ustedes.*

## AGRADECIMIENTO

*Expresamos nuestro más sincero agradecimiento a nuestra alma mater, la Universidad del Santa, por brindarnos la formación académica y profesional que hizo posible la culminación de este trabajo de investigación.*

*Nuestro reconocimiento especial a la Dra. Lila Maguiña, nuestra asesora, por su orientación constante, su dedicación y el valioso tiempo que nos ofreció durante todo el proceso.*

*Agradecemos también a la institución educativa que nos abrió sus puertas y nos permitió desarrollar nuestra investigación, así como a los estudiantes; su colaboración fue indispensable para alcanzar los objetivos planteados.*

*Finalmente, agradecemos a Dios por darnos la fortaleza, la salud y la perseverancia necesarias para culminar esta etapa tan importante de nuestra vida académica.*

## ÍNDICE

<b>DEDICATORIA .....</b>	<b>iii</b>
<b>AGRADECIMIENTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>ÍNDICE .....</b>	<b>v</b>
<b>ÍNDICE DE TABLAS.....</b>	<b>viii</b>
<b>ÍNDICE DE FIGURAS.....</b>	<b>ix</b>
<b>RESUMEN.....</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xi</b>
<b>CAPITULO I: INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>12</b>
<b>1.1. Descripción y formulación del problema .....</b>	<b>12</b>
<b>1.2. Objetivos .....</b>	<b>14</b>
<b>1.2.1. Objetivo General .....</b>	<b>14</b>
<b>1.2.2. Objetivos Específicos.....</b>	<b>14</b>
<b>1.3. Formulación de la hipótesis.....</b>	<b>15</b>
<b>1.4. Justificación e importancia.....</b>	<b>15</b>
<b>CAPITULO II: MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>17</b>
<b>2.1. Antecedentes .....</b>	<b>17</b>
<b>a) Antecedentes internacionales .....</b>	<b>17</b>
<b>b) Antecedentes nacionales.....</b>	<b>22</b>
<b>c) Antecedentes locales.....</b>	<b>27</b>
<b>2.2. Bases teóricas.....</b>	<b>29</b>

2.3. Marco Conceptual .....	39
<b>CAPITULO III: METODOLOGÍA .....</b>	<b>40</b>
3.1. Enfoque de la investigación .....	40
3.2. Método.....	40
3.3. Diseño de investigación .....	40
3.4. Población y muestra .....	41
3.5. Matriz de operacionalización de las variables .....	42
3.6. Matriz de dimensiones e indicadores de la variable dependiente.....	43
3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	44
3.8. Procedimiento de recolección de datos.....	44
3.9. Técnicas de análisis de resultados.....	45
<b>CAPITULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....</b>	<b>47</b>
4.1. Resultados .....	47
4.2. Discusión .....	55
<b>CAPITULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>59</b>
5.1. Conclusiones .....	59
5.2. Recomendaciones.....	61
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>62</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>70</b>
<b>Anexo 1: Matriz de consistencia.....</b>	<b>71</b>
<b>Anexo 2: Pre test – Post Test.....</b>	<b>72</b>
<b>Anexo 3: Lesson Plans .....</b>	<b>75</b>

<b>Anexo 4: Reading Assessments Rubric .....</b>	<b>105</b>
<b>Anexo 5: Class Photographs .....</b>	<b>106</b>
<b>Anexo 7: Resultados de la evaluación de Kahoot .....</b>	<b>110</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1:</b> Prueba de rangos con signo de Wilcoxon.....	47
<b>Tabla 2:</b> Resultados del Pre-test.....	48
<b>Tabla 3:</b> Nivel de comprensión literal en los estudiantes antes de la aplicación de la herramienta digital Kahoot. ....	49
<b>Tabla 4:</b> Nivel de comprensión inferencial en los estudiantes antes de la aplicación de la herramienta digital Kahoot. ....	50
<b>Tabla 5:</b> Nivel de comprensión literal en los estudiantes después de la aplicación de la herramienta digital Kahoot. ....	52
<b>Tabla 6:</b> Nivel de comprensión inferencial en los estudiantes después de la aplicación de la herramienta digital Kahoot. ....	53
<b>Tabla 7:</b> Nivel de comprensión de textos en los estudiantes después de la aplicación de la herramienta digital Kahoot. ....	54

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1:</b> Nivel de logro de los estudiantes antes de la aplicación de Kahoot.....	48
<b>Figura 2:</b> Nivel de logro de los estudiantes antes de la aplicación de Kahoot en el nivel literal. ....	49
<b>Figura 3:</b> Nivel de logro de los estudiantes antes de la aplicación de Kahoot en el nivel inferencial.....	50
<b>Figura 4:</b> Promedio por sesión de los estudiantes durante de la aplicación de Kahoot. ....	51
<b>Figura 5:</b> Nivel de logro de los estudiantes después de la aplicación de Kahoot en el nivel literal. ....	52
<b>Figura 6:</b> Nivel de logro de los estudiantes después de la aplicación de Kahoot en el nivel inferencial.....	53
<b>Figura 7:</b> Nivel de logro de los estudiantes después de la aplicación de Kahoot. ....	54

## RESUMEN

La presente tesis titulada "Desarrollo y evaluación de la comprensión literal e inferencial de textos escritos del área de inglés a través de la herramienta digital Kahoot a los estudiantes del 3er grado A de nivel secundaria en la I.E Cesar Vallejo Mendoza 2025" Tuvo como objetivo desarrollar y evaluar la comprensión literal e inferencial de textos escritos dentro de la enseñanza del inglés a través de la herramienta digital Kahoot. Esta investigación se enmarca dentro de un diseño pre-experimental con un enfoque cuantitativo.

La población objeto de estudio estuvo conformada por 49 estudiantes de las secciones A y B del tercer año de secundaria de la I.E Cesar Vallejo Mendoza. La muestra dada por el docente a cargo del área de inglés fue el tercer grado A, el cual contaba con 20 estudiantes, compuesto por 8 mujeres y 12 varones. Se emplearon técnicas de recolección de datos antes y después del tratamiento, a través de un pretest y posttest respectivamente, con el fin de evaluar el impacto de la intervención. Asimismo, se aplicó técnicas descriptivas e inferenciales, conforme a los principios estadísticos establecidos, para el análisis de los resultados obtenidos. Los resultados, con un nivel de significancia de  $p < 0.001$ , demostraron una gran diferencia estadísticamente significativa entre el pre test y post test. En consecuencia, se concluye que la aplicación de Kahoot como herramienta de evaluación influyó de manera positiva en la evaluación de la comprensión de textos escritos en los niveles literal e inferencial en inglés.

**Palabras Clave:** Kahoot, herramienta digital, comprensión de textos escritos, inglés

## ABSTRACT

This thesis, entitled “Desarrollo y evaluación de la comprensión literal e inferencial de textos escritos del área de inglés a través de la herramienta digital Kahoot a los estudiantes del 3er grado A de nivel secundaria en la I.E Cesar Vallejo Mendoza 2025” The objective of this study was to develop and evaluate the literal and inferential comprehension of written texts within English language teaching through the digital tool Kahoot. This research is framed within a pre-experimental design with a quantitative approach. This research follows a pre-experimental design with a quantitative approach.

The target population consisted of 49 students from sections A and B of the third year of high school at I.E. Cesar Vallejo Mendoza. The sample provided by the teacher in charge of the English department was the 20 students from section A of the third grade, including 8 female and 12 male students.

Data collection techniques were employed before and after the intervention through a pretest and posttest, respectively, in order to evaluate the impact of the intervention. Likewise, descriptive and inferential techniques were applied, in accordance with established statistical principles, for the analysis of the results obtained. The results, with a significance level of  $p < 0.001$ , showed a large statistically significant difference between the pre-test and post-test. As a result, it can be concluded that the use of Kahoot as an assessment tool had a positive influence on the assessment of reading comprehension at the literal and inferential levels in English.

**Keywords:** Kahoot, digital tool, reading comprehension, English

## **CAPITULO I: INTRODUCCIÓN**

### **1.1. Descripción y formulación del problema**

La habilidad de comprender textos escritos desempeña un papel fundamental en el proceso educativo porque permite a los estudiantes acceder al conocimiento de diversas disciplinas y fomenta la mejora de competencias. En el contexto escolar, una comprensión firme de los textos es esencial para el avance de competencias de estudio independiente y fomentar un pensamiento reflexivo. Además, la capacidad de comprender textos complejos y extraer información relevante de ellos es un requisito esencial para el éxito académico en todos los niveles educativos y en diversas áreas del conocimiento (Schmidt, 1987).

Estudios recientes evidencian un bajo nivel de dominio y comprensión del idioma inglés entre estudiantes en América Latina. En el caso de México, un artículo publicado por el periódico “El País”, basado en investigaciones de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), la Secretaría de Educación Pública (SEP) y la organización Mexicanos Primero, señala que el 79 % de los alumnos evaluados presenta un desconocimiento total del inglés. Estos resultados reflejan limitaciones en la comprensión del idioma, incluida la comprensión de textos escritos en inglés, situación que también se observa en otros países de América Latina (Salinas, 2025).

El Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA), llevada a cabo por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) cada tres años, analiza la habilidad de los jóvenes de 15 años para utilizar sus conocimientos en lectura y diversas disciplinas; en dicha evaluación realizada en América Latina, solo países como Chile, Uruguay y Costa Rica superaron el promedio regional en comprensión lectora,

mientras que otros como Perú, Argentina, Brasil y Colombia quedaron por debajo. Estos resultados evidencian que gran parte de los estudiantes no alcanza los niveles básicos de competencia lectora establecidos por la prueba (TheGlobalEconomy.com, 2024).

De acuerdo con la Revista Economía (2023), El Perú enfrenta un momento complicado en relación con la capacidad de lectura. En el informe de la Evaluación Virtual de Aprendizajes (EVA 2021) del Ministerio de Educación, los estudiantes peruanos presentan un rezago educativo equivalente a 3 años. Asimismo, los resultados de la evaluación PISA realizada en 2022 mostraron que apenas el 20% de los menores en Perú son capaces de entender lo que leen. (párr. 1).

En lo referente a la instrucción del idioma inglés en centros educativos estatales del Perú, la carga horaria es de solo dos a cinco horas pedagógicas semanales, iniciándose a partir del primer año de secundaria. Los estudiantes comienzan con un nivel básico, lo cual se refleja en las evaluaciones aplicadas a nivel nacional. Según la investigación de García et al. (2019) donde se aplicó un examen de inglés a 2 instituciones educativas en Lima dando como resultado que más del 80% se ubicaron en los niveles básicos A1 y A2 del Marco Común Europeo de Referencia para Lenguas (MCER). Esto implica que, tras cinco años de estudio con solo dos horas semanales durante ocho meses al año, los estudiantes acumulan alrededor de 400 horas de inglés. En contraste, esa misma cantidad de horas en una academia particular bastaría para completar tan solo el nivel básico.

La comprensión de textos escritos en inglés refleja desafíos significativos. Un estudio realizado en la I.E 38006 “9 de diciembre” de Ayacucho evidenció que el 57,3 % de los estudiantes de tercer grado de secundaria presentaban un nivel bajo en esta habilidad. Asimismo, el 52,0 % tuvo dificultades en la comprensión literal y el 62,7 % en la inferencial,

lo que indica la necesidad de fortalecer la enseñanza del inglés en el país (Ticona, 2022).

Durante las prácticas preprofesionales realizadas en 2023, se observó que los estudiantes de la I.E. César Vallejo Mendoza no alcanzaron un desempeño óptimo a niveles literales y de inferencia en cuanto a la comprensión de textos en inglés. Esto evidencia la necesidad de implementar herramientas o estrategias que mejoren la enseñanza y la evaluación. En este sentido, la incorporación de Kahoot como herramienta educativa y de evaluación se propone como una estrategia innovadora que puede generar ventajas en el proceso del desarrollo de la comprensión de textos escritos.

Por lo mencionado anteriormente se plantea la siguiente pregunta:

¿En qué medida el uso de la herramienta digital Kahoot desarrolla y evalúa la comprensión literal e inferencial de textos escritos de los estudiantes de 3er grado de secundaria de la I. E. Cesar Vallejo Mendoza?

## **1.2. Objetivos**

### **1.2.1. Objetivo General**

Desarrollar y evaluar la comprensión literal e inferencial de textos escritos del área de inglés a través de la herramienta digital Kahoot a los estudiantes del 3er grado A de nivel secundaria en la I.E Cesar Vallejo Mendoza 2025.

### **1.2.2. Objetivos Específicos**

- Evaluar e identificar el nivel de la comprensión literal de textos escritos del área de inglés a través de la herramienta digital Kahoot en los estudiantes de 3er grado “A” de la I.E Cesar Vallejo Mendoza antes y después del tratamiento.

- Evaluar e identificar el nivel de la comprensión inferencial de textos escritos del área de inglés a través de la herramienta digital Kahoot en los estudiantes de 3er grado “A” de la I.E Cesar Vallejo Mendoza antes y después del tratamiento.
- Conocer el nivel de la comprensión literal e inferencial de textos escritos del área de inglés a través de la herramienta digital Kahoot en los estudiantes de 3er grado “A” de la I.E Cesar Vallejo Mendoza durante del tratamiento.

### **1.3. Formulación de la hipótesis**

#### **- Hipótesis de investigación**

La aplicación de la herramienta digital Kahoot desarrolla y evalúa eficientemente la comprensión literal e inferencial de textos escritos en inglés en los estudiantes del 3° “A” secundaria de la I.E Cesar Vallejo Mendoza 2025.

#### **- Hipótesis nula**

La aplicación de la herramienta digital Kahoot no desarrolla y evalúa eficientemente la comprensión literal e inferencial de textos escritos en inglés en los estudiantes del 3° “A” secundaria de la I.E Cesar Vallejo Mendoza 2025.

### **1.4. Justificación e importancia**

- *Justificación de conveniencia:* Esta investigación fue diseñada para beneficiar a estudiantes y docentes e investigadores involucrados en el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés aportando datos significativos sobre la evaluación de la comprensión de textos escritos en estudiantes del nivel secundario.

- *Justificación teórica:* Esta investigación buscó cambiar las formas tradicionales de evaluar la comprensión de textos escritos, demostrando que el uso de Kahoot incrementa la motivación de los estudiantes y facilita una evaluación más precisa de los niveles literal e inferencial en la lectura de textos en inglés.
- *Justificación metodológica:* La evaluación de la comprensión de textos escritos mediante la herramienta digital Kahoot buscó ser eficaz y precisa al momento de evaluar, utilizando preguntas de opción múltiple y/o Verdadero y falso. Una vez demostrada la validez de la estrategia, puede ser de utilidad para futuras investigaciones.
- *Justificación práctica:* Esta investigación buscó demostrar los beneficios de utilizar Kahoot como herramienta digital para evaluar la comprensión lectora en inglés, específicamente en los niveles literal e inferencial. Este proyecto brinda a los docentes una forma más precisa, dinámica y efectiva de evaluar en tiempo real, permitiéndoles adaptar su enseñanza de manera inmediata. Los beneficiarios son los docentes y estudiantes del área de inglés, y contribuye a resolver el problema de las evaluaciones tradicionales poco motivadoras y limitadas en retroalimentación.
- *Justificación de relevancia social:* Esta investigación buscó promover el uso de Kahoot como una alternativa a la evaluación tradicional. Al integrar esta herramienta digital, se favoreció un entorno más dinámico e interactivo en el aula, lo que facilita enfrentar con éxito los nuevos desafíos que plantea el sistema educativo.

## **CAPITULO II: MARCO TEÓRICO**

### **2.1. Antecedentes**

#### **a) Antecedentes internacionales**

En la investigación de Barreto y Rodríguez (2022) titulada “El recurso virtual kahoot como medio didáctico para el desarrollo de la competencia comunicativa en inglés del grado tercero” para obtener su grado de maestría, se buscó mejorar la habilidad comunicativa en inglés de los estudiantes del tercer grado en el Colegio La Presentación en Pitalito, Colombia, mediante el uso de la herramienta tecnológica Kahoot. Para el desarrollo de su investigación, utilizaron una metodología de tipo cualitativo y un diseño de investigación-acción, con una muestra de 32 estudiantes, divididos en dos grupos: el grupo 1, que recibió la estrategia didáctica, conformado por 16 estudiantes, y el grupo 2, que recibió la formación tradicional, también conformado por 16 estudiantes. Los autores demostraron que, la ejecución de talleres formativos evidenció múltiples posibilidades didácticas que ofrece la herramienta tecnológica Kahoot para mejorar la enseñanza del inglés, lo que facilitó su adopción en el aula por parte de los instructores y contribuyó a la habilidad comunicativa en inglés como segunda lengua en los alumnos.

Cerezo y Rivadeneira (2022) en su investigación “Uso de herramientas tecnológicas para mejorar la comprensión lectora” tuvo como objetivo examinar la utilización de herramientas tecnológicas con el propósito de elevar la comprensión lectora en alumnos de sexto grado. En su investigación, aplicaron una metodología fundamentada en el enfoque cualitativo a través del diseño de investigación-acción, con una muestra de 36 estudiantes. Los autores dedujeron que, la utilización educativa de herramientas como Hellokids, Padlet, Kahoot, Blogger, Brainstorming y Canva representó una valiosa contribución tanto en la

teoría como en la práctica de la enseñanza. Estas aplicaciones resultan pertinentes para promover la lectura y facilitar el desarrollo de la comprensión lectora. La planificación de actividades de aprendizaje que aprovecha los recursos ofrecidos por estas herramientas tecnológicas aporta dinamismo al proceso educativo en diversos entornos escolares y niveles de educación básica.

Lozano (2022) en su tesis titulada “Estrategia didáctica apoyada en la herramienta digital Kahoot para motivar el aprendizaje del idioma inglés en grado 11 en la institución educativa Baraya” para obtener la maestría, su objetivo fue examinar cómo la estrategia educativa apoyada por Kahoot potencia el aprendizaje del inglés en los alumnos de undécimo grado de la Institución Educativa Baraya en Colombia. Para el cual utilizó una metodología cualitativa, con una muestra de 11 estudiantes, el autor dedujo que, a través de su evaluación utilizando una encuesta los estudiantes respaldaron unánimemente la estrategia de Kahoot, destacando su motivación, interés, apoyo al aprendizaje y diferencia respecto a enfoques tradicionales. Además, se mantuvo un registro pedagógico en el que el docente registró observaciones que confirmaron la efectividad de la estrategia. Las calificaciones de los estudiantes en actividades y productos finales respaldaron su éxito.

Rivera, Hernández y Fernández (2022) en su trabajo de investigación “Fortalecimiento de la competencia lectora en inglés a través de las TIC en Estudiantes de Grado Noveno” tuvo como propósito fortalecer la mejora del proceso de comprensión lectora en inglés, implementando la estrategia pedagógica digital "Kit offline" con los estudiantes de noveno grado de la Institución Educativa Santa Teresita de La Victoria Valle en Colombia. Los autores utilizaron una metodología cuantitativa con un método de investigación empírico - analítico, con una muestra de 21 estudiantes, donde los autores determinaron que las

herramientas interactivas en la enseñanza del inglés mejora la comprensión lectora al proporcionar sesiones pedagógicas atractivas, estimulando el pensamiento, facilitando la gestión del tiempo, presentando nuevas estrategias de estudio, ampliando el vocabulario y fomentando una mayor concentración. Esto motiva a los estudiantes a alcanzar un aprendizaje más profundo en lo que respecta al vocabulario y la lectura interpretativa, permitiendo incluso un mayor desarrollo de las habilidades de comunicación pragmática.

Caballero y Suarez (2021) en su investigación “Identificación de estrategias para la comprensión lectora a través del juego, afianzando el nivel inferencial de lectura por medio de la gamificación, en los estudios del grado noveno de la Institución Educativa La Ceiba-Rionegro, Santander” para la licenciatura. El propósito de la investigación fue identificar tácticas para mejorar la comprensión lectora mediante la gamificación, reforzando el nivel inferencial de lectura a través de la aplicación de la gamificación en los estudiantes del noveno grado de la Institución Educativa La Ceiba, ubicada en Rionegro, Santander, Colombia. En dicha investigación se utilizó una metodología cuantitativa con un enfoque cuasiexperimental, con una muestra de 19 estudiantes. Los resultados mostraron una mayor motivación para leer de manera minuciosa, mejorar la comprensión y elevar el nivel de lectura inferencial. Además se resaltó la importancia de utilizar tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como herramientas fundamentales para aplicar estrategias pedagógicas, como actividades gamificadas, que estimularon el interés y entusiasmo de los alumnos en su progreso. (p.275).

Narváez y Santillán (2021) en su trabajo titulado “La implementación del Student Response System (SRS) Kahoot! en las clases” el propósito fue perfeccionar la comprensión lectora, centrada en la comprensión y retención de detalles específicos, mediante la

aplicación de Kahoot! en estudiantes del programa de inglés con un nivel A2 en la Universidad de Cuenca, Ecuador. Se empleó un enfoque mixto basado en el método Hipotético-Deductivo, con una muestra de 21 estudiantes. Los autores comprobaron que, la mejora la atención, la conciencia, la motivación, a un nivel más específico, permite un mejor ambiente de aprendizaje. En consecuencia, permite mejorar la subcompetencia de lectura detallada al trabajar conjuntamente con otras subcompetencias pertinentes para el aprendizaje del inglés

Lopez y Yazen (2021) en su tesis “Fortalecimiento de la comprensión lectora en secundaria mediante una herramienta de las TIC: Kahoot” tuvo como objetivo establecer cómo influye la adopción de un enfoque educativo mediante la herramienta interactiva Kahoot, en el desarrollo de la habilidad de lectura en los alumnos de décimo grado del Instituto Técnico Nuestra Señora de Belén ubicado en Colombia. En el desarrollo de su trabajo utilizó una metodología mixta, con una muestra de 21 estudiantes. Las autoras concluyeron que, se logró reforzar la competencia en comprensión lectora en lengua castellana entre los estudiantes mediante la implementación la plataforma Kahoot. Los estudiantes adquirieron una comprensión creativa, esencial para abordar textos de manera literal, inferencial y crítica, además de mejorar sus habilidades de escritura en el contexto de la lectura comprensiva en lengua castellana. Esta estrategia demostró ser efectiva al abordar las unidades a través de sesiones de apertura, conceptualización y transferencia, lo que fortaleció su dominio de la herramienta Kahoot y mejoró sus capacidades para comprender la información presentada a los estudiantes en ese momento.

Cantillo y Diaz (2020) en su investigación “Estrategia de gamificación para la enseñanza de vocabulario en inglés en el grado tercero de primaria” para obtener su grado de magister buscó crear e integrar ejercicios de aprendizaje en la herramienta digital QUIZLET, basándose en la gamificación y empleando tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Asimismo, los autores buscaron ampliar el vocabulario básico de la lengua extranjera en los niños de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Ignacio Pescador ubicada en Colombia. En el proceso de su investigación utilizaron un diseño no experimental transversal de tipo correlacional cuantitativo. Con una muestra de 34 estudiantes, los autores determinaron que, el uso de herramientas tecnológicas con enfoque en la gamificación fue exitoso para ampliar el vocabulario en inglés de los alumnos, llevando a una expansión sustancial del léxico. La herramienta Quizlet permitió a los estudiantes alcanzar un dominio de más del 80% del vocabulario propuesto en el estudio. Los juegos han sido altamente motivadores para los estudiantes, y esta combinación de enfoque lúdico y educativo ha conducido a una mejora en su competencia en inglés, así como a un mejor rendimiento en niveles educativos posteriores.

Según Gutiérrez (2019) es su tesis de grado titulada “Implementación de herramientas de evaluación en tiempo real: una experiencia práctica con Kahoot!, Plickers y Quizizz”, tuvo como metas primordiales la evaluación de la efectividad de las tres aplicaciones mencionadas, el análisis de las percepciones de los estudiantes sobre estas herramientas, y la exploración de las opiniones de los tutores del centro respecto al uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en sus aulas. Gutierrez utilizó una metodología de investigación acción, con una muestra de 22 estudiantes de la Institución educativa secundaria Teobaldo Power ubicada en España, para la evaluación utilizando

Kahoot, el autor pudo concluir que, la evaluación realizada con Kahoot!, Plickers y Quizizz en un grupo de investigación confirmó su eficacia en la evaluación en tiempo real. Estas aplicaciones estimularon la generación de preguntas que motivaron a los estudiantes a descubrir nuevos conocimientos, facilitaron la revisión de contenidos y fomentaron el aprendizaje al considerar los errores como oportunidades de mejora. Además, se mostraron como herramientas de evaluación eficientes al proporcionar datos de manera automática y al instante, lo que permitió a los docentes identificar problemas de inmediato y resolverlos. A pesar de que el estudio no se centró en un seguimiento individual durante el curso, se destacó el potencial de estas herramientas para una evaluación personalizada, tanto en las clases presenciales como en las actividades autónomas fuera del aula.

#### **b) Antecedentes nacionales**

Delgado y Lazo (2022) en su tesis “La Gamificación para mejorar la producción escrita en Inglés del nivel primario” tuvo como objetivo desarrollar la producción escrita en inglés con la aplicación de gamificación en los alumnos de 6° grado “D” de primaria de la I.E. Fe y Alegría N°24 del distrito de Villa María del Triunfo de Lima Metropolitana. Para la investigación se utilizó un enfoque cualitativo y un diseño investigación-acción, con una muestra de 28 estudiantes del nivel primaria, los autores establecieron que tras la aplicación de gamificación en las clases de inglés se observó una mejora significativa en la producción escrita de los estudiantes de 6° grado. Inicialmente, el 30% se encontraba en el nivel base, mientras que el 50% estaba en desarrollo y el 20% de los alumnos había alcanzado el logro esperado. Posteriormente, después de incluir la gamificación, el 40% de los estudiantes se ubicó en el nivel en proceso y el 60% logró alcanzar un nivel de logro en la

producción escrita en inglés. Este enfoque demostró ser efectivo para motivar y mejorar el aprendizaje del idioma inglés.

Según las autoras Huayapo y Rafael (2022) en su tesis “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 de semestre de la escuela profesional de Educación -UNSAAC- 2022” para obtener el título profesional, tuvieron como objetivo detallar el impacto generado por la plataforma Kahoot y su influencia en la evaluación gramatical, centrándose en estudiantes de secundaria de la Especialidad de Lengua y Literatura que cursan el quinto y sexto semestre en la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco. El presente trabajo fue cuasi experimental y de enfoque cuantitativo, con 69 alumnos utilizados como muestra. Los autores concluyeron que, la implementación Kahoot dentro de la enseñanza de gramática en estudiantes universitarios ha demostrado una mejora sustancial en los niveles de competencia, además, ha fortalecido la evaluación en estas áreas al fomentar la concienciación, la adaptación de los datos, la evaluación de saberes desvinculados, así como la valoración de las habilidades y competencias de los alumnos. Asimismo, ha logrado promover una forma más interactiva y motivadora de aprendizaje, demostrando su eficacia en el avance del rendimiento académico y la colaboración activa de los alumnos dentro de su desarrollo educativo.

En la investigación de Pareja (2022) titulada “Programa "Me divierto con Kahoot" en la mejora en el aprendizaje del Idioma Inglés en alumnos del cuarto grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica” tuvo propósito fue investigar a la herramienta Kahoot en el desarrollo de la enseñanza del inglés en estudiantes de cuarto grado de primaria

de la institución educativa San Francisco College ubicada en Ica. Este trabajo fue de metodología cuasi experimental. Contando con 50 alumnos como muestra, se concluyó que, la utilización de "Me divierto con Kahoot" demostró un avance moderado en la enseñanza del idioma inglés en los estudiantes de cuarto grado, además se observó una mejora significativa en el aprendizaje del idioma en general, así como en vocabulario y gramática. Los resultados respaldaron la efectividad de la plataforma en el proceso de aprendizaje de los estudiantes en estas áreas específicas del idioma inglés.

Solano y Zamalloa (2022) en su investigación “La aplicación de la plataforma Kahoot en la comprensión Lectora en los estudiantes de la Institución Educativa Olímpico Peruano Cusco – 2021”, el objetivo fue analizar de qué forma la herramienta digital Kahoot incide en la mejora de la comprensión de textos escritos de los estudiantes de la I. E. Colegio Olímpico Peruano, ubicada en Wánchaq, Cusco. Los autores utilizaron una metodología de tipo aplicada y descriptiva-explicativa, de diseño preexperimental, con la muestra de 15 alumnos. Los autores concluyeron que, el uso de la herramienta Kahoot evidenció mejoras significativas en la comprensión lectora de los estudiantes. Estos avances se mostraron en la comprensión general, en los niveles específicos de comprensión literal, inferencial y crítico-reflexivo. Los resultados de las pruebas de pre-test y post-test respaldaron la eficacia de la plataforma Kahoot en mejorar los niveles de comprensión lectora en los estudiantes de esta institución.

Sulca (2022) en su investigación “El kahoot como recurso de retroalimentación formativa para desarrollar la habilidad del reading en el idioma inglés en estudiantes del segundo año de la I.E San Miguel Pisco, Ica-2021” tuvo como objetivo evaluar en qué grado el Kahoot, utilizado como instrumento de retroalimentación formativa, contribuye a la mejora

de la comprensión lectora en alumnos del segundo año de la I.E. San Miguel Pisco, Ica 2021. Utilizó una metodología cuantitativa, aplicada con un diseño cuasiexperimental. Del mismo modo, utilizo como muestra a 50 estudiantes, estableciendo que se observó un avance significativo en la comprensión lectora, con un incremento del 31%. Asimismo, se identificó un aumento del 33% en la habilidad para inferir la información de textos escritos. Finalmente, se evidenció un incremento del 28% en el aspecto crítico de selección y evaluación de textos escritos. Estos resultados sugieren un avance significativo en las capacidades de lectura y comprensión, lo cual refleja el impacto positivo de las estrategias implementadas en el proceso educativo.

Trujillo y Vargas (2022) en su investigación titulada “Los recursos educativos digitales y la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado de educación primaria de una Institución Educativa en Lurigancho-Chosica, 2021” para obtener su licenciatura, tuvieron como objetivo investigar la conexión entre los recursos digitales enfocados en la educación y el nivel de comprensión lectora en alumnos de tercer grado de educación primaria en la Institución Educativa experimental de Aplicación de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle en Lurigancho-Chosica durante 2021. El trabajo fue de tipo cuantitativo, con un diseño no-experimental y transeccional. Con 39 alumnos que formaban la muestra, los autores resolvieron que, existe una relación positiva moderada (42.7%) entre la utilización de recursos educativos digitales y la comprensión lectora. Esta conexión es estadísticamente significativa, con  $p=0.007$  considerado como el nivel de significancia, siendo menos del 0.05, esto implica que a medida que se incrementa el empleo de recursos educativos digitales, se experimenta una mejora en la comprensión lectora. Es decir, que a medida que aumenta la utilización de recursos educativos digitales con elementos

iconográficos, se evidencia una mejora en el nivel de comprensión lectora.

Vallejos (2022) en su trabajo de investigación “Kahoot y la competencia Lee diversos tipos de textos en inglés en los estudiantes, Lima-2022” el objetivo fue investigar la utilización de Kahoot y su relación con la competencia de leer diversos tipos de textos enfocado en el idioma inglés con alumnos de una Institución Educativa en el Callao durante 2022. Para el desarrollo de la investigación fue de tipo correlacional no-experimental. Utilizó 80 alumnos como base de investigación, donde concluyó que el uso de la herramienta Kahoot está relacionado positivamente con la lectura de textos en inglés. Además, se observó una asociación significativa en la dimensión de diversión y su desarrollo en la lectura de textos. Por otro lado, se identificó una relación directa entre el pensamiento creativo, la ausencia de efectos negativos y la destreza en relación con la lectura de textos en inglés. Estos resultados apuntan hacia la influencia positiva de la implementación de Kahoot y la dimensión de durante el proceso de adquisición de la competencia de lectura de textos en alumnos de secundaria.

Maldonado (2019) en su trabajo de investigación “La plataforma Kahoot y la comprensión lectora en primaria en la institución educativa N° 0137 Miguel Grau Seminario, San Juan de Lurigancho 2019”, buscó definir la eficacia de la herramienta Kahoot y su relación con la comprensión lectora en alumnos de quinto ciclo de primaria de la institución educativa 0137 Miguel Grau Seminario ubicada en Lima. En el proceso se estableció la metodología de tipo cualitativo y un diseño no-experimental. Contando como muestra a 148 estudiantes, el autor determinó que, se estableció una correlación significativa si utilizamos las variables de comprensión lectora y la herramienta Kahoot. Esta relación se manifestó tanto en la comprensión general como en la comprensión literal, inferencial y crítico, validando su

hipótesis inicial propuesta en la investigación. Los resultados demuestran que la aplicación de Kahoot potencia la comprensión lectora en sus diversas dimensiones.

Ochoa (2019) en su investigación “El uso del Kahoot y su contribución en la mejora de la habilidad de escritura del idioma inglés en estudiantes de pregrado del primer ciclo de una universidad privada de Lima”, la meta fue examinar cómo el uso de Kahoot contribuye a mejorar la destreza de escritura en la lengua extranjera en alumnos de pregrado de la Universidad tecnológica del Perú del I ciclo. Para esta investigación se utilizó un enfoque mixto, siendo un trabajo de tipo explicativo además de ser de diseño explicativo secuencial. Con la muestra de 200 alumnos, el autor demostró que, el uso de la aplicación móvil Kahoot demostró ser beneficioso para mejorar múltiples habilidades en el aprendizaje del idioma inglés entre los estudiantes. Evidenció el progreso notable de las habilidades como escritura, comprensión de la sintaxis, el dominio de la gramática y el enriquecimiento del vocabulario. Además, se fomentó un ambiente propicio para el trabajo colaborativo, promoviendo la interdependencia positiva, el constructivismo y la motivación intrínseca en los estudiantes. Los resultados respaldan la eficacia de Kahoot en el proceso de enseñanza y aprendizaje, indicando su capacidad para mejorar de manera integral el aprendizaje del idioma inglés.

### **c) Antecedentes locales**

Valderrama (2020) en su trabajo de investigación “Manejo de las herramientas digitales y procesos didácticos de la competencia lectora en la I.E. “San Pedro” de Chimbote, 2020” el objetivo fue identificar la conexión entre la habilidad para utilizar herramientas digitales y los métodos didácticos empleados en el desarrollo de la competencia de comprensión lectora en la Institución Educativa "San Pedro" de Chimbote en 2020. Para el

desarrollo de la investigación se utilizó un enfoque cuantitativo, transversal y el diseño fue no experimental. Con una muestra de 30 estudiantes, el autor determinó que, aunque la mayoría de los estudiantes y docentes presentan un manejo regular en ambas áreas, existe una correlación positiva y significativa entre el uso de herramientas digitales y entornos virtuales con los procesos didácticos de la competencia lectora.

Dávila y Salinas (2019) en su tesis “Las Tecnologías de la información y de la comunicación usadas en la enseñanza del Idioma Inglés en Institutos Públicos del Distrito de Nuevo Chimbote, 2017” para optar el título profesional, el objetivo general fue interiorizar sobre Tecnologías de la Información y de la Comunicación empleadas durante el desarrollo de aprendizaje del inglés en institutos públicos del distrito de Nuevo Chimbote 2017. Durante el proceso se utilizó el método de investigación descriptivo simple de corte transversal, siendo un trabajo no-experimental. Conformando su muestra con 8 docentes, los autores establecieron que, si bien hay una alta tasa de adopción de las TIC, la mayoría de los docentes tienden a utilizar recursos tradicionales. A pesar de que se reconoce su importancia y potencial positivo en el aprendizaje de los estudiantes, la falta de capacitación adecuada limita su implementación completa y la integración efectiva de estas herramientas en el proceso educativo. Además, se concluyó que se requiere una mayor formación docente y una transición hacia enfoques pedagógicos más interactivos para optimizar el impacto de las TIC en el aprendizaje de los estudiantes y prepararlos para las demandas cambiantes del mundo actual.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. Comprensión de texto escritos en el área de inglés**

#### **a) Comprensión de textos escritos**

De acuerdo con Costa (2022) la comprensión de textos abarca procesos cognitivos destinados a entender el significado de un texto. Adquirir la habilidad de leer no constituye una tarea sencilla, ya que implica un proceso que demanda tiempo y práctica, especialmente para los niños. El dominio de la lectura implica desarrollar estrategias a lo largo del tiempo para leer con precisión, rapidez y comprensión. Además, menciona que, es necesario aprender a leer sin errores, de manera ágil y con la entonación adecuada, mientras se comprende el contenido del texto.

#### **b) Comprensión de texto en el inglés**

Según el Ministerio de Educación (2010) se describe como el proceso por el cual los estudiantes otorgan significado a un texto basándose en sus experiencias previas y su conexión con el contexto. La recuperación del significado del texto se alcanza mediante la aplicación de estrategias que facilitan la identificación de información principal y secundaria, teniendo en cuenta la estructura lingüística apropiada del texto. Además, implica que los estudiantes utilicen el razonamiento, realicen inferencias, emitan juicios críticos y reflexionen sobre los procesos de comprensión, con el fin de aplicar estas habilidades en su aprendizaje futuro.

#### **c) Capacidades de comprensión de textos**

El Ministerio de educación (2010) considera las siguientes capacidades,

- Predice el sentido del texto considerando los elementos paratextuales.
- Identifica las ideas principales y secundarias o la secuencia de ideas en cuentos, historietas u otros textos referidos a temas sociales de su interés.

- Discrimina las características del lenguaje televisivo y cinematográfico.
- Infiere el mensaje de los textos que lee, considerando la estructura general del texto.
- Organiza la información de diversos temas de interés social de manera secuencial y jerárquica, empleando esquemas visuales para su mejor comprensión.
- Evalúa las opiniones vertidas en los textos. (p.13)

**d) Técnicas para el desarrollo de la comprensión de textos escritos en inglés**

Las técnicas de comprensión de textos escritos se pueden clasificar en dos partes;

✓ **Técnicas de lectura veloz**

- *Lectura diagonal:* La meta fundamental es conseguir una visión general de lo que se desea leer. Para ponerlo en práctica, se examina el texto en un patrón en forma de zigzag comenzando desde la esquina superior izquierda hasta la esquina inferior derecha. Utilizando esta técnica, se pueden identificar encabezados, términos destacados o listas.
- *Photo reading.:* Se distingue por enfocarse más en la retención visual del lector que en la gramática. Implica deslizar la vista sobre la página o el contenido a leer para captar la idea principal, absorbiendo ciertas palabras o secciones.
- *Lectura puntual.:* Tal como su nombre sugiere, el lector se enfoca en analizar de manera minuciosa ciertos fragmentos particulares del texto. En esta metodología, no se entiende el texto en su totalidad, sino únicamente aquellas secciones que el lector estima importantes.
- *Lectura rápida:* Se le considera igualmente un método de aprendizaje y se sugiere

para reunir la mayor cantidad de datos posible. Su rasgo distintivo es que el lector recorre el texto sin hacer pausas ni explorar en profundidad lo que está leyendo. (Equipo de Expertos en Educación de la Universidad Internacional de Valencia., 2023)

- *Skimming*: El "skimming", similar al escaneo, implica una lectura rápida en búsqueda de la idea principal del texto, sin detenerse en detalles o generalidades. Esta técnica es recomendada y comúnmente utilizada en investigaciones (Figueredo, 2016).

#### ✓ **Técnicas de lectura comprensiva**

- *Secuencial*: Implica la lectura del texto en su totalidad desde el inicio hasta el final. La meta es conseguirlo sin necesidad de volver a leer las ideas presentadas. Una de las ventajas es que se puede ajustarse a lo que cada lector requiere. Asimismo, representa el primer paso hacia la adopción de otras metodologías que requieren más entrenamiento.
- *Intensiva*: Se utiliza cuando se desea captar lo que va más allá de las palabras, es decir, las motivaciones del autor. Un ejemplo de uso se encuentra en la adquisición de un idioma extranjero, puesto que se intenta que las ideas expresadas tengan sentido en un idioma distinto.
- *En voz alta*: Se define como un método educativo que intenta lograr una adecuada comprensión y un orden coherente de lo que se lee. Sus beneficios incluyen el incremento de la claridad verbal, la correcta pronunciación y el estímulo del habla. Es aconsejable para los más pequeños.
- *Especializada*: Se utiliza en situaciones donde se examinan escritos que demandan

un conocimiento técnico y profundo. Como ilustración, se podrían mencionar las notaciones musicales, ecuaciones matemáticas, reacciones químicas o el sistema braille.

- *Lectura en silencio*: Es una de las metodologías más simples que hay y que depende totalmente del lector. Este estilo de lectura se realiza cuando cada término se lee y se entiende de manera individual sin ninguna asistencia externa. (Equipo de Expertos en Educación de la Universidad Internacional de Valencia., 2023)

#### **e) Niveles de comprensión de textos escritos en inglés**

La competencia de comprensión de textos según el Ministerio de Educación (2010) se divide en tres niveles.

- ✓ Nivel Literal que comprende las capacidades de:
  - Predecir el sentido del texto considerando los elementos paratextuales.
  - Identificar las ideas principales y secundarias o la secuencia de ideas en cuentos historietas u otros textos referidos a temas sociales de su interés.
- ✓ Nivel Inferencial que comprende las capacidades de:
  - Discriminar las características del lenguaje televisivo y cinematográfico.
  - Inferir el mensaje de los textos que lee, considerando la estructura general del texto.
- Nivel Crítico que comprende las capacidades de:
  - Organizar la información de diversos temas de interés social de manera secuencial y jerárquica, empleando esquemas visuales para su mejor comprensión.
  - Evaluar las opiniones vertidas en los textos. (p.13)

## **f) Evaluación de comprensión de textos**

Como señala el Equipo Pedagógico de Campus educación (2020), cuando llevamos a cabo una evaluación educativa, el objetivo es verificar si, después del proceso de aprendizaje experimentado, el estudiante ha adquirido nuevas destrezas y/o conocimientos. Asimismo, enfatiza que al utilizar esta taxonomía, es factible medir la calidad y el alcance de dicho proceso de aprendizaje por parte del alumno.

Guerrero (2020) define los niveles de evaluación como,

### **✓ Comprensión Literal**

En el nivel de comprensión lectora, el lector demuestra la capacidad de reconocer y recordar información explícita, como escenas presentadas en el texto. Esto le permite descubrir las ideas principales, la secuencia de acciones, los personajes principales y secundarios, así como identificar los párrafos del texto.

### **✓ Comprensión Inferencial**

El lector reconstruye el significado del texto al establecer conexiones con sus experiencias personales y conocimientos previos. A través de esta asociación, formula conjeturas, plantea hipótesis y llega a conclusiones.

## **g) Evaluación de comprensión de textos escritos en inglés.**

De acuerdo al Ministerio de educación (2010), el criterio de evaluación de comprensión de textos en inglés se divide en 3 capacidades:

- Identifica el tema, la secuencia de hechos.
- Infiere el propósito del texto, así como el sentido del mismo.
- Organiza las ideas que recibe. (p.86)

### **2.2.2. Kahoot!**

#### **a) Herramientas Digitales**

Como sostiene Bohórquez (2020) en internet se encuentran numerosos recursos y herramientas diseñados con el propósito de simplificar las labores y la interacción entre individuos. Estas herramientas posibilitan la optimización del tiempo, la obtención de resultados más eficientes y la generación de ideas innovadoras. La mayoría de ellas presenta una versión gratuita de fácil acceso, lo que facilita su implementación de manera sencilla.

Carcaño (2021) plantea que la expresión "herramientas digitales" cuando se habla de un software empleado por las computadoras, siendo esta una categoría perteneciente a las TICs. Los recursos tecnológicos destinados al aprendizaje son específicamente diseñados con fines educativos. Entre estas, se incluyen tanto aquellas las de uso gratuito y de pago. Dentro del nuevo contexto educativo, se aconseja que los estudiantes den preferencia al uso de herramientas digitales de software libre.

#### **b) Clases de herramientas digitales**

Para Mujica (2021) Las herramientas digitales se clasifican en diversas categorías según su función, lo que facilita la organización y el aprovechamiento óptimo de sus variadas opciones. Además, de los 18 tipos de herramientas digitales, destacan 5:

- Presentaciones: Estas herramientas permiten a los educadores mostrar y gestionar de manera efectiva la entrega de contenido. Ejemplos incluyen Microsoft PowerPoint, Keynote, Prezi, Calameo, Issuu y Google Slides.
- Documentos: Referidas a registros escritos que documentan hechos específicos. Herramientas como Microsoft Office, PDF, Google Drive, DroidEdit, Acrobat Reader y Kingsoft Office son ejemplos dentro de esta categoría.

- **Cognitivo:** Se trata de tecnologías diseñadas para mejorar las habilidades cognitivas relacionadas con proceso de aprendizaje. Juegos como Animal Puzzle, Tap the Frog, Maze Game y Kids match'em. son ejemplos de herramientas cognitivas.
- **Comunicación:** Enfocadas en el intercambio de información, donde un emisor envía un mensaje a un receptor a través de un canal y espera una respuesta. Herramientas de comunicación incluyen Zoom o Meet, Skype, Microsoft Teams, y Whatsapp.
- **Teleformación:** Plataformas destinadas al aprendizaje en línea, como Google Classroom, Moodle, entre otros. Estas facilitan la enseñanza a distancia y la interacción en entornos virtuales de aprendizaje.

### **c) Herramientas digitales en la educación**

Coman (2023) sostiene que una herramienta digital educativa se configura como un entorno que simplifica la creación, gestión, ejecución y supervisión de un programa educativo o de formación. Su función principal es posibilitar a los educadores la incorporación de innovaciones tecnológicas asociadas al aprendizaje en línea, proporcionando a los estudiantes una experiencia educativa alineada con las demandas contemporáneas. Además, las herramientas educativas destacan por su fácil manejo y notable capacidad de adaptación, permitiendo ajustarse a diversas modalidades de enseñanza.

Además, Padilla et. al (2022) resaltan la definición actual de herramientas digitales, señalando que están diseñadas e integradas en metodologías destinadas a facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Estas herramientas están orientadas hacia un enfoque de aprendizaje conectivista y constructivista, con el objetivo de facilitar una enseñanza dinámica. La meta es alcanzar un aprendizaje significativo que permita a los alumnos

adquirir tanto habilidades duras como blandas, esenciales para afrontar los desafíos de la vida. Las herramientas digitales, en constante evolución, se ajustan cada vez más a los procesos pedagógicos, y cualquier docente puede integrarlas en sus aulas. Sin embargo, para aplicar eficazmente estas herramientas, los docentes deben estar preparados, facilitando así la construcción del aprendizaje en sus estudiantes.

#### **d) Herramientas digitales en la educación enfocadas en la evaluación**

García et al. (2021) en su estudio nos mencionan 3 herramientas digitales fundamentales utilizadas para la evaluación sumativa:

- **Mentimeter:** Permite registrarse de manera gratuita además de recibir respuestas rápidas a través de cuestionarios fáciles de crear. Se puede emplear esta herramienta mediante una diapositiva que incluya un cuestionario con múltiples opciones de respuesta, las cuales los alumnos pueden seleccionar con facilidad.
- **Kahoot:** Se utiliza tras registrarse como docente y elegir la versión gratuita. Después, se crea un quiz. Esta herramienta dinámica aclara dudas previas a exámenes y premia a los mejores con puntos extras. Su uso en evaluaciones formativas ha generado gran interés y solicitud de aplicaciones futuras.
- **Moodle:** Aloja material como archivos y videos, facilitando así el aprendizaje autónomo. Además, puede realizar evaluaciones. Se crea un banco de preguntas, lo que permitirá a la plataforma generar exámenes aleatorios para cada estudiante. Las respuestas se configuran para aparecer de forma mezclada, reduciendo las oportunidades de copia entre los alumnos y asegurando la integridad del proceso evaluativo.

#### **e) Definición de la herramienta digital Kahoot!**

Weffer (2022) sostiene que esta herramienta se presenta de manera gratuita, permitiendo a educadores y empresas impartir contenidos educativos de manera agradable a través de cuestionarios o puzzles. Surgió gracias a la iniciativa de Brand, Versvik y Brooker, con el respaldo de docentes y en colaboración con la Universidad de Noruega. Inicialmente empezó como una versión de prueba, que luego fue cerrada en 2013. En la actualidad, dispone de una adaptación en español.

Además Weffer menciona que, Kahoot! se puede utilizar tanto en la versión web para computadoras como en dispositivos móviles a través de su aplicación, compatible con Android y iOS. Este servicio gratuito fusiona educación y entretenimiento, permitiendo a los usuarios aprender de manera divertida. Se ha implementado con éxito incluso en el ámbito empresarial para instruir a los empleados sobre diversos aspectos del entorno laboral.

#### **f) Creación de un cuestionario en la herramienta digital Kahoot!**

Ramírez (2022) nos dice que utilizar Kahoot! implica dos fases claramente diferenciadas. En primer lugar, está la etapa de preparación del cuestionario, generalmente a cargo del profesor. Para llevar a cabo esta tarea, es necesario crear una cuenta en Kahoot! y luego proceder a la creación del primer Kahoot!. Durante la creación de un nuevo cuestionario, basta con proporcionar un título, seleccionar el idioma y, si se desea, agregar una imagen relevante. Para cada pregunta, se debe asignar un título, presentar las cuatro opciones disponibles y marcar las respuestas correctas marcando las casillas correspondientes, que pueden ser múltiples. Una vez completado, se procede a hacer clic en "Next" y se repite el proceso para añadir más preguntas. Cuando se esté satisfecho con el conjunto de preguntas, se guarda el Kahoot! pulsando el botón "Save".

### **g) Funcionalidad de la herramienta digital Kahoot!**

Soto (2022) afirma que se trata de un juego en el cual se avanza respondiendo con el objetivo de alcanzar la puntuación más alta. Una vez que se ha creado, otras personas pueden unirse utilizando un código PIN en la aplicación móvil o en la computadora. La aplicación móvil sirve como control remoto para responder a las preguntas, mostrando en ella cada pregunta y el ganador de la partida. La correspondencia entre las respuestas y los botones se visualiza fácilmente en la pantalla principal. La persona a cargo del juego tiene la capacidad de hacer pausas según sea necesario y ajustar el tiempo disponible, ya sea para establecer límites específicos o para permitir explicaciones y fomentar el debate, si es pertinente. Una vez completadas las preguntas, se revelan los puntajes, destacando quiénes han obtenido la mejor puntuación. Además, el profesor u organizador puede exportar los datos en formato de archivo Excel para su posterior análisis.

### **h) Beneficios de Kahoot! en la educación**

De Miguel (2020) considera que ya sea que un Kahoot! se lleve a cabo de manera individual o en un contexto grupal, se derivan diversos beneficios. Se promueve el aprendizaje colaborativo, el profesor recibe retroalimentación de manera inmediata, los alumnos se muestran más colaborativos con la actividad y estas herramientas pueden utilizarse en evaluaciones iniciales y recopilar la opinión de ellos sobre una actividad específica. Además, facilitan el desarrollo de actividades grupales.

Según Arcos (2021) La utilización de herramientas como Kahoot! para aprender de manera lúdica puede contribuir al desarrollo de una actitud más optimista y placentera hacia el proceso educativo. Los juegos aportan la posibilidad de enfrentar la incertidumbre, participar en actividades interactivas con otros estudiantes para discutir estrategias y

experimentar con nuevas formas de expresar su identidad. En consecuencia, enfoques de aprendizaje que involucren la ludicidad, como este, resultarán fundamentales para preparar a los estudiantes ante cualquier desafío que puedan enfrentar en su futuro.

### **2.3. Marco Conceptual**

Según Espeso (2024) nos define Kahoot como “una plataforma de aprendizaje en línea que transforma la educación en una experiencia interactiva. Con su enfoque lúdico, fomenta la participación activa, el aprendizaje colaborativo, convirtiendo la enseñanza y la capacitación en una experiencia atractiva y dinámica” (parr.2)

Según Day y Park (2005), la comprensión literal implica captar el significado básico del texto, incluyendo elementos como hechos, vocabulario, fechas y lugares. Este tipo de comprensión permite responder preguntas de forma directa con información explícita que aparece en el texto. (parr. 10)

La inferencia es un acto mediante el cual el lector descifra información que no está declarada textualmente. Implica fusionar lo explícito del texto con los conocimientos previos del lector para construir nuevas interpretaciones o hipótesis. Este enfoque permite comprender más allá de lo evidente y darle sentido a aspectos implícitos del mensaje. (Escolaria, 2021)

Según Midence (2016)

La evaluación de la comprensión de textos se centra en analizar cómo los lectores interpretan y entienden los textos escritos, considerando factores personales y pedagógicos que influyen en dicha comprensión. Este proceso implica identificar niveles o procesos de comprensión y utilizar diversas medidas para evaluarlos, teniendo en cuenta las características específicas de los textos. (pág. 363-367)

## **CAPITULO III: METODOLOGÍA**

### **3.1. Enfoque de la investigación**

El presente proyecto de investigación estuvo enmarcado en la metodología cuantitativa porque “es un procedimiento que se basa en la utilización de los números para analizar, investigar y comprobar tanto información como datos” (Perez Presedo, 2017, párr. 1).

### **3.2. Método**

Según el autor Westreicher (2020) El método deductivo es un proceso de razonamiento que se basa en la lógica para llegar a conclusiones específicas a partir de premisas generales o principios aceptados, es por eso que el presente estudio utilizó el método deductivo ya que utilizamos la teoría existente del uso de Kahoot para analizar los datos obtenidos en el grupo de estudios de la I.E Cesar Vallejo Mendoza de Nuevo Chimbote.

Asimismo, se utilizó el método analítico, que según Orellana (2020) este método implica descomponer un problema complejo en partes más pequeñas y manejables para comprender mejor su estructura y funcionamiento, por ende, este estudio empleó este método para desglosar la comprensión lectora en la dimensión literal e inferencial. De esta manera, se pudo comparar la hipótesis en cada una de las dimensiones, lo que proporcionó una visión más detallada de cómo la variable independiente ha impactado la variable en cuestión.

### **3.3. Diseño de investigación**

Se trató de un diseño de investigación pre-experimental que según DeCarlo (2022) es un tipo de estudio en el que se aplica una intervención o tratamiento a un grupo experimental sin un grupo de control equivalente.

$$GE - O_1 - X - O_2$$

**GE:** Grupo experimental, a quienes se le aplicó la prueba (Estudiantes del 3er grado A de la I.E Cesar Vallejo Mendoza)

**O<sub>1</sub>:** Test antes del tratamiento

**X:** Tratamiento, estímulo o condición experimental (Kahoot)

**O<sub>2</sub>:** Test después del tratamiento

Al grupo se le aplicó un pre test, después se le administró el tratamiento y finalmente se le aplicó una prueba posterior al estímulo o post test.

### **3.4. Población y muestra**

#### **- Población**

El presente proyecto estuvo constituido por una población de 49 estudiantes del 3er año de secundario de la I.E. Cesar Vallejo N°88017 del Distrito de Nuevo Chimbote – 2025. Donde 20 de ellos son de la sección “A” y 29 de ellos son de la sección “B”

#### **- Muestra**

La muestra seleccionada para la aplicación de este proyecto fueron los estudiantes del 3° “A” de secundaria de la I.E. Cesar Vallejo N°88017, conformado por 20 estudiantes, de los cuales 8 son mujeres y 12 son varones entre los 16 y 18 años de edad.

### 3.5. Matriz de operacionalización de las variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL
<b>Herramienta digital Kahoot</b>	Kahoot! es una plataforma que ofrece aprendizaje de forma social y gamificada, es decir, se presenta en forma de juego en el que premia a quienes tienen mejores respuestas. (Ramírez, 2022, párr. 3)	El uso de la herramienta kahoot se utilizará durante las sesiones de clase y el post test
<b>Desarrollo y evaluación de la comprensión de textos escritos</b>	Proceso mediante el cual se mide la capacidad de los estudiantes para obtener información literal, inferir ideas, interpretar el significado del vocabulario y extraer el propósito de los textos escritos. (Midence 2016)	Para operacionalizar esta variable se elaborará una propuesta didáctica donde se planificarán sesiones de clase desarrollando las técnicas de lectura “Photo Reading”, “Lectura intensiva” y “Lectura en Voz alta” y luego se evaluará la comprensión literal e inferencial de textos escritos a través de la herramienta digital Kahoot utilizando las preguntas de Verdadero y Falso y de opción múltiple.

### 3.6. Matriz de dimensiones e indicadores de la variable dependiente

<b>VARIABLE</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>
<b>Desarrollo y evaluación de la comprensión de textos escritos</b>	Comprensión literal	Localiza información específica en el texto.  Identifica secuencia de eventos en el texto.  Transfiere información del texto.
	Comprensión Inferencial	Identifica la idea principal  Identifica las consecuencias de una acción.  Interpreta la intención del autor

### 3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
- Encuesta, “instrumento estandarizado que empleamos para la recogida de datos durante el trabajo de campo de algunas investigaciones”	- Pre test y Post test - Registro de calificaciones.

### 3.8. Procedimiento de recolección de datos

- ✓ Se llevó a cabo una coordinación con la dirección de la Institución Educativa Cesar Vallejo Mendoza para obtener la autorización y realizar la investigación con los estudiantes del 3er grado A del nivel secundario.
- ✓ Se coordinó con el docente del aula y se estableció los horarios para garantizar el acceso al aula multimedia y así asegurar la correcta implementación de la herramienta digital Kahoot.
- ✓ Se planificó la propuesta didáctica que incluye la unidad, las sesiones, pre test y post test. (*Ver anexo 2*)
- ✓ Se llevó a cabo una reunión con los estudiantes del 3er grado A de nivel secundaria con el propósito de explicar el procedimiento y la secuencia de los diferentes momentos de la clase. Durante esta reunión, también se proporcionó instrucciones detalladas sobre cómo utilizar la herramienta digital Kahoot..
- ✓ Posteriormente, se llevó a cabo un pre-test a los estudiantes del 3er grado A de nivel secundaria, con el fin de evaluar su nivel de comprensión de textos escritos en inglés. (*ver*

*anexo 2)*

- ✓ Se aplicó 10 sesiones, (*ver anexo 3*) donde se implementó la variable independiente Kahoot en los estudiantes del 3er grado A de nivel secundaria. (*Ver anexo 5*)
- ✓ Luego, se realizó un post-test a los estudiantes del 3er grado A de nivel secundaria, con el fin de evaluar su nivel de textos escritos en inglés después de la aplicación de la herramienta.
- ✓ A continuación, los datos fueron procesados mediante el uso de la estadística descriptiva e inferencial.
- ✓ Finalmente, se elaboró el informe final de investigación que incluye todos los hallazgos obtenidos a través del análisis de los datos recopilados, tanto de la estadística descriptiva como de la inferencial. Este informe proporciona conclusiones y recomendaciones basadas en los resultados obtenidos sobre desarrollo y evaluación de la comprensión literal e inferencial de textos escritos de área de inglés a través de la herramienta digital Kahoot!

### **3.9. Técnicas de análisis de resultados**

Se llevó a cabo un análisis de resultados que empleó la estadística descriptiva para identificar el nivel de comprensión literal e inferencial de textos escritos del inglés en los estudiantes antes y después de la implementación de la herramienta digital Kahoot. El cuestionario contó con 8 preguntas de opción múltiple, donde 4 de ellas pertenecen al nivel literal y 4 al nivel inferencial, cada pregunta tuvo el valor de 2.5 puntos. Dentro de la escala cualitativa se consideró 4 niveles de logro En inicio (0-10), En proceso (11-13), Logro esperado (14-19) y Logro destacado (20).

Para el análisis de los datos cuantitativos recolectados en esta investigación, se utilizó el software SPSS. Esta herramienta permitió codificar la información en formatos numéricos y

textuales, lo que facilitó su organización y manejo. Asimismo, el uso de SPSS permitió obtener resultados precisos que contribuyeron a verificar la correcta formulación de los objetivos.

Posteriormente, se realizó un análisis estadístico inferencial con el objetivo de poner a prueba la hipótesis y determinar si el uso de la herramienta digital Kahoot tiene un impacto significativo en la comprensión de textos del inglés en los estudiantes del 3er grado A de I.E Cesar Vallejo Mendoza.

## CAPITULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 4.1. Resultados

**Tabla 1.** Desarrollar y evaluar la comprensión literal e inferencial de textos escritos del área de inglés a través de la herramienta digital Kahoot a los estudiantes del 3er grado A de nivel secundaria en la I.E Cesar Vallejo Mendoza 2025

*Tabla 1: Prueba de rangos con signo de Wilcoxon*

		<b>Rangos</b>		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
PRE - POST	Rangos negativos	18 <sup>a</sup>	9,50	171,00
	Rangos positivos	0 <sup>b</sup>	,00	,00
	Empates	2 <sup>c</sup>		
	Total	20		

#### *Estadísticos de prueba*

		PRE – POST TEST
Z		-3,751 <sup>b</sup>
P		<0,001

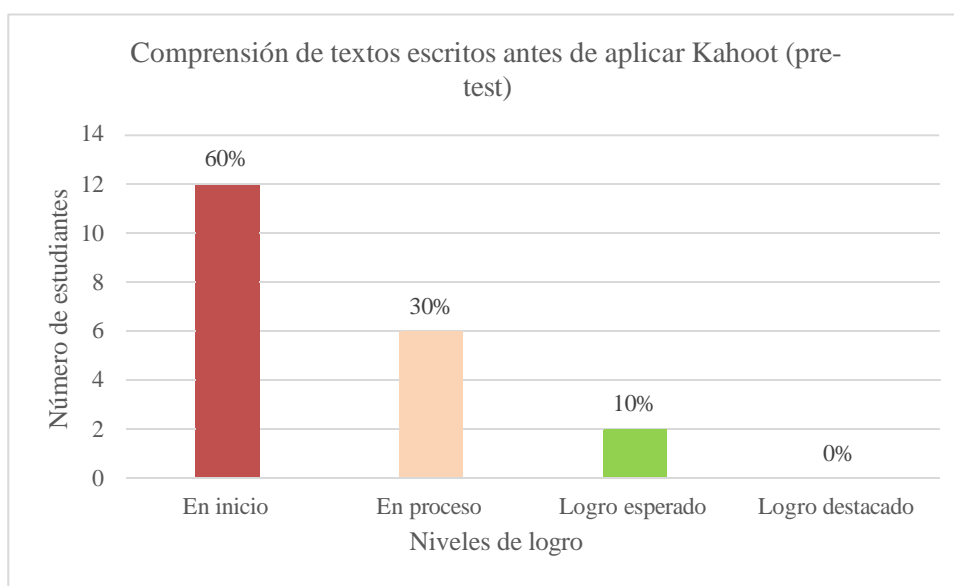
*Fuente: IBM SPSS Statistics*

Según la tabla 1, se evaluó a un total de 20 estudiantes de tercer grado A de secundaria. De ellos, 18 mostraron rangos negativos, lo que indica una mejora significativa en la comprensión de textos escritos en el post test en comparación con el pre test. No se registraron rangos positivos y hubo 2 empates, lo que refuerza la consistencia de los resultados. Esto sugiere que el uso de la herramienta digital Kahoot tuvo un impacto positivo en el desarrollo de la comprensión de textos escritos. En cuanto a los estadísticos de prueba, el valor de Z fue de -3.751 y el valor de p fue menor a 0,001, lo cual es significativamente inferior a  $p=0,05$ . Por lo tanto, se concluye que existe una diferencia estadísticamente significativa entre los resultados del pre test y el post test, demostrando que el uso de Kahoot influyó de manera significativa en la mejora de la comprensión de textos escritos en los estudiantes evaluados.

**Tabla 2: Resultados del Pre-test**

<b>Pre – test</b>			
Nivel		Frecuencia	Porcentaje
En inicio	(0-10)	12	60%
En proceso	(11-13)	6	30%
Logro esperado	(14-19)	2	10%
Logro destacado	(20)	0	0%
Total		20	100%

Fuente: IBM SPSS Statistics



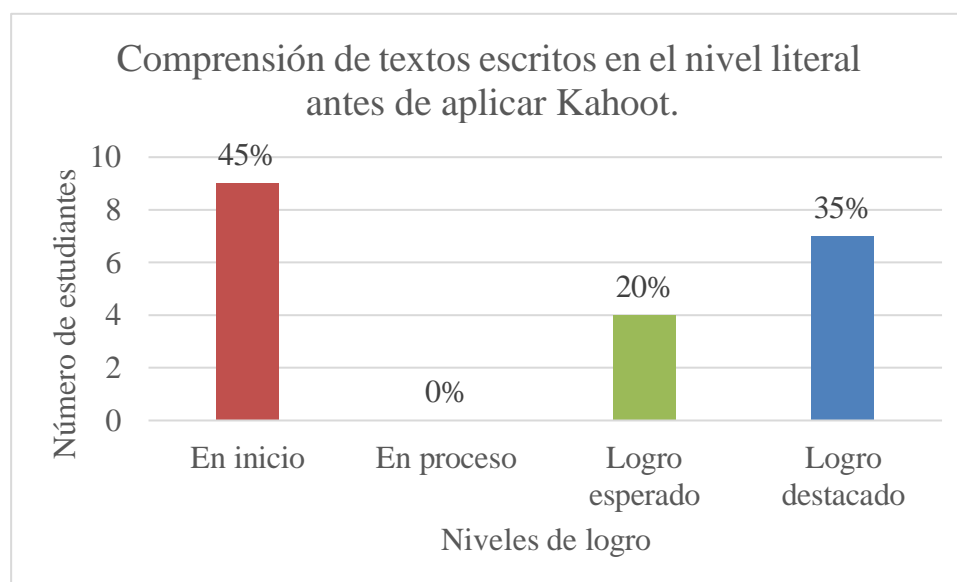
**Figura 1: Nivel de logro de los estudiantes antes de la aplicación de Kahoot**

La tabla 2 y gráfico 1 reflejan que antes de aplicar Kahoot el 60% de los estudiantes se encuentra en el nivel de inicio, el 30% en proceso, el 10% en logro esperado y el 0% en logro destacado. Estos resultados evidencian que la mayoría de los estudiantes del 3er grado “A” de la I.E. César Vallejo Mendoza presentaban dificultades en la evaluación de comprensión literal e inferencial de textos escritos en el área de inglés antes de la intervención.

**Tabla 3:** Nivel de comprensión literal en los estudiantes antes de la aplicación de la herramienta digital Kahoot.

Pre-test (Literal)				
Nivel		Frecuencia	Porcentaje	
En inicio	[0-10]	9	45%	
En proceso	[11-13]	0	0%	
Logro esperado	[14-19]	4	20%	
Logro destacado	[20]	7	35%	
Total		20	100,0	

Fuente: IBM SPSS Statistics



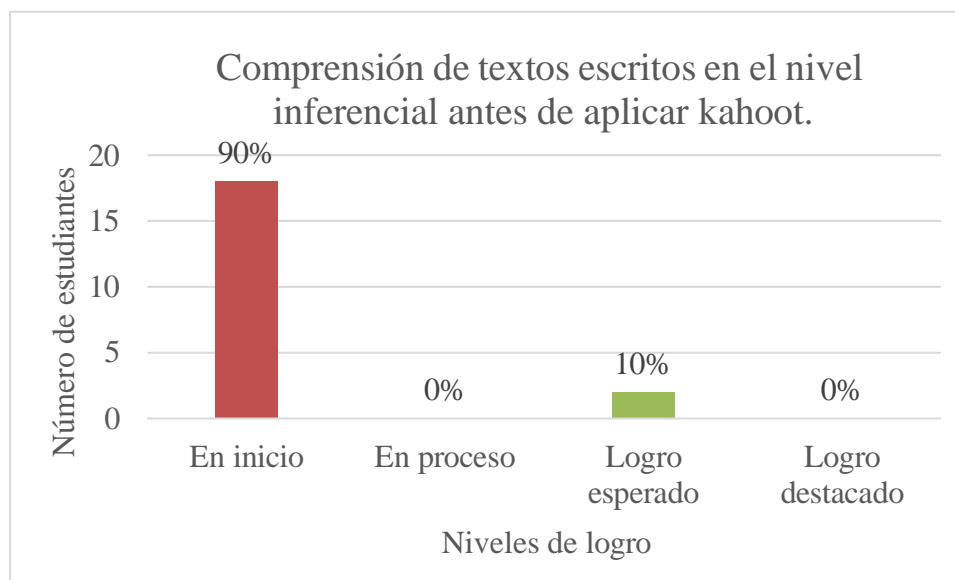
**Figura 2:** Nivel de logro de los estudiantes antes de la aplicación de Kahoot en el nivel literal.

La tabla 3 y gráfico 2 reflejan que antes de aplicar Kahoot en el nivel literal el 45% de los estudiantes se encuentra en el nivel de inicio, el 0% en proceso, el 20% en logro esperado y el 35% en logro destacado. Estos resultados evidencian que la mayoría de los estudiantes del 3er grado “A” de la I.E. César Vallejo Mendoza presentaban dificultades en la comprensión literal de textos escritos en el área de inglés antes de la intervención.

**Tabla 4:** Nivel de comprensión inferencial en los estudiantes antes de la aplicación de la herramienta digital Kahoot.

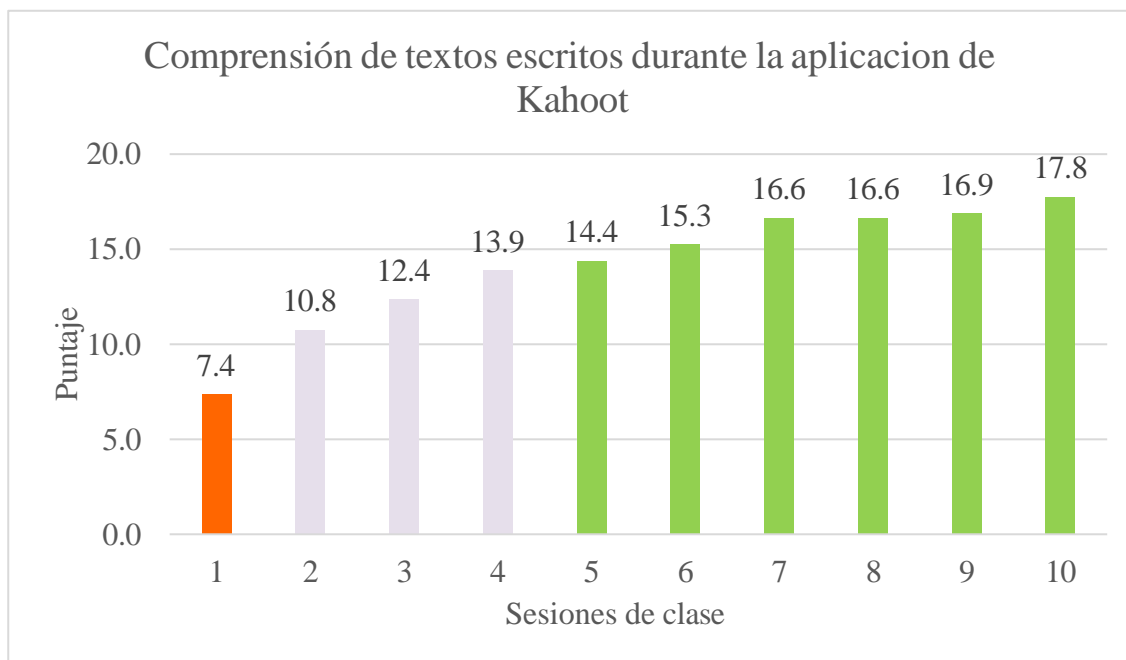
Pre-test (Inferencial)				
Nivel		Frecuencia		Porcentaje
En inicio	[0-10]	18		90%
En proceso	[11-13]	0		0%
Logro esperado	[14-19]	2		10%
Logro destacado	[20]	0		00%
Total		20		100,0

Fuente: IBM SPSS Statistics



**Figura 3:** Nivel de logro de los estudiantes antes de la aplicación de Kahoot en el nivel inferencial.

La tabla 4 y gráfico 3 reflejan que antes de aplicar Kahoot en el nivel inferencial el 90% de los estudiantes se encuentra en el nivel de inicio, el 0% en proceso, el 10% en logro esperado y el 0% en logro destacado. Estos resultados evidencian que la mayoría de los estudiantes del 3er grado “A” de la I.E. César Vallejo Mendoza presentaban dificultades en la comprensión inferencial de textos escritos en el área de inglés antes de la intervención.



**Figura 4:** Promedio por sesión de los estudiantes durante de la aplicación de Kahoot.

El gráfico 4 muestra la evolución del puntaje promedio de los estudiantes del 3er grado “A” de la I.E. César Vallejo Mendoza durante las diez sesiones de clase en las que se implementó la herramienta digital Kahoot para el desarrollo de la comprensión de textos escritos en inglés.

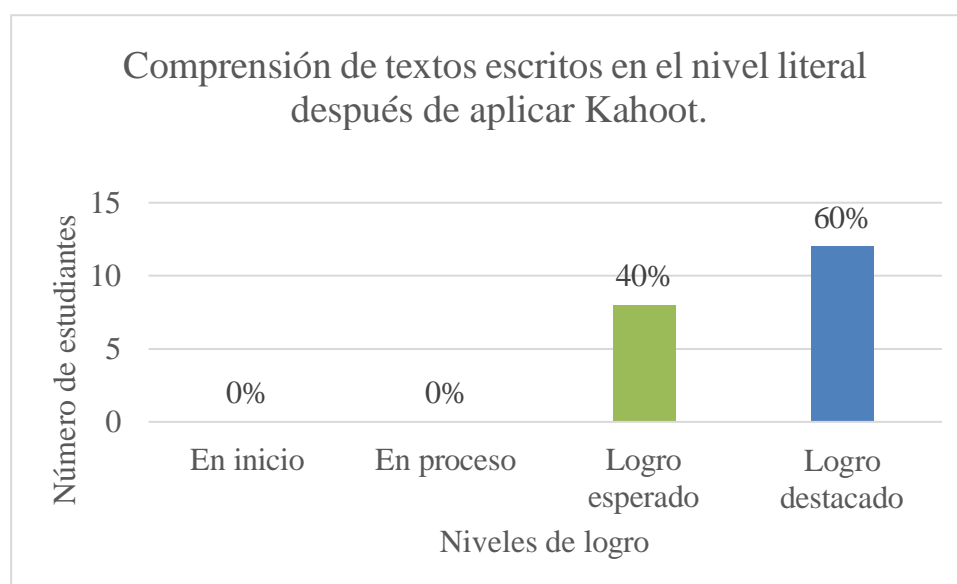
Se observa un progreso significativo a lo largo de las sesiones. En la primera sesión, el promedio fue de 7,4 puntos, lo cual evidencia un nivel inicial bajo de comprensión. Sin embargo, a partir de la segunda sesión, los puntajes aumentan progresivamente: alcanzando 12,4 puntos en la cuarta sesión y 14,4 puntos en la quinta.

Este incremento continúa hasta llegar a un promedio de 17,8 puntos en la décima sesión, lo que indica que los estudiantes lograron un nivel cercano al máximo esperado de desempeño. Esta tendencia ascendente demuestra que el uso de Kahoot como evaluación contribuyó de manera efectiva al desarrollo y motivación de la comprensión literal e inferencial de textos escritos en inglés durante el proceso de las sesiones.

**Tabla 5:** Nivel de comprensión literal en los estudiantes después de la aplicación de la herramienta digital Kahoot.

Post-test (Literal)				
Nivel		Frecuencia		Porcentaje
En inicio	[0-10]	0		0%
En proceso	[11-13]	0		0%
Logro esperado	[14-19]	8		40%
Logro destacado	[20]	12		60%
Total		20		100,0

Fuente: IBM SPSS Statistics



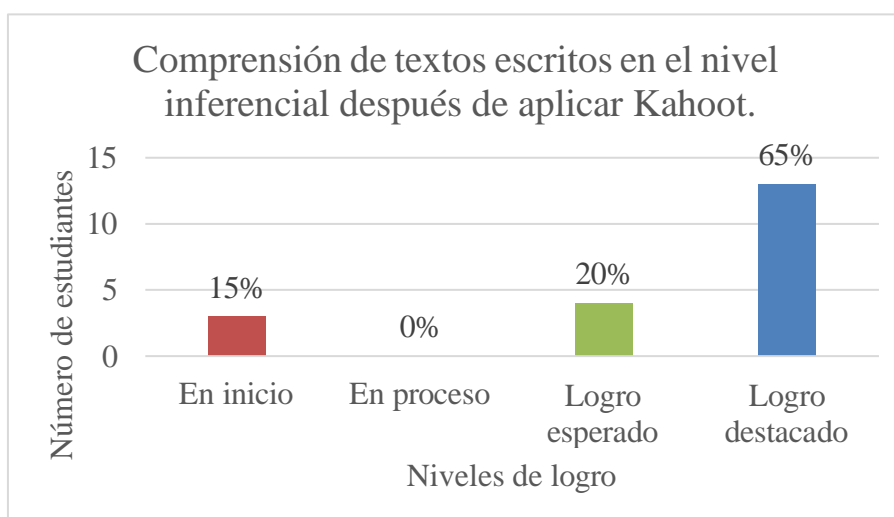
**Figura 5:** Nivel de logro de los estudiantes después de la aplicación de Kahoot en el nivel literal.

La tabla 5 y gráfico 5 reflejan que después de aplicar Kahoot en el nivel literal el 0% de los estudiantes se encuentra en el nivel de inicio, el 0% en proceso, el 40% en logro esperado y el 60% en logro destacado. Estos resultados evidencian que la mayoría de los estudiantes del 3er grado “A” de la I.E. César Vallejo Mendoza presentaban un progreso significativo en la comprensión literal de textos escritos en el área de inglés después de la intervención.

**Tabla 6:** Nivel de comprensión inferencial en los estudiantes después de la aplicación de la herramienta digital Kahoot.

Post-test (Inferencial)				
Nivel		Frecuencia		Porcentaje
En inicio	[0-10]	3		15%
En proceso	[11-13]	0		0%
Logro esperado	[14-19]	4		20%
Logro destacado	[20]	13		65%
Total		20		100,0

Fuente: IBM SPSS Statistics



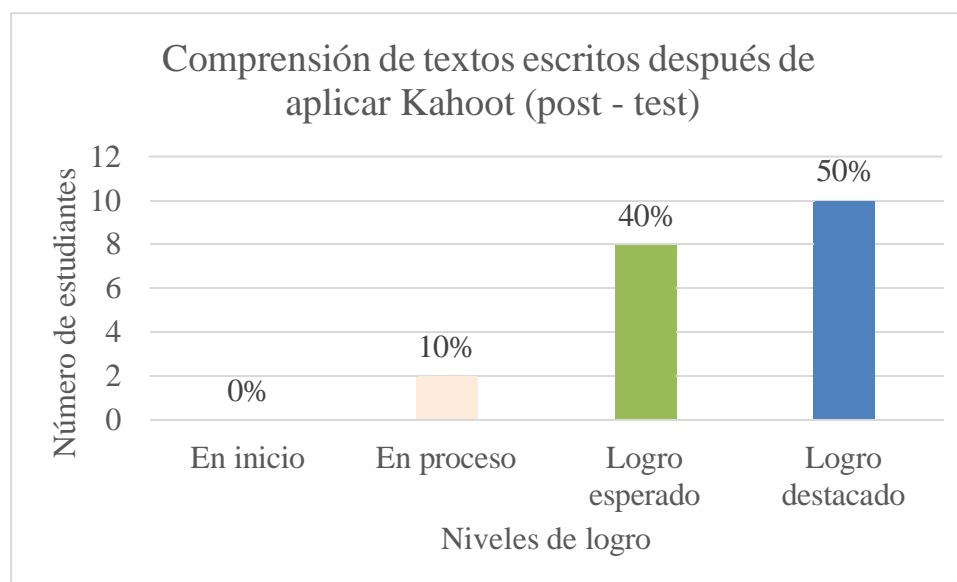
**Figura 6:** Nivel de logro de los estudiantes después de la aplicación de Kahoot en el nivel inferencial.

La tabla 6 y gráfico 6 reflejan que después de aplicar Kahoot en el nivel inferencial el 15% de los estudiantes se encuentra en el nivel de inicio, el 0% en proceso, el 20% en logro esperado y el 65% en logro destacado. Estos resultados evidencian que la mayoría de los estudiantes del 3er grado “A” de la I.E. César Vallejo Mendoza presentaban un progreso significativo en la comprensión inferencial de textos escritos en el área de inglés después de la intervención.

**Tabla 7:** Nivel de comprensión de textos en los estudiantes después de la aplicación de la herramienta digital Kahoot.

		Post-test	
Nivel		Frecuencia	Porcentaje
En inicio	[0-10]	0	0%
En proceso	[11-13]	2	10%
Logro esperado	[14-19]	8	40%
Logro destacado	[20]	10	50%
Total		20	100,0

Fuente: IBM SPSS Statistics



**Figura 7:** Nivel de logro de los estudiantes después de la aplicación de Kahoot.

La tabla 7 y gráfico 7 reflejan que después de aplicar Kahoot el 0% de los estudiantes se encuentra en el nivel de inicio, el 10% en proceso, el 40% en logro esperado y el 50% en logro destacado. Estos resultados evidencian que la mayoría de los estudiantes del 3er grado “A” de la I.E. César Vallejo Mendoza presentan un avance significativo en la evaluación de comprensión literal e inferencial de textos escritos en el área de inglés antes de la intervención.

## 4.2. Discusión

El objetivo general fue desarrollar y evaluar la comprensión literal e inferencial de textos escritos del área de inglés a través de la herramienta digital Kahoot a los estudiantes del 3er grado A de nivel secundaria en la I.E Cesar Vallejo Mendoza 2025. Desde el punto de vista estadístico, los resultados muestran que el valor de  $Z = -3,751$  y el valor de  $p < 0,001$ , significativamente inferior a  $p = 0,05$  valida que el uso de esta herramienta digital Kahoot como evaluación tuvo un impacto estadísticamente significativo en la mejora de la comprensión literal e inferencial de textos escritos en inglés. Como evidencia Maldonado (2019) en su trabajo de investigación “La plataforma Kahoot y la comprensión lectora en primaria en la institución educativa N° 0137 Miguel Grau Seminario, San Juan de Lurigancho 2019, con una muestra de 148 estudiantes, el autor determinó que, se estableció una correlación significativa si utilizamos las variables de comprensión lectora y la herramienta Kahoot. Los resultados demuestran que el uso de Kahoot es efectivo para potenciar la comprensión lectora en sus diversas dimensiones.

El primer objetivo específico fue evaluar e identificar el nivel de la comprensión literal de textos escritos del área de inglés a través de la herramienta digital kahoot en los estudiantes de 3er grado “A” de la I.E Cesar Vallejo Mendoza antes y después del tratamiento. Los resultados obtenidos evidenciaron una diferencia significativa entre los niveles de comprensión literal registrados en el pretest y el postest. Inicialmente, el 45% de los estudiantes se ubicaba en el nivel de inicio , lo que reflejaba dificultades para identificar información explícita en los textos en inglés, como datos específicos, ideas principales y detalles relevantes. Sin embargo, tras la aplicación de la herramienta digital Kahoot, los resultados del postest mostraron un incremento notable hacia los niveles de logro esperado y logro destacado, evidenciándose una mejora en la capacidad de los estudiantes para reconocer información literal de textos escritos. Coincidiendo con los resultados

de Vallejos (2022) en su trabajo de investigación “Kahoot y la competencia Lee diversos tipos de textos en inglés en los estudiantes, Lima-2022”, utilizó 80 alumnos como base de investigación, donde concluyó que el uso de la herramienta Kahoot está relacionado positivamente con la lectura de textos en inglés. Además, se observó una asociación significativa en la dimensión de diversión y su desarrollo en la lectura de textos.

El segundo objetivo específico fue evaluar e identificar el nivel de la comprensión inferencial de textos escritos del área de inglés a través de la herramienta digital Kahoot en los estudiantes de 3er grado “A” de la I.E Cesar Vallejo Mendoza antes y después del tratamiento. Los resultados obtenidos evidenciaron una diferencia significativa entre los niveles de comprensión inferencial registrados en el pretest y el posttest. Antes de la aplicación de la herramienta digital Kahoot, el 90% de los estudiantes se ubicaba en el nivel inicio, lo que evidenciaba dificultades para inferir información implícita, establecer relaciones entre ideas y deducir significados a partir del contexto del texto en inglés. No se registró ningún estudiante en los niveles proceso, esperado o destacado. Sin embargo, tras la implementación de Kahoot, el 20% de los estudiantes se encontraban en el nivel de logro esperado y el 65% en logro destacado, lo que demuestra una mejora en la capacidad de realizar inferencias, interpretar información no explícita y comprender de manera más profunda los textos trabajado. Como muestra Sulca (2022) en su investigación “El kahoot como recurso de retroalimentación formativa para desarrollar la habilidad del reading en el idioma inglés en estudiantes del segundo año de la I.E San Miguel Pisco, Ica-2021”, utilizó como muestra a 50 estudiantes, estableciendo que se observó un avance significativo en la comprensión lectora, con un incremento del 31%. Asimismo, se identificó un aumento del 33% en la habilidad para inferir la información de textos escritos. Estos resultados sugieren una mejora significativa en las capacidades de lectura y comprensión, lo cual refleja el impacto positivo de las estrategias

implementadas en el proceso educativo. Mientras que Lozano (2022) en su tesis titulada “Estrategia didáctica apoyada en la herramienta digital Kahoot para motivar el aprendizaje del idioma inglés en grado 11 en la institución educativa Baraya”, con una muestra de 11 estudiantes, el autor dedujo que, a través de su evaluación utilizando una encuesta los estudiantes respaldaron unánimemente la estrategia de Kahoot, destacando su motivación, interés, apoyo al aprendizaje y diferencia respecto a enfoques tradicionales. En resumen, tanto las respuestas de los estudiantes en la encuesta como las anotaciones del docente indican una alta aceptación y efectividad de la estrategia.

El tercer objetivo específico fue conocer el nivel de la comprensión literal e inferencial de textos escritos del área de inglés a través de la herramienta digital Kahoot en los estudiantes de 3er grado “A” de la I.E Cesar Vallejo Mendoza durante del tratamiento. El gráfico 4 muestra una evolución positiva en el rendimiento promedio de los estudiantes del 3er grado “A” de la I.E. César Vallejo Mendoza durante las diez sesiones en las que se aplicó la herramienta digital Kahoot como evaluación. En la primera sesión, el puntaje promedio fue de 7,4, reflejando un nivel inicial bajo en la comprensión de textos escritos en inglés. A medida que avanzaban las sesiones, se evidenció una mejora constante: los promedios aumentaron a 12,4 puntos en la cuarta sesión y 14,4 en la quinta. Esta progresión continuó hasta alcanzar un promedio de 17,8 puntos en la décima sesión, lo que indica que los estudiantes se aproximaron al nivel máximo de desempeño. Esta tendencia ascendente confirma que el uso de Kahoot durante las evaluaciones de la comprensión literal e inferencial actuó como un recurso motivador y dinámico dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Como muestra Gutiérrez (2019) es su tesis de grado titulada “Implementación de herramientas de evaluación en tiempo real: una experiencia práctica con Kahoot!, Plickers y Quizizz”, con una muestra de 22 participantes para la evaluación utilizando Kahoot, el autor pudo

concluir que, la evaluación realizada con Kahoot!, Plickers y Quizizz en un grupo de investigación confirmó que estas aplicaciones estimularon la generación de preguntas que motivaron a los estudiantes a descubrir nuevos conocimientos, facilitaron la revisión de contenidos y fomentaron el aprendizaje al considerar los errores como oportunidades de mejora.

## CAPITULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 5.1. Conclusiones

Se logró desarrollar y evaluar la comprensión literal e inferencial de textos escritos del área de inglés en los estudiantes del 3er grado “A” de la I.E. César Vallejo Mendoza 2025 a través de la herramienta digital Kahoot. Al comparar los resultados del pretest y postest, se evidenció una mejora significativa en el desempeño de los estudiantes. En el pretest, un 60% se ubicaba en el nivel de inicio, mientras que en el postest, un 90% alcanzó niveles de logro esperado y logro destacado. Estos resultados reflejan que el uso de Kahoot como herramienta de evaluación potenció la comprensión de textos en inglés, generando mayor interés, participación activa y motivación durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se identificó que el nivel de comprensión literal de textos escritos en inglés en los estudiantes del 3.er grado “A” de la I.E. César Vallejo Mendoza, antes de la aplicación del tratamiento, presentó como resultados que el 45 % de los estudiantes se encontraba en el nivel de inicio, el 0 % en proceso, el 20 % en logro esperado y el 35 % en logro destacado; estos resultados del pretest en el nivel literal reflejan un desempeño limitado en la comprensión de textos escritos en inglés. Posteriormente, en el postest, muestra que el 0 % de los estudiantes se ubicó en el nivel de inicio, el 0 % en proceso, el 40 % en logro esperado y el 60 % en logro destacado. Estos resultados evidencian una mejora significativa en la comprensión literal de textos escritos en inglés, ya que se eliminó por completo el nivel de inicio y se incrementó notablemente el porcentaje de estudiantes en los niveles de logro esperado y logro destacado, lo que demuestra la efectividad del tratamiento aplicado para fortalecer la comprensión lectora en inglés.

Se identificó que el nivel de comprensión inferencial de textos escritos en inglés en los estudiantes del 3er grado “A” de la I.E. César Vallejo Mendoza, antes de la aplicación del

tratamiento, era bajo en la mayoría de casos, dando como resultado que el 90% de los estudiantes en el nivel de inicio, el 0% en proceso, 10 % en logro esperado y un 0% de estudiantes en el nivel de logro destacado. Los resultados del pretest en el nivel inferencial reflejan un desempeño limitado en la comprensión de textos escritos en inglés. Posteriormente, en el postest, muestra que el 15% de los estudiantes se ubicó en el nivel de inicio, el 0% en proceso, el 20 % en logro esperado y el 65% en logro destacado. Estos resultados evidencian una mejora significativa en la comprensión inferencial de textos escritos en inglés, ya que disminuyó la cantidad de estudiantes en el nivel de inicio y se incrementó notablemente el porcentaje de estudiantes en los niveles de logro esperado y logro destacado, lo que demuestra la efectividad del tratamiento aplicado para fortalecer la comprensión lectora en inglés.

Se identificó que, durante el tratamiento con la herramienta digital Kahoot, los estudiantes mostraron un mayor nivel de motivación, participación activa y mejora progresiva en la identificación de información literal e inferencial, evidenciándose en la primera sesión con un promedio de 7,4 y en la sesión número 10 un promedio de 17,8. Las sesiones gamificadas permitieron reforzar la comprensión lectora de manera dinámica.

Se identificó una mejora significativa en la comprensión literal e inferencial de los textos escritos en inglés. Según la prueba estadística de Wilcoxon, se obtuvo un valor de  $Z = -3.751$  con un nivel de significancia de  $p < 0.001$ , lo cual indica que existe una diferencia estadísticamente significativa entre el pretest y el postest. Esto permite concluir que el uso de la herramienta Kahoot tuvo un impacto positivo y significativo en el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes.

## **5.2. Recomendaciones**

En función de los resultados obtenidos a lo largo de la investigación y las conclusiones alcanzadas, se plantean las siguientes recomendaciones:

Capacitar a los docentes en el uso pedagógico de plataformas gamificadas, para que integren estas tecnologías en sus estrategias de evaluación y enseñanza de forma efectiva y significativa.

Implementar estrategias de evaluación innovadoras desde los primeros grados de secundaria, priorizando actividades interactivas que permitan monitorear el progreso lector de los estudiantes de manera dinámica y contextualizada.

Fomentar una cultura de evaluación formativa centrada en la retroalimentación constante, donde los estudiantes puedan visualizar su progreso y reforzar sus dificultades en un ambiente motivador y no punitivo.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arcos, A. (28 de Septiembre de 2021). *Louisa Rosenheck: “El aprendizaje lúdico es un impulsor de nuestra motivación intrínseca”*. Magisterio.  
<https://www.magisnet.com/2021/09/louisa-rosenheck-el-aprendizaje-ludico-es-un-impulsor-de-nuestra-motivacion-intrinseca/>
- Barreto Muñoz, J., & Rodríguez Tavera, J. (2022). El recurso virtual kahoot como medio didáctico para el desarrollo de la competencia comunicativa en inglés del grado tercero. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional Abierta y a Distancia de Bogota].  
<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/51322/jfbarretomu.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bohorquez, C. (19 de Noviembre de 2020). *10 Herramientas digitales más importantes del 2020*. Ingeus. <https://www.ingeus.es/10-herramientas-digitales-mas-importantes-del-2020/>
- Burrows, B. (15 de Febrero de 2023). *¿Qué es una prueba estandarizada?*. StudyUsa.  
<https://www.studyusa.com/es/a/10253/que-es-una-prueba-estandarizada>
- Caballero Toloza, C., & Suárez Caballero, M. (2021). Identificación de estrategias para la comprensión lectora a través del juego, afianzando el nivel inferencial de lectura por medio de la gamificación, en los estudios del grado noveno de la Institución Educativa La Ceiba-Rionegro, Santander. [Tesis de Maestría, Universidad Pontificia Bolivariana].  
[https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/9182/308\\_1%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/9182/308_1%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cantillo Lozano, M., & Diaz Pardo, C. (2020). Estrategia de gamificación para la enseñanza de vocabulario en inglés en el grado tercero de primaria. [Tesis de Maestría, Universidad de Santander]. <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/d68d6a06-9d80-4ea4-a27a-da5983199c07/content>
- Carcaño, E. (28 de Abril de 2021). *Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes*. Revista vinculando. <https://vinculando.org/educacion/herramientas-digitales-para-el-desarrollo-de-aprendizajes.html>

- Cerezo Vera, M., & Rivadeneira Barreiro, M. (2022). *Uso de herramientas tecnológicas para mejorar la comprensión lectora*. doi:10.23857/pc.v7i7
- Cleaver, S. (23 de Julio de 2023). *11 Active Reading Strategies for Comprehension and Retention*. We are teachers. <https://www.weareteachers.com/active-reading-strategies/>
- Coman, H. (14 de Abril de 2023). *Las 20 mejores herramientas digitales para la educación en línea*. Ispring. <https://www.ispring.es/blog/herramientas-digitales-para-la-educacion-en-linea>
- Costa, H. (17 de Agosto de 2022). *Comprensión lectora: qué es, técnicas y ejercicios*. Smartick. <https://www.smartick.es/blog/lectura/compreension-lectora/>
- Davila, G., & Salinas, A. (2019). *Las Tecnologías de la información y de la comunicación usadas en la enseñanza del Idioma Inglés en Institutos Públicos del Distrito de Nuevo Chimbote, 2017. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Santa]*. <https://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14278/3730/52255.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- De Miguel, R. (25 de Marzo de 2020). *Descubre cómo los Kahoots promueven el aprendizaje en el aula*. Educación tres punto cero. [https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/aprendizaje-kahoot-en-el-aula/DeCarlo, M. \(31 de Octubre de 2022\). Diseño preexperimental y cuasiexperimental. LibretexsEspañol.https://espanol.libretexs.org/Ciencias\\_Sociales/Trabajo\\_Social\\_y\\_Servicios\\_Humanos/Investigaci%C3%B3n\\_Cient%C3%ADfica\\_en\\_Trabajo\\_Social\\_\(DeCarlo\)/12%3A\\_Dise%C3%B1o\\_Experimental/12.02%3A\\_Dise%C3%B1o\\_preexperimental\\_y\\_cuasiexperimen%20P.pdf](https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/aprendizaje-kahoot-en-el-aula/DeCarlo, M. (31 de Octubre de 2022). Diseño preexperimental y cuasiexperimental. LibretexsEspañol.https://espanol.libretexs.org/Ciencias_Sociales/Trabajo_Social_y_Servicios_Humanos/Investigaci%C3%B3n_Cient%C3%ADfica_en_Trabajo_Social_(DeCarlo)/12%3A_Dise%C3%B1o_Experimental/12.02%3A_Dise%C3%B1o_preexperimental_y_cuasiexperimen%20P.pdf)
- Delgado, A., & Lazo, D. (2022). *La Gamificación para mejorar la producción escrita en Inglés del nivel primario*. [Tesis de Licenciatura, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico] [https://repositorio.monterrico.edu.pe/bitstream/20.500.12905/2086/1/Tesis\\_ID\\_Delgado%20P.pdf](https://repositorio.monterrico.edu.pe/bitstream/20.500.12905/2086/1/Tesis_ID_Delgado%20P.pdf)

- García, O., Gutiérrez, A., Meraz, E., & Reyes, J. (6 de Noviembre de 2021). Herramientas digitales de evaluación en línea para mejorar la aprobación en aprendizajes dinámicos. *Dianlet*, VII(2), 9-18. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8524227.pdf>
- Escolaria. (2021). *La inferencia en la comprensión lectora*. <https://escolaria.co/2021/03/17/la-inferencia-en-la-comprension-lectora/>
- Equípo Pedagógico de Campuseducación. (12 de Mayo de 2020). *Taxonomía de Bloom*. Campus Educación. <https://www.campuseducacion.com/blog/recursos/articulos-campuseducacion/taxonomia-de-bloom/>
- Espeso, P. (1 de Febrero de 2024). *Guía Kahoot! (paso a paso): Aprende cómo crear tests. EDUCACION 3.0*. <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/tutorial-crear-un-kahoot-para-clase/>
- Figueredo, M. (13 de Abril de 2016). *Técnicas para desarrollar la comprensión de lectura en inglés*. Universal de idiomas. <https://blog.universaldeidiomas.com/tecnicas-para-desarrollar-la-comprension-de-lectura-en-ingles/>
- García et al. (Septiembre de 2019). *El nivel de inglés alcanzado en quinto grado de secundaria en tres colegios públicos de Lima metropolitana*. Educación XXVIII. <https://doi.org/10.18800/educacion.201902.004>
- Guerrero, J. (12 de Enero de 2020). *Niveles de comprensión lectora: Definición y Ejemplos de preguntas*. <https://docentesaldia.com/2020/01/12/niveles-de-comprension-lectora-definicion-y-ejemplos-de-preguntas/>
- Gutiérrez Gonzáles, A. (2019). Implementación de herramientas de evaluación en tiempo real: una experiencia práctica con Kahoot!, Plickers y Quizizz. [Tesis de titulación Universidad de La Laguna]. <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/15072/Implementacion%20de%20herramientas%20de%20evaluacion%20en%20tiempo%20real%20una%20experiencia%20practica%20con%20Kahoot!%2C%20Plickers%20y%20Quizizz..pdf?sequence=1>

- Huayapo, S., & Rafael, R. (2022). 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 de sementre de la escuela profesional de Educación -UNSAAC- 2022. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de San Antonio de Abad del Cusco.  
[https://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/6652/253T20220175\\_TC.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/6652/253T20220175_TC.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Lampariello, L. (s.f). *Cómo mejorar tu nivel de idioma rápidamente gracias a la lectura activa y extensa*. Polyglot club.  
<https://polyglotclub.com/help/language-learning-tips/intensive-extensive-reading/translate-spanish>
- Lopez Villamizar, M., & Yanez Toloza, A. (2021). Fortalecimiento de la comprensión lectora en secundaria mediante una herramienta de las TIC: Kahoot. [Tesis de Maestría, Universidad de Santander].  
<https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/e19186bb-6fd7-456c-b149-109879c6f001/content>
- Lozano Tovar, R. (2022). Estrategia didáctica apoyada en la herramienta digital Kahoot paramotivar el aprendizaje del idioma inglés en grado 11 en la institución educativa Baraya. [Tesis de Maestría, Universidad Autónoma de Bucaramanga].  
[https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/17469/2022\\_Tesis\\_Rafael\\_Antonio\\_Lozano\\_Tovar.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/17469/2022_Tesis_Rafael_Antonio_Lozano_Tovar.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Salinas Maldonado, C. (2025). México, reprobado en inglés: el 79% de los alumnos tiene un desconocimiento total. *El país*. <https://elpais.com/mexico/2025-03-31/mexico-reprobado-en-ingles-el-79-de-los-alumnos-tienen-un-desconocimiento-total.html>
- Maldonado Arauzo, B. (2019). La plataforma Kahoot y la comprensión lectora en primaria en la institución educativa N° 0137 Miguel Grau Seminario, San Juan de Lurigancho 2019. [Tesis para Maestría, Universidad Cesar Vallejo].  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/39625/Maldonado\\_ABE.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/39625/Maldonado_ABE.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Midence-Laynes, M. E. (2016). *Evaluación de la Comprensión Lectora*.  
 Revista Iberoamericana de Bioeconomía y Cambio Climático, 2(1), 363–377.  
<https://doi.org/10.5377/ribcc.v2i1.5706>
- Martínez, V. (25 de Julio de 2022). *Lectura inferencial: qué es, características y estrategias para fomentar el nivel inferencial de comprensión lectora*. Cinconoticias.  
<https://www.cinconoticias.com/lectura-inferencial/>
- Ministerio de Educación. (2010). *Orientaciones para el trabajo pedagógico: Área de Inglés*.  
 Lima, Perú: Corporación Gráfica Navarrete S.A.  
<http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/4-otpingles2010.pdf>
- Mujica Sequera, R. (2021). Clasificación de las herramientas digitales en la tecnoeducación.  
*Revista tecnológica educativa docentes*, 12 (I), 71-85.  
 doi:<https://doi.org/10.37843/rted.v1i1.257>
- Narváez, J., & Santillán, J. (2021). La implementación del Student Response System (SRS) Kahoot! en las clases. *INNOVA Research Journal*, 6(2), 1-21.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8226156>
- Ochoa Egoavil, J. (2019). El uso del Kahoot y su contribución en la mejora de la habilidad de escritura del idioma inglés en estudiantes de pregrado del primer ciclo de una universidad privada de Lima. [Tesis de Maestría, Universidad Tecnológica del Perú].  
[https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/2441/Juan%20Ochoa\\_Trabajo%20de%20Investigacion\\_Maestria\\_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/2441/Juan%20Ochoa_Trabajo%20de%20Investigacion_Maestria_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Orellana, P. (01 de Mayo de 2020). *Metodo Analítico*. Economipedia.  
<https://economipedia.com/definiciones/metodo-analitico.html> Padilla, J., Rojas, L., Valderrama, C., Ruiz, J., & Cabrera, K. (02 de Junio de 2022).  
 Herramientas digitales más eficaces en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6 (23), 669 – 678.  
 doi:<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.367>

Pareja, C. (2022). Programa "Me divierto con Kahoot" en la mejora en el aprendizaje del Idioma Inglés en alumnos del cuarto grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica. [Tesis de Maestría, Universidad San Martín de Porres].  
[https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/9700/pareja\\_mca.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/9700/pareja_mca.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Perez Presedo, A. (30 de Abril de 2017) *¿Qué es el método cuantitativo?*. Cursos.com.  
<https://cursos.com/blog/metodo-cuantitativo/>

Day, R. R., & Park, J. S. (2005). *Developing reading comprehension questions. Reading in a Foreign Language, 17(1)*  
<https://www2.hawaii.edu/~readfl/rfl/April2005/day/day.html>

Ramírez, I. (08 de Julio de 2022). *Kahoot!: qué es, para qué sirve y cómo funciona*. Xataka Basics. <https://www.xataka.com/basics/kahoot-que-es-para-que-sirve-y-como-funciona>

Redacción Educación. (26 de Abril de 2021). *Estudiantes colombianos se rajan en comprensión lectora*. El Tiempo.  
<https://www.eltiempo.com/vida/educacion/dia-del-idioma-estudiantes-del-pais-con-bajo-nivel-de-comprension-lectora-583378>

TheGlobalEconomy.com. (2024). *PISA reading scores- Latin America*. TheGlobalEconomy.com.  
[https://www.theglobaleconomy.com/rankings/pisa\\_reading\\_scores/Latin-Am/](https://www.theglobaleconomy.com/rankings/pisa_reading_scores/Latin-Am/)

Revista Economía. (23 de Mayo de 2023). *La lectura en el Perú está en crisis y necesita acciones rápidas*. Economía.  
<https://www.revistaeconomia.com/la-lectura-en-el-peru-esta-en-crisis-y-necesita-acciones-rapidas/>

Rivera Romero, H., Hernández Rojas, K., & Fernández Henao, L. (2022). Fortalecimiento de la competencia lectora en inglés a través de las TIC en Estudiantes de Grado Noveno. [Tesis de Maestría, Fundación Universitaria Los Libertadores [https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4963/Rivera\\_Hernandez\\_Fernandez\\_2022.pdf?sequence=1](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4963/Rivera_Hernandez_Fernandez_2022.pdf?sequence=1)

Schmidt. (1987). Comprender textos, interpretar textos. *ELUA. Estudios de Lingüística Universidad de Alicante*, (4), 9-34. <http://hdl.handle.net/10045/6604>

Solano, R., & Zamalloa, Z. (2022). *La aplicación de la plataforma Kahoot en la comprensión Lectora en los estudiantes de la Institución Educativa Olímpico Peruano Cusco - 2021*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional De San Antonio Abad del Cusco]. [https://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/6941/253T20220403\\_TC.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/6941/253T20220403_TC.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Soto, B. (02 de Enero de 2022). *Kahoot!: Qué es y cómo puedo aprender jugando*. Adsl zone. <https://www.adslzone.net/reportajes/videojuegos/kahoot-que-es/>

Suárez, E. (23 de Marzo de 2023). *Síntesis de un texto: cómo resumir ideas clave de manera efectiva*. Experto Universitario. <https://expertouniversitario.es/blog/sintesis/>

Sulca Rojas, L. (2022). *El kahoot como recurso de retroalimentación formativa para desarrollar la habilidad del reading en el idioma inglés en estudiantes del segundo año de la I.E San Miguel Pisco, Ica-2021*. [Tesis de Segunda Especialidad, Universidad José Carlos Mariátegui]. [http://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1675/Luis\\_trab-acad\\_titulo\\_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1675/Luis_trab-acad_titulo_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Ticona, H. (2022). *Nivel de comprensión lectora en el idioma inglés en estudiantes de 3º grado de secundaria de una I.E. en Ayacucho*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Huamanga]. <https://repositorio.unh.edu.pe/handle/20.500.14597/4901>

- Trujillo, J. (2022). *Los recursos educativos digitales y la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado de educación primaria de una Institución Educativa en Lurigancho- Chosica, 2021*. [Tesis de Licenciatura, Universidad nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle].  
<https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/7943/TESIS%20-%20TRUJILLO%20CONDEZO%20JUDITH%20BLANCA%20-%20VARGAS%20SANCHEZ%20ROCIO%20-%20FPYCF.pdf?sequence=1>
- Valderrama, M. (2020). *Manejo de las herramientas digitales y procesos didácticos de la competencia lectora en la I.E. "San Pedro" de Chimbote, 2020*. [Tesis de Maestría, Univercidad César Vallejo].  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/51793/Valderrama\\_RMS-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/51793/Valderrama_RMS-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Vallejos, M. (2022). *Kahoot y la competencia Lee diversos tipos de textos en inglés en los estudiantes, Lima-2022*. [Tesis de Maestria, Universidad Cesar Vallejo].  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/94961/Vallejos\\_LME-SD.pdf?sequence=4](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/94961/Vallejos_LME-SD.pdf?sequence=4)
- Weffer, F. (19 de Septiembre de 2022). *Kahoot!*. Mundo Cuentas.  
<https://www.mundocuentas.com/kahoot/>
- Westreicher, G. (01 de Mayo de 2020). *Método deductivo*. Ecomipedia.  
<https://economipedia.com/definiciones/metodo-deductivo.htm>

# ANEXOS

## Anexo1:Matrizdeconsistencia

**Título:**DESARROLLOYEVALUACIÓNDELA COMPRESIÓN LITERALE INFERENCIAL DE TEXTOS ESCRITOS DEL ÁREA DE INGLÉS A TRAVÉS DE LA HERRAMIENTA DIGITAL KAHOOT A LOS ESTUDIANTES DEL 3ER GRADO ‘A’ DE NIVEL SECUNDARIA EN LA I.E. CESAR VALLEJO MENDOZA 2025

<b>PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVO GENERAL</b>	<b>HIPOTESIS</b>	<b>VARIABLE</b>	<b>METODOLOGIA</b>
¿En qué medida el uso de la herramienta digital Kahoot desarrolla y evalúa la comprensión literal e inferencial de textos escritos en los estudiantes de 3er grado A de secundaria de la I. E. Cesar Vallejo Mendoza?	Desarrollar y evaluar con la herramienta digital Kahoot! la comprensión literal e inferencial de textos escritos dentro de la enseñanza del inglés en los estudiantes del 3° “A” de secundaria de la I.E Cesar Vallejo	La aplicación de la herramienta digital Kahoot desarrolla y evalúa eficientemente la comprensión literal e inferencial de textos escritos en inglés en los estudiantes del 3° “A” secundaria de la I.E Cesar Vallejo Mendoza 2025.	<b>Variable dependiente</b>	<b>Tipode investigación</b>
	<b>OBJETIVOS ESPECIFICOS</b>		Desarrollo y evaluación de la comprensión de textos escritos en inglés	Explicativa <b>Diseño de investigación</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar el nivel de comprensión literal e inferencial de textos escritos del área de inglés en los estudiantes de 3er grado “A” de la I.E Cesar Vallejo Mendoza antes del tratamiento.</li> <li>- Identificar el nivel de comprensión literal e inferencial de textos escritos del área de inglés a través de la herramienta digital Kahoot en los estudiantes de 3er grado “A” de la I.E Cesar Vallejo Mendoza durante del tratamiento.</li> <li>- Identificar el nivel de comprensión literal e inferencial de textos escritos del área de inglés a través de la herramienta digital Kahoot en los estudiantes de 3er grado “A” de la I.E Cesar Vallejo Mendoza después del tratamiento.</li> </ul>		<b>Variable independiente</b>	Pre-experimental <b>Metodología</b>
			Herramienta digital Kahoot!	Cuantitativa aplicada <b>Población</b> 49 estudiantes de 3er grado de secundaria <b>Muestra</b> 20 estudiantes de 3° “A” secundaria de la I.E Cesar Vallejo Mendoza 2025.

# **SESIONES DE APRENDIZAJE Y RÚBRICAS**

## Anexo 2: Pre test – Post Test

<b>SCHOOL</b>	I.E N°88017 Cesar Vallejo Mendoza		
<b>TEACHERS</b>	Delgado Teran Flor & Fernandez Mendoza Elisabet	<b>DATE</b>	12 <sup>th</sup> August
<b>TOPIC</b>	Pronouns	<b>SCHEDULE</b>	9:45- 10:05 am
<b>VOCABULARY</b>	My family	<b>CLASSROOM</b>	3rd High School

### Learning purpose

COMPETENCE	EVIDENCE/PRODUCT	CRITERIA OF EVALUATION	RESOURCES
Read various types of text written in English as a foreign language	Kahoot	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Answer Literal questions correctly.</li> <li>• Answer inferential questions correctly.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PPT</li> <li>• Kahoot</li> <li>• Flashcards</li> </ul>
<b>LEARNING PURPOSE</b>	The objective of the session is to comprehend a text in English about family and correctly answer literal and inferential questions. They will also participate in a Kahoot activity.		
<b>BEFORE THE ACTIVITY</b>	<p><b>Greetings:</b> Start with the routines: “Hello/ Good morning students, how are you? Are you good?”</p> <p><b>Previous knowledge:</b> “How many members does your family have? Can you name them?” Ask about their family to introduce the topic.</p>		
<b>DEVELOPMENT OF THE ACTIVITY</b>	<p>Start by explaining what pronouns are: words that are used to replace a noun and avoid repetition. Examples: I, you, he, she, he, she, we, they, etc.</p> <p><b>Knowledge building:</b> The teacher explains the vocabulary about family using flashcards. Then, uses some flashcard with actions verbs. The students create their own sentences. “My mother cooks for me” “My father watches TV”. Next, the activity is to replace some of the sentences using personal pronouns, for example: “She cooks for me” “He watches TV”.</p> <p><b>Reading activity:</b> The teacher presents the text “My Family at home” and then calls for volunteers to read the text. Then, they have 10 minutes underline the principal ideas. As volunteers they mention the ideas that they underline.</p>		
<b>CLOSING</b>	<p><b>Evaluation:</b> Teachers introduce the Kahoot digital tool to the students and explain the instructions on how to use it. Students will answer 4 literal questions first according to the text. Then they will continue by answering 4 inferential questions.</p> <p><b>Feedback:</b> Teacher monitors the student and gives feedback.</p>		

## My family at home

My family lives in a small house. It's simple but pretty. It has a large garden. My name is George and I like to work in the garden but my sister hates to work in the garden. She prefers to read. She reads in the morning, in the afternoon and at night.

I give all of the vegetables to mom and dad. They like to cook in our small kitchen. I eat any vegetable but my sister eats only a few. My family always eats breakfast and dinner together. We talk. We laugh. Then my sister washes the dishes.

At night dad likes to listen to music. Mom works on the computer. I watch television. And my sister reads. Soon we go to bed. My parents go to bed late but my sister and I go to bed early. I'm ready to go to sleep but my sister wants to keep reading. Together we all help with the household chores.

### Literal questions:

#### 1. What activity does George enjoy at home?

- a) Reading in the garden.
- b) Cooking in the kitchen.
- c) Watching television at night.
- d) Working in the garden. (correct)

#### 2. What activity does the George's sister prefer to do at home?

- a) Reading in the morning. (correct)
- b) Cooking with the parents.
- c) Watching television at night.
- d) Working in the garden.

#### 3. What does family at home?

- a) Read at night.
- b) Have breakfast and dinner together. (correct)
- c) Work in the garden.
- d) Listen to music at night.

#### 4. When do the father and mother go to bed?

- a) The father and mother go to bed early.
- b) The father and mother go to bed late. (correct)
- c) The family goes to bed at the same time.
- d) The father and mother go to bed in the afternoon.

### Inferential questions:

#### 5. Why does the George's sister prefer to read and no work in the garden?

- a) Because she doesn't like the garden.
- b) Because she enjoys reading more than any other activity. (correct)
- c) Because she is allergic to the garden.
- d) Because she doesn't want to help at home.

#### 6. Why George eats any vegetable while his sister only eats some vegetables?

- a) The narrator has a bigger appetite than his sister.
- b) The sister hates vegetables. (correct)
- c) The narrator doesn't enjoy food as much as his sister.
- d) The sister is healthier than the narrator.

#### 7. Why does the narrator's sister go to bed later than him?

- a) Because she enjoys reading in bed. (correct)
- b) Because she doesn't want to follow the family routines.
- c) Because she can't sleep early.
- d) Because her parents force her.

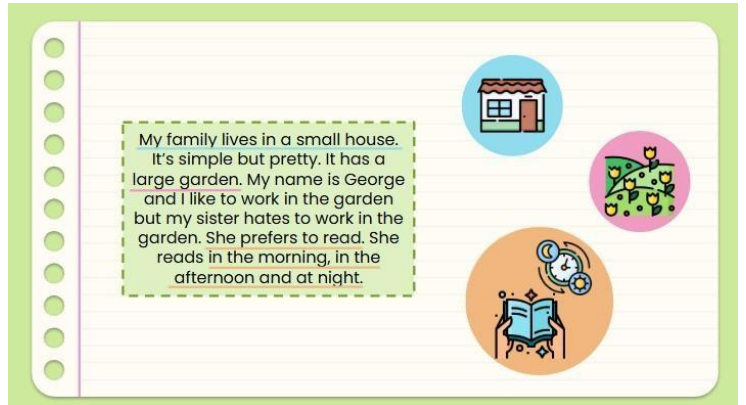
### 8. What activity does the mother do at home?

- a) Cooking in the kitchen.
- b) Working in the garden.
- c) Listening to music at night. (correct)
- d) Reading together with her daughter.



3° « A »

## My family at Home



My family lives in a small house. It's simple but pretty. It has a large garden. My name is George and I like to work in the garden but my sister hates to work in the garden. She prefers to read. She reads in the morning, in the afternoon and at night.



I give all of the vegetables to mom and dad. They like to cook in our small kitchen. I eat any vegetable but my sister eats only a few. My family always eats breakfast and dinner together. We talk. We laugh. Then my sister washes the dishes.



At night dad likes to listen to music. Mom works on the computer. I watch television. And my sister reads. Soon we go to bed. My parents go to bed late but my sister and I go to bed early. I'm ready to go to sleep but my sister wants to keep reading.

## Anexo 3: Lesson Plans

### LESSON PLAN N° 01

#### General information

<b>SCHOOL</b>	I.E N°88017 Cesar Vallejo Mendoza		
<b>TEACHERS</b>	Delgado Teran Flor & Fernandez Mendoza Elisabet	<b>DATE</b>	13 <sup>th</sup> August
<b>TOPIC</b>	My mom's a doctor	<b>SCHEDULE</b>	9:45- 10:05 am
<b>VOCABULARY</b>	Professions or occupation	<b>CLASSROOM</b>	3rd High School

#### Learning purpose

COMPETENCE	EVIDENCE/PRODUCT	CRITERIA OF EVALUATION	RESOURCES
Read various types of text written in English as a foreign language	Kahoot	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Answer Literal questions correctly.</li> <li>• Answer inferential questions correctly.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PPT</li> <li>• Kahoot</li> <li>• Flashcards</li> </ul>
<b>LEARNING PURPOSE</b>	The objective of the session is to comprehend a text in English about Professions or occupation and correctly answer literal and inferential questions. They will also participate in a Kahoot activity.		
<b>BEFORE THE ACTIVITY</b>	<p><b>Greetings:</b> Start with the routines: "Hello/ Good morning students, how are you? Are you good?"</p> <p><b>Previous knowledge:</b> "Do you know what professions are? How many do you know? What are the professions or occupations in your family?"</p>		
<b>DEVELOPMENT OF THE ACTIVITY</b>	<p>Start by explaining what Professions or occupations are: Examples: Teacher, doctor, nurse, chef, etc.</p> <p><b>Knowledge building:</b> The teacher explains the vocabulary about Professions or occupation using flashcards. Then, the students create their own sentences. "My father is a dentist" "My mother is a housewife".</p> <p><b>Reading activity:</b> The teacher presents the text "My mom's a doctor" and then calls for volunteers to read the text. Next, they have 10 minutes to write down the main ideas. then, some volunteers mention the ideas they wrote down.</p>		
<b>CLOSING</b>	<p><b>Evaluation:</b> Teachers introduce the Kahoot digital tool to the students and explain the instructions on how to use it. Students will answer 4 literal questions first according to the text. Then they will continue by answering 4 inferential questions.</p> <p><b>Feedback:</b> Teacher monitors the student and gives feedback.</p>		

### Andrea's family

Hello, my name is Andrea, I present to you my family, my dad is a chef, he wears a chef's clean hat and cooks delicious meals, for example Ceviche, Aji de Gallina and Lomo Saltado, he cooks really delicious.

My mom is a doctor. She wears a white coat and takes care of sick people. She listens to their hearts, gives them medicine, and helps them feel better.

And I am a student, I wear a school uniform, I am in the 5th grade of high school and I like mathematics

#### Literal questions:

**1. What's her dad's job?**

- a) Chef (Correct)
- b) Student
- c) Teacher
- d) Doctor

**2. Can you list some dishes her dad cooks?**

- a) Ceviche, Arroz chaufa y Locrito.
- b) Arroz con pollo and Locrito.
- c) Ceviche, Aji de gallina, and Lomo saltado. (Correct)
- d) Arroz Chaufa, Carapulcra, and Lomo saltado.

**3. What's her mom's job?**

- a) Chef
- b) Student
- c) Teacher
- d) Doctor (Correct)

**4. What grade and school level is her in?**

- a) 5th grade of Elementary.
- b) 5th grade of high school. (Correct)
- c) 4th grade of high school.
- d) 3rd grade of high school.

#### Inferencial questions:

**5. Which Andrea likes more?**

- a) Numbers (Correct)
- b) Letters

**6. Why is it important to wear a chef's hat if you are chef?**

- a) Cleanliness and order (correct)
- b) Fashion and style

**7. Is Andrea's mom a good doctor?**

- a) No, because she does not give them medicine.
- b) Yes, because she helps her patients feel better. (Correct)

**8. What is Andrea most likely to wear to school?**

- a) Casual clothing
- b) Formal clothing



3° « A »



# Andrea's Family

## ★ Andrea's Family ★






Hello, my name is Andrea,  
I present to you my family.

My dad is a chef, he wears a chef's clean hat and cooks delicious meals, for example ceviche, aji de gallina and lomo saltado, he cooks really delicious.


★

My mom is a doctor. She wears a white coat and takes care of sick people. She listens to their hearts, gives them medicine, and helps them feel better.

And I am a student, I wear a school uniform, I am in the 5th grade of high school and I like mathematics.

ENJOYABLE SUBJECT



<https://create.kahoot.it/share/andrea-s-family/f1cf475d-d916-4cb3-834b-6a4979e17a40>

**LESSON PLAN N° 02**

**General information**

<b>SCHOOL</b>	I.E N°88017 Cesar Vallejo Mendoza		
<b>TEACHERS</b>	Delgado Teran Flor & Fernandez Mendoza Elisabet	<b>DATE</b>	19 <sup>th</sup> August
<b>TOPIC</b>	Daily routines (1 <sup>st</sup> person)	<b>SCHEDULE</b>	9:45- 10:05 am
<b>VOCABULARY</b>	Daily routines	<b>CLASSROOM</b>	3rd High School

**Learning purpose**

COMPETENCE	EVIDENCE/PRODUCT	CRITERIA OF EVALUATION	RESOURCES
Read various types of text written in English as a foreign language	Kahoot	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Answer Literal questions correctly.</li> <li>• Answer inferential questions correctly.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PPT</li> <li>• Kahoot</li> <li>• Flashcards</li> </ul>
<b>LEARNING PURPOSE</b>	The objective of the session is to comprehend a text in English about Daily routines and correctly answer literal and inferential questions. They will also participate in a Kahoot activity.		
<b>BEFORE THE ACTIVITY</b>	<p><b>Greetings:</b> Start with the routines: “Hello/ Good morning students, how are you? Are you good?”</p> <p><b>Previous knowledge:</b> What is the first thing you do when you wake up? What is your routine?</p>		
<b>DEVELOPMENT OF THE ACTIVITY</b>	<p>Start by explaining what Daily routines are: Examples: wake up, get up, take a shower, have breakfast, go to school, have dinner... etc.</p> <p><b>Knowledge building:</b> The teacher explains the vocabulary about daily routines using flashcards. Then, the students create their own sentences. “In the morning I get up, In the afternoon I do my homework, in the evening I go to bed”.</p> <p><b>Reading activity:</b> The teacher presents the text “Daily routines (Taylor’s version)” and then calls for volunteers to read the text. Next, they have 10 minutes to write down the main ideas. then, some volunteers mention the ideas they wrote down.</p>		
<b>CLOSING</b>	<p><b>Evaluation:</b> Teachers introduce the Kahoot digital tool to the students and explain the instructions on how to use it. Students will answer 4 literal questions first according to the text. Then they will continue by answering 4 inferential questions.</p> <p><b>Feedback:</b> Teacher monitors the student and gives feedback.</p>		

### Daily Routine (Taylor's Version)

My name is Taylor Swift, and my daily routine starts when I wake up at 8 a.m. I take a shower so that I can be more active all day and then I brush my teeth every morning. At 10 a.m. I feed my cat Meredith and play with her. In the afternoon, I always have lunch with salad. At 2 p.m. I listen to some music for Yoga. After that, I write some lyrics to create new songs. When it's 5 p.m. I go for a walk with Meredith in the park. She loves to feel free. In the evening, I prepare a simple dinner, listen to my own music album "Speak Now (Taylor's version)" for practice and finally, I always drink a glass of milk before going to bed. I usually fall asleep at 10 p.m.

#### Literal questions:

**1. What time does Taylor Swift wake up in the morning?**

- a) 6 a.m.
- b) 8 p.m.
- c) 8 a.m. (Correct Answer)
- d) 7 a.m.

**2. What does Taylor Swift do at 10 a.m.?**

- a) Goes for a walk.
- b) Writes lyrics.
- c) Feeds her cat and plays with her. (Correct Answer)
- d) Listens to music for Yoga.

**3. What does Taylor Swift have for lunch?**

- a) Pizza
- b) Burger
- c) Salad (Correct Answer)
- d) Sushi

**4. When does Taylor Swift usually fall asleep?**

- a) 12 a.m.
- b) 9 p.m.
- c) 11 p.m.
- d) 10 p.m. (Correct Answer)

#### Inferential Questions:

**5. What does Taylor Swift think of her cats?**

- a) She loves her cats. (Correct Answer)
- b) She hates her cats.

**6. Why does Taylor Swift go for walks with her cat Meredith?**

- a) For exercise.
- b) Because Meredith asks her out.
- c) Meredith likes to feel free. (Correct Answer)
- d) They don't go for walks.

**7. Why does Taylor Swift choose to take a shower when she wakes up?**

- a) To freshen up.
- b) To be more energetic. (Correct Answer)
- c) She doesn't take a shower.
- d) Because she is dirty.

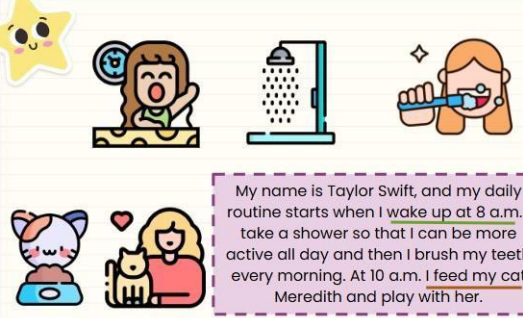
**8. Why does Taylor Swift listen to her own album "Speak Now (Taylor's version)"?**

- a) To practice and improve her singing. (Correct answer)
- d) To remember her old songs.
- b) To sleep.
- c) Because she likes classical music.




3° « A »


## Daily Routine (Taylor's Version)



My name is Taylor Swift, and my daily routine starts when I wake up at 8 a.m. I take a shower so that I can be more active all day and then I brush my teeth every morning. At 10 a.m. I feed my cat Meredith and play with her.



In the afternoon, I always have lunch with salad. At 2 p.m. I listen to some music for Yoga. After that, I write some lyrics to create new songs. When it's 5 p.m. I go for a walk with Meredith in the park. She loves to feel free.



In the evening, I prepare a simple dinner, listen to my own music album "Speak Now (Taylor's version)" for practice and finally, I always drink a glass of milk before going to bed. I usually fall asleep at 10 p.m.

ENJOYABLE SUBJECT

# Kahoot!

<https://create.kahoot.it/details/78110227-8ffa-464b-ad9d-c3250986003c>

**LESSON PLAN N° 03**

**General information**

<b>SCHOOL</b>	I.E N°88017 Cesar Vallejo Mendoza		
<b>TEACHERS</b>	Delgado Teran Flor & Fernandez Mendoza Elisabet	<b>DATE</b>	20 <sup>th</sup> August
<b>TOPIC</b>	Sarah's daily routine (3 <sup>rd</sup> person)	<b>SCHEDULE</b>	9:45- 10:05 am
<b>VOCABULARY</b>	Daily routines	<b>CLASSROOM</b>	3rd High School

**Learning purpose**

COMPETENCE	EVIDENCE/PRODUCT	CRITERIA OF EVALUATION	RESOURCES
Read various types of text written in English as a foreign language	Kahoot	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Answer Literal questions correctly.</li> <li>• Answer inferential questions correctly.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PPT</li> <li>• Kahoot</li> <li>• Flashcards</li> </ul>
<b>LEARNING PURPOSE</b>	The objective of the session is to comprehend a text in English about Daily routines and correctly answer literal and inferential questions. They will also participate in a Kahoot activity.		
<b>BEFORE THE ACTIVITY</b>	<p><b>Greetings:</b> Start with the routines: "Hello/ Good morning students, how are you? Are you good?"</p> <p><b>Previous knowledge:</b> Do you remember the previous topic? What is your routine?</p>		
<b>DEVELOPMENT OF THE ACTIVITY</b>	<p>The teacher emphasizes previous vocabulary and adds new expressions</p> <p><b>Knowledge building:</b> The teacher explains the vocabulary about daily routines using flashcards and introduces the rule of the 3rd person in the present simple tense.</p> <p><b>Reading activity:</b> The teacher presents the text "Sarah daily routine" and then calls for volunteers to read the text. Next, they have 10 minutes to write down the main ideas. then, some volunteers mention the ideas they wrote down.</p>		
<b>CLOSING</b>	<p><b>Evaluation:</b> Teachers introduce the Kahoot digital tool to the students and explain the instructions on how to use it. Students will answer 4 literal questions first according to the text. Then they will continue by answering 4 inferential questions.</p> <p><b>Feedback:</b> Teacher monitors the student and gives feedback.</p>		

### Sarah's daily routine

Hi this is the Sarah's daily routine. She wakes up early in the morning, then brushes her teeth to start the day fresh. After that, she takes a shower and gets dressed in her favorite clothes, a pink dress.

For breakfast, Sarah likes eating a healthy meal to give her energy for the day. Then she watches the morning news on TV. Sometimes, she listens to her favorite music.

In the afternoon she is at school all day. In the evening, Sarah enjoys cooking dinner for herself. After dinner, she washes the dishes.

As the day comes to an end, Sarah gets ready to go to bed. She follows a bedtime routine to wind down, like reading a book or listening to calming music. Then, she goes to sleep.

#### Literal questions:

**1. What does Sarah like to do during breakfast?**

- a) Cook a heavy meal.
- b) Watch the news in the morning. (Correct)
- c) Exercise intensely.
- d) Listen to scary music.

**2. What is the first thing Sarah does in her daily routine?**

- a) She washes the dishes.
- b) She goes to school.
- c) She gets up early. (Correct)
- d) She cooks dinner.

**3. What is Sarah's favorite clothes to wear?**

- a) School uniform.
- b) A pink dress. (Correct)
- c) A pink polo shirt.
- d) Blue boots.

**4. What songs does she listen to at night?**

- a) Calming music. (Correct)
- b) Zumba.
- c) Your favorite music.
- d) K-pop.

#### Inferential questions:

**5. What helps Sarah have energy during the day?**

- a) Eating sweets in the morning.
- b) Listening to upbeat music.
- c) Eating a healthy meal for breakfast. (Correct)
- d) Skipping breakfast.

**6. When is Sarah likely to be in school?**

- a) In the morning.
- b) In the afternoon. (Correct)
- c) In the evening.
- d) During the afternoon. (Correct)

**7. What is the purpose of Sarah's bedtime routine?**

- a) To cook a late dinner.
- b) To relax and get ready for bed. (Correct)
- c) Exercising vigorously.
- d) Watching television late into the evening.

**8. Why does Sarah shower after getting dressed?**

- a) Because she likes to wear her pink dress.
- b) Because she likes to feel fresh for the day. (Correct)
- c) Because she is going to exercise.
- d) Because she loves hot water.

3° « A »

## Sarah's daily routine

This is the Sarah's daily routine. She wakes up early in the morning, then brushes her teeth to start the day fresh. After that, she takes a shower and gets dressed in her favorite clothes, a pink dress.

For breakfast, Sarah likes to eat a healthy meal to give her energy for the day. Then she watches the morning news on TV. Sometimes, she listens to her favorite music.

In the afternoon she is at school all day. In the evening, Sarah enjoys cooking dinner for herself. After dinner, she washes the dishes.

As the day comes to an end, Sarah gets ready to go to bed. She follows a bedtime routine to wind down, like reading a book or listening to calming music. Then, she goes to sleep.

ENJOYABLE SUBJECT

# Kahoot!

<https://create.kahoot.it/details/f2f4c6f6-9a8a-47e3-91e3-2638245baa4c>

**LESSON PLAN N° 04**

**General information**

<b>SCHOOL</b>	I.E N°88017 Cesar Vallejo Mendoza		
<b>TEACHERS</b>	Delgado Teran Flor & Fernandez Mendoza Elisabet	<b>DATE</b>	26 <sup>th</sup> August
<b>TOPIC</b>	Simple Present	<b>SCHEDULE</b>	9:45- 10:05 am
<b>VOCABULARY</b>	Daniel’s favorite time	<b>CLASSROOM</b>	3rd High School

**Learning purpose**

COMPETENCE	EVIDENCE/PRODUCT	CRITERIA OF EVALUATION	RESOURCES
Read various types of text written in English as a foreign language	Kahoot	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Answer Literal questions correctly.</li> <li>• Answer inferential questions correctly.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PPT</li> <li>• Kahoot</li> <li>• Flashcards</li> </ul>
<b>LEARNING PURPOSE</b>	The objective of the session is to comprehend a text in English about simple present and correctly answer literal and inferential questions. They will also participate in a Kahoot activity.		
<b>BEFORE THE ACTIVITY</b>	<p><b>Greetings:</b> Start with the routines: “Hello/ Good morning students, how are you? Are you good?”</p> <p><b>Previous knowledge:</b> “What are our daily activities? What are our habits?”</p>		
<b>DEVELOPMENT OF THE ACTIVITY</b>	<p>Then, The teacher introduces the topic with some flashcards with different daily activities, for example: play soccer, listen to music, eat, drive a car, jump, dance, etc.</p> <p><b>Knowledge building:</b> The teacher explains what the present simple is and using some flashcards provides some exercises to practice. Complete with the correct form of the verb. Use the verbs of the box. Drive / play / dance / eat / listen David ___ football. I ___ an hamburger. Marco _____ to music. My father _____ a car. They _____ salsa.</p> <p><b>Reading activity:</b> The teacher presents the text “Daniel’s favorite time” and then calls for volunteers to read the text. Next, they have 10 minutes to write down the main ideas. then, some volunteers mention the ideas they wrote down.</p>		
<b>CLOSING</b>	<p><b>Evaluation:</b> Teachers introduce the Kahoot digital tool to the students and explain the instructions on how to use it. Students will answer 4 literal questions first according to the text. Then they will continue by answering 4 inferential questions.</p> <p><b>Feedback:</b> Teacher monitors the student and gives feedback.</p>		

### Daniel's favorite time

Daniel is a young boy with a simple routine. Every day he wakes up at 7:00 a.m. Then he enjoys a tasty breakfast, usually cereal and milk. At 8:00, he goes to school, where he learns and has fun with his friends. At 12:00, it's lunchtime for Daniel. He eats a ham and cheese sandwich and some fruit. After lunch, he spends a couple of hours doing homework. At 4:00 p.m., he finishes his homework and gets ready to relax. At 5:00 comes Daniel's favorite time: TV time! He watches his favorite show "The Walking Dead". In the evening, around eight o'clock, he starts to relax. He brushes his teeth, puts on his pajamas and gets ready for bed. By nine o'clock he is fast asleep, dreaming sweet dreams.

#### Literal questions:

**1. What time does Daniel usually wake up?**

- a) 6:00 a.m.
- b) 7:00 a.m. (correct)
- c) 9:00 a.m.
- d) 10:00 a.m.

**2. What does Daniel typically have for breakfast?**

- a) Pancakes and bacon
- b) Cereal and milk (correct)
- c) Pizza slices
- d) Eggs and toast

**3. When does Daniel go to school?**

- a) 8:00 p.m.
- b) 7:00 a.m.
- c) 8:00 a.m. (correct)
- d) 4:00 a.m.

**4. What is Daniel's favorite TV show and when does he watch it?**

- a) "Friends" at 7:00 p.m.
- b) "Game of Thrones" at 10:00 a.m.
- c) "The Walking Dead" at 5:00 p.m. (correct)
- d) "SpongeBob SquarePants" at 2:00 p.m.

#### Inferential Questions:

**5. Why does Daniel enjoy watching "The Walking Dead"?**

- a) He loves comedy shows.
- b) It's a show about his favorite sport.
- c) He likes the thrill and suspense. (correct)
- d) He loves romantic series.

**6. What might Daniel's favorite activities during school hours be, besides learning?**

- a) Playing soccer.
- b) Reading books.
- c) Drawing pictures.
- d) Spending time with friends. (Correct)

**7. Why does Daniel choose to have a ham and cheese sandwich for lunch?**

- a) It's the only option available to him.
- b) He's a vegetarian.
- c) He finds it delicious and satisfying. (correct)
- d) He's allergic to other foods.

**8. Based on his routine, why do you think Daniel values having a set bedtime?**

- a) He wants to stay up all night.
- b) It helps him feel refreshed in the morning. (correct)

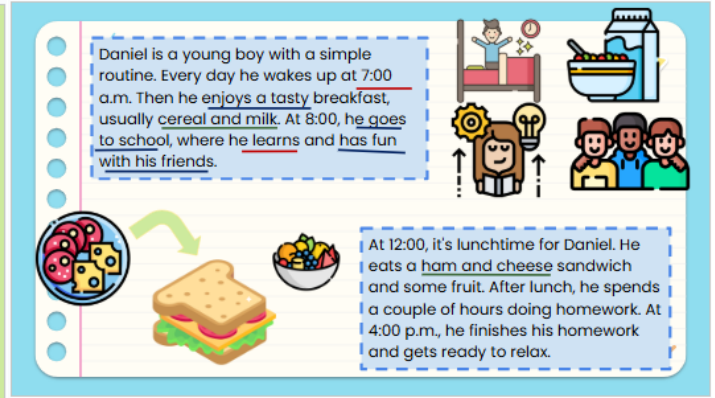
- c) He has trouble falling asleep early.
- d) His parents force him to go to bed early.



3° « A »

# Daniel's favorite time

A title card for a presentation. It features a cartoon boy with brown hair and a blue shirt. The background is light green with a white lined paper effect. There are colorful bunting flags at the top and yellow stars scattered around. A small orange box in the top right corner contains the text '3° « A »'. The title 'Daniel's favorite time' is written in a bold, black font.



Daniel is a young boy with a simple routine. Every day he wakes up at 7:00 a.m. Then he enjoys a tasty breakfast, usually cereal and milk. At 8:00, he goes to school, where he learns and has fun with his friends.

At 12:00, it's lunchtime for Daniel. He eats a ham and cheese sandwich and some fruit. After lunch, he spends a couple of hours doing homework. At 4:00 p.m., he finishes his homework and gets ready to relax.

Illustrations include: a boy waking up, a breakfast table with cereal and milk, a boy at school, a boy doing homework, and a boy relaxing.

A diagram shows a ham and cheese sandwich being made from ingredients like ham, cheese, and bread. A bowl of fruit is also shown.



At 5:00 comes Daniel's favorite time: TV time! He watches his favorite show "The Walking Dead". In the evening, around 8 o'clock, he starts to relax. He gets ready for bed. By 9 o'clock he is fast asleep, dreaming sweet dreams.

Illustrations include: a green zombie, a boy watching TV, and a boy sleeping in bed.

A yellow star with a face is at the bottom.



ENJOYABLE SUBJECT

# Kahoot! Kahoot! Kahoot!

<https://create.kahoot.it/share/daniel-s-favorite-time/2f2a90e1-a3fe-46ad-987b-9af2b1ed11d8>

A Kahoot! title card with a yellow background. It features a pink banner at the top that says 'ENJOYABLE SUBJECT'. Below it, the word 'Kahoot!' is written in a large, white, playful font on a colorful background of red, blue, and green. There are several yellow stars with faces scattered around. At the bottom, there is a URL: 'https://create.kahoot.it/share/daniel-s-favorite-time/2f2a90e1-a3fe-46ad-987b-9af2b1ed11d8'.

**LESSON PLAN N° 05**

**General information**

<b>SCHOOL</b>	I.E N°88017 Cesar Vallejo Mendoza		
<b>TEACHERS</b>	Delgado Teran Flor & Fernandez Mendoza Elisabet	<b>DATE</b>	27 <sup>th</sup> August
<b>TOPIC</b>	Can / can't	<b>SCHEDULE</b>	9:45- 10:05 am
<b>VOCABULARY</b>	I can make desserts! (abilities)	<b>CLASSROOM</b>	3rd High School

**Learning purpose**

COMPETENCE	EVIDENCE/PRODUCT	CRITERIA OF EVALUATION	RESOURCES
Read various types of text written in English as a foreign language	Kahoot	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Answer Literal questions correctly.</li> <li>• Answer inferential questions correctly.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PPT</li> <li>• Kahoot</li> <li>• Flashcards</li> </ul>
<b>LEARNING PURPOSE</b>	The objective of the session is to comprehend a text in English about can and can't and correctly answer literal and inferential questions. They will also participate in a Kahoot activity.		
<b>BEFORE THE ACTIVITY</b>	<p><b>Greetings:</b> Start with the routines: "Hello/ Good morning students, how are you? Are you good?"</p> <p><b>Previous knowledge:</b> "What can you do? For example, I can run very fast and I can cook delicious food. What can you do?"</p>		
<b>DEVELOPMENT OF THE ACTIVITY</b>	<p>Then, they introduce the topic with some flashcards with different abilities, for example: run very fast, cook, dance, play chess, play the piano, play de guitar, swim, ... etc.</p> <p><b>Knowledge building:</b> The teacher explains what Can and Can't are and using some flashcards provides some exercises to practice. What activities can you do? Write 5 activities that you can do and then share it with the class.</p> <p><b>Reading activity:</b> The teacher presents the text "I can make desserts!" and then calls for volunteers to read the text. Next, they have 10 minutes to write down the main ideas. then, some volunteers mention the ideas they wrote down.</p>		
<b>CLOSING</b>	<p><b>Evaluation:</b> Teachers introduce the Kahoot digital tool to the students and explain the instructions on how to use it. Students will answer 4 literal questions first according to the text. Then they will continue by answering 4 inferential questions.</p> <p><b>Feedback:</b> Teacher monitors the student and gives feedback.</p>		

## I can make desserts!

Hi, I'm Grace. I want to tell you about things I can do and things I can't do.

When I was younger, I couldn't tie my shoelaces, but now I can! I can tie my shoelaces without looking! I can make desserts, I can make chocolate cake, lemon pie and my specialty is chocolate chip cookies.

I'm good at cooking, but I'm bad at sports, I can't play any sport that has a ball, for example, soccer, basketball or volleyball. The only sport I can do is running, I'm not very fast, but I like to go running with my friends.

### Literal questions:

**1. Could Grace tie her shoelaces when she was younger?**

- a) No, she could not.
- b) Yes, she could.

**2. What desserts can Grace make?**

- a) She can't make any desserts.
- b) She can make only lemon pie.
- c) She can make chocolate cake and chocolate chip cookies.
- d) She can make apple pie and brownies.

**3. Is Grace good at sports?**

- a) Yes, she's excellent at all sports.
- b) No, she's bad at sports.
- c) She's good at basketball.
- d) She's good at soccer.

**4. Which sport can Grace do?**

- a) She can't do any sports.
- b) She's a professional soccer player.
- c) She can play basketball and volleyball.
- d) She can go running.

### Inferential Questions:

**5. Why did Grace mention that she can tie her shoelaces without looking?**

- a) Because it is difficult for her
- b) Because she is an expert

**6. What is Grace's specialty in desserts?**

- a) She specializes in making pies.
- b) She specializes in making fruit-based desserts.
- c) She specializes in making chocolate chip cookies.
- d) She specializes in making ice cream.

**7. Why does Grace like to go running with her friends?**

- a) She hates running.
- b) She hates socializing.
- c) She is the fastest of her friends.
- d) She enjoys running and spending time with her friends.



**8. Why did Grace mention that she's bad at sports that involve a ball?**

- a) She is not good at ball sports.
- b) She is afraid of the ball.
- c) Because she is very good at all sports.
- d) To highlight her passion for ball sports.

3° « A »





# I can make desserts !

Hi, I'm Grace. I want to tell you about things I can do and things I can't do.

When I was younger, I couldn't tie my shoelaces, but now I can! I can tie my shoelaces without looking!

I can make desserts, I can make chocolate cake, lemon pie and my specialty is chocolate chip cookies.

I'm good at cooking, but I'm bad at sports, I can't play any sport that has a ball, for example, soccer, basketball or volleyball. The only sport I can do is running, I'm not very fast, but I like to go running with my friends.

ENJOYABLE SUBJECT



<https://create.kahoot.it/details/b7bfa8ac-1145-4929-bc1b-e6cd88eda2ed>

**LESSON PLAN N° 06**

**General information**

<b>SCHOOL</b>	I.E N°88017 Cesar Vallejo Mendoza		
<b>TEACHERS</b>	Delgado Teran Flor & Fernandez Mendoza Elisabet	<b>DATE</b>	2 <sup>nd</sup> September
<b>TOPIC</b>	Likes and dislikes	<b>SCHEDULE</b>	9:45- 10:05 am
<b>VOCABULARY</b>	I don't like broccoli	<b>CLASSROOM</b>	3rd High School

**Learning purpose**

COMPETENCE	EVIDENCE/PRODUCT	CRITERIA OF EVALUATION	RESOURCES
Read various types of text written in English as a foreign language	Kahoot	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Answer Literal questions correctly.</li> <li>• Answer inferential questions correctly.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PPT</li> <li>• Kahoot</li> <li>• Flashcards</li> </ul>
<b>LEARNING PURPOSE</b>	The objective of the session is to comprehend a text in English about likes and dislikes and correctly answer literal and inferential questions. They will also participate in a Kahoot activity.		
<b>BEFORE THE ACTIVITY</b>	<p><b>Greetings:</b> Start with the routines: “Hello/ Good morning students, how are you? Are you good?”</p> <p><b>Previous knowledge:</b> “let's talk about likes and dislikes, for example, what is your favorite food? what is the food that you don't like?”</p>		
<b>DEVELOPMENT OF THE ACTIVITY</b>	<p>Then, they introduce the topic with some flashcards with different things and activities, for example: ice cream, broccoli, run, watch TV, spaghetti, play video games, play volleyball, fruits, vegetables, sleep, ... etc.</p> <p><b>Knowledge building:</b> The teacher explains what likes and dislikes are and using some flashcards provides some exercises to practice. what are the things you like the most and what are the things you don't like the most? Write 5 things that you like and don't like and then share it with the class.</p> <p><b>Reading activity:</b> The teacher presents the text “I don't like broccoli” and then calls for volunteers to read the text. Next, they have 10 minutes to write down the main ideas. then, some volunteers mention the ideas they wrote down.</p>		
<b>CLOSING</b>	<p><b>Evaluation:</b> Teachers introduce the Kahoot digital tool to the students and explain the instructions on how to use it. Students will answer 4 literal questions first according to the text. Then they will continue by answering 4 inferential questions.</p> <p><b>Feedback:</b> Teacher monitors the student and gives feedback.</p>		

### **I don't like broccoli!**

Hello, I'm Valentina. I'm 16 years old, and I'm going to tell you a little bit about myself. I really like ice cream, especially chocolate and vanilla. They are delicious. I also like to play with my dog in the park. It's a lot of fun to run and play with him.

But there are some things I don't like. I don't like broccoli; it's green and tastes weird to me. I also don't like rainy days because I can't go to the park to play. I like to read books, especially adventure and magic stories. They take me to different worlds in my imagination.

And I don't like getting up early for school; I wish I could sleep more.

#### **Literal questions:**

**1. How old is Valentina?**

- a) 12 years old.
- b) 16 years old.
- c) 20 years old.
- d) 25 years old.

**2. What flavors of ice cream does Valentina like?**

- a) Chocolate and strawberry.
- b) Chocolate and vanilla.
- c) Vanilla and mint.
- d) Strawberry and vanilla.

**3. What does Valentina enjoy doing with her dog?**

- a) Watching TV.
- b) Playing in the park.
- c) Going to school.
- d) Swimming in the lake.

**4. What types of books does Valentina like to read?**

- a) Science textbooks
- b) Adventure and magic stories
- c) Cookbooks
- d) History books

#### **Inferential Questions:**

**5. Why does Valentina like to read adventure and magic stories?**

- a) because she doesn't like books.
- b) because she likes comedy books.
- c) because she likes to read fantasy books.
- d) She only reads textbooks.

**6. Why does Valentina want to sleep more?**

- a) She tries to avoid school.
- b) She doesn't like to dream.
- c) She has trouble falling asleep.
- d) She likes sleep and relaxation.

**7. Why does Valentina not like rainy days?**

- a) She prefers sunny days.
- d) She enjoys staying indoors.


**8. Why does Valentina mention her dislike of broccoli?**

- a) She prefers hamburgers
- b) She doesn't like the green color and taste of broccoli.
- c) She doesn't like vegetables.
- d) She is a vegetarian.

3° « A »



# I don't like broccoli!




Hello, I'm Valentina. I'm 16 years old, and I'm going to tell you a little bit about myself. I really like ice cream, especially chocolate and vanilla. They are delicious. I also like to play with my dog in the park. It's a lot of fun to run and play with him.





But there are some things I don't like. I don't like broccoli; it's green and tastes weird to me. I also don't like rainy days because I can't go to the park to play. I like to read books, especially adventure and magic stories. They take me to different worlds in my imagination.

And I don't like getting up early for school; I wish I could sleep more.

ENJOYABLE SUBJECT



<https://create.kahoot.it/details/ab36f55f-e220-4fac-a152-02d19b81d23c>

**LESSON PLAN N° 07**

**General information**

<b>SCHOOL</b>	I.E N°88017 Cesar Vallejo Mendoza		
<b>TEACHERS</b>	Delgado Teran Flor & Fernandez Mendoza Elisabet	<b>DATE</b>	3 <sup>rd</sup> September
<b>TOPIC</b>	Luca's friends	<b>SCHEDULE</b>	9:45- 10:05 am
<b>VOCABULARY</b>	Object pronouns	<b>CLASSROOM</b>	3rd High School

**Learning purpose**

COMPETENCE	EVIDENCE/PRODUCT	CRITERIA OF EVALUATION	RESOURCES
Read various types of text written in English as a foreign language	Kahoot	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Answer Literal questions correctly.</li> <li>• Answer inferential questions correctly.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PPT</li> <li>• Kahoot</li> <li>• Flashcards</li> </ul>
<b>LEARNING PURPOSE</b>	The objective of the session is to comprehend a text in English about object pronouns and correctly answer literal and inferential questions. They will also participate in a Kahoot activity.		
<b>BEFORE THE ACTIVITY</b>	<p><b>Greetings:</b> Start with the routines: "Hello/ Good morning students, how are you? Are you good?"</p> <p><b>Previous knowledge:</b> "What activities can we do at home? Which ones do you do with your friends at home?" the teacher listens all the participations.</p>		
<b>DEVELOPMENT OF THE ACTIVITY</b>	<p>Then, they introduce the topic with the next question "How do we replace names with pronouns in sentences?" Show them some examples. "Lucas helps Carlos." → "Lucas helps him." "Diego brings snacks for Lucas and Mateo." → "Diego brings snacks for them."</p> <p><b>Knowledge building:</b> The teacher explains what the object pronouns are and using some flashcards provides some exercises to practice. "Pedro invited Mili to the series marathon." → "Pedro invited ____." "Marcos helps Gino and Juan with their homework." → "Marcos helps ____."</p> <p><b>Reading activity:</b> The teacher presents the text "Luca's friends" and then calls for volunteers to read the text. Next, they have 10 minutes to write down the main ideas. then, some volunteers mention the ideas they wrote down.</p>		
<b>CLOSING</b>	<p><b>Evaluation:</b> Teachers introduce the Kahoot digital tool to the students and explain the instructions on how to use it. Students will answer 4 literal questions first according to the text. Then they will continue by answering 4 inferential questions.</p> <p><b>Feedback:</b> Teacher monitors the student and gives feedback.</p>		

### The Luca's friends

Lucas is a very cheerful boy who spends a lot of time with his friends. He sees them almost every day after school. Lucas loves football, and he always plays with his two best friends, Diego and Mateo. Sometimes, he invites them over to his house to keep playing video games after the matches. Diego loves to cook, so he always brings some snacks to share. Lucas and Mateo love him for that.

When they aren't playing football, Lucas and his friends enjoy going to the park. You can see them laughing and chatting about their favorite TV shows. One of them is "Stranger Things," which has really hooked them. They even convinced their friend Sara to watch it, but she didn't want to at first. Now, they always invite her whenever they plan a series marathon. Lucas has another friend named Carlos, who is very shy. He often helps him with math homework because Carlos struggles a bit with it. Lucas supports him because he believes friends should always help each other.

#### Literal questions:

**1. Who does Lucas see almost every day after school?**

- a) His parents
- b) His sister
- c) His friends (Correct)
- d) His teacher

**2. What does Diego like to do when he visits Lucas?**

- a) Play basketball
- b) Cook (Correct)
- c) Play guitar
- d) Read books

**3. What show did they convince Sara to watch?**

- a) "The Walking Dead"
- b) "Game of Thrones"
- c) "Stranger Things" (Correct)
- d) "Breaking Bad"

**4. What is the sequence of Lucas and his friends when they go to the park?**

- a) They go to the park, play football, then watch TV shows.
- b) They go to the park, laugh and chat about TV shows. (Correct)
- c) They go to the park, eat snacks, and play video games.
- d) They go to the park, help Carlos with homework, then play.

#### Inferential Questions:

**5. Why do Lucas and his friends enjoy spending time together?**

- a) They live in the same neighborhood.
- b) They all like the same TV shows (Correct)
- c) They play different sports.
- d) They have the same teachers.

**6. What might happen if Carlos doesn't get help with his math homework?**

- a) He will become the best student in class.
- b) He may continue to struggle with math (Correct)
- c) He will stop going to school.
- d) He will teach Lucas math.

**7. What can we infer about Diego's cooking skills?**

- a) He cooks very well.
- b) He is still learning to cook and enjoys sharing snacks with friends. (Correct)
- c) He doesn't like cooking at all.
- d) He only cooks for special occasions.

**8. What is the intention in describing Lucas's friendships?**

- a) To show that friends are not important.






- b) To highlight the fun and supportive nature of their relationships. (Correct)
- c) To suggest that playing sports is the only way to have fun.
- d) To explain the rules of football.

3º « A »



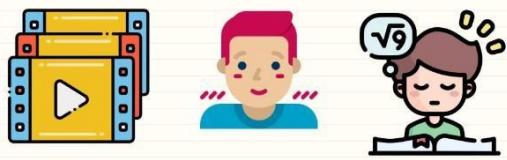
## The Luca's friends

Lucas is a very cheerful boy who spends a lot of time with his friends. He sees them almost every day after school. Lucas loves football, and he always plays with his two best friends, Diego and Mateo. Sometimes, he invites them over to his house to keep playing video games after the matches.

Diego loves to cook, so he always brings some snacks to share. Lucas and Mateo love him for that. When they aren't playing football, Lucas and his friends enjoy going to the park. You can see them laughing and chatting about their favorite TV shows. One of them is "Stranger Things" which has really hooked them. They even convinced their friend Sara to watch it, but she didn't want to at first.

Now, they always invite her whenever they plan a series marathon. Lucas has another friend named Carlos, who is very shy. He often helps him with math homework because Carlos struggles a bit with it. Lucas supports him because he believes friends should always help each other.



ENJOYABLE SUBJECT



**LESSON PLAN N° 08**

**General information**

<b>SCHOOL</b>	I.E N°88017 Cesar Vallejo Mendoza		
<b>TEACHERS</b>	Delgado Teran Flor & Fernandez Mendoza Elisabet	<b>DATE</b>	9 <sup>th</sup> September
<b>TOPIC</b>	A cozy living room	<b>SCHEDULE</b>	9:45- 10:05 am
<b>VOCABULARY</b>	there is / there are	<b>CLASSROOM</b>	3rd High School

**Learning purpose**

COMPETENCE	EVIDENCE/PRODUCT	CRITERIA OF EVALUATION	RESOURCES
Read various types of text written in English as a foreign language	Kahoot	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Answer Literal questions correctly.</li> <li>• Answer inferential questions correctly.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PPT</li> <li>• Kahoot</li> <li>• Flashcards</li> </ul>
<b>LEARNING PURPOSE</b>	The objective of the session is to comprehend a text in English about there is / there are and correctly answer literal and inferential questions. They will also participate in a Kahoot activity.		
<b>BEFORE THE ACTIVITY</b>	<p><b>Greetings:</b> Start with the routines: “Hello/ Good morning students, how are you? Are you good?”</p> <p><b>Previous knowledge:</b> The teacher starts asking “Look around the classroom. What furniture do you see?” Then, using flashcards, the teacher asks the students the vocabulary about furniture, “Do you remember what’s the name? Is a coffee table or a sofa?”</p>		
<b>DEVELOPMENT OF THE ACTIVITY</b>	<p>With the first questions the teacher writes some examples on the board ““There is a whiteboard.” “There are many desks.” Continues explaining how to use there is and there are.</p> <p><b>Knowledge building:</b> The teacher gives some exercises to practice. " " ___a bookshelf in the corner." " ___two chairs next to the table." " ___a cozy sofa in my living room.", " ___many books on the shelf."</p> <p><b>Reading activity:</b> The teacher presents the text “Luca’s friends” and then calls for volunteers to read the text. Next, they have 10 minutes to write down the main ideas. then, some volunteers mention the ideas they wrote down.</p>		
<b>CLOSING</b>	<p><b>Evaluation:</b> Teachers introduce the Kahoot digital tool to the students and explain the instructions on how to use it. Students will answer 4 literal questions first according to the text. Then they will continue by answering 4 inferential questions.</p> <p><b>Feedback:</b> Teacher monitors the student and gives feedback.</p>		

## A Cozy Living Room

In my living room, there is a comfortable sofa where my family loves to relax and watch movies together. Sometimes, we gather on the sofa for family game nights, enjoying laughter and fun. Next to the sofa, there is a stylish coffee table made of wood. On the coffee table, there are some magazines and a small plant. We often use the table for snacks and drinks when we have family or friends. Against the wall, there is a large bookshelf filled with books. On the top shelf, there are some beautiful decorative items, including a vase and a picture frame. I spend time reading some books and sometimes I reorganize the shelf. In the corner of the room, there is a cozy armchair where I like to read my favorite novels. Beside the armchair, there is a lamp that provides soft light for evening reading, creating a peaceful atmosphere. Finally, in the center of the room, there are colorful rugs that make the space feel warm and inviting. Sometimes, my friends and I sit on the floor to play board games or have conversations while enjoying each other's company.

### Literal questions:

**1. What is next to the sofa in the living room?**

- a) A television
- b) A stylish coffee table (Correct)
- c) A dining table
- d) A fireplace

**2. What does the family do on the comfortable sofa?**

- a) They eat dinner.
- b) They play outside.
- c) They watch movies together. (Correct)
- d) They do homework.

**3. What is on the top shelf of the bookshelf?**

- a) A television
- b) A small plant
- c) Decorative items like a vase and picture frame. (Correct)
- d) A couch

**4. What activities happen in the living room? (Identify the sequence of events in the text)**

- a) The family watches movies, reads books, and plays board games. (Correct)
- b) The family cooks dinner, cleans the house, and watches TV.
- c) The family goes shopping, eats at a restaurant, and plays sports.
- d) The family sleeps, wakes up, and goes to school.

### Inferential Questions:

**5. What might happen if the family doesn't use the coffee table for snacks?**

- a) They will have a messy living room.
- b) They won't enjoy their movie nights as much. (Correct)
- c) The table will break.
- d) They will forget about the magazines.

**6. Why does the family gather on the sofa?**

- a) To eat dinner
- b) To watch movies together (Correct)
- c) To study for school
- d) To play sports

**7. What is the reason for describing the activities in the living room?**

- a) To show that the living room is just a place to sleep.
- b) To highlight how the living room is a space for family bonding and fun. (Correct)
- c) To explain how to decorate a living room.
- d) To suggest that the living room is too crowded.

**8. What can we infer about the armchair's importance in the living room?**

- a) It is just a decoration.
- b) It is a favorite spot for reading and relaxing. (Correct)
- c) It is never used.
- d) It is too uncomfortable to sit in.



**LESSON PLAN N° 9**

**General information**

<b>SCHOOL</b>	I.E N°88017 Cesar Vallejo Mendoza		
<b>TEACHERS</b>	Delgado Teran Flor & Fernandez Mendoza Elisabet	<b>DATE</b>	10 <sup>th</sup> September
<b>TOPIC</b>	Diego likes to watch cartoons	<b>SCHEDULE</b>	9:45- 10:05 am
<b>VOCABULARY</b>	Hobbies	<b>CLASSROOM</b>	3rd High School

**Learning purpose**

COMPETENCE	EVIDENCE/PRODUCT	CRITERIA OF EVALUATION	RESOURCES
Read various types of text written in English as a foreign language	Kahoot	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Answer Literal questions correctly.</li> <li>• Answer inferential questions correctly.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PPT</li> <li>• Kahoot</li> <li>• Flashcards</li> </ul>
<b>LEARNING PURPOSE</b>	The objective of the session is to comprehend a text in English about hobbies and correctly answer literal and inferential questions. They will also participate in a Kahoot activity.		
<b>BEFORE THE ACTIVITY</b>	<p><b>Greetings:</b> Start with the routines: “Hello/ Good morning students, how are you? Are you good?”</p> <p><b>Previous knowledge:</b> The teacher starts asking “What do you like to do in your free time?” Students answer such as: “Play soccer” “Watch movies” “Read books” Then, the teacher writes on the board, “These activities are called hobbies!”</p>		
<b>DEVELOPMENT OF THE ACTIVITY</b>	<p>Using some flashcards, the teacher helps to the students to name the hobbies. Playing sports – “I like playing soccer.” Watching TV – “I enjoy watching cartoons.” Drawing – “I love drawing superheroes.”</p> <p><b>Knowledge building:</b> With the following activity students identify the hobby: “Lucas plays guitar in his free time”. (Playing music) “Sofia spends hours reading novels.” (Reading) “Daniel watches anime every afternoon.” (Watching TV)</p> <p><b>Reading activity:</b> The teacher presents the text “Diego likes to watch cartoons” and then calls for volunteers to read the text. Next, they have 10 minutes to write down the main ideas. then, some volunteers mention the ideas they wrote down.</p>		
<b>CLOSING</b>	<p><b>Evaluation:</b> Teachers introduce the Kahoot digital tool to the students and explain the instructions on how to use it. Students will answer 4 literal questions first according to the text. Then they will continue by answering 4 inferential questions.</p> <p><b>Feedback:</b> Teacher monitors the student and gives feedback.</p>		

### Diego likes to watch cartoons

Diego is a fun guy and has a few hobbies that make him happy. One of his favorite hobbies is playing soccer. Every weekend he plays soccer with his friends in the park.

He also loves to draw. He usually spends his free time with a sketchbook and colored pencils. He draws pictures of animals, cars and even superheroes. His drawings are so good that he is thinking of signing up for an art class soon.

In the afternoons, Diego likes to watch cartoons. He likes funny cartoons that make him laugh. His favorite cartoon is South Park.

On Sundays, Diego helps his mother in the garden. They plant flowers and vegetables. He especially likes to take care of the sunflowers, which grow every week.

#### Literal questions:

**1. What is one of Diego's favorite hobbies?**

- a) Playing basketball
- b) Playing soccer
- c) Playing chess
- d) Playing piano

**2. How often does Diego play soccer?**

- a) Every day
- b) Every weekend
- c) Every afternoon
- d) Every month

**3. What does Diego like to draw?**

- a) Landscapes
- b) Buildings
- c) Animals, cars, and superheroes
- d) Portraits of his friends

**4. What is Diego's favorite cartoon?**

- a) SpongeBob SquarePants
- b) South Park
- c) The Simpsons
- d) Tom and Jerry

#### Inferential Questions:

**5. Why is Diego thinking of signing up for an art class?**

- a) He wants to learn how to play soccer.
- b) He's bored with drawing.
- c) His drawings are already perfect.
- d) He wants to improve his drawing skills.

**6. What can you infer about Diego's weekends?**

- a) He spends them alone.
- b) He's always busy with soccer.
- c) He enjoys gardening with his mom.
- d) He watches cartoons on Saturdays.

**7. Why does Diego like helping his mother in the garden?**

- a) He wants to plant sunflowers.
- b) He enjoys growing vegetables.
- c) It's a way to spend time with his mom.
- d) He doesn't have any other hobbies.

**8. What type of cartoons does Diego enjoy watching?**

- a) Adventure cartoons
- b) Mystery cartoons

- c) Funny cartoons that make him laugh
- d) Educational cartoons

## Diego likes to watch cartoons

Diego is a fun guy and has a few hobbies that make him happy. One of his favorite hobbies is playing soccer. Every weekend he plays soccer with his friends in the park.

He also loves to draw. He usually spends his free time with a sketchbook and colored pencils. He draws pictures of animals, cars and even superheroes. His drawings are so good that he is thinking of signing up for an art class soon.

In the afternoons, Diego likes to watch cartoons. He likes funny cartoons that make him laugh. His favorite cartoon is South Park.

On Sundays, Diego helps his mother in the garden. They plant flowers and vegetables. He especially likes to take care of the sunflowers, which grow every week.

## ENJOYABLE SUBJECT

# Kahoot!

**LESSON PLAN N° 10**

**General information**

<b>SCHOOL</b>	I.E N°88017 Cesar Vallejo Mendoza		
<b>TEACHERS</b>	Delgado Teran Flor & Fernandez Mendoza Elisabet	<b>DATE</b>	16 <sup>th</sup> September
<b>TOPIC</b>	Camila watches the stars	<b>SCHEDULE</b>	9:45- 10:05 am
<b>VOCABULARY</b>	Hobbies	<b>CLASSROOM</b>	3rd High School

**Learning purpose**

COMPETENCE	EVIDENCE/PRODUCT	CRITERIA OF EVALUATION	RESOURCES
Read various types of text written in English as a foreign language	Kahoot	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Answer Literal questions correctly.</li> <li>• Answer inferential questions correctly.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PPT</li> <li>• Kahoot</li> <li>• Flashcards</li> </ul>
<b>LEARNING PURPOSE</b>	The objective of the session is to comprehend a text in English about hobbies and correctly answer literal and inferential questions. They will also participate in a Kahoot activity.		
<b>BEFORE THE ACTIVITY</b>	<p><b>Greetings:</b> Start with the routines: “Hello/ Good morning students, how are you? Are you good?”</p> <p><b>Previous knowledge:</b> Using flashcard of different hobbies (reading, playing an instrument, watching TV, playing sports, etc.). Teacher shows a picture and asks, “What hobby is this?” Write the answers on the board. Then says a sentence such as, “Playing the piano is a hobby.” Ask, “What is your favorite hobby?” for students to share.</p>		
<b>DEVELOPMENT OF THE ACTIVITY</b>	<p>In order to take turns, one student acts out a hobby and the others guess.</p> <p><b>Knowledge building:</b> To complement the teacher asks them to find someone who... Likes to play soccer “Maria”. Likes to watch movies “_____” Likes to read books “_____”</p> <p><b>Reading activity:</b> The teacher presents the text “Camila watches the stars” and then calls for volunteers to read the text. Next, they have 10 minutes to write down the main ideas. then, some volunteers mention the ideas they wrote down.</p>		
<b>CLOSING</b>	<p><b>Evaluation:</b> Teachers introduce the Kahoot digital tool to the students and explain the instructions on how to use it. Students will answer 4 literal questions first according to the text. Then they will continue by answering 4 inferential questions.</p> <p><b>Feedback:</b> Teacher monitors the student and gives feedback.</p>		

### Camila watches the stars

Camila is a cheerful girl. One of her favorite hobbies is reading. Camila can read for more than 5 hours a day without getting bored. She loves stories about aliens invading the planet. Another hobby she is passionate about is music. She plays the piano, she is not good at it, but she says that "Practice makes perfect".

At night, Camila watches the stars. She has a telescope in her garden and spends her evenings observing the night sky. She is fascinated by the stars and planets.

On weekends, Camila volunteers at the local animal shelter. She loves puppies and enjoys taking care of them.

#### Literal questions:

**1. How long can Camila read without getting bored?**

- a) Less than 5 minutes.
- b) 5 hours a day.
- c) Only on weekends.
- d) She doesn't like reading.

**2. What musical instrument does Camila play?**

- a) Guitar
- b) Violin
- c) Piano
- d) Trumpet

**3. What does Camila enjoy doing at night?**

- a) Watching TV.
- b) Observing the night sky.
- c) Going for a jog.
- d) Playing video games.

**4. What is one of Camila's weekend activities?**

- a) Playing soccer
- b) Going to the movies
- c) Volunteering at an animal shelter
- d) Shopping at the mall

#### Inferential Questions:

**5. Why does Camila say that "practice makes perfect" when she plays the piano?**

- a) Because she doesn't like the piano anymore.
- b) Because she is perfect at playing the piano.
- c) Because she got bored with the piano.
- d) Because she thinks she will be good at playing the piano if she practices.

**6. What can you infer about Camila's interest in reading?**

- a) She does not like to read.
- b) She likes to read several genres.
- c) She only reads romance books.
- d) She likes science fiction books.

**7. What do you infer about Camila and her volunteering at the animal shelter?**

- a) She does not like animals.
- b) She has a great love for animals.
- c) She loves shopping.
- d) She has no plans for the weekend.

**8. Why is Camila fascinated by the stars and planets?**

- a) She wants to be an astronaut.
- b) She likes documentaries about space.
- c) She likes to imagine that there are aliens on other planets.

d) She likes daytime activities best.

## Camila watches the stars

Camila is a cheerful girl. One of her favorite hobbies is reading. Camila can read for more than 5 hours a day without getting bored. She loves stories about aliens invading the planet.

Another hobby she is passionate about is music. She plays the piano, she is not good at it, but she says that "Practice makes perfect".

At night, Camila watches the stars. She has a telescope in her garden and spends her evenings observing the night sky. She is fascinated by the stars and planets.

On weekends, Camila volunteers at the local animal shelter. She loves puppies and enjoys taking care of them.

## ENJOYABLE SUBJECT

# Kahoot!

**Anexo 4: Reading Assessments Rubric**

**CHECKLIST**

N°	STUDENT'S NAMES	ASSESSMENT CRITERIA																SCORE
		LITERAL								INFERENTIAL								
		QUESTION 1		QUESTION 2		QUESTION 3		QUESTION 4		QUESTION 5		QUESTION 6		QUESTION 7		QUESTION 8		
		√	X	√	X	√	X	√	X	√	X	√	X	√	X	√	X	
1	Alayo Corcino, Rosa Flor																	
2	Apontes Diaz, Gabriel Alexander																	
3	Centurion Quezada, Jhan Carlos																	
4	Chuquino Barreto, Roger Jesus																	
5	Flores Muñoz, Cristian Francisco																	
6	Gambini Espinoza, Andrea																	
7	Garcia Barbudo, Julian Enrique																	
8	Gonzales Vasquez, Daniel David																	
9	Herrera Salazar, Jossiana Elizabeth																	
10	Jaramillo Angulo, Daniel Alejandro																	
11	Leon Obando, Diego Eduardo																	
12	Millones Gonzales, Leyton Brandi																	
13	Muñoz Castillo, Abraham																	
14	Navarro Muñoz, Gadiel Aaron																	
15	Pinto Lopez, Melany Grecia																	
16	Rodriguez Aranda, Andelka																	
17	Rodriguez Rivas, Shantal Rebeca																	
18	Rosario Zelada, Yabdiel Yamile																	
19	Saenz Pereda, Harol Gianpier																	
20	Salvador Cruz, Elias Moises																	

AD (20-18)	Outstanding achievement
A (17-14)	Expected achievement
B (13-11)	In progress
C (10-0)	Starting

## Anexo 5: Class Photographs










## Anexo 7: Resultados de la evaluación de Kahoot

### Resultados de las primeras sesiones

Summary Participants (20) Questions (8) Feedback



### Practice makes perfect!


Play again and let the same group improve their score or see if new participants can beat this result.

[Play again](#)

Participants: 20

Questions: 8

Time: 9 min



[View podium](#)

[Share podium](#)


**Top tip:** Boost participant engagement by sharing the podium.

#### Advanced reports

#### Difficult questions (4)

2 - Quiz

**What is the first thing Sarah does in her daily routine?**



5% correct Avg. 13.71 sec


#### Need help (5)

valencia	0%
TIMOTEO yanina	0%
Harold ldk	13%

#### Didn't finish (6)

centurion	4
MELANY	2
Gadiel Navarro	1

Summary Participants (20) Questions (8) Feedback



### Well played!


Play again and let the same group improve their score or see if new participants can beat this result.

[Play again](#)

Participants: 20

Questions: 8

Time: 8 min



[View podium](#)

[Share podium](#)


**Top tip:** Boost participant engagement by sharing the podium.

#### Advanced reports

#### Difficult questions (2)

8 - Quiz

**What activity does the mother do at home?**



10% correct Avg. 10.39 sec

[See all \(2\)](#)

#### Need help (3)


jhan carlos obe	13%
Diego León	13%
Harold	25%

#### Didn't finish (4)

jhan carlos obe	5
Diego León	2
EMILIANO TN	1

## Resultados de las últimas sesiones

Summary
Participants (20)
Questions (8)
Opinions



### Well played!

Play again and let the same group improve their score or see if new participants can beat this result.

[Play again](#)

Participants	20
Questions	8
Time	6 min

[See podium](#)

[Share podium](#)

Helpful tip: Boost participant engagement by sharing the podium.

#### Advanced Reports

Difficult questions (0) ?

Excellent! No one found any question too difficult.


I need help (2) ?

David Gonzalez	0%
David GV	25%

Unfinished (1) ?

David Gonzalez	8
----------------	---

Summary
Participants (19)
Questions (8)
Opinions



### Go for the gold medal!

Play again and let the same group improve their score or see if new participants can beat this result.

[Play again](#)

Participants	19
Questions	8
Time	5 min

[See podium](#)

[Share podium](#)

Helpful tip: Boost participant engagement by sharing the podium.

#### Advanced Reports

Difficult questions (0) ?

Excellent! No one found any question too difficult.

I need help (0) ?

Nobody seems to need help

Unfinished (0) ?

Excellent! Everyone finished.

111