

# UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA DE LA VIRTUALIDAD



PLATAFORMA KAHOOT EN EL APRENDIZAJE DE LOS  
ESTUDIANTES DE TERCERO DE SECUNDARIA, INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA 0764, SAN MARTÍN 2021

Tesis para obtener el grado académico de  
MAESTRO EN PEDAGOGÍA DE LA VIRTUALIDAD

## AUTOR (ES)

Br. Jhon Gerson Carbajal Panduro

Br. José Raimundo Rengifo Tello

## ASESOR (A)

Mg. Edward Alonso Rojas Ganoza

## LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Mediaciones digitales en el proceso formativo

TRUJILLO, PERÚ  
2021

## **AUTORIDADES UNIVERSITARIAS**

Exemo Mons. Dr. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.  
Arzobispo Metropolitano de Trujillo  
Fundador y Gran Canciller de la Universidad  
Católica de Trujillo Benedicto XVI

Exemo Mons. Dr. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.  
Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Silvia Ana Valverde Zavaleta  
Vicerrectora académica

Dr. Alfredo Rubén Saavedra Rodríguez  
Director de la Escuela de Posgrado

Dr. Francisco Alejandro Espinoza Polo  
Vicerrector de Investigación (e)

Dra. Teresa Sofía Reátegui Marín  
Secretario General

## CONFORMIDAD DE ASESOR

Yo, **Edward Alonso Rojas Ganoza** con DNI N° 18900823, asesor de la Tesis de Maestría titulada:

**“PLATAFORMA KAHOOT EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE TERCERO DE SECUNDARIA, INSTITUCIÓN EDUCATIVA 0764, SAN MARTÍN 2021”**

Presentado por los Maestristas **Br. Jhon Gerson Carbajal Panduro** con DNI N° 00953546 y **Br. José Raimundo Rengifo Tello** con DNI N° 01096193, informo lo siguiente:

En cumplimiento de las normas establecidas en el Reglamento de la Escuela de Posgrado de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, en mi calidad de asesor, me permito conceptuar que la tesis reúne los requisitos técnicos, metodológicos y científicos de investigación exigidos por la escuela de posgrado.

Por lo tanto, el presente trabajo de investigación está en condiciones para su presentación y defensa ante un jurado.

Trujillo, 08 de JULIO de 2022



Mg. Edward Alonso Rojas Ganoza

## Dedicatoria

*A mis queridos padres Daniel y Rosario por darme la vida y haber forjado mi formación para lograr esta noble profesión.*

*Con todo el amor y cariño a mi adorada esposa Isabel, por brindarme ese apoyo incondicional en este logro profesional.*

*A mis impulsores a seguir cosechando logros, mis preciados hijos Adriel Amir y Thayra Isabella, por llenar mis días de alegría y felicidad, motivándome a crecer en lo profesional, familiar y personal.*

Jhon Gerson

*A mi esposa que ha sido el impulso durante todos mis estudios y el pilar principal para la culminación de la misma, con su apoyo constante y amor incondicional ha sido amiga y compañera inseparable en los momentos más difíciles de mis estudios.*

*Y a mis hijos María José, José Alonso y Diego André para quienes ningún sacrificio es suficiente, que con su luz han iluminado mi vida y han hecho mi camino más claro.*

*A mis padres que con su amor y enseñanza han sembrado valores que se necesitan para vivir con anhelo y felicidad.*

José Raimundo

## **Agradecimiento**

*Agradecemos a Dios por proveernos bendiciones, agradecemos a nuestros padres, a nuestros maestros y a nuestro asesor por sus orientaciones y acompañamiento en este proceso.*

*Jhon Gerson y José Raimundo*

## Declaratoria de autenticidad

Jhon Gerson Carbajal Panduro con DNI 00953546 y **José Raimundo Rengifo Tello** con DNI **01096193**, egresados de la Maestría en Pedagogía de la Virtualidad de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, doy fe que mi informe cumple con todos los criterios para su elaboración y sustentación de la tesis titulada: **PLATAFORMA KAHOOT EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE TERCERO DE SECUNDARIA, INSTITUCIÓN EDUCATIVA 0764, SAN MARTÍN 2021** , la que consta de un total de 50 páginas, en las que se incluye 8 tablas y 2 figuras, más un total de 17 páginas en apéndices.

La presente investigación es original y autentica, correspondiendo a mi autoría respecto a la redacción correcta, su forma organizada, su estructura metodológica, teniendo un buen respaldo dentro de los aspectos teóricos mediante una bibliografía garantizada.

Se declara también que el porcentaje de similitud o coincidencia es de 18% el cual es aceptado por la Universidad Católica de Trujillo.



Jhon Gerson Carbajal Panduro

DNI 00953546

*Los Autores*



José Raimundo Rengifo Tello

DNI 01096193

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

Página de las autoridades de la universidad.....	2
Conformidad del asesor.....	3
Dedicatoria.....	4
Agradecimiento.....	5
Declaratoria de autenticidad.....	6
Índice de contenidos.....	7
Resumen.....	9
Abstract.....	10
<b>Capítulo I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN</b>	
1.1 Planteamiento del problema.....	11
1.2 Formulación del problema.....	12
1.3 Formulación de objetivos.....	13
1.4 Justificación de la investigación .....	14
<b>Capítulo II: MARCO TEORICO</b>	
2.1 Antecedentes de la investigación.....	15
2.2 Bases teóricas científicas.....	18
2.3 Definición de términos básicos.....	22
2.4 Formulación de la hipótesis.....	25
2.5 Operacionalización de las variables.....	26
<b>Capítulo III: METODOLOGIA</b>	
3.1 Tipo de investigación.....	28
3.2 Métodos de investigación.....	28
3.3 Diseño de investigación.....	28
3.4 Población, muestra y muestreo.....	29
3.5 Técnicas e instrumentos de recojo de datos.....	30

3.6 Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	31
3.7 Ética investigativa.....	31
<b>Capítulo IV RESULTADOS</b>	
4.1 Presentación y análisis de datos .....	32
4.2 Prueba de hipótesis.....	34
4.3 Discusión de resultados .....	39
<b>Capítulo V: CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS</b>	
5.1 Conclusiones .....	41
5.2 Sugerencias .....	42
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....</b>	<b>43</b>
<b>APENDICES Y ANEXOS.....</b>	<b>47</b>

## RESUMEN

El informe tiene como objetivo del uso de la plataforma Kahoot en el aprendizaje, en estudiantes de tercero de secundaria, institución educativa 0764, San Martín, para lograr este propósito se realizó la investigación aplicada implementando la técnica de la encuesta y el manejo de los cuestionarios, el primero para recoger información sobre la plataforma Kahoot y el segundo cuestionario sobre el aprendizaje, la información trabajada fue verificada por tres expertos con alta confiabilidad, los cuales fueron aplicados a una muestra de 13, los datos fueron procesados así como analizados mediante la estadística descriptiva, los hallazgos encontrados indican que: el 77% de estudiantes el uso de la plataforma Kahoot es de nivel satisfactorio así como el 69% indica que es satisfactorio el desarrollo del aprendizaje, aplicando el estadístico de Tau -b de Kendal.

***Palabras claves:*** plataforma kahoot, el aprendizaje.

## **ABSTRACT**

The objective of the report is the use of the Kahoot platform in learning, in third-year high school students, educational institution 0764, San Martin, to achieve this purpose, applied research was carried out implementing the survey technique and the management of questionnaires. , the first to collect information on the Kahoot platform and the second questionnaire on learning, the information worked on was verified by three experts with high reliability, which were applied to a sample of 13, the data was processed as well as analyzed through statistics descriptive, the findings found indicate that: 77% of students use the Kahoot platform at a satisfactory level, as well as 69% indicate that learning development is satisfactory, applying Kendal's Tau -b statistic.

**Keywords:** kahoot platform, learning

## CAPÍTULO I

### PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

#### 1.1 Planteamiento del problema

El contexto mundial en el que nos encontramos sumergidos, nos ha generado una serie de situaciones problemáticas como consecuencia de la pandemia ocasionada por el coronavirus, las actividades en el mundo se han visto obligadas a interrumpirse, incluso las actividades educativas en forma presencial, trasladándose de la escuela al hogar, con diferentes estrategias aplicadas en los países a nivel mundial. Según datos estadísticos brindada por las Naciones Unidas, comentan que en mayo del 2020 más de 1,200 millones de estudiantes de los niveles de inicial, primaria y secundaria, en todo el mundo, dejaron de recibir sus clases presenciales en las instituciones educativas. De todos ellos 160 millones fueron estudiantes de América Latina y el Caribe (UNESCO,2020).

Muchas instituciones educativas usan la tecnología como parte de su mejora en los conocimientos desde el nivel inicial hasta el nivel superior, para eso se han inventado un sin número de software especializados para el acompañamiento de los estudiantes enriqueciendo las plataformas digitales como por ejemplo Kahoot los cuales permiten llevar el aula a la casa para la comodidad de los estudiantes lo cual han llamado una educación remota o educación virtual, las cuales permiten interactuar en tiempo real con las personas, es importante respetar el distanciamiento social, este conjunto de plataformas permiten video llamadas en tiempo real las cuales permiten compartir comunicación (Torres, 2017).

En nuestro país, el gobierno a través del Ministerio de Educación, ha implementado la estrategias mediante la cual se han impartido las clases a través de diversos medios, a través de esta estrategia ha priorizado algunas áreas, entre ellas desarrollo personal, ciudadanía y cívica, con el objetivo inculcar a nuestros estudiantes durante el proceso del covid, fortaleciendo valores y actitudes relacionadas con ser responsables, solidarios, el cuidado e higiene personal, especialmente en la población que lo necesita, ligados con el desarrollo de competencias que plantea el Currículo Nacional. (Rosario, 2018).

Los investigadores han observado que en la actualidad los estudiantes necesitan mejorar su proceso de aprendizaje es por esto que existe aplicaciones como kahoot el cual motiva a la enseñanza mediante una plataforma a crear cuestionarios interactivos para la mejora de la enseñanza. (Reyes, 2020).

Por otro lado, se aprecia también que algunos docentes no cuentan con una base sólida en sus competencias digitales, lo cual en estos momentos es un requisito vital para permitir que los conocimientos sean impartidos de una forma más idónea y eficaz, lo cual conlleva a que los estudiantes no estén activos en las clases, no lleguen a entrar todos los días, no se logre los objetivos de aprendizaje que se aprecia en la falta de aprendizaje.

La Institución Educativa N° 0764 del Caserío de Huaja, San José de Sisa, El Dorado, San Martín, no es ajena a la difícil situación por la que están atravesando muchas familias peruanas y sobre todo de su región, por lo cual persiste en la búsqueda de estrategias con la finalidad de lograr un efectivo proceso educativo para la mejora de la enseñanza aprendizaje de sus estudiantes.

Para motivar el aprendizaje de los estudiantes en el área de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica, se cree conveniente aplicar la plataforma Kahoot como herramienta de soporte informático para cada una de nuestras sesiones de aprendizaje, permitiendo con ello un mayor interés, participación lúdica, comprobación y retroalimentación de los saberes contando con características como: Promueve el E-learning, es parte de la gamificación, enseña a los estudiantes a aprender como jugando, existiendo una miscelánea de juegos educativos adaptables a casa área del aprendizaje.

## **1.2 Formulación del problema**

### **1.2.1 Problema general**

¿Cuál es la influencia de la plataforma Kahoot en el aprendizaje de los estudiantes de tercero de secundaria de la Institución Educativa 0764, San Martín 2021?

### **1.2.2 Problemas específicos**

- a. ¿Cuál es la influencia de la plataforma kahoot en el aprendizaje intrínseco de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa 0764, San Martin, 2021?.
- b. ¿Cuál es la influencia de la plataforma kahoot en el aprendizaje extrínseco de los estudiantes del tercer grado de secundaria del institución educativa 0764, San Martin, 2021?.
- c. ¿Cuál es la influencia de la plataforma kahoot en el aprendizaje trascendente de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa 0764, San Martin, 2021?.

## **1.3 Formulación de objetivos**

### **1.3.1 Objetivo general**

Determinar la influencia de la plataforma Kahoot en el aprendizaje en los estudiantes de Tercero de secundaria de la Institución Educativa 0764, San Martín 2021.

### **1.3.2 Objetivos específicos**

- a. Identificar la influencia de la plataforma Kahoot en el nivel del aprendizaje intrínseco de los estudiantes de tercer grado de secundaria de la institución educativa 0764, San Martin, 2021.
- b. Identificar la influencia de la plataforma Kahoot en el nivel del aprendizaje extrínseco de los estudiantes de tercer grado de secundaria de la institución educativa 0764, San Martin, 2021.
- c. Identificar la influencia de la plataforma Kahoot en el nivel del aprendizaje trascendente de los estudiantes de tercer grado de secundaria de la institución educativa 0764, San Martin, 2021.

## **1.4 Justificación de la investigación**

### **1.4.1 Teórico**

Dentro de los aportes teóricos para el manejo de la plataforma Kahoot así como del aprendizaje. Asimismo, los resultados que se obtengan serán una importante

referencia para la aplicación en las demás áreas curriculares e incluso para otras instituciones educativas.

Por otro lado, estamos seguros que el estudio servirá como fuente de consulta confiable para otras investigaciones que tengan relación con las variables de investigación propuestas.

#### **1.4.2 Práctico**

La investigación es trascendente toda vez el beneficio será para nuestros alumnos a de la I.E. N° 0764, van a ser beneficiados al utilizar la plataforma Kahoot para elevar el nivel su aprendizaje en el área de Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica.

#### **1.4.3 Metodológico**

El resultado de la investigación permitirá explicar la valides del instrumento plataforma kahoot, el cual será aplicado en la institución educativa 0764, San Martin así como será replicado por otras investigaciones posteriores dentro de la localidad o a nivel nacional.

#### **1.4.4 Social**

Es como el trabajo de investigación que va a brindar la oportunidad de participar a todos los estudiantes, en el manejo de la plataforma kahoot muy en especial para mejorar el aprendizaje, donde en el trabajo con esta plataforma kahoot pueda incorporar a sus familiares ya que los padres de familia son los actores principales para el acompañamiento del proceso de aprendizaje de su hijo en una estrecha coordinación y comunicación con el docente.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### **2.1 Antecedentes de la investigación**

A nivel internacional se cuenta con Rojas (2021), en su artículo de la revista *catredra* que lleva como título, *Uso de Kahoot como elemento motivador en el proceso enseñanza-aprendizaje*, Universidad central de Ecuador, Quito, teniendo como objetivo determinar si el uso de la plataforma Kahoot permite motivar el proceso de enseñanza aprendizaje, investigación experimental, con una población de 500 estudiantes y una muestra de 150 estudiantes de 10 año, llegando a la conclusión que aplicando las herramientas de gamificación mejora el proceso de enseñanza, por lo tanto se notó aumento de interés del grupo durante el desarrollo de las clases, la investigación ayudará en mi proyecto por el manejo de las dos variables de trabajo así como el tipo de investigación experimental, así como también por ser una investigación actualizada.

Salazar (2020), en su tesis de Maestría, *Aplicación de la gamificación Kahoot para fortalecer el aprendizajes de la asignatura de lengua castellana en los estudiantes del grado 6° del Colegio de la Inmaculada en la ciudad de Medellín*, cuyo objetivo es la mejora de los aprendizajes en lenguaje con la aplicación de Kahoot, con una población de 50 estudiantes y una muestra de 25 entre hombres y mujeres, teniendo como instrumento el cuestionario del aprendizajes, llegando a la conclusión que la aplicación Kahoot permitió fortalecer la mejora de la forma como aprender de una asignatura en un 90%, esta investigación ayudará a mi proyecto porque trabaja con la variable dependiente del aprendizaje así como por ser del tipo experimental.

Zevallos (2019), en su artículo, *Herramienta Kahoot para incrementar el aprendizaje de los estudiantes*, cuenta con un diseño experimental, con una población de 350 estudiantes y una muestra de 100 estudiantes entre hombres y mujeres, expone los resultados de aplicar la herramienta kahoot, obteniendo un gran beneficio: donde se genera una actitud participativa, más dispuesta a aprender; permitiendo que la propia aula se transforme en un lugar divertido para educarlos, para la investigación se han realizados entrevistas y encuestas en línea, llegando a la conclusión que el uso de la

herramienta ha permitido el incremento del aprendizaje obteniendo en total el 100%, esta investigación ayudará a mi proyecto porque tiene un diseño experimental.

A nivel nacional se cuenta con Huamán (2021), en su tesis, influencia de la plataforma kahoot y el grado de influencia en el aprendizaje de los estudiantes del 4 de primaria de la institución educativa Nueva juventud de siguas Arequipa, teniendo como objetivo conocer la influencia que ejerce la plataforma kahoot en la evaluación de los estudiantes de primaria, a través de sus dimensiones adaptable, simplicidad y comunicación, con una población de 80 estudiantes y una muestra de 50 estudiantes entre hombres y mujeres, se tomó dos instrumentos, un cuestionario para la plataforma kahoot y otro cuestionario para el aprendizaje, llegando a la conclusión que la plataforma kahoot tiene un grado de influencia en el aprendizaje de los estudiantes en un 85%.

Bellido (2020), en su tesis, Plataforma Kahoot en la mejora de la motivación del aprendizaje en Lenguaje de los estudiantes del 5 grado de secundaria, Universidad Peruana de ciencias aplicadas, facultad de educación, teniendo como objetivo permite la mejora de la motivación del lenguaje para los estudiantes de quinto grado mediante el manejo de kahoot, con una población de 150 estudiantes y una muestra de 80 alumnos entre hombres y mujeres, como instrumento se tomó a un cuestionario sobre la motivación del aprendizaje, llegando a la conclusión que se mejoró el aprendizaje en lenguaje de los estudiantes del 5 grado de secundaria en un 72% con el uso de la plataforma Kahoot.

Ochoa (2019), con el título de, El uso del kahoot y su contribución en la mejora de la habilidad del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de pregrado del primer ciclo de una Universidad Privada de Lima, teniendo como objetivo determinar el grado de mejora que tiene el manejo de la plataforma kahoot en la mejora del aprendizaje de inglés, tipo de investigación experimental, con una población de 500 estudiantes y una muestra de 200 estudiantes, técnica de encuesta, análisis documental y observación, llegando a la conclusión que el uso de kahoot permitirá la mejora de las habilidades de aprendizaje del idioma inglés en un 80%.

A nivel local podemos encontrar a Llipo (2019), en su tesis, Plataforma Kahoot en la motivación del aprendizaje colaborativo en el curso de Cálculo 2 de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería de la UPN, teniendo como objetivo llegar a la motivación del aprendizaje colaborativo mediante el uso de kahoot, contando con el tipo de investigación experimental, una población de 100 estudiantes y una muestra de 60 estudiantes, se tomó como instrumento dos cuestionarios, uno para la plataforma kahoot y el segundo cuestionario para la motivación del aprendizaje, llegando a la conclusión que el 90% de estudiantes usando la plataforma kahoot mejoraron el aprendizaje del curso de cálculo.

Casillo y Buendía (2017), en su tesis, Manejo de la plataforma Kahoot en la mejora de la enseñanza aprendizaje de los docentes de secundaria de la ciudad de Pacasmayo. El cual tiene como objetivo determinar la mejora de la enseñanza aprendizaje utilizando la herramienta virtual Kahoot, estudio de tipo básico y de diseño de investigación correlacional. La muestra usada se conformó de 32 profesores de educación secundaria de la ciudad, usando la metodología de la escaleta y un estudio que estuvo conformado por 24 preguntas apoyadas en la escala Likert. Llegando a la conclusión que la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje mejoro con el trabajo de la plataforma Kahoot.

Bautista (2016), en su investigación: Plataforma Kahoot para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje para la institución educativa Andrés Razuri. Teniendo como objetivo determinar de qué medida el uso de la plataforma kahoot mejorará el proceso de enseñanza aprendizaje. Se aplicó como instrumento a los cuestionarios sobre el estilo del líder y las maneras hacia un cambio sustancial. Se concluye en el trabajo que existe una asociación esencial entre las variables de estudio, ya que el valor, que se obtuvo, de Spearman fue 0,866 de puntaje y posteriormente alcanzar los objetivos claves establecidos en los registros de enseñanza aprendizaje de la institución educativa.

## **2.2 Bases teórico científicas**

### **2.2.1 Variable Independiente: Plataforma Kahoot**

#### **2.2.1.1 Teoría del aprendizaje conectivista**

Permite comentar el trabajo con el aprendizaje con una rápida evolución. En la actualidad la tecnología cumple un papel importante donde los educadores deben de tomar en cuenta lo que comenta los pensadores donde comentan que el aprendizaje se maneja mediante el trabajo de conexiones, mostrando el concepto de una red de puntos(William, 2008).”

#### **2.2.1.2 Los principios de Siemens del Conectivismo**

- Mediante el conectivismo se activan los puntos de información.
- El proceso de aprender es mucho más importante que el proceso que se conoce.
- Se debe mantener las redes de conexiones permitiendo facilitar la mejora del aprendizaje.
- La corriente es la iniciativa que fundamenta todas las actividades del aprendizaje conectivista.
- La mejor toma de decisiones permite complementar la mejora en el proceso de aprendizaje (Rojas, 2021).

#### **2.2.1.3 Plataforma Kahoot**

Kahoot es una plataforma gratuita muy utilizada en el proceso de evaluación por los docentes a través de la creación de cuestionarios con la finalidad de adquirir diferentes conocimientos, reforzarlos de una forma lúdica (Espeso,2017).”

#### **2.2.1.4 Características de Kahoot**

- Es gratuita y muy sencilla.
- Puede jugarse de forma individual o grupal.
- Las preguntas formuladas pueden ser editadas o reutilizadas.
- Los estudiantes son los protagonistas.
- Es multifuncional, puede usarse con fines educativos o lúdicos.
- Se engloba en el aprendizaje móvil electrónico así como en la ludificación.

- Todos los estudiantes pueden conocer sus resultados.
- Los resultados pueden ser exportados a Excel o compartidos por Google Drive (Espeso,2017).

#### **2.2.1.5 Importancia de Kahoot**

En el paradigma de la educación constructiva existe la premisa de “aprender a través del juego” y justamente es allí donde radica la importancia de la plataforma Kahoot, pues los estudiantes podrán adquirir o reforzar sus conocimientos divirtiéndose todo el tiempo.

Kahoot promueve el manejo de la información en el contexto educativo y permite a los usuarios realizar su proceso de investigación permitiendo la colaboración y el compartir los conocimientos, trabajando con grupos, permitiendo la mejora de las competencias. (Hattie, 2018).

#### **2.2.1.6 Gamificación**

La gamificación es una metodología que permite la búsqueda de la motivación de los estudiantes mediante el uso de los juegos y esto permitirá encontrar resultados, es decir, esto permitirá un aprendizaje basado en juego (Malvido, 2019).

#### **2.2.1.7 Técnicas de aprendizaje de la gamificación educativa**

- Técnica de aprendizaje enfocado a la mecánica de juegos, permitiendo recompensar al participante dependiendo de los objetivos alcanzados.
- Técnica de aprendizaje dinámica, enfocándose en la motivación del propio estudiante para jugar permitiendo el logro de sus objetivos (Malvido, 2019).

#### **2.2.1.8 Beneficios de aprendizaje de la gamificación educativa**

- Incrementa la motivación de un tema en particular.
- Evita caer en la frustración, ya que permite el incremento de la dificultad.
- Estimula el proceso de competir entre los participantes.
- Promueve la participación entre los miembros.
- Permite obtener un feedback de forma automática (Davis, 1971).

### **2.2.1.9 Teoría del Juego**

Permite aplicar los esquemas de la matemática para el estudio de las estructuras de incentivos entre los juegos, donde sus especialistas permiten utilizar la conducta humana en la toma de decisiones, manejando estrategias óptimas. (Davis, 1971).

### **2.2.1.10 Dimensiones de la variable Plataforma Kahoot**

#### **2.2.1.10.1 Adaptable**

Es una herramienta digital que permite el aprendizaje con mucha diversión en donde los docentes lo utilizan en sus aulas con unas notas de creatividad, permitiendo tener libre acceso a millones de estructuras sobre aspectos temáticos diversos así como niveles y edades. (Rojas, 2021).”

#### **2.2.1.10.2 Simplicidad**

Es la verdad que permite conocer la sencillez, es la ingenuidad de fácil convencer que no conoce la malicia y lo malo.“ (Ochoa, 2019).”

#### **2.2.1.10.3 Motivante**

Se basa en los aspectos que impulsan a una persona a llevar acciones así como mantener una conducta para lograr el objetivo trazado mediante los aspectos positivos de la persona. (Huamán, 2021).”

### **2.2.2. Variable dependiente: Aprendizaje**

#### **2.2.2.1 Aprendizaje**

Es el proceso que permite a los seres humanos adquirir conocimientos, actitudes, destrezas a partir de la observación, análisis, razonamiento, experiencia y estudio.

Es el proceso de adquirir conocimientos, valores posibilitando el estudio, la experiencia mediante las posturas implicando diferentes teorías ligadas al aprendizaje, describiendo los cambios observados en la conducta de una persona. (Broome, 2009).

### 2.2.2.2 Tipos de aprendizaje

- **Aprendizaje receptivo:** Es el cual los estudiantes solo necesita comprender el resultado para poder informar a los demás.
- **Aprendizaje por descubrimiento:** En este tipo de aprendizaje el estudiante aprende los principales elementos, como ellos se relacionan así como se ordenan permitiendo la adaptación a su esquema cognitivo.
- **Aprendizaje repetitivo:** Donde los estudiante se encargan solo de memoriza los contenidos estudiados.
- **Aprendizaje significativo:** Donde los estudiantes permiten relacionar sus conocimientos con el manejo de nuevos conocimientos.
- **Aprendizaje observacional:** Es el tipo de aprendizaje que permite observar el comportamiento de otro estudiante.
- **Aprendizaje latente:** Es el tipo de aprendizaje que permite adquirir un nuevo comportamiento, pero solo se demuestra mediante un incentivo para manifestarlo.
- **Aprendizaje por ensayo-error:** En este tipo de aprendizaje se busca respuestas a un problema.
- **Aprendizaje dialógico:** Es aquí donde el resultado de las personas permiten dar argumentos para la mejora de la validez. (Rojas, 2021).

### 2.2.2.3 Características del Aprendizaje

- **Prueba y error.-** En este tipo de aprendizaje se mejora el manejo de las experiencias de resultados.
- **Observación.-** Se ejecuta cuando vemos a alguien realizar una tarea diaria y en base a ello imitamos dicho comportamiento.
- **Adquisición de nuevos conocimientos.-** Desde el momento en que nos encontramos en el vientre materno por medio de los sentidos.
- **Influye en la conducta.-** conforme vamos adquiriendo conocimientos, nuestra forma de actuar en el día a día también va siendo modificada.
- **Es complejo.-** todo proceso de aprendizaje durante la vida lleva consigo un conjunto de mecanismos de pensamiento consciente e inconsciente.
- **Es formativo.-** pues gracias al aprendizaje adquirimos y ponemos en práctica un conjunto de valores humanos con los que nos desenvolvemos en la vida.

- **Se aprende mediante el uso de los sentidos.-** incluso antes de nacer.
- **Influencias culturales en el aprendizaje.-** el entorno socio-cultural influye en la manera de aprender y desenvolverse de las personas (Trigo, 2008).

#### **2.2.2.4 Importancia del aprendizaje**

El trabajo con el aprendizaje permite el manejo de las funciones de la mente de las personas así como animales donde se transmite conocimiento a partir de la información externa, comprendiendo la información que viene del exterior aplicando a la existencia “ (Bellido, 2020).

#### **2.2.2.5 Dimensiones de la variable Aprendizaje**

##### **2.2.2.8.1 Intrínseco**

La idea del aprendizaje intrínseco, se utiliza para calificar a aquello que es propio de algo. El aprendizaje intrínseco es interno, un aprendizaje intrínseco es interno se basa en sí mismo . (Bautista, 2016).

##### **2.2.2.8.2 Extrínseco**

El aprendizaje extrínseco, se basa en la parte externa o exterior, la oposición a lo intrínseco, donde lo extrínseco es externo y no constituye lo esencial a lo contrario lo intrínseco es interno o resulta esencial. (Llapo, 2019).

##### **2.2.2.8.3 Trascendente**

El Aprendizaje trascendente permite saber lo perceptible así como posibilita lo inteligible permitiendo oponerse al concepto de inmanencia.

El aprendizaje trascendente es el proceso de trascender así como su efecto de lo extensible más allá de los límites del tiempo. (Salazar, 2020).

### **2.3 Definición de términos básicos**

#### **2.3.1 Aprendizaje**

Proceso mediante el cual se utilizan las habilidades, destrezas y valores (Gross, 2021).

### **2.3.2 Enseñanza**

Movimiento que se completa con la cooperación de los componentes: al menos un educador, instructor o facilitador, al menos un alumno o alumnos, el objeto de la información y el clima instructivo o mundo instructivo (Bautista, 2016).

### **2.3.3 Entorno**

Es el espacio informático donde se manejan comandos, funciones y procedimientos, en informática un entorno es los lugares virtuales donde se procesa información. (Vargas, 2019).

### **2.3.4 Gamificación**

Es la técnica que utiliza los juegos los cuales se manejan los ambientes educativos con el objetivo de conseguir resultados óptimos, permitiendo mejorar las acciones (Gaitán, 2019).”

### **2.3.5 Kahoot**

Es un medio que permite fusionar las herramientas para que el usuario pueda jugar aprendiendo, creando una lista de cuestionarios con preguntas y respuestas entre otros elementos de juego.“(Fernández, 2020).

### **2.3.6 Aprendizaje educativo**

Un aprendizaje educativo es eficaz cuando el aprendizaje no solo depende de los conocimientos del estudiantes si no en el contenido o estructura curricular que tenga dentro de un centro de aprendizaje (Gross, 2021).

### **2.3.7 Aprendizaje Extrínseca**

El aprendizaje extrínseco hace referencia al tipo de información que viene de afuera (Océano, 2019)”

### **2.3.8 Aprendizaje Intrínseca**

Es el tipo de aprendizaje que permite evaluar información que proviene de la parte interna (Huamaní, 2016).

### **2.3.9 Aprendizaje Trascendente**

Cuando hablamos de generosidad o servicio estamos haciendo referencia a la al aprendizaje trascendente, la cual consiste en no ser indiferente ante las satisfacciones o necesidades de otros individuos. Este aprendizaje actúa bajo los valores de la solidaridad, el servicio y la amistad (Océano, 2019).

### **2.3.10 Plataforma**

Es el lugar donde se realizan las actividades virtuales de los usuarios, también permite administrar los recursos informáticos encontrando un conjunto de herramientas para ser más interactivo (Gaitán, 2019).

### **2.3.11 Trabajo colaborativo**

El aspecto colaborativo permite el desarrollo de más de una persona dentro de una aplicación informática, donde cada usuario puede compartir su información con otros usuarios (Cross, 2021).

### **2.3.12 Software educativo**

Programa o software que permite mejorar los aprendizaje de los estudiantes mediante el manejo de un conjunto de herramientas de trabajo instalado o en la nube (Gento,2002).

## **2.4 Identificación de dimensiones**

### **2.4.1 Variable Independiente: Plataforma Kahoot**

#### **Dimensiones:**

- Adaptable
- Simplicidad
- Motivante

### **2.4.2 Variable Dependiente: Aprendizaje**

#### **Dimensiones:**

- Intrínseco
- Extrínseco
- Trascendente

## **2.5 Formulación de hipótesis**

### **2.5.1 Hipótesis general**

La aplicación de la plataforma Kahoot influye significativamente en el aprendizaje de los estudiantes de tercero de secundaria, de la Institución Educativa 0764, San Martín 2021.

### **2.5.2 Hipótesis Nula**

La aplicación de la plataforma Kahoot no influye significativamente en el aprendizaje de los estudiantes de tercero de secundaria, de la Institución Educativa 0764, San Martín 2021.

### **2.5.3 Hipótesis específicas**

- a. La plataforma Kahoot influye en el aprendizaje intrínseco de los estudiantes de tercer grado de secundaria, institución educativa 0764, San Martín, 2021.
- b. La plataforma Kahoot influye en el aprendizaje extrínseco de los estudiantes de tercer grado de secundaria, institución educativa 0764, San Martín, 2021.
- c. La plataforma Kahoot influye en el aprendizaje trascendente de los estudiantes de tercer grado de secundaria, institución educativa 0764, San Martín, 2021.

## 2.6 Operacionalización de las variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumentos	Escala de medición
Plataforma Kahoot	Es un medio que permite fusionar las herramientas para que el usuario pueda jugar aprendiendo, creando una lista de cuestionarios con preguntas y respuestas entre otros elementos de juego. (Fernández, 2020).	Es un entorno virtual sencillo, gratuito, accesible y de carácter multifuncional que permite validar los aprendizajes de forma lúdica.	Adaptable	Fácil acceso a la plataforma	1, 2, 3, 4, 5, 6	Cuestionario	Intervalo
				Creación de cuenta gratuita			
				multiplataforma			
			Simplicidad	Sencillo	7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14		
				Fácil de acceder			
				Intuitivo			
			Motivante	Interés	15, 16, 17, 18, 19, 20		
				Competencia			
				Evaluación			
Aprendizaje	Proceso mediante el cual se utilizan las habilidades, destrezas y valores (Gross, 2021)	Es un proceso psicológico interno que genera conductas activas y persistentes de forma intencional o propositiva.	Intrínseco	En clases virtuales se sienta a gusto.	1, 2, 3	Cuestionario	Intervalo
				Se divierte aprendiendo			
				Estudia por sí mismo			
			Extrínseco	Estudia más y mejor en virtuales	4, 5, 6, 7		
				Me animo a estudiar más cuando saco buenas notas.			
			Se esfuerza más por lograr los premios				
			Trascendente	Realiza acciones para el mejoramiento personal	8, 9, 10, 11, 12,		

		Las dimensiones asumidas son Accesibilidad, estructura y trabajo colaborativo.		Construye ideas y pensamientos para mejorar su autoestima Desarrolla la resiliencia	13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20		
--	--	--	--	--	---	--	--

## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo de Investigación

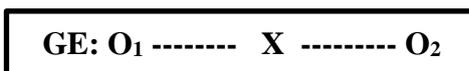
La investigación según el grado de abstracción es aplicada, según su enfoque es cuantitativa, con un objetivo relacional, experimental, donde se busca la generación de conocimiento con las variables Plataforma kahoot y la mejora del aprendizaje directo a los problemas. La cual está basada en los nuevos elementos de la plataforma kahoot y aprendizaje, incorporando la parte teórica y el resultado del uso de la plataforma kahoot. La investigación aplicada permite el manejo de conocimientos teóricos y prácticos encontrando respuestas a cualquier tipo de situaciones (Gerena, 2018).

#### 3.2 Métodos de investigación

El método de investigación utilizado ha sido el método deductivo de corte longitudinal, se trata de manejar la información partiendo de un aspecto general hasta un aspecto específico de la información.

#### 3.3 Diseño de investigación

El diseño de mi trabajo de investigación fue correlacional causal de un solo grupo, el cual estará dado por el diseño de preprueba/posprueba con un solo grupo el cual se representa así:



En este esquema:

O<sub>1</sub>: Indica los resultados del pretest.

X: Aplicación de la Plataforma Kahoot.

O<sub>2</sub>: Indica los resultados del postest.

GE: Grupo experimental.

### 3.4 Población, muestra y muestreo

#### 3.4.1 Población:

Estuvo conformada por los estudiantes de 1° a 5° grado de Secundaria de la I.E. N° 0764 Huaja - San Martín que son un total de 65.

**Tabla 1**

*Población de estudiantes de primero a quinto de secundaria de la I.E.*

GRADO	PRIMERO	SEGUNDO	TERCERO	CUARTO	QUINTO
CANTIDAD	9	15	13	14	14
TOTAL			65		

*Nota.* Nómina de matrícula de la I.E. 0764 de Huaja del año 2021.

#### 3.4.2 Muestra:

Integrada por 13 estudiantes, 5 mujeres y 8 varones del 3° grado, de Secundaria, sección única de la I.E. N° 0764 Huaja - San Martín. (Sierra, 2005).

**Tabla 4**

*muestra de estudiantes de primero a quinto de secundaria de la I.E.*

GRADO	SEXO	CANTIDAD
TERCERO	HOMBRES	8
	MUJERES	5
	TOTAL	13

#### Criterios de inclusión:

- Hombres y mujeres de la sección de tercer grado.
- Estudiantes que tengan asistencia regular
- Estudiantes que tengan capacidades normales.

#### Criterios de exclusión:

- Estudiantes que no asisten frecuentemente.
- Estudiantes que no cuenten con equipos tecnológicos.

### **3.4.3 Muestreo:**

Para el presente informe se aplicó el muestreo probabilístico, donde cada uno de los componentes tienen la misma forma de ser seleccionado.

## **3.5 Técnicas e instrumentos de recojo de datos**

### **3.5.1 Técnicas**

- La técnica utilizada en el estudio desarrollado fue una encuesta, que consiste en la recopilación de información, que se encuentra conformada, por una serie de interrogantes que se dirigen a una parte de la población en estudio de la institución educativa 0764, San Martín.
- Se utilizó para la encuesta un total de 10 preguntas trabajadas mediante 3 dimensiones, la primera dimensión: adaptable posee 4 ítems, la segunda dimensión: Simplicidad posee 4 ítems, la tercera dimensión: Motivante posee 2 ítems, para la segunda encuesta de la variable Aprendizaje de los estudiantes, se cuenta con tres dimensiones, la primera: Aprendizaje intrínseca posee 4 ítems, la segunda dimensión: Aprendizaje extrínseca posee 4 ítems y la tercera dimensión: Aprendizaje trascendental posee 2 ítems, con las opciones siempre(3), a veces(2), nunca(1)

### **Validación**

Los instrumentos son validados mediante la participación de tres expertos en metodología con grado de maestría quienes de forma objetiva darán su juicio de valor, los cuales se detalla a continuación:

---

#### **EXPERTOS**

---

**Mg. Velásquez Gutiérrez Benjamín**

---

**Mg. Yarlequé Vílchez Flor Karina**

---

**Mg. Vargas Cáceda Luis Enrique**

---

### **Confiabilidad:**

Determinando el grado de confiabilidad que se tiene el instrumento se aplicó la técnica de Alfa de Cronbach para el cual se utilizó el programa estadístico

llamado SPSS permitiendo el análisis de la información así como el trabajo con tablas y gráficos con datos de fidelización de las variables.

*Rango de valoración del Alfa de Cronbach*

<b>Rango</b>	<b>Nivel</b>
<b>00,90 – 01,00</b>	Excelente
<b>00,80 – 00,90</b>	Muy bueno
<b>00,70 – 00,80</b>	Aceptable
<b>00,60 – 00,70</b>	Cuestionable
<b>00,50 – 0,60</b>	Pobre
<b>00,00 – 0,50</b>	No aceptable

*Nota:* George y Mallery (2003).

Los resultados de la técnica de Alfa de Cronbach para el instrumento de investigación, la variable plataforma kahoot obtuvo un índice de 0,888 lo cual indica que el nivel es Muy Bueno de fiabilidad.

### **3.6 Técnica de procesamiento y análisis de datos**

El trabajo con los datos se manejó mediante el uso de tablas de frecuencia con gráficos, los datos fueron manipulados y procesados a través de los programas como SPSS y el Excel 2019, para el manejo de la estadística descriptiva, la información procesada será colocada en el informe para ser sociabilizada para su mejor comprensión. (Chirinos, 2019).

### **3.7 Ética investigativa**

Se tomó en cuenta los principios que tiene todo informe de tesis. Asimismo, los investigadores tendrán en cuenta la consistencia y fiabilidad en el estudio, pondrán en práctica valores como honestidad, originalidad, transparencia y responsabilidad.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS

#### 4.1 Presentación y análisis de resultados

Para determinar la influencia de la plataforma Kahoot en el aprendizaje mostrando la información de la muestra, ubicando resultados según las dimensiones trazadas que se muestran a continuación:

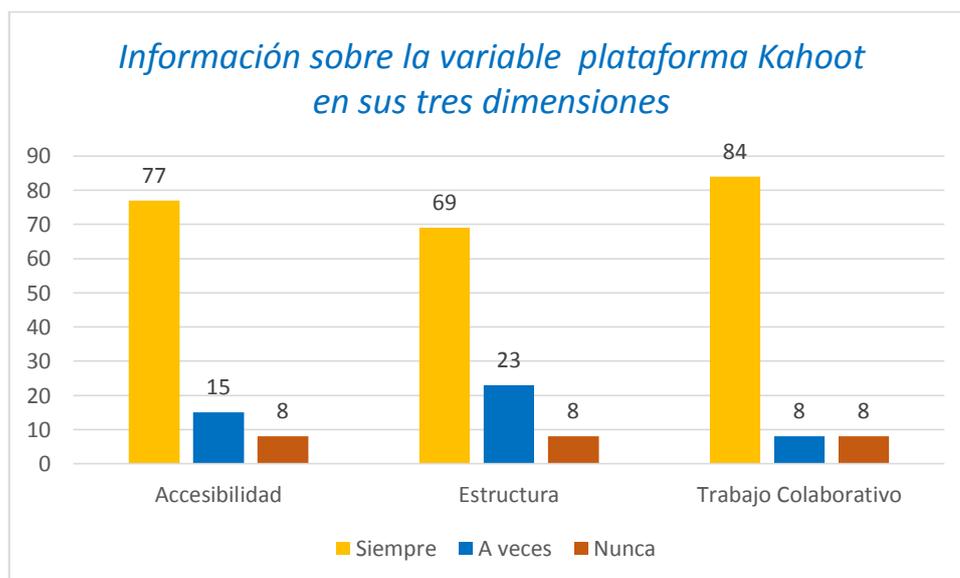
**Tabla 2:**

Información sobre el instrumento plataforma Kahoot en sus tres dimensiones.

Nivel	Dimensiones					
	Adaptable		Simplicidad		Motivante	
	fi	%	fi	%	fi	%
Siempre	10	77	9	69	11	84
A veces	2	15	3	23	1	8
Nunca	1	8	1	8	1	8
Total	13	100	13	100	13	100

Figura 1:

Información sobre la variable plataforma Kahoot en sus tres dimensiones.



### Descripción:

En la tabla 2, se evidencia los resultados conseguidos en relación a la variable independiente Plataforma Kahoot, observando que en la dimensión Adaptable el 58% de estudiantes evidencian un nivel siempre, para la dimensión Simplicidad el 54% de estudiantes predomina el nivel siempre, en la dimensión Motivante se evidencia que el 65% de estudiantes muestra un nivel siempre, según los resultados obtenidos se muestra un nivel adecuado para los estudiantes que entran en el modelo de investigación de tercer grado de secundaria de la I.E. 0764, San Martín 2021

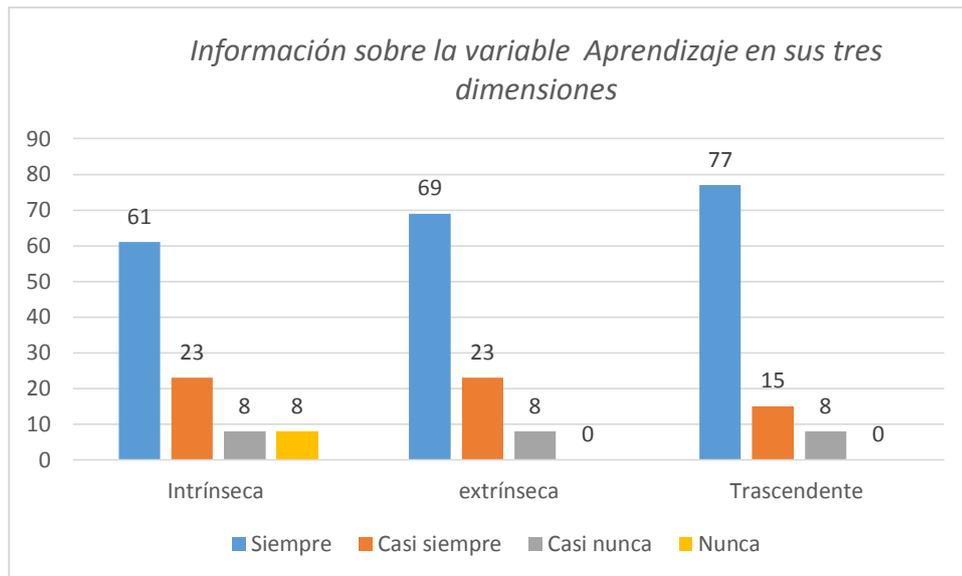
**Tabla 3:**

*Información sobre el instrumento aprendizaje en sus tres dimensiones como son: intrínseco, extrínseco, trascendente.*

Nivel	Dimensiones					
	Intrínseco		extrínseco		Trascendente	
	fi	%	fi	%	fi	%
Siempre	8	61	9	69	10	77
Casi siempre	3	23	3	23	2	15
Casi nunca	1	8	1	8	1	8
Nunca	1	8	0	0	0	15
Total	13	100	13	100	13	100

Figura 2:

*Información sobre la variable aprendizaje en sus tres dimensiones.*



### **Descripción:**

En la tabla 3, se presenta los resultados obtenidos en relación a la variable dependiente aprendizaje observando que en la dimensión Intrínseca el 46% de estudiantes evidencian un nivel bueno, para la dimensión Extrínseca el 54% de estudiantes predomina el nivel bueno, en la dimensión Trascendente se observa que el 38% de estudiantes muestra un nivel bueno, en estudiantes de tercero de secundaria, institución educativa 0764, San Martín 2021.

## **2.2 Prueba de Hipótesis**

### **Objetivo General:**

Determinar la influencia de la plataforma Kahoot en el aprendizaje de los estudiantes de Tercero de secundaria, de la Institución Educativa 0764, San Martín 2021.

### **Hipótesis planteada**

**Hi:** La aplicación de la plataforma Kahoot influye significativamente en el aprendizaje de los estudiantes de tercero de secundaria, de la Institución Educativa 0764, San Martín 2021.

**Ho:** La aplicación de la plataforma Kahoot no influye significativamente en el aprendizaje de los estudiantes de tercero de secundaria, de la Institución Educativa 0764, San Martín 2021.

**Tabla 4:**

*Coefficiente de correlación entre la plataforma Kahoot y el aprendizaje*

	INFLUENCIA		Plataforma Kahoot	El aprendizaje.
<b>Plataforma Kahoot</b>	Coefficiente de correlación de Tau_b de Kendall	de	1,000	0.505
	Sig.(bilateral)			0,000
	N		13	13
	Coefficiente de correlación de Tau_b de Kendall	de	0,505	1,000
	Sig.(bilateral)		0,000	
<b>El aprendizaje.</b>	N		13	13

**Fuente:** Base de datos del cuestionario para evaluar la plataforma Kahoot y el aprendizaje.

**Descripción:**

Según la información que se muestra en la tabla 4 en tablas cruzadas, se observa que existe una influencia al nivel 0,01 bilateral entre la Plataforma Kahoot y del aprendizaje, al realizar la prueba de la hipótesis aplicando el estadístico Tau-b de Kendal tomando un valor de 0.505, el cual tiene una probabilidad significativa asintótica de 0,000, donde el nivel crítico es pequeño donde el valor esta entre el rango de <0,40 y 0,69>, existiendo una relación que permite ser positiva para el manejo de ambas variables.

- **Objetivo Especifico 1:**

Identificar la influencia de la plataforma Kahoot en el nivel intrínseco de los estudiantes de tercer grado de secundaria, de la institución educativa 0764, San Martín, 2021.

### Hipótesis planteada:

**Hi:** La plataforma Kahoot influye en el nivel intrínseco de los estudiantes de tercer grado de secundaria, de la institución educativa 0764, San Martín, 2021

**Ho:** La plataforma Kahoot no influye en el nivel intrínseco de los estudiantes de tercer grado de secundaria, de la institución educativa 0764, San Martín, 2021.

**Tabla 5:**

*Cuadro donde se observa la influencia en el nivel intrínseco de los estudiantes de tercer grado de secundaria, institución educativa 0764, San Martín, 2021*

	INFLUENCIA		Plataforma Kahoot	Nivel intrínseco
Plataforma Kahoot	Coefficiente de correlación de Tau_b de Kendall		1,000	0.403
	Sig.(bilateral)			0,000
	N		13	13
Nivel intrínseco.	Coefficiente de correlación de Tau_b de Kendall		0,403	1,000
	Sig.(bilateral)		0,000	
	N		13	13

**Fuente:** data del cuestionario para evaluar la plataforma Kahoot y el aprendizaje.

Según los datos de la tabla 5, se considera que existe una influencia al nivel de 0,01 bilateral entre la Plataforma Kahoot y Nivel intrínseco, al realizar la prueba de la hipótesis, el estadístico Tau-b de Kendal calculado toma un valor de 0,403, asociando una probabilidad denominada nivel crítico o nivel de significancia observada, la cual es muy pequeña el cual se encuentra dentro del rango  $\langle 0,40 \text{ y } 0,69 \rangle$ ,  $>$ , existiendo una relación que permite ser positiva para el manejo de ambas variables.

- **Objetivo Especifico 2:**

Identificar la influencia de la plataforma Kahoot en el nivel extrínseco de los estudiantes de tercer grado de secundaria, institución educativa 0764, San Martin, 2021.

**Hipótesis planteada:**

**Hi:** La plataforma Kahoot influye en el nivel extrínseco de los estudiantes de tercer grado de secundaria, de la institución educativa 0764, San Martin, 2021.

**Ho:** La plataforma Kahoot no influye en el nivel extrínseco de los estudiantes de tercer grado de secundaria, de la institución educativa 0764, San Martin, 2021.

**Tabla 6:**

Cuadro donde se observa la influencia de la plataforma Kahoot en el nivel extrínseco de los estudiantes de tercer grado de secundaria, institución educativa 0764, San Martin, 2021.

	<b>INFLUENCIA</b>	Plataforma Kahoot	nivel extrínseco
Plataforma Kahoot	Coeficiente de correlación de Tau_b de Kendall	1,000	0.406
	Sig.(bilateral)		0,000
	N	13	13
nivel extrínseco	Coeficiente de correlación de Tau_b de Kendall	0,406	1,000
	Sig.(bilateral)	0,000	
	N	13	13

Según los datos de la tabla 6, se muestra la relación moderada al nivel 0,01 entre la Plataforma Kahoot y el nivel extrínseco, al realizar la prueba de hipótesis, el estadío Tau-b de Kendal calculado tiene un valor de 0,406 dado que esta probabilidad es muy pequeña , donde el valor del estadístico se encuentra dentro del rango <0,40 y 0,69>, existiendo una relación que permite ser positiva para el manejo de ambas variables.

- **Objetivo Especifico 3:**

Identificar la influencia de la plataforma Kahoot en el nivel trascendente de los estudiantes de tercer grado de secundaria, institución educativa 0764, San Martin, 2021.

**Hipótesis planteada:**

**Hi:** La plataforma Kahoot influye en el nivel trascendente de los estudiantes de tercer grado de secundaria, de la institución educativa 0764, San Martin, 2021.

**Ho:** La plataforma Kahoot no influye en el nivel trascendente de los estudiantes de tercer grado de secundaria, de la institución educativa 0764, San Martin, 2021.

**Tabla 7:**

Cuadro donde se observa la influencia de la plataforma Kahoot en el nivel trascendente de los estudiantes de tercer grado de secundaria, institución educativa 0764, San Martin, 2021

	<b>INFLUENCIA</b>		Plataforma Kahoot	Nivel trascendente
plataforma Kahoot	Coeficiente de correlación de Tau_b de Kendall	de	1,000	0.409
	Sig.(bilateral)			0,000
	N		13	13
Nivel trascendente	Coeficiente de correlación de Tau_b de Kendall	de	0,409	1,000
	Sig.(bilateral)		0,000	
	N		13	13

Según los datos de la tabla 7, se observa que existe una correlación moderada al nivel 0,01 bilateral entre plataforma Kahoot y Nivel trascendente, al realizar la prueba de hipótesis, el estadístico Tau-b de Kendal calculado toma un valor de 0,409, el cual tiene asociado una probabilidad significación asintótica de 0,000, donde la probabilidad es

muy pequeña y además considerando que el valor obtenido del estadístico se encuentra dentro del rango  $<0,40$  y  $0,69>$ , razón por la que se asume que existe una relación positiva entre ambas variables.

#### **4.3 Discusión de resultados:**

La presente investigación tiene como objeto de estudio a las variables Plataforma Kahoot y aprendizaje con la ayuda de los estudiantes de tercero de secundaria, Institución Educativa 0764, San Martín 2021.

En los resultados del trabajo se puede apreciar que el uso Plataforma Kahoot influye en el aprendizaje basados en las dimensiones Adaptable, Simplicidad y Motivante el cual concuerda con la investigación de Huamán (2021), donde indica que en sus dimensiones adaptable y simplicidad hay influencia en el uso de la plataforma Kahoot.

Se trabajó metodológicamente una investigación aplicada, método deductivo de corte longitudinal, pre experimental, recolectando datos a 13 estudiantes de tercero de secundaria, institución educativa 0764, San Martín 2021, aplicando dos cuestionarios, proceso que permitió el logro de mi objetivo encaminado a obtener la influencia del uso de la Plataforma Kahoot en el aprendizaje en los estudiantes inmersos en la muestra, así como el logro de los objetivos específicos, se observa que el componente Adaptable el 77% muestra el nivel adecuado, en el componente Simplicidad el 69% muestra el nivel adecuado así como el componente Motivante el 84% de los estudiantes predomina el nivel adecuado.

Los resultados obtenidos permiten indicar el grado de similitud como el de Bellido (2020), tomando en cuenta que se debe validar la evaluación hacia los estudiantes del quinto grado de secundaria, llegando a concluir que esta resultado valida y confiable, permitiendo agrupar a sujetos de la muestra en función de su estado, además destacan las competencias tecnológicas y comunicativas asegurando el buen uso del internet para la mejora de los estudiantes.

También se observa el trabajo realizado por Salazar(2020), en su tesis aplicación de la gamificación kahoot para fortalecer el aprendizaje de la asignatura de lengua castellana

en los estudiantes del 6 del colegio la inmaculada de la ciudad de Medellín, encontrando en la variable aplicación kahoot y sus dimensiones adaptable y motivante la similitud con un 80% de aceptación, así como también a Huamán(2021), con la tesis Plataforma kahoot influye en el aprendizaje, aplicado a estudiantes para ver la influencia, notando que en la variable Gamificación kahoot en sus dimensiones adaptable y simplicidad mediante el uso de su instrumento de validación es similar a lo propuesto por el grupo.

## CAPÍTULO V

### CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

#### 5.1 Conclusiones

- a. Con respecto a la plataforma kahoot y el aprendizaje en los estudiantes de tercero de secundaria, institución educativa 0764, San Martín, según el valor obtenido de 0,505, indica que existe una relación positiva entre ambas variables, con lo que se llega a la conclusión que si mejora el uso de la plataforma kahoot entonces también mejorará el aprendizaje.
  
- b. Con respecto al uso de la plataforma kahoot y el nivel intrínseco, según el valor obtenido de 0,403, indica existe relación positiva, lo cual va a permitir que los estudiantes aplican la plataforma kahoot para la mejora del aprendizaje intrínsecamente.
  
- c. Con respecto al uso de la plataforma kahoot y el nivel extrínseco, según el valor obtenido de 0,406, indica existe una relación positiva, lo cual va a permitir que los estudiantes aplican la plataforma kahoot para la mejora del aprendizaje extrínsecamente.
  
- d. Con respecto al uso de la plataforma kahoot y el nivel trascendente, según el valor obtenido de 0,409, indica existe una relación positiva, lo cual va a permitir que los estudiantes aplican la plataforma kahoot para la mejora del aprendizaje trascendentemente.

## 5.2 Sugerencias

- a. Se sugiere que al existir un porcentaje significativo de estudiantes que considera relevante el nivel de la plataforma kahoot, entonces se recomienda que el personal directivo y docente debería implementar estrategias focalizadas orientadas a intensificar el uso de este recurso didáctico tecnológico con el objetivo de optimizar el aprendizaje de los estudiantes.
- b. Se recomienda a los directivos de institución educativa 0764, San Martín que deben implementar constantemente programas de capacitación docente para mejorar la gestión de la Plataforma Kahoot y asegurar que los estudiantes perfeccionen el aprendizaje, contemplada en el diseño curricular nacional de educación básica.
- c. Al personal docente de la institución educativa 0764, San Martín, insertar en su práctica pedagógica estrategias adecuadas para promover el uso de la plataforma Kahoot el cual permita la mejora de los aprendizaje, entendiéndose que las dos variables están relacionadas.
- d. A las demás instituciones de la localidad a fomentar el uso de la Plataforma Kahoot para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Broome J (2009). Motivation. *Theoria* 75 (2):79-99. doi:[10.1111/j.1755-2567.2009.01034.x](https://doi.org/10.1111/j.1755-2567.2009.01034.x).

Bautista (2016), Plataforma Kahoot para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje para la institución educativa Andrés Razuri.  
<https://es.scribd.com/document/341537057/TecnologiasparaEducacion>

Bellido (2020). Plataforma Kahoot en la mejora de la motivación del aprendizaje en Lenguaje de los estudiantes del 5 grado de secundaria.  
<https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/aprendizaje-kahoot-en-el-aula/>

Casillo y Buendía (2017), Manejo de la plataforma Kahoot en la mejora de la enseñanza aprendizaje de los docentes de secundaria de la ciudad de Pacasmayo  
<https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/7515/pe%20C3%B1a%20pma.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Davis, M. (1971): *Introducción a la teoría de juegos*. Alianza Editorial, 1.<sup>a</sup> edición.  
<https://thales.cica.es/~estalmat/ACT/SESIONES/Curso-09-10/Veteranos/Sesion-01-Conjunta/Intro-y-primera-parte-Juegos-Estrategia.pdf>

Espeso, P. (23 de Febrero de 2017). *Educación 3.0*. Educación 3.0:  
<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/kahoot-primeros-pasos-tutorial/>

Fernández, Y. (2020). <https://www.xacata.com>. Obtenido de <https://www.xataka.com/basics/que-kahoot-como-crear-cuestionario>

Gaitán, V. (2019). *Educativa*. Obtenido de Educativa: <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/#:~:text=La%20Gamificaci%C3%B3n%20es%20una%20t%C3%A9cnica%20concreta%20entre%20otros%20muchos%20objetivos>.

Gento, A. (2002). *tecnologías de información y comunicación (tic) y estilos de aprendizaje en estudiantes de una institución educativa estatal de huancavelica*, Perú. de <http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/1544>

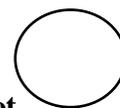
- Gerena, A. (2018). *Investigación aplicada, una forma de conocer las realidades con evidencias científicas*, Universidad de Costa Rica. [https://www.academia.edu/6042104/la\\_investigaci%C3%93n\\_aplicada\\_una\\_forma\\_de\\_conocer\\_las\\_realidades\\_con\\_evidencia\\_cient%C3%8dfica](https://www.academia.edu/6042104/la_investigaci%C3%93n_aplicada_una_forma_de_conocer_las_realidades_con_evidencia_cient%C3%8dfica)
- Gross, R. (2021). *Wikipedia*. Obtenido de <https://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje>
- Hattie, J. (04 de Noviembre de 2018). *Educación 3.0*. Obtenido de Educación 3.0: <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/beneficios-educativos-de-kahoot/>
- Huamán (2021) La plataforma kahoot influye en la motivación durante la evaluación en los estudiantes de cuarto grado de primaria de la institución educativa Nueva Juventud de Santa Rita de Siguaná – Arequipa, 2020. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/20.500.12773/12297>
- Llazo (2019), Plataforma Kahoot en la motivación del aprendizaje colaborativo en el curso de Cálculo 2 de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería de la UPN [http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/13288/Tesis\\_62984.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/13288/Tesis_62984.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Malvido, A. (30 de Julio de 2019). *Cursos Femxa.es*. Obtenido de Cursos Femxa.es: <https://www.cursosfemxa.es/blog/gamificacion-estrategia-educativa>
- Océano. (2019). *Diccionario de la Lengua Española*. España: Océano Práctico. <https://www.bookdepository.com/es/OCEANO-PRACTICO-DICCIONARIO-DE-LA-LENGUA-ESPA%C3%91OLA-Y-DE-NOMBRES-PROPIOS-Anonimo/9788449421112>
- Ochoa (2019), El uso del kahoot y su contribución en la mejora de la habilidad del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de pregrado del primer ciclo de una Universidad Privada de Lima. <https://repositorio.utp.edu.pe/handle/20.500.12867/2441>
- Huamán, E. (2016). *Motivación y aplicación de reglas ortográficas de los estudiantes del 1º año de secundaria de la I.E. Tarapoto, 2018*. Tarapoto. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/35942>

- Reyes, P.(2020). *Aplicación de la herramienta Kahoot para el desarrollo de la competencia Construye interpretaciones históricas en los estudiantes de 2° grado de secundaria de la I.E. San Martín de Socabaya, Distrito de Socabaya, Arequipa 2018*. Socabaya. [https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCSM\\_3d073b303422bb16f7327351fdced3cb](https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCSM_3d073b303422bb16f7327351fdced3cb)
- Rojas(2021), *Uso de Kahoot como elemento motivador en el proceso de enseñanza aprendizaje*. <https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/CATEDRA/article/view/2815>.
- Rosario, G. (2018). *Relación entre las actitudes y la motivación hacia el Kahoot y el rendimiento académico de estudiantes de pregrado de una Universidad Privada de Lima*. Lima, Perú. <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/14206>
- Salazar, A. (2020). *Aplicación de la gamificación Kahoot para fortalecer la motivación de los aprendizajes de la asignatura de lengua castellana en las estudiantes del grado 6° del Colegio de la Inmaculada en la ciudad de Medellín*. <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/33530/mtsalaraza.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Unesco (2020). *Aula Digital en Casa, modelo viable - Educared*. Obtenido de <https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/desafios/aula-digital-en-casa-modelo-viable/>
- Torres, P. (2019). *metodologías emergentes en tecnologías de la información aplicadas a la mejora de las competencias digitales Universidad Cesar Vallejo, Trujillo, Perú*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.192/1241>
- Trigo, G. (2008). *Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot*. *SERBILUZ*, 252-279. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6228338>
- Vargas, A. (2019). *Implementación de Kahoot como herramienta de gamificación para incrementar el aprendizaje*. En C. Maciel, & R. y. Orozco, *La Expresión y la Representación como Lenguaje del Diseño* (págs. 175-188). Guadalajara: CUAAD. [https://accedacris.ulpgc.es/bitstream/10553/20472/1/0730076\\_00000\\_0032.pdf](https://accedacris.ulpgc.es/bitstream/10553/20472/1/0730076_00000_0032.pdf)
- Williams, M. (2008). *El conectivismo*. <http://design.test.olt.ubc.ca/Connectivism>.

Zevallos (2019), Herramienta Kahoot para incrementar la motivación del aprendizaje de los estudiantes

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48874/Villa\\_LAS-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48874/Villa_LAS-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y)

## ANEXOS Y/O APÉNDICES



### Anexo 1: Instrumento de medición – Cuestionario sobre la Plataforma Kahoot

#### Escala valorativa del aprendizaje del área desarrollo personal ciudadanía y cívica

Querido estudiante, deseo invitarle a responder las siguientes preguntas sobre su interés en desarrollar las actividades, sus respuestas son completamente confidenciales y anónimas, se les pide ser lo más sincero posible.

Siempre = S = 3

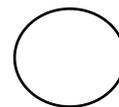
A veces = AV = 2

Nunca = N = 1

N°	PREGUNTAS	ESCALA		
		S	AV	N
<b>Dimensión 1: Adaptable</b>				
1	¿Consideras que las actividades realizadas en la plataforma Kahoot lo puedes visualizar en una PC, Tablet o celular?			
2	¿Estás de acuerdo que el profesor utilice la plataforma Kahoot para realizar la mejora de tu enseñanza aprendizaje de manera interactiva?			
3	¿Puedes trabajar Kahoot en cualquier navegador?			
4	¿Consideras que es fácil acceder a las actividades de Kahoot?			
<b>Dimensión 2: Simplicidad</b>				
5	¿Te gustaría responder las preguntas de Kahoot en competencia con tus compañeros?			
6	¿Te gustaría ganar medallas en Kahoot de una forma simple?			
7	¿Te gustaría mejorar tu aprendizaje con el uso de la plataforma Kahoot?			
8	¿Te parece sencillo ingresar a las actividades de Kahoot a través del link enviado por el profesor?			
<b>Dimensión 3: Motivante</b>				
9	¿Crees que las actividades de Kahoot motivaría su aprendizaje?			
10	¿Consideras que son necesarias los puntos durante el juego de Kahoot?			

Gracias por tu colaboración

## Anexo 2: Cuestionario El aprendizaje



Querido estudiante, deseo invitarle a responder las siguientes preguntas sobre su interés en desarrollar las actividades, sus respuestas son completamente confidenciales y anónimas, se les pide ser lo más sincero posible.

La escala de Likert que se realizó es el siguiente:

1: Nunca                      2: Casi nunca                      3: Casi Siempre                      4: Siempre

Marque con una (x) sobre el número según corresponda:

<b>PREGUNTAS</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>Dimensión 1: Aprendizaje intrínseco</b>				
1. Aprendo bien con mis clases virtuales				
2. Mi superación constante me permite tener buenas notas por intermedio del aprendizaje virtual				
3. Me gusta aprender mediante la educación virtual				
4. Realizo estudios programados mediante la educación virtual				
<b>Dimensión 2: Aprendizaje extrínseco</b>				
5. Estudio más y mejor en clases virtuales cuando me gusta lo que el profesor está explicando.				
6. Me animo a estudiar más cuando sacó buenas notas en algún examen.				
7. Estudio más cuando el profesor utiliza herramientas digitales como Kahoot para enseñar.				
8. Me esfuerzo más por lograr los premios de kahoot				
<b>Dimensión 3: Aprendizaje trascendental</b>				
9. Me gusta los concursos de conocimientos donde me integro con mis compañeros de estudios.				
10. Realizo trabajo colaborativo con mi grupo de trabajo.				

Gracias por tu colaboración

### ANEXO 3: Ficha Técnica

**1. Nombre:** Plataforma Kahoot

**2. Autores:**

Br. Jhon Gerson Carbajal Panduro.

Br. José Raimundo Rengifo Tello

**3. Ámbito de aplicación:**

Educativo

**4. Propósito:**

Medir el nivel de logro de aprendizaje de los estudiantes.

**5. Usuarios**

Estudiantes de tercero de secundaria, institución educativa 0764, San Martín

**6. Forma de aplicación:**

Individual

**7. Duración:**

10 minutos aproximadamente.

**8. Validez:**

Fue validada por:

Mg. Velásquez Gutiérrez Benjamín

Mg. Yarlequé Vílchez Flor Karina

Mg. Vargas Cáceda Luis Enrique

Habiéndose realizado la puntuación de las fichas de validez y fiabilidad de instrumento.

**10. Confiabilidad:**

Se aplicó una evaluación en una muestra conformada por 13 estudiantes. Asimismo, la confiabilidad se realizó por el método de consistencia interna, empleando el coeficiente alfa de Cronbach, en donde se evidencia un coeficiente de confiabilidad mayor o igual a 0.90

## ANEXO 4: Validez y fiabilidad de instrumento

### CRITERIO DE EXPERTOS 1

**Experto** : Mg Velásquez Gutiérrez Benjamín  
**DNI** : 03315400  
**Especializado** : Magister en Administración Educativa.  
**Tiempo de Experiencia** : 12 años  
**Instrumento por validar** : Plataforma Kahoot

Se evalúa cada aspecto con las siguientes categorías:

Por medio de la presente dejo en constancia que he revisado el instrumento denominado: Instrumento para validar Plataforma kahoot en el aprendizaje en estudiantes de tercero de secundaria, institución educativa 0764, San Martín 2021.

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable(X)    Aplicable después de corregir( )    No aplicable( )

Luego de haber observado realizo las, sugerencia, propósito o recomendación sobre cualquiera de los factores propuestos.

Es una propuesta muy buena para mejorar el aprendizaje de los alumnos del nivel secundario de la institución educativa 0764, San Martín.

**Lugar y fecha:** San Martín, Setiembre de 2021.



Benjamín Velásquez Gutiérrez  
Director

## CRITERIO DE EXPERTOS 2

**Experto** : Mg. Yarlequé Vílchez Flor Karina  
**DNI** :10381794  
**Especializado** : Magister en Administración Educativa.  
**Tiempo de Experiencia** : 12 años  
**Instrumento por validar** : Plataforma Kahoot

Se evalúa cada aspecto con las siguientes categorías:

Por medio de la presente dejo en constancia que he revisado el instrumento denominado: Instrumento para validar Plataforma kahoot en el aprendizaje en estudiantes de tercero de secundaria, institución educativa 0764, San Martín 2021.

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable(X)    Aplicable después de corregir()    No aplicable( )

Luego de haber observado realizo las sugerencia, propósito o recomendación sobre cualquiera de los factores propuestos.

Excelente propuesta para mejorar el aprendizaje de los alumnos del nivel secundario de la institución educativa 0764, San Martin.
---

**Lugar y fecha:** San Martin, Setiembre de 2021.

  
-----  
Mg. Flor C. Yarlequé Vílchez  
PROFESORA

### CRITERIO DE EXPERTOS 3

**Experto** : **Mg. Vargas Cáceda Luis Enrique**  
**DNI** : **17925077**  
**Especializado** : Magister en educación.  
**Tiempo de Experiencia** : 20 años  
**Instrumento por validar** : Plataforma Kahoot

Se evalúa cada aspecto con las siguientes categorías:

Por medio de la presente dejo en constancia que he revisado el instrumento denominado: Instrumento para validar Plataforma kahoot en el aprendizaje en estudiantes de tercero de secundaria, institución educativa 0764, San Martín 2021.

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable(X)    Aplicable después de corregir ( )    No aplicable( )

Luego de haber observado realizo las sugerencia, propósito o recomendación sobre cualquiera de los factores propuestos.

Muy buena propuesta
---------------------

**Lugar y fecha:** San Martin, Setiembre de 2021



**Lic. Luis Enrique Vargas Caceda**

## Anexo 5: Matriz de consistencia

**TÍTULO:** APLICACIÓN DE LA PLATAFORMA KAHOOT EN EL APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE 3° GRADO DE SECUNDARIA DE LA I.E. N° 0764 HUAJA-SAN MARTÍN. 2021

Titulo	Formulación del Problema	Hipótesis	Objetivos	Variable	Dimensiones	Métodos
Plataforma Kahoot en el aprendizaje de los estudiantes de tercero de secundaria, institución educativa 0764, San Martín 2021	<p><b>Problema General:</b> ¿Cuál es la influencia de la plataforma Kahoot en el aprendizaje en los estudiantes de tercero de secundaria, de la Institución Educativa 0764, San Martín 2021?</p>	<p><b>Hipótesis General:</b> La aplicación de la plataforma Kahoot influye significativamente en el aprendizaje de los estudiantes de tercero de secundaria, de la Institución Educativa 0764, San Martín 2021.</p>	<p><b>Objetivo General:</b> Determinar la influencia de la plataforma Kahoot en el aprendizaje de los estudiantes de Tercero de secundaria, de la Institución Educativa 0764, San Martín 2021.</p>	Plataforma Kahoot	Adaptable	<p><b>Tipo:</b> a. Según el grado de abstracción: Aplicada b. Según el enfoque: Cuantitativa c. Según el objetivo: Aplicativa d. Según el manejo de las variables: Experimental e. Según el número de veces que se hizo la recolección de los datos o información: Transversal</p>
	<p><b>Problemas Específicos:</b> a. ¿Cuál es la influencia de la plataforma kahoot en el nivel intrínseco de los estudiantes del tercer grado de secundaria, institución educativa 0764, San Martín, 2021?.</p>	<p><b>Hipótesis Específicas:</b> a. La plataforma Kahoot influye en el nivel intrínseco de los estudiantes de tercer grado de secundaria, institución educativa 0764, San Martín, 2021.</p>	<p><b>Objetivos Específicos:</b> a. Identificar la influencia de la plataforma Kahoot en el nivel intrínseco de los estudiantes de tercer grado de secundaria, institución educativa 0764, San Martín, 2021.</p>		Aprendizaje	

	<p>b. ¿Cuál es la influencia de la plataforma kahoot en el nivel extrínseco de los estudiantes del tercer grado de secundaria, institución educativa 0764, San Martín, 2021?.</p> <p>c. ¿Cuál es la influencia de la plataforma kahoot en el nivel trascendente de los estudiantes del tercer grado de secundaria, institución educativa 0764, San Martín, 2021?.</p>	<p>b. La plataforma Kahoot influye en el nivel extrínseco de los estudiantes de tercer grado de secundaria, institución educativa 0764, San Martín, 2021.</p> <p>c. La plataforma Kahoot influye en el nivel trascendente de los estudiantes de tercer grado de secundaria, institución educativa 0764, San Martín, 2021.</p>	<p>b. Identificar la influencia de la plataforma Kahoot en el nivel extrínseco de los estudiantes de tercer grado de secundaria, institución educativa 0764, San Martín, 2021.</p> <p>c. Identificar la influencia de la plataforma Kahoot en el nivel trascendente de los estudiantes de tercer grado de secundaria, institución educativa 0764, San Martín, 2021.</p>			<p><b>Población:</b> 65 Estudiantes del 1° a 5° grado de secundaria de la I.E. N° 0764 del Caserío de Huaja, San José de Sisa, El Dorado, San Martín – 2021.</p> <p><b>Muestra:</b> 13 Estudiantes del 3° grado de secundaria, sección única, de la I.E. N° 0764 del Caserío de Huaja, San José de Sisa, El Dorado, San Martín – 2021</p> <p><b>Técnicas:</b> Análisis Documental. Cuestionarios. Estadísticas.</p> <p><b>Instrumentos:</b> Fichaje. Cuestionario. Cuadros, tablas y gráficos estadísticos</p>
--	---	---	---	--	--	--

						<b>Métodos de Análisis de Investigación:</b> Media aritmética Desviación estándar Estadístico de prueba de Student
--	--	--	--	--	--	---

## ANEXO 06

### CONFIABILIDAD DEL CUESTIONARIO 1: PLATAFORMA KAHOOT

#### Estadística de confiabilidad

Alfa de cronbach	N de elementos
,888	13

#### Estadísticos total -elemento

	Media de la escala si se elimina el elemento	Varianza de la escala si se elimina el elemento	Correlación elemento – total corregida	Alfa de cronbach si se elimina el elemento
¿Consideras que las actividades realizadas en la plataforma Kahoot lo puedes visualizar en una PC, Tablet o celular?	<b>28,20</b>	<b>33,175</b>	<b>,815</b>	<b>,868</b>
¿Estás de acuerdo que el profesor utilice la plataforma Kahoot para realizar la mejora de tu enseñanza aprendizaje de manera interactiva?	<b>28,20</b>	<b>32,029</b>	<b>,746</b>	<b>,872</b>
¿Puedes trabajar Kahoot en cualquier navegador?	<b>28,87</b>	<b>33,552</b>	<b>,723</b>	<b>,872</b>
¿Consideras que es fácil acceder a las actividades de Kahoot?	<b>28,67</b>	<b>34,095</b>	<b>,539</b>	<b>,883</b>
¿Te gustaría responder las preguntas de Kahoot en competencia con tus compañeros?	<b>28,27</b>	<b>33,781</b>	<b>,767</b>	<b>,872</b>
¿Te gustaría ganar medallas en Kahoot de una forma simple?	<b>27,87</b>	<b>37,981</b>	<b>,325</b>	<b>,889</b>
¿Te gustaría mejorar tu aprendizaje con el uso de la plataforma Kahoot?	<b>28,47</b>	<b>37,838</b>	<b>,248</b>	<b>,892</b>
¿Te parece sencillo ingresar a las actividades de Kahoot a través del link enviado por el profesor?	<b>29,00</b>	<b>34,143</b>	<b>,764</b>	<b>,874</b>
¿Crees que las actividades de Kahoot motivaría su aprendizaje?	<b>27,92</b>	<b>36,781</b>	<b>,325</b>	<b>,891</b>
¿Consideras que son necesarias los puntos durante el juego de Kahoot?	<b>28,67</b>	<b>38,667</b>	<b>,277</b>	<b>,884</b>

## ANEXO 07

### CONFIABILIDAD DEL CUESTIONARIO 2: EL APRENDIZAJE

#### Estadística de confiabilidad

Alfa de cronbach	N de elementos
<b>,904</b>	<b>13</b>

#### Estadísticos total -elemento

	Media de la escala si se elimina el elemento	Varianza de la escala si se elimina el elemento	Correlación elemento – total corregida	Alfa de cronbach si se elimina el elemento
Aprendo bien con mis clases virtuales	<b>30,50</b>	<b>33,175</b>	<b>,815</b>	<b>,885</b>
Mi superación constante me permite tener buenas notas por intermedio del aprendizaje virtual	<b>31,50</b>	<b>32,029</b>	<b>,746</b>	<b>,891</b>
Me gusta aprender mediante la educación virtual	<b>31,87</b>	<b>41,410</b>	<b>,687</b>	<b>,894</b>
Realizo estudios programados mediante la educación virtual	<b>31,67</b>	<b>44,381</b>	<b>,572</b>	<b>,899</b>
Estudio más y mejor en clases virtuales cuando me gusta lo que el profesor está explicando.	<b>31,27</b>	<b>45,045</b>	<b>,680</b>	<b>,894</b>
Me animo a estudiar más cuando saco buenas notas en algún examen.	<b>30,75</b>	<b>48,301</b>	<b>,463</b>	<b>,901</b>
Estudio más cuando el profesor utiliza herramientas digitales como Kahoot para enseñar.	<b>31,41</b>	<b>49,250</b>	<b>,197</b>	<b>,910</b>
Me esfuerzo más por lograr los premios de kahoot	<b>31,90</b>	<b>43,350</b>	<b>,796</b>	<b>,890</b>
Me gusta los concursos de conocimientos donde me integro con mis compañeros de estudios.	<b>30,92</b>	<b>46,630</b>	<b>,444</b>	<b>,902</b>
Realizo trabajo colaborativo con mi grupo de trabajo.	<b>31,60</b>	<b>49,665</b>	<b>,318</b>	<b>,904</b>

## Anexo 8: Trabajo con la plataforma Kahoot

Played on	06 Oct 2021
Hosted by	gersonsisa1
Played with	8 players
Played	7 of 7
<b>Overall Performance</b>	
Total correct answers (%)	66.07%
Total incorrect answers (%)	33.93%
Average score (points)	3941.63 points
<b>Feedback</b>	
Number of responses	0
How fun was it? (out of 5)	0.00 out of 5

Kahoot! Summary						
Rank	Player	Total Score (points)	Q1	múltiples expresiones o manifestaciones culturales emanadas de la creatividad individual o colectiva,	Q2	
1	Jhoel Tuanama	4367	959	Diversidad cultural	887	
2	Ayleni Amacifuen	4311	0	Cultura	920	
3	Anakin amacifuen	4259	944	Diversidad cultural	944	
4	Marbe amasifuen	4257	968	Diversidad cultural	941	
5	Sofía Tuanama	4212	972	Diversidad cultural	881	
6	Royser tuanama	3887	869	Diversidad cultural	811	

1 Quiz		múltiples expresiones o manifestaciones culturales emanadas de la creatividad indi
Correct answers		Diversidad cultural
Players correct (%)		87.50%
Question duration		20 seconds
<b>Answer Summary</b>		
Answer options	▲	Cultura
Is answer correct?		X
Number of answers received		1
Average time taken to answer (seconds)		2.85

5 Quiz		Las manifestaciones culturales son:	
Correct answers	La danza, la música, la gastronomía		
Players correct (%)	87.50%		
Question duration	20 seconds		
Answer Summary			
Answer options	▲ Los valores		
Is answer correct?	X		
Number of answers received			1
Average time taken to answer (seconds)			5.53

Propongo accione					
Kahoot! Summary					
Rank	Player	Total Score (points)	Q1	Guiamos por estereotipos de belleza erróneos perjudica nuestra imagen corporal y puede afectar nuestra salud.	Q2
1	Alexander Tuanama	6843	933	True	877
2	Sofia Tuanama	6663	692	True	0
3	Marbe amasifuen	5433	686	True	0
4	Ayleni Amacifuen	5126	0	False	0
5	Jhoel Tuanama	5024	903	True	927
6	Jessy Tuanama	4273	886	True	931
7	Anakin Amacifue	3860	899	True	948
8	Royser tuanama	3746	862	True	940
9	Carlos Luis armas	3326	739	True	0