

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
GERENCIA REGIONAL DE EDUCACIÓN- CUSCO
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“GREGORIA SANTOS” – SICUANI



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

USO DEL KAHOOT Y LA MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE EN LOS
ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA REAL SANTA
CRUZ-SICUANI, 2025
PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

AUTOR:

Yeny Ruth Hancoccallo Huayhua.

ASESOR:

Mg. Zuzire Evelin Talavera Romero

Línea de Investigación:

Uso de los Recursos Tecnológicos en el Desarrollo de Capacidades Curriculares

CUSCO – PERÚ

2026

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA
PÚBLICA “GREGORIA SANTOS” REGIÓN CUSCO

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

USO DEL KAHOOT Y LA MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE EN LOS
ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA REAL SANTA
CRUZ-SICUANI, 2025

PRESENTADO POR:

YENY RUTH HANCCOCCALLO HUAYHUA

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN.

APROBADA POR EL JURADO

PRESIDENTE : _____
Mgtr. OSCAR HUGO MANZANO SAIRITUPA

PRIMER MIEMBRO : _____
Mgtr. WILBER ABAD VILCA CAHUANA

SEGUNDO MIEMBRO : _____
Mgtr. HUGO COLQUE ESPINOZA

DEDICATORIA

Dedico este trabajo, con todo mi amor y gratitud, a mis padres, por ser mi mayor ejemplo de esfuerzo, amor y perseverancia. A mis hermanas y a mi hermano, por su apoyo incondicional, sus palabras de aliento y por ser mi inspiración para seguir adelante.

Gracias por creer siempre en mí, por acompañarme en cada desafío y por brindarme la fortaleza necesaria para alcanzar esta meta. Este logro es el reflejo del cariño, la confianza y el apoyo que siempre me han dado; por ello, también les pertenece a ustedes.

AGRADECIMIENTO

Expreso mi sincero agradecimiento a mi asesora, por su orientación, paciencia y valiosas observaciones durante el desarrollo de este trabajo. Su acompañamiento fue fundamental para culminar este trabajo.

Agradezco también a mi exprofesor, por su constante apoyo, sus enseñanzas y la orientación brindada durante el desarrollo de esta investigación. Asimismo, expreso mi gratitud a mis amigos y a todas las personas que, de una u otra manera, me brindaron su apoyo y confianza a lo largo de este proceso.

PRESENTACIÓN

El presente trabajo de investigación titulado Uso del Kahoot y la motivación en el aprendizaje en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Real Santa Cruz – Sicuani, 2025 tiene como propósito determinar la relación existente entre el uso de la plataforma Kahoot y la motivación en el aprendizaje de los estudiantes, considerando la importancia de incorporar estrategias de gamificación como recurso didáctico para fortalecer el interés, la participación y el compromiso de los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Asimismo, busca aportar evidencia científica que contribuya a la implementación de metodologías innovadoras apoyadas en herramientas digitales dentro del contexto educativo.

El trabajo de investigación se encuentra estructurado en cuatro capítulos. El Capítulo I desarrolla el planteamiento del problema, comprendiendo la descripción de la realidad problemática en los ámbitos internacional, nacional y local, la formulación del problema, los objetivos, la justificación y la delimitación de la investigación. El Capítulo II presenta el marco teórico, conformado por los antecedentes de investigación, las bases teóricas, la definición de términos, la formulación de las hipótesis, la identificación de las variables y su respectiva operacionalización.

El Capítulo III comprende la metodología de la investigación, donde se describen el tipo, nivel y diseño de investigación, el ámbito de estudio, la población y muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, así como el procedimiento para el procesamiento y análisis de la información. Finalmente, el Capítulo IV contiene la presentación, análisis e interpretación de los resultados obtenidos, permitiendo contrastar las hipótesis planteadas y responder a los objetivos de la investigación.

El trabajo concluye con las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos, los cuales complementan y respaldan el desarrollo de la investigación, proporcionando el sustento metodológico y documental correspondiente.

INDICE

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
PRESENTACIÓN	v
INDICE	vii
INDICE DE TABLAS	ix
INDICE DE FIGURAS	x
INTRODUCCIÓN	xi
RESUMEN	xiii
ABSTRACT	xiv

CAPÍTULO I:

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1	Descripción de la realidad problemática	1
1.2	Formulación del Problema	3
	1.2.1 Problema general	3
	1.2.2 Problemas específicos.....	4
1.3	Objetivos de la investigación	4
	1.3.1 Objetivo general	4
	1.3.2 Objetivos específicos.....	4
1.4	Justificación	5
	1.4.1 Relevancia social	5
	1.4.2 Implicancias prácticas.....	5
	1.4.3 Valor teórico	5
	1.4.4 Utilidad metodológica	6
1.5	Delimitación de la investigación.....	6
	1.5.1 Delimitación espacial	6
	1.5.2 Delimitación temporal	7

CAPÍTULO II:

MARCO TEÓRICO

2.1	Antecedentes	8
	2.1.1 A nivel internacional	8

2.1.2	A nivel nacional.....	9
2.1.3	A nivel local.....	11
2.2	Bases teóricas.....	12
2.2.1	Teoría de la Gamificación de Karl Kapp.....	12
2.2.2	Teoría de la Autodeterminación de Ryan y Deci	12
2.2.3	Fundamentos teóricos.....	13
2.2.4	Definición de términos	21
2.3	Formulación de hipótesis	24
2.3.1	Hipótesis general	24
2.3.2	Hipótesis específicas.....	24
2.4	Variables del Estudio	24
2.4.1	Identificación de variables.....	24
2.4.2	Operacionalización de variables.....	25

CAPÍTULO III:

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1	Tipo de investigación y nivel de investigación.....	26
3.2	Diseño de investigación	26
3.3	Ámbito de investigación	27
3.4	Población y muestra	28
3.4.1	Población:	28
3.4.2	Muestra	28
3.5	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	29
3.5.1	Técnica:	29
3.5.2	Instrumento.....	29
3.6	Técnica de procesamiento y análisis de datos.....	30

CAPÍTULO IV:

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1	Presentación de resultados	31
	CONCLUSIONES	65
	RECOMENDACIONES.....	66
	REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA.....	67
	ANEXOS	72

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población de estudiantes por sección del “1er-5to grado” de la I.E.	28
Tabla 2. Muestra de estudiantes de “1er grado” de secundaria en la I.E.	29
Tabla 3. Participo durante la semana en actividades con kahoot.	31
Tabla 4. Utilicé kahoot este Bimestre en diferentes áreas	33
Tabla 5. Considero que se debería usar kahoot con más frecuencia en las clases	34
Tabla 6. Me gusta que el docente profesor utilice Kahoot para repasar los temas.	36
Tabla 7. Me mantengo más atento durante toda la actividad en kahoot	37
Tabla 8. Participó activamente cuando se realiza una actividad en kahoot	39
Tabla 9. Me siento más motivado a participar más cuando las clases incluyen kahoot	40
Tabla 10. Me gustaría que se usará kahoot en más asignaturas o clases	42
Tabla 11. Siento más entusiasmo por el tema cuando se trabaja con kahoot	43
Tabla 12. Me resulta divertido aprender usando kahoot.	45
Tabla 13. Pongo mucho interés en lo que hacemos en clases.	47
Tabla 14. Me gusta hacer las tareas y me mantengo activo(a) en clases	49
Tabla 15. Me gusta aprender con juegos, dinámicas y canciones	50
Tabla 16. Me gusta seguir investigando en casa sobre temas tratados en clases.	52
Tabla 17. Mis docentes me motivan y alientan a mejorar y avanzar	54
Tabla 18. Me gusta que mis compañeros resalten mi rendimiento académico.	55
Tabla 19. Si no desarrollo las actividades en clases saldré desaprobado.	57
Tabla 20. Me resulta indiferente si aprendo o no los contenidos que me enseñan	59
Tabla 21. Cuando me enfrento a una tarea complicada, prefiero no hacerla.	61
Tabla 22. No suelo controlar mis emociones cuando algo me sale mal en clase	63

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Participo durante la semana en actividades con kahoot	32
Figura 2. Utilicé kahoot este Bimestre en diferentes áreas.....	33
Figura 3. Considero que se debería usar kahoot con más frecuencia en las clases	35
Figura 4. Me gusta que el docente profesor utilice Kahoot para repasar los temas.....	36
Figura 5. Me mantengo más atento durante toda la actividad en kahoot.....	38
Figura 6. Participó activamente cuando se realiza una actividad en kahoot.....	39
Figura 7. Me siento más motivado más cuando las clases incluyen kahoot.....	41
Figura 8. Me gustaría que se usará kahoot en más asignaturas o clases.....	42
Figura 9. Siento más entusiasmo por el tema cuando se trabaja con kahoot.....	44
Figura 10. Me resulta divertido aprender usando Kahoot	46
Figura 11. Pongo mucho interés en lo que hacemos en clases	47
Figura 12. Me gusta hacer las tareas y me mantengo activo(a) en clases	49
Figura 13. Me gusta aprender con juegos, dinámicas y canciones	51
Figura 14. Me gusta seguir investigando en casa sobre temas tratados en clases	52
Figura 15. Mis docentes me motivan a mejorar y avanzar en mis aprendizajes	54
Figura 16. Me gusta que mis compañeros resalten mi rendimiento académico	56
Figura 17. Si no desarrollo las actividades en clases saldré desaprobado	58
Figura 18. Me resulta indiferente si aprendo o no los contenidos que me enseñan.....	60
Figura 19. Cuando me enfrento a una tarea complicada, prefiero no hacerla	61
Figura 20. No suelo controlar mis emociones cuando algo me sale mal en clase	63

INTRODUCCIÓN

Actualmente los procesos educativos han venido transformándose de manera significativa gracias a los avances tecnológicos los cuales vienen impulsando la unificación de medios tecnológicos en el proceso de enseñanza en el aula. Entre estas herramientas las plataformas interactivas han adquirido especial importancia resultan esenciales debido a que estimulan la participación dinámica del alumnado. Es así que el Kahoot es una aplicación innovadora que mezcla los elementos lúdicos con los objetivos pedagógicos que proporciona un ambiente motivado y atractivo para los estudiantes.

En esa misma línea, la motivación se posiciona como un eje fundamental que condiciona tanto el rendimiento académico como el crecimiento sistémico de los alumnos. En el nivel de educación secundario cobra vital importancia ya que los alumnos se enfrentan a nuevas jactancias socioemocionales y cognitivos que necesitan de estrategias que despierten su interés y compromiso por el conocimiento, lo que se encuentra reflejado en el nivel de aprendizaje y las calificaciones de los mismos.

La Institución Educativa Real Santa Cruz de Acota no es ajena a esta problemática, debido a que algunos estudiantes del primer grado presentan dificultades en su motivación la misma que limita su participación activa y reduce su rendimiento académico, frente a esta problemática, la utilización de plataformas como el Kahoot es una alternativa didáctica que permite clases más dinámicas. En paralelo, despiertan tanto los impulsos internos como los estímulos externos que movilizan al estudiante, permitiendo que la atención se sostenga y que el interés por aprender se intensifique.

Por ello, la presente investigación titulada “Uso del Kahoot” y la “motivación en el aprendizaje” en los estudiantes del primer grado de la I. E. Real Santa Cruz” se

configura como un acercamiento analítico que pretende develar el nexo entre la puesta en marcha de esta plataforma digital y la motivación que experimenta el estudiante. La razón de ser de este estudio emerge de su propuesta innovadora, la cual busca transmutar el proceso de “enseñanza–aprendizaje”, bajo una mirada inclusiva donde el alumnado conviértete en pieza clave y motor de la dinámica.

A modo de cierre estructural, el contenido del trabajo se articula en tres capítulos definidos y coherentes:

El capítulo inicial se erige como el espacio donde se configura el planteamiento del problema, integrando su descripción, formulación, objetivos, justificación y los límites que encuadran la investigación.

El segundo capítulo se configura como el eje conceptual del estudio, donde convergen los antecedentes, los fundamentos teóricos, la formulación de la hipótesis y la estructuración de variables e indicadores.

El tercer capítulo se configura como el sustento metodológico del estudio, donde se delinean el tipo y nivel, el diseño, la población y muestra seleccionada, junto con las estrategias para recolectar y procesar la información.

A modo de cierre, el desarrollo del estudio concluye con la recopilación de bibliografía y anexos que sustentan el plan investigativo.

RESUMEN

La presente investigación se plantea con el propósito de identificar y analizar la relación que existe entre el “uso de Kahoot” y la “motivación en el aprendizaje” en los estudiantes de primer grado de la I. E. Real Santa Cruz – Sicuani, 2025. Para ello, se desarrolla bajo un enfoque cuantitativo, básico, correlacional-descriptivo y no experimental. Con una población de 192 estudiantes de nivel secundaria, mientras que la muestra se delimitó a 43 estudiantes del primer grado, correspondientes a las secciones “A” y “B”, de ambos sexos. La indagación se realizó mediante dos cuestionarios tipo “Likert”, integrados por 10 ítems cada uno, para registrar las opiniones y frecuencias observadas en los estudiantes. Posteriormente, la información recopilada será procesada y analizada utilizando el software Excel, mediante la aplicación de técnicas de estadística descriptiva e inferencial, con el fin de identificar tendencias, correlaciones y la influencia que el uso de “Kahoot” ejerce sobre la motivación académica de los estudiantes.

Palabras clave: Kahoot, gamificación educativa, motivación en el aprendizaje, aprendizaje interactivo, herra

ABSTRACT

This research aims to identify and analyze the relationship between the “use of Kahoot” and “learning motivation” among first-grade students at I.E. Real Santa Cruz – Sicuani, 2025. To achieve this, the study adopts a quantitative, basic, correlational-descriptive, and non-experimental approach. The population consists of 192 secondary-level students, while the sample is limited to 43 first-grade students from sections “A” and “B,” including both genders. Data were collected using two 10-item Likert-type questionnaires designed to record students’ responses and observed frequencies. Subsequently, the collected information will be processed and analyzed using Excel software through descriptive and inferential statistical techniques, in order to identify trends, correlations, and the influence that the use of Kahoot has on students’ academic motivation.

Keywords: Kahoot, educational gamification, motivation in learning, interactive learning, tools

CAPÍTULO I:

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

A nivel internacional

La globalización, inducida por los anticipos tecnológicos en las comunicaciones y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), ha intensificado el intercambio económico, cultural y tecnológico a nivel mundial. En medio de este panorama, el dominio del inglés emerge como una necesidad ineludible, encontrando en las plataformas digitales un medio propicio para su desarrollo. A nivel mundial, Desde su lanzamiento en 2013, esta herramienta de aprendizaje gamificado se ha convertido en una de las más populares, reúne a más de 70 millones de usuarios cada mes y una amplia adopción en el sistema educativo estadounidense y lo emplearon en 200 países (Wang & Tahir, 2020). Por otro lado, Zuleha (2023) en un estudio que fue publicado el presente año en el cual analizó el uso de la plataforma Kahoot en Indonesia el estudio respaldó la eficacia en el aprendizaje de idiomas mejorando significativamente el vocabulario en

estudiantes, respaldando su eficacia en el aprendizaje de idiomas. Según la UNICEF (2023), unos 502 millones de niños a nivel mundial vienen afrontando pobreza de aprendizaje ocasionados por diferentes factores como escuelas con escasos recursos, docentes mal remunerados y poco capacitados, aulas saturadas y sobre todo por no existir una innovación pedagógica. Tal como señala Catherine Russell, directora de UNICEF, estos factores no solo restringen la propagación de habilidades en los niños, sino que también proyectan una amenaza latente sobre el futuro de la educación a nivel mundial si no se logra cambiar el rumbo actual.

A nivel nacional

En el plano nacional según datos del PISA, (2022), muestran que, tras evaluar a 8,787 estudiantes de nivel secundario, el nivel de aprendizaje obtenido se encuentra por debajo de lo esperado por ejemplo en áreas como la lectura el 50.4 % de los estudiantes encuestados se ubicaron por debajo del nivel 2, en áreas rurales 79% y ninguno alcanzó el nivel óptimo; en el área de matemática, el 66.2 % obtuvo niveles inferiores al 2, en el área rural, el 89 %. En ciencias, el 52.6 %, y el 78.2 % en zonas rurales. Estos resultados evidencian profundas deficiencias de aprendizaje y la necesidad de innovar políticas pedagógicas, nuevas estrategias de enseñanza que contribuyan a lograr una educación más equitativa y de calidad. Asimismo, según el MINEDU (2022), en la Evaluación Maestral de Estudiantes de ese año aplicada a 396 mil estudiantes del nivel primario y secundario demostró una baja en el desarrollo del aprendizaje. Se revela que un cuarto de los estudiantes alcanza el nivel esperado en Lectura (25,2 %), y solo el 15 % en Matemática; en segundo grado, estos porcentajes son 37,6 % y 11,8 %, respectivamente. evidenciaron que en las instituciones privada normalmente el rendimiento es mayor considerando que tiene mayor accesibilidad a la tecnología y a otras plataformas de aprendizaje.

A nivel local

En el plano local en la I. E. Real Santa Cruz ubicado en la ciudad de Sicuani en los estudiantes de primer grado se ha observado en lo que va del año lectivo en el primer bimestral académico hay un nivel bajo de aprendizaje con niveles altos de desaprobación.

Se observó que esto se debe en gran manera a métodos de enseñanza tradicionales y poca utilización de nuevas estrategias, poca utilización en la utilización de herramientas educativas innovadoras o el manejo de las tecnologías de la información existente a pesar de que los estudiantes tienen a su alcance a la mayoría.

Lo que ocasiona en muchas ocasiones falta de interés, poca motivación de parte de los alumnos, lo que se encuentra reflejado en el nivel de aprendizaje y las calificaciones de los mismos,

Por lo cual la presente investigación busca plantear nuevas estrategias para implementar durante el transcurso de enseñanza haciendo uso de las plataformas educativas como el Kahoot que son juegos de plataformas de interacción basado en juegos que permita al alumno hacer parte de su aprendizaje y motivarlos despertando de mayor manera su interés por el estudio haciendo que las clases se desarrollen de forma más dinámica.

1.2 Formulación del Problema

1.2.1 Problema general

¿Cuál es la relación entre el uso de la plataforma Kahoot y la motivación en el aprendizaje en los estudiantes de primer grado de la I.E. Real Santa Cruz – Sicuani,2025?

1.2.2 Problemas específicos

- ¿De qué manera el uso del Kahoot se relaciona con la motivación intrínseca para el aprendizaje de los estudiantes de primer grado de la I.E. Real Santa Cruz – Sicuani,2025?
- ¿Cómo influye el uso de kahoot en la motivación extrínseca para el aprendizaje por parte de los estudiantes de primer grado de la I.E. Real Santa Cruz – Sicuani,2025?
- ¿De qué manera incide el uso de Kahoot al hacer frente a la Amotivación en los estudiantes del primer grado de la I.E. Real Santa Cruz – Sicuani,2025?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar la relación entre el uso de la plataforma kahoot y la motivación en el aprendizaje en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. Real Santa Cruz – Sicuani,2025.

1.3.2 Objetivos específicos

- Determinar de qué manera del uso de kahoot se relaciona con la motivación intrínseca para el aprendizaje de los estudiantes de primer grado de la I.E. Real Santa Cruz – Sicuani,2025.
- Examinar la influencia del uso de kahoot en la motivación extrínseca para el aprendizaje por parte de los estudiantes de primer grado de la I.E. Real Santa Cruz – Sicuani,2025
- Analizar como incide el uso de Kahoot al hacer frente a la Amotivación en los estudiantes del primer grado de la I.E. Real Santa Cruz – Sicuani,2025

1.4 Justificación

1.4.1 Relevancia social

La presente investigación posee relevancia social porque aborda una problemática educativa actual relacionada con los bajos niveles de motivación que presentan muchos estudiantes durante el proceso de aprendizaje, situación que repercute directamente en su participación, compromiso académico y desarrollo de competencias escolares. En ese sentido, el estudio busca generar evidencia sobre la importancia del uso de herramientas digitales innovadoras como la plataforma Kahoot como estrategia pedagógica capaz de fortalecer el interés y la motivación de los estudiantes dentro del aula. Asimismo, los resultados permitirán aportar información útil para docentes e instituciones educativas, promoviendo la implementación de metodologías activas apoyadas en la tecnología, contribuyendo así a mejorar la calidad educativa y responder a las nuevas demandas formativas de la educación actual.

1.4.2 Implicancias prácticas

En la práctica, el país enfrenta niveles bajos de desarrollo del aprendizaje, lo que exige la búsqueda de estrategias novedosas que favorezcan el acrecentamiento del rendimiento de los alumnos. En este escenario, la investigación se propone demostrar la efectividad de la plataforma Kahoot como recurso educativo. Sus resultados podrían servir para guiar la implementación de metodologías pedagógicas innovadoras, brindando recomendaciones prácticas a docentes y gestores sobre cómo integrar herramientas digitales en sus clases, fomentando tanto la calidad educativa como el beneficio y la intervención activa de los estudiantes.

1.4.3 Valor teórico

Se basa en la revisión sistemática de literatura especializada y estudios previos sobre aprendizaje, así como en teorías como la Motivación del Logro y la

Autodeterminación, que enfatizan cómo la “motivación” y la “participación” activa de los alumnos son elementos esenciales para un aprendizaje efectivo. De igual forma, se proyectó la aplicación de Kahoot, apoyada en la gamificación, la cual, según la teoría, estimula el entusiasmo y mejora la conservación de la información en los estudiantes. Estudios recientes revelan que su implementación rompe con la rutina de las clases tradicionales, propiciando un aula más viva, interactiva y efectiva.

1.4.4 Utilidad metodológica

Con relación a la justificación metodológica, se evidencia que existen pocas investigaciones sobre el tema, y las que se encuentran poseen un enfoque cuantitativo. Por esta razón, el estudio adoptará un enfoque cuantitativo, no experimental. Los datos serán recolectados mediante encuestas aplicadas a ambas variables, empleando cuestionarios valorados con la escala de Likert, lo que permitirá establecer la relación existente entre ellas.

1.5 Delimitación de la investigación

1.5.1 Delimitación espacial

La presente investigación se desarrollará en la Institución Educativa Real Santa Cruz, ubicada en la ciudad de Sicuani, provincia de Canchis, departamento de Cusco. El estudio estará dirigido específicamente a los estudiantes del primer grado del nivel secundario, quienes constituyen la población objeto de investigación. La elección de este espacio responde a la necesidad de analizar la relación existente entre el uso de la plataforma digital Kahoot y la motivación en el aprendizaje dentro de un contexto educativo específico, considerando las características académicas, tecnológicas y pedagógicas propias de la institución donde se llevará a cabo la investigación.

1.5.2 Delimitación temporal

La presente investigación se desarrollará durante el año académico 2025, periodo en el cual se ejecutarán las actividades correspondientes a la planificación, recolección, procesamiento y análisis de los datos relacionados con las variables uso del Kahoot y motivación en el aprendizaje. La información obtenida reflejará la realidad de los estudiantes del primer grado de secundaria durante dicho periodo, permitiendo analizar la relación existente entre el uso de herramientas digitales interactivas y el nivel de motivación que presentan los estudiantes dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en el contexto educativo establecido para la investigación.

CAPÍTULO II:

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

2.1.1 A nivel internacional

Sohilait et al. (2025), en su investigación titulada “Influencia de la plataforma digital Kahoot en el desarrollo del aprendizaje en estudiantes de educación primaria”, tuvieron como objetivo analizar la influencia del uso de la plataforma Kahoot en el desarrollo del aprendizaje de estudiantes de sexto grado de primaria en Indonesia. La metodología empleada fue de enfoque cuantitativo, diseño experimental, aplicándose pruebas de pretest y postest a una muestra conformada por 24 estudiantes. Los resultados evidenciaron mejoras significativas en la motivación de los estudiantes y en su rendimiento académico, alcanzando un valor de significancia de $p = 0,000$. En conclusión, el estudio demostró que el uso de Kahoot favorece el aprendizaje interactivo, estimula la participación activa y fortalece la motivación de los estudiantes durante el proceso educativo.

Guevara et al. (2022), en su investigación titulada “Percepción de los estudiantes de Medicina sobre el uso de Kahoot como estrategia de gamificación del aprendizaje”, tuvieron como objetivo evaluar la percepción de los estudiantes de Medicina respecto al uso de Kahoot como herramienta para gamificar el proceso de aprendizaje. La metodología fue de enfoque cuantitativo, diseño no experimental y corte transversal, aplicándose encuestas a una muestra de 97 estudiantes. Los resultados mostraron que el 78,4% consideró que la plataforma favorece la retención y comprensión de los contenidos, el 93,8% opinó que debería incorporarse en el proceso de enseñanza, el 79,4% señaló que genera motivación e interés, y el 82,5% destacó que sus elementos competitivos incentivan la participación. En conclusión, Kahoot favorece significativamente la motivación, el compromiso académico, la concentración y la participación activa de los estudiantes en contextos de educación superior.

Rojas et al. (2021), en su investigación titulada “Kahoot como recurso motivador en estudiantes universitarios de Educación”, tuvieron como objetivo examinar el impacto de la plataforma Kahoot como recurso motivador en estudiantes de la Universidad Central del Ecuador. La metodología utilizada fue de enfoque cuantitativo, tipo descriptivo, aplicándose cuestionarios a una muestra de 55 estudiantes de la carrera de Educación. Los resultados evidenciaron que la implementación de Kahoot elevó la motivación, el compromiso y la participación de los estudiantes en las actividades académicas. En conclusión, el estudio determinó que Kahoot favorece un aprendizaje activo y participativo, al integrar elementos de entretenimiento, competencia y adquisición de conocimientos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.1.2 A nivel nacional

Alcántara y Orizano (2024), en su investigación titulada “Kahoot y aprendizaje colaborativo en estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa N.º 34047 César

Vallejo – Yanacancha”, tuvieron como objetivo estudiar el impacto del uso de Kahoot en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes. La metodología utilizada fue de enfoque cuantitativo, tipo aplicativo-explicativo y diseño preexperimental, empleándose cuestionarios como técnica de recolección de datos en una muestra de 18 estudiantes. Los resultados evidenciaron mejoras significativas en las dimensiones de interdependencia positiva (28%, $p = 0,001$), interacción promotora (33%, $p = 0,001$), habilidades interpersonales (33%, $p = 0,000$) y procesamiento grupal (33%, $p = 0,011$). En conclusión, se confirmó que el uso de Kahoot contribuye de manera significativa al fortalecimiento del aprendizaje colaborativo, favoreciendo la interacción, cooperación y participación activa entre los estudiantes.

Barbaran (2024), en su investigación titulada “Kahoot, motivación y rendimiento académico en estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Alfredo Rebaza Acosta – Los Olivos”, tuvo como objetivo evaluar el efecto del uso de Kahoot en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. La metodología fue de enfoque cuantitativo, aplicándose un cuestionario tipo Likert de 22 ítems, previamente validado por juicio de expertos, a una muestra de 150 estudiantes. Los resultados evidenciaron que el 62% de los estudiantes se sintió motivado, el 32% casi siempre motivado y el 94% manifestó mayor interés por el aprendizaje al utilizar la plataforma. En conclusión, se determinó que Kahoot potencia significativamente la motivación estudiantil y favorece el rendimiento académico, al generar clases más dinámicas, participativas y atractivas.

Machaca (2022), en su investigación titulada “Uso de Kahoot en la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes de segundo grado”, tuvo como objetivo evaluar el impacto de Kahoot en el desarrollo de la competencia de construcción de interpretaciones históricas en estudiantes del nivel secundario. La metodología fue de enfoque cuantitativo, diseño cuasi experimental, aplicándose pruebas de pretest y postest

a una muestra de 52 estudiantes. Los resultados mostraron que el grupo experimental incrementó su nivel satisfactorio en 30,77%, mientras que el grupo control solo alcanzó un incremento de 3,85%, evidenciándose diferencias significativas con un valor de $p < 0,05$. En conclusión, el uso de Kahoot favorece notablemente el desarrollo de competencias históricas, promoviendo mayor participación, comprensión y aprendizaje significativo en los estudiantes.

2.1.3 A nivel local

Solano y Zamalloa (2022), en su investigación titulada *“Uso de la plataforma Kahoot y su impacto en la comprensión lectora en estudiantes de la Institución Educativa Olímpico Peruano de Cusco”*, tuvieron como objetivo evaluar el impacto del uso de la plataforma digital Kahoot en el desarrollo de la comprensión lectora de estudiantes del nivel secundario. La metodología empleada fue de enfoque cuantitativo, tipo explicativo-descriptivo y diseño preexperimental, aplicándose pruebas de pretest y postest a una muestra conformada por 15 estudiantes. Los resultados obtenidos, analizados mediante la prueba estadística de Wilcoxon, evidenciaron un valor de significancia de $p = 0,00001$, siendo inferior al nivel establecido de 0,05, lo que demostró diferencias significativas después de la intervención. En conclusión, se determinó que el uso de la plataforma Kahoot mejora significativamente la comprensión lectora de los estudiantes, favoreciendo una mayor participación, interés y mejor desempeño durante el proceso de aprendizaje.

Machaca Quispe (2022), en su investigación titulada *“Uso de la plataforma Kahoot y el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes del segundo grado de secundaria de una institución educativa de Cusco”*, tuvo como objetivo evaluar el impacto del uso de la plataforma Kahoot en el desarrollo de competencias académicas en estudiantes del nivel secundario. La metodología utilizada fue de enfoque cuantitativo, diseño cuasi experimental, aplicándose pruebas de entrada y

salida a una muestra conformada por 52 estudiantes. Los resultados evidenciaron que el grupo experimental incrementó significativamente su nivel satisfactorio de aprendizaje en un 30,77%, mientras que el grupo control alcanzó únicamente un incremento de 3,85%, registrándose diferencias estadísticamente significativas ($p < 0,05$). En conclusión, el uso de Kahoot favorece significativamente el aprendizaje activo, mejora el desempeño académico y fortalece la participación de los estudiantes durante el desarrollo de actividades educativas.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 *Teoría de la Gamificación de Karl Kapp*

La Teoría de la Gamificación, propuesta por Karl Kapp, sostiene que la incorporación de elementos propios de los juegos dentro de contextos educativos permite transformar los procesos de enseñanza en experiencias más dinámicas, participativas y motivadoras para los estudiantes. Esta teoría plantea que el uso de herramientas digitales basadas en retos, puntuaciones, recompensas, competencias y retroalimentación inmediata genera mayor involucramiento del estudiante, incrementando su interés y participación activa durante el aprendizaje. En el ámbito educativo, plataformas como Kahoot representan un claro ejemplo de gamificación, ya que integran dinámicas lúdicas que convierten actividades académicas en experiencias interactivas capaces de fortalecer la atención, el compromiso y la disposición del estudiante hacia el aprendizaje, favoreciendo entornos educativos más innovadores y efectivos (Kapp, 2012).

2.2.2 *Teoría de la Autodeterminación de Ryan y Deci*

La Teoría de la Autodeterminación, desarrollada por Ryan y Deci, explica que la motivación en el aprendizaje depende del grado en que las personas satisfacen necesidades psicológicas fundamentales relacionadas con la autonomía, competencia y sentido de pertenencia dentro de un determinado contexto. Esta teoría sostiene que

cuando el estudiante se siente capaz de participar activamente, tomar decisiones y experimentar logros personales dentro del proceso educativo, desarrolla mayores niveles de motivación intrínseca, incrementando su interés, esfuerzo y persistencia frente a las actividades académicas. En consecuencia, un entorno educativo que promueve experiencias atractivas, participación activa y retroalimentación positiva favorece significativamente el fortalecimiento de la motivación y el compromiso del estudiante hacia su propio aprendizaje (Ryan & Deci, 2020).

2.2.3 Fundamentos teóricos

2.2.3.1 El kahoot

Los procesos de aprendizaje necesitan reforzarse constantemente mediante estrategias, métodos de enseñanza y otros materiales didácticos desde esa perspectiva los entornos virtuales representan medios eficaces para promover la construcción de conocimientos en las diferentes áreas del conocimiento, estas plataformas permiten una participación activa entre los individuos que la utilizan (Cámara, 2006).

Es considerada una plataforma virtual educativa que favorecen el vínculo comunicativo entre el alumnado y el profesorado mediante juegos educativos, cuestionarios interactivos la misma que se puede realizar desde diferentes lugares y mediante el uso de cualquier dispositivo conectado al internet, se caracteriza además porque la interacción se puede realizar en tiempo real de manera fácil, rápida y dinámica (Blasco & Marín, 2016).

Por otro lado, Curto et al., (2019), manifiesta que es una plataforma que se presenta de forma gratuita que posee múltiples opciones como crear interrogantes con opciones múltiples seleccionando formatos y números en las cuales se pueda incluir

también figuras, imágenes que la convierten en una plataforma que incentiva y motiva el aprendizaje en los estudiantes.

Liu et al., (2017) uno de los desafíos más grandes en el transcurso de aprendizaje es la motivación que posee el alumnado para ello para lo cual la plataforma kahoot es efectiva porque ofrece alternativas a través de la gamificación impulsando la participación mediante la retroalimentación continua permitiendo la interacción y produciendo una sensación de satisfacción o logro mediante elementos como ranking, recompensas y puntos permitiendo a los alumnos abarcar en el desarrollo del aprendizaje, dando lugar a un ambiente dinámico y envolvente que despierta la motivación interna del alumnado.

2.2.3.2 Beneficios de la utilización de la plataforma Kahoot:

Según Solano & Zemalloa (2022) el uso de esta plataforma posee los siguientes beneficios:

- A. Se trata de una herramienta versátil que encuentra espacio en cada nivel del proceso educativo, no tiene limitante de edad puede utilizarse por docentes, alumnos y se ajusta a la enseñanza acorde al tema y a los individuos que la utilicen.
- B. Es útil para diferentes tipos de actividades un discurso grupal, la interacción entre docente y estudiantes, facilita evaluar el desempeño y contribuye a fortalecer los conocimientos.
- C. Es útil para todas las áreas de educación se adecua de acuerdo a las estrategias y las necesidades del docente y lo que desee transmitir.
- D. Favorece al proceso de retroalimentación porque posee diferentes actividades que son útiles para reforzar y ampliar los conocimientos.

- E. Esta plataforma virtual brinda conocimientos a través de los juegos y la utilización de actividades lúdicas.
- F. Facilita la dinámica grupal, el trabajo grupal y a asumir riesgos a través de juegos grupales.

Estructura del aplicativo Kahoot: Tal como señalan González et al. (2013), la plataforma se configura a partir de los siguientes elementos:

Prueba de conocimientos; se entienden como mecanismos que permiten evidenciar, de manera objetiva, las habilidades construidas a lo largo del aprendizaje y la práctica. A través de ellas se puede valorar tanto el nivel de comprensión general como las capacidades específicas del estudiante. Dentro de este tipo de pruebas se encuentran distintas actividades interactivas, como: el Quiz, que son juegos con respuestas múltiples; Verdadero o falso, permite analizar respuestas y escoger entre lo correcto incorrecto; Respuesta corta, donde el estudiante responde preguntas con respuestas cortas y el Puzzle que ayuda al estudiante a ordenar palabras de manera coherente y bien estructurada.

Recopilación de información; esta plataforma presenta diferentes actividades relacionadas como: Encuesta, permiten a los estudiantes responder preguntas con respuestas múltiples y opcionales; Coloca el pin ayuda a los estudiantes relacionar textos con imágenes; Nube de palabras, ayuda a unificar diferentes ideas en un solo texto.

2.2.3.3 Dimensiones del kahoot

A. Frecuencia de uso

El uso de plataformas digitales durante largos periodos de tiempo representan una alternativa importante para la obtención de habilidades esenciales y la mejora cognitiva es decir contribuyen al incremento de habilidades mejorando el rendimiento académico, pero se debe hacer énfasis en equilibrar el uso de plataformas digitales y otras actividades

académicas para lograr un desarrollo integral diversificado, Según estudios realizados la utilización de esta plataforma por un periodo de 60 minutos influye de forma directa en el fortalecimiento de habilidades emocionales y cognitivas (castellote et al., 2024).

B. Interacción

Esta plataforma favorece a una mejor interacción al crear un ambiente lúdico entre los participantes, docentes y alumnos, dinamiza la contribución de todos los alumnados, especialmente en clases largas, permitiendo que la atención se mantenga activa y constante y brindando pausare flexivas permitiendo un mejor aprendizaje asimismo esta plataforma favorece al desarrollo de dialogo permitiendo la participación de tofos. (Licorish et al., 2018).

C. Motivación

Esta plataforma utiliza el juego como estrategia de enseñanza estos juegos basados en juegos de niveles o puntos que vienen hacer como recompensas para los participantes mediante retos precisos con objetivos alcanzables esto permite mantener un compromiso constante donde los individuos adquieren conocimientos a base de tiempo y repeticiones constantes, estos desafíos van escalando de niveles lo que influye en el jugador para seguir esforzándose para conseguir las recompensas. Por lo que estos juegos permiten promover el aprendizaje (Párraga, 2020a).

Un ambiente de aprendizaje interactivo y competitivo produce una sensación de motivación y entusiasmo, para esto se requiere utilizar herramientas y estrategias de enseñanza más inclusiva a través del uso de herramientas novedosa, en ese aspecto el “Kahoot” es una plataforma que brinda un ambiente de competencias incluyendo a ello un aprendizaje más interactivo basados en juegos con desafíos y retos que motivan al estudiante y mejora de sobre manera la motivación en los estudiantes que están mucho

más predispuestos a ir mejorando para la obtención de recompensas que incluye esta plataforma virtual (Sohilait et al., 2025). El uso de entornos virtuales incrementa la motivación de los estudiantes a través de los juegos mejorando la atención en los estudiantes, ayudando en la participación activa y aportando un ambiente de aprendizaje más agradable (Alawadhi, 2021).

2.2.3.4 Motivación en el aprendizaje

Según Reeve & Cheon, (2021), la comprensión de la motivación educativa se apoya en la “Teoría de la Autodeterminación” desarrollada por Deci y Ryan en 1985, quien sostiene que los individuos por naturaleza tienden a crecer, aprender y desarrollarse pero para ello debe satisfacer necesidades psicológicas como la autodirección, la habilidad y el vínculo interpersonal, así mismo señala que la motivación va desde la motivación intrínseca relacionado a los aprendizajes por iniciativa propia por la satisfacción de ir aprendiendo y la motivación extrínseca aquellos aprendizajes motivados por las recompensas externas, esta teoría también sostiene que el individuo obtiene mayor satisfacción cuanto más auto determinada sea su motivación.

Por otro lado Gasking, (2014), sostiene que la motivación del aprendizaje puede explicarse mediante la “Teoría de la Motivación al Logro” propuesta por Atkinson en 1957 el cual establece que en el individuo el balance psicológico entre la búsqueda del éxito y la aversión al fracaso produce una motivación, la misma que dependerá de los objetivos o expectativas personales y el sentido que adquiere la tarea encomendada; a su vez, sugiere que los alumnos participan de forma activa en los retos y desafíos autorregulan su comportamiento y muestran entusiasmo cuando poseen una alta motivación al éxito lo que conlleva a un mejor desarrollo de su aprendizaje

2.2.3.5 Importancia de la motivación en el aprendizaje

Tal como indican Salmon & Parra, (2022) la motivación no solo impulsa el desempeño académico, sino que también posibilita al estudiante percibir sus propias capacidades. Esta conciencia guía su atención y esfuerzo hacia los objetivos planteados y le permite utilizar sus habilidades de manera eficiente ante distintos desafíos.

Cada estudiante orienta sus metas según sus experiencias y expectativas, y existen diferentes tipos de alumnos: los que desean aprender, los que priorizan su autoestima y los que buscan evitar el fracaso (Ramos, 2016). Sin motivación, el aprendizaje no es efectivo. Así, la educación requiere de un impulso motivacional que permita alcanzar mayores niveles de conocimiento y desempeño intelectual (Herrera, 1992).

2.2.3.6 Importancia en el aprendizaje

la importancia en el aprendizaje radica en que constituye el proceso fundamental mediante el cual el estudiante adquiere conocimientos, desarrolla habilidades cognitivas y fortalece competencias necesarias para responder a las demandas académicas y sociales actuales. Un aprendizaje efectivo permite que los estudiantes construyan conocimientos significativos, favoreciendo mejores resultados educativos y una formación integral orientada al desarrollo permanente del individuo (Abuhassna et al., 2024).

la importancia en el aprendizaje se encuentra en su capacidad para promover el desarrollo progresivo del pensamiento crítico, la comprensión, la resolución de problemas y la adaptación a nuevos contextos educativos, especialmente en entornos donde la tecnología cumple un rol cada vez más relevante dentro del proceso formativo. De esta manera, aprender representa un proceso esencial para fortalecer el desarrollo intelectual y la construcción continua del conocimiento en los estudiantes (Giannoukos, 2024).

2.2.3.7 Dimensiones de la motivación en el aprendizaje:

A. Motivación intrínseca

Ajello (2003), expone que esta motivación está relacionada a los contextos en el cual los individuos realizan las acciones y actividades por la propia voluntad y el placer de hacerlas sin interesar si existe una recompensa o no. La motivación intrínseca está directamente relacionado al interés intrínseco en las actividades educativas, manifestadas en la responsabilidad que asume el estudiante sobre su aprendizaje planteándose metas, estableciendo estrategias para lógralas y vigilando sus progresos, las actividades educativas que se desarrollen deben ir de acorde a sus habilidades, un estudiante con habilidades amplias y actividades demasiado fáciles tienden a aburrirse, y por el contrario si un estudiante posee pocas habilidades y se le presentan retos fuertes se sienten poco motivados, experimenta sensaciones de apatía, ansiedad por lo tanto un aprendizaje deficiente (Naranjo, 2009).

La motivación intrínseca nace de impulsos internos como la curiosidad, la autodeterminación y el deseo de superarse. Bajo esta perspectiva, se puede apreciar que algunos estudiantes estudian movidos por factores externos, para lograr calificaciones satisfactorias o evitar la desaprobación parental, reflejando una motivación de carácter extrínseco. En cambio, otros se comprometen con su aprendizaje desde una motivación interna, buscando destacar académicamente por satisfacción personal.

B. Motivación extrínseca

Es aquella en la cual el individuo actúa de acuerdo con los factores externos ajenos a sus intereses personales por lo cual el impulso para desarrollar sus actividades en función a las consecuencias externas que producen las mismas es decir la búsqueda de recompensa.

Tipos de motivación extrínseca: según Ryan & Deci (2017)

- Regulación externa, esta motivación depende exclusivamente del ambiente en el cual la conducta del individuo depende de las recompensas externas tangibles como reconocimientos, premio, dinero en el caso de los estudiantes calificaciones, estas recompensas influyen en las conductas del individuo y de ello dependerá la autodeterminación a realizar las actividades por parte del individuo.
- Regulación introyectada: se caracteriza por que las conductas están motivadas por la satisfacción personal y presiones internas es decir el individuo actúa con la finalidad de ganar aprobación o sentimientos de culpa es decir la motivación externa se internaliza.
- Regulación integrada: es aquella que se caracteriza por ser conductas propias del individuo a pesar de tener un origen externo estas conductas están motivadas como parte de las conductas y valores propios del individuo.

C. **Amotivación:**

Según Ryan & Deci, (2017) manifiesta que este término hace referencia al estado emocional de la persona que consiste en el desinterés total en el desarrollo y ejecución de una actividad determinada, es decir no le encuentran sentido alguno o valor a la tarea a desempeñar, es decir no cuenta con motivación intrínseca ni extrínseca. Por otro lado, Guay (2020), indica que esta condición se evidencia cuando el sujeto presenta baja percepción de autoeficacia frente a la obtención de una actividad específica. lo cual le genera una sensación de inutilidad.

Párraga, (2020) integra la gamificación en el transcurso de enseñanza-aprendizaje como método innovador que potencia la participación incrementa la motivación debido a que incorpora mediante el juego sistemas de retos y recompensas ofreciente a los estudiantes desafíos los cuales incrementan el compromiso de los mismos y despiertan un mayor interés, tomando en cuenta que los retos no deben ser ni muy fáciles ni muy

difíciles y debe ir incrementándose progresivamente lo que permite al estudiante ir reforzando su aprendizaje.

2.2.4 Definición de términos

2.2.4.1 Aprendizaje colaborativo

El aprendizaje colaborativo es una metodología educativa en la cual los estudiantes trabajan de manera conjunta para alcanzar objetivos comunes de aprendizaje, compartiendo conocimientos, experiencias y habilidades dentro de un entorno participativo. Este proceso favorece la interacción social, fortalece la comunicación entre pares y promueve el desarrollo de competencias cognitivas y sociales que enriquecen el proceso formativo del estudiante dentro del aula y fuera de ella (Laal & Ghodsi, 2022).

2.2.4.2 Competencia digital

La competencia digital es la capacidad que posee una persona para utilizar de manera adecuada herramientas tecnológicas, plataformas virtuales, dispositivos digitales y recursos informáticos con el propósito de acceder, procesar, producir e intercambiar información en distintos contextos. En el ámbito educativo, esta competencia resulta fundamental para desarrollar procesos de aprendizaje adaptados a las nuevas exigencias tecnológicas del entorno actual (European Commission, 2022).

2.2.4.3 Entorno virtual de aprendizaje

El entorno virtual de aprendizaje es un espacio digital diseñado para facilitar procesos educativos mediante el uso de plataformas tecnológicas que permiten la interacción entre docentes, estudiantes y contenidos académicos. Estos entornos favorecen nuevas formas de enseñanza, incorporando herramientas interactivas que fortalecen la participación, autonomía y construcción activa del conocimiento durante el proceso educativo (Cabero-Almenara & Palacios-Rodríguez, 2021).

2.2.4.4 Gamificación educativa

La gamificación educativa consiste en la incorporación de elementos propios de los juegos, como recompensas, competencias, puntuaciones, niveles o retos, dentro de contextos de enseñanza-aprendizaje con la finalidad de incrementar el interés, participación y compromiso de los estudiantes. Esta estrategia busca transformar actividades académicas tradicionales en experiencias dinámicas que favorezcan aprendizajes más activos y significativos dentro del aula (Zainuddin et al., 2021).

2.2.4.5 Innovación pedagógica

La innovación pedagógica comprende la implementación de nuevas estrategias, metodologías, recursos o prácticas educativas orientadas a mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje. Su finalidad es responder a las necesidades cambiantes de los estudiantes y adaptar la educación a contextos contemporáneos, promoviendo experiencias formativas más dinámicas, participativas y efectivas dentro de instituciones educativas modernas (UNESCO, 2023).

2.2.4.6 Interacción educativa

La interacción educativa es el proceso comunicativo y participativo que se establece entre docentes, estudiantes y recursos de aprendizaje durante el desarrollo de actividades académicas. Este intercambio permite construir conocimientos de manera conjunta, fortalecer habilidades sociales y generar ambientes más dinámicos que favorecen la participación activa y el involucramiento constante del estudiante dentro del proceso formativo escolar (Hrastinski, 2021).

2.2.4.7 Participación activa

La participación activa se refiere al grado de involucramiento, disposición e intervención constante que demuestra el estudiante durante el desarrollo de actividades

académicas dentro del proceso educativo. Esta participación implica interés, compromiso, atención y colaboración permanente, constituyendo un elemento fundamental para favorecer aprendizajes significativos y fortalecer el desarrollo integral del estudiante dentro de ambientes de enseñanza dinámicos (Fredricks et al., 2022).

2.2.4.8 Retroalimentación inmediata

La retroalimentación inmediata es el proceso mediante el cual el estudiante recibe información o respuestas de forma instantánea respecto a su desempeño durante una actividad de aprendizaje. Este mecanismo permite identificar errores, reforzar conocimientos correctos y mejorar progresivamente el rendimiento académico, favoreciendo procesos de aprendizaje más efectivos, dinámicos y centrados en la mejora continua del estudiante (Hattie & Clarke, 2021).

2.2.4.9 Tecnología educativa

La tecnología educativa comprende el conjunto de herramientas, plataformas digitales, metodologías y recursos tecnológicos aplicados al proceso de enseñanza con el propósito de mejorar la calidad educativa y facilitar experiencias de aprendizaje más innovadoras. Su aplicación dentro del aula permite desarrollar competencias digitales, incrementar la participación estudiantil y fortalecer estrategias pedagógicas adaptadas a los nuevos contextos formativos del siglo XXI (Bond et al., 2024).

2.2.4.10 Trabajo cooperativo

El trabajo cooperativo es una estrategia metodológica en la que los estudiantes desarrollan actividades conjuntas basadas en la colaboración, responsabilidad compartida e interacción permanente para alcanzar objetivos académicos comunes. Este enfoque favorece el aprendizaje mutuo, fortalece habilidades sociales y promueve un ambiente

participativo que permite construir conocimientos a través de la cooperación entre los integrantes del grupo educativo (Johnson & Johnson, 2021).

2.3 Formulación de hipótesis

2.3.1 Hipótesis general

Existe una relación significativa entre el uso de la plataforma Kahoot y la motivación en el aprendizaje en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Real Santa Cruz de Sicuani, durante el año 2025.

2.3.2 Hipótesis específicas

- Existe una relación significativa entre el uso de la plataforma Kahoot y la motivación intrínseca en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Real Santa Cruz de Sicuani, durante el año 2025.
- Existe una relación significativa entre el uso de la plataforma Kahoot y la motivación extrínseca en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Real Santa Cruz de Sicuani, durante el año 2025.
- Existe una relación significativa entre el uso de la plataforma Kahoot y la participación activa en el proceso de aprendizaje en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Real Santa Cruz de Sicuani, durante el año 2025.

2.4 Variables del Estudio

2.4.1 Identificación de variables

Variable 1: Uso de la plataforma Kahoot

La plataforma Kahoot es una herramienta digital basada en la gamificación que permite desarrollar actividades interactivas de aprendizaje mediante cuestionarios, competencias y retroalimentación inmediata, promoviendo la participación activa de los

estudiantes y fortaleciendo procesos de enseñanza más dinámicos dentro del aula (Kapp, 2012).

Variable 2: Motivación en el aprendizaje

La motivación en el aprendizaje es el conjunto de procesos internos y externos que impulsan al estudiante a participar activamente, mantener interés y persistir en el desarrollo de actividades académicas orientadas al logro de objetivos educativos, influyendo directamente en su compromiso y desempeño escolar (Ryan & Deci, 2020).

2.4.2 Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de la variable

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
Uso del Kahoot	utilización de una herramienta digital interactiva con enfoque lúdico, que facilita la participación simultánea de docentes y estudiantes en actividades de evaluación y aprendizaje, promoviendo la motivación, el involucramiento activo y la asimilación de los contenidos académicos. (Plump & La Rosa, 2017)	El uso del Kahoot se refiere a la frecuencia, interacción y motivación que genera esta herramienta digital en el aula, evaluada mediante un cuestionario tipo Likert aplicado a estudiantes de primer grado	• Frecuencia de uso • Interacción • Motivación	• Número de veces que se utiliza Kahoot en clase • Participación de los estudiantes en Kahoot • Grado de interés y entusiasmo con Kahoot
Motivación en el Aprendizaje	La motivación en el aprendizaje comprende refiere a los mecanismos que activan, orientan y mantienen el comportamiento del estudiante, influyendo en su implicación con el aprendizaje, la selección de tareas y su capacidad para perseverar frente a los desafíos (Shunk et al., 2014)	El aprendizaje se operacionaliza como el nivel de comprensión, retención y aplicación de los contenidos académicos por parte de los estudiantes del primer grado, medido a través de un cuestionario con escala tipo Likert. Esta variable incluye dimensiones como la comprensión conceptual, la participación activa en clase y la capacidad para recordar y utilizar lo aprendido en nuevas situaciones.	• Motivación intrínseca • Motivación extrínseca • Amotivación	• Interés por el Aprendizaje • Gusto por el Aprendizaje • Satisfacción inherente por el aprendizaje • Regulación Externa (logra premios y recompensas) • Regulación Introyectada (obtiene aprobación de los demás) • Regulación Integrada (evita los castigos y reforzadores) • No existe intención por el aprendizaje • Incompetencia por el aprendizaje

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipo de investigación y nivel de investigación

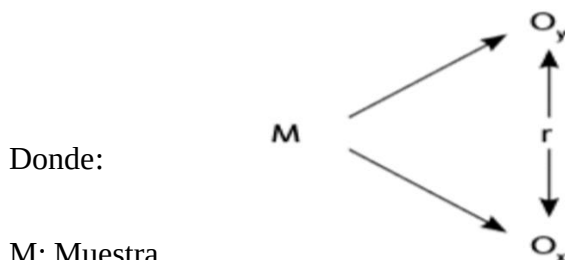
El trabajo de investigación se desarrolla bajo un enfoque de investigación básica, orientada a profundizar el conocimiento teórico y científico a partir de la revisión bibliográfica de las variables en estudio, permitiendo comprender con mayor amplitud el tema abordado. Tal como indican Escudero & Cortez (2018), se distingue por centrarse en fundamentos teóricos contruidos desde fuentes documentales, sin priorizar su aplicación inmediata.

3.2 Diseño de investigación

Se configuró bajo un diseño no experimental de nivel descriptivo–correlacional, ya que la información fue recogida en el entorno real de la institución mediante cuestionarios aplicados a ambas variables, sin alterar su comportamiento. Como indican

Escudero & Cortez(2018), se centra en examinar los fenómenos en su forma original, sin la interferencia de factores externos.

El esquema a utilizar es el siguiente:



M: Muestra

Oy: UK (uso del Kahoot)

Ox: MA (motivación en el aprendizaje)

r: Correlación de las variables X y Y

3.3 Ámbito de investigación

El presente trabajo de investigación está enmarcada al ámbito educativo, específicamente en la I.E. N° 56433 Real Santa Cruz, 2025, ubicada en la calle Luis de la Puente Uceda S/N, Pról. Av. Arequipa distrito-“Sicuani”, provincia-“Canchis”, departamento-“Cusco”.

En el plano espacial, tendrá lugar dentro de las instalaciones de la I.E., espacio en el cual se aplicarán los instrumentos necesarios para la recopilación de datos.

En el plano temporal, se circunscribe al año 2025, etapa en la que se desarrollará la aplicación de los instrumentos y también el análisis de la información obtenida.

Supremamente, el ámbito temático se orienta en determinar si el “Uso de kahoot” se relaciona con la “motivación en el aprendizaje”, tal como se plantean en los objetivos de la investigación, buscando aportar evidencia científica dentro del campo educativo.

3.4 Población y muestra

3.4.1 Población:

Agrupar a los estudiantes que cursan el nivel secundario de la I.E. Real Santa Cruz de Sicuani, 2025. Según la nómina de matrícula, se alcanza un total de 192 estudiantes que se distribuyen desde “1er - 5to grado”. Se define como población el total de individuos que poseen atributos comunes de los cuales se puede tomar datos relevantes para una determinada investigación determinadas por el investigador (Bernal, 2010).

Tabla 2. *Población de estudiantes por sección del “1er-5to grado” de la I.E. Real Santa Cruz*

Grado y sección	N° de Matriculados
1-A	24
1-B	19
2-A	27
2-B	26
3-A	20
3-B	23
4-A	18
4-B	13
5-A	20
5-B	28
TOTAL MATRICULADOS	218

Nota: Elaboración propia a partir de los registros de matrícula 2025 de la I.E. Real Santa Cruz.

3.4.2 Muestra

Se velará con una muestra no probabilístico por conveniencia, lo que implica seleccionar a los asociados por la accesibilidad y disponibilidad de los mismos, considerando que cumplan con las características necesarias para el estudio.

Participaron 43 estudiantes del “1er grado” de secundaria, integrados en las secciones “A” y “B”, pertenecientes a la I. E. Real Santa Cruz, incluyendo varones y mujeres. Según Hernández (2017), es un subconjunto de la población del cual se recogen los datos para realizar inferencias sobre el total de la misma (p. 175).

Tabla 3. *Muestra de estudiantes de “1er grado” de secundaria en la I.E. Real Santa Cruz*

“Grado y sección”	“N° de Estudiantes”
1-A	24
1-B	19
Total general	43

Nota: Datos correspondientes a los estudiantes seleccionados del “1er grado” de secundaria de la I.E. Real Santa Cruz, 2025. (Elaboración propia)

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.5.1 Técnica:

Para la preparación de la información, se recurrió a la aplicación de encuestas, la misma se desarrolló cada una de las variables por individual con ítems debidamente estructurados según a las dimensiones e indicadores establecidos. La encuesta es una técnica cuantitativa encargada de recolecta datos a través del uso de cuestionarios estructurados para analizar variables dentro de una muestra representativa, sin intervenir en el entorno del estudio (Bernal, 2010).

3.5.2 Instrumento

Para la variable uso del Kahoot se utilizó un cuestionario 10 ítems, para cada dimensión, Frecuencia de uso 4 ítems, Interacción 3 ítems, motivación 3 ítems, para la valoración se dispuso la “Escala de Likert”: siempre, casi siempre, a veces, nunca, casi nunca.

Por otro lado, para la variable motivación del aprendizaje se utilizó un cuestionario constituido por 10 ítems, ítems por cada una de las dimensiones: motivación, intrínseca 4 ítems, motivación extrínseca 3 ítems y para la amotivación 3 ítems, para la valoración se dispuso la “Escala de Likert”: siempre, casi siempre, a veces, nunca, casi nunca.

3.6 Técnica de procesamiento y análisis de datos

La información recolectada será tratada utilizando herramientas estadísticas en función a los resultados obtenidos en los cuestionarios los cuales serán codificados y tabulados mediante software estadístico Excel, representados mediante gráficos estadísticos para el análisis de las variables uso del Kahoot y motivación del aprendizaje, se utilizará la estadística inferencial.

CAPÍTULO IV:
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN
VARIABLE INDEPENDIENTE: USO DE KAHOOT

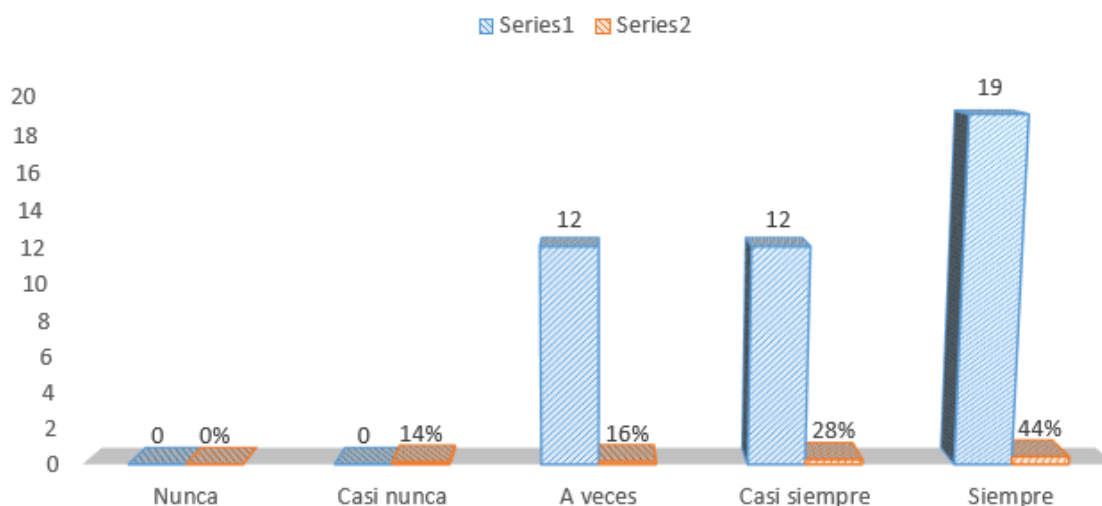
4.1 Presentación de resultados

ITEM 1: Participo durante la semana en actividades con kahoot.

Tabla 4. *Participo durante la semana en actividades con kahoot.*

	N	%
Nunca-(N)	0	0%
Casi nunca-(CS)	0	0%
A veces-(AV)	12	28%
Casi siempre-(CS)	12	28%
Siempre-(S)	19	44%
Total	43	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 1. *Participo durante la semana en actividades con kahoot*

Nota. Elaboración propia

Interpretación

En la pregunta 01 se orientó a explorar la intervención de los estudiantes en actividades con Kahoot. De acuerdo con la tabla 3, 19 de los 43 estudiantes (44%) participan en las actividades propuestas mediante Kahoot. La figura 1 complementa estos datos, demostrando que la herramienta capta la atención e interés de los alumnos durante las clases.

A su vez 12 estudiantes, que representan el 28 %, indican participar en actividades con la herramienta Kahoot con frecuencia.

Por otro lado 12 estudiantes que equivalen al 28 % reporta que participan en las actividades que se hace uso del kahoot. Esto significa que en menor porcentaje se utiliza en las sesiones de adiestramiento.

En resumen, según la opinión de los alumnos se evidencia que la herramienta “kahoot” despierta la participación en una parte importante de la población. Aunque su uso no es constante para todos, lo que sugiere que la plataforma kahoot tiene potencial para motivar.

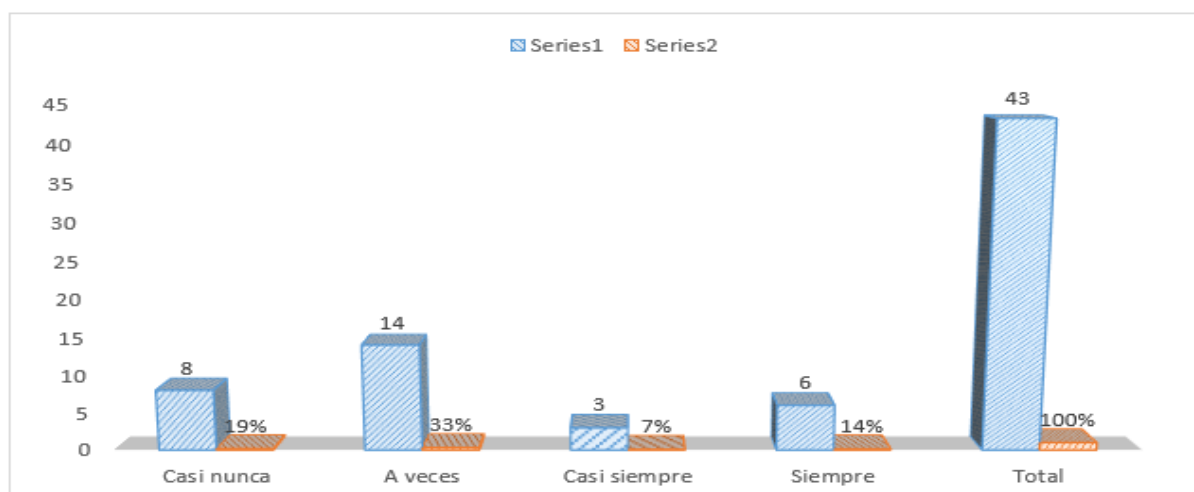
ITEM 2: Utilicé kahoot este Bimestre en diferentes áreas.

Tabla 5. Utilicé kahoot este Bimestre en diferentes áreas

	N	%
Nunca-(N)	12	28%
Casi nunca-(CS)	8	19%
A veces-(AV)	14	33%
Casi siempre-(CS)	3	7%
Siempre-(S)	6	14%
Total	43	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 2. Utilicé kahoot este Bimestre en diferentes áreas



Nota. Elaboración propia

Interpretación

En la pregunta 02, buscamos utilizar la plataforma kahoot en clases en diferentes áreas con los alumnos de primer grado.

La tabla 4 axioma que 14 de los 43 estudiantes (33%) han tenido contacto ocasional con Kahoot en otras áreas. Esta misma tendencia se aprecia en la figura 2, donde se evidencia que su uso no es constante, sino esporádico entre los estudiantes.

A su vez 12 estudiantes que equivalen al 28 % reconoce que no ha utilizado kahoot en ninguna área durante el bimestre. Esto sugiere que hay una parte de estudiantes que no ha tenido acceso a la plataforma kahoot.

Asimismo 8 estudiantes, que representan el 19 %, indican que casi nunca han utilizado kahoot. Esto indica que hay una baja integración con la plataforma kahoot en sus clases.

Por su parte, 6 estudiantes, que representan el 14 % estos estudiantes declaran que siempre utilizan la plataforma kahoot en diferentes áreas. Esto sugiere que una minoría raramente utiliza la plataforma kahoot.

Por otro lado 3 estudiantes, que representan el 7 %, este pequeño grupo indican que han utilizado kahoot en diferentes áreas demostrando cercanía con “kahoot”.

En resumen, según la opinión de los estudiantes se evidencia que no se utiliza el kahoot en diferentes áreas durante el bimestre, aunque hay un grupo reducido lo emplea de manera frecuente. Esto sugiere que la plataforma kahoot aún no se utiliza generalizada.

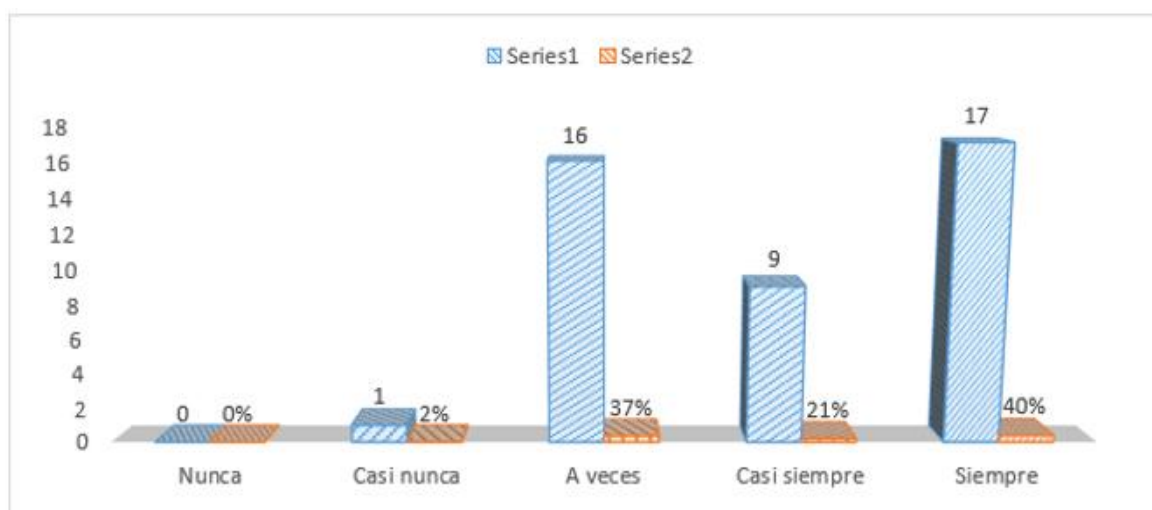
ITEM 3: Considero que se debería usar kahoot con más frecuencia en las clases.

Tabla 6. *Considero que se debería usar kahoot con más frecuencia en las clases*

	N	%
Nunca-(N)	0	0%
Casi nunca-(CS)	1	2%
A veces-(AV)	16	37%
Casi siempre-(CS)	9	21%
Siempre-(S)	17	40%
Total	43	100 %

Nota. Elaboración propia

Figura 3. Considero que se debería usar kahoot con más frecuencia en las clases



Nota. Elaboración propia

Interpretación

En la pregunta 03, buscamos si se debería usar kahoot con más frecuencia en las clases con los estudiantes del primer grado. Los resultados son los siguientes:

La tabla 5 evidencia que 17 de los 43 estudiantes (40%) consideran que Kahoot debería utilizarse siempre en las clases. Esta misma tendencia se observa en la figura 3, donde se aprecia una inclinación hacia el uso constante de la plataforma.

A su vez 16 estudiantes, que representan el 37 %, indican que ocasionalmente les gustaría usar kahoot. Esto indica que de vez en cuando deberían usar kahoot en las clases.

Asimismo 9 estudiantes, que representan el 21%, este grupo de estudiantes consideran que se debería utilizar a menudo la plataforma kahoot en las clases.

Por otro lado 1 estudiante que equivalen al 2% indica que no debería utilizarse kahoot frecuentemente en clases. Esto sugiere que hay una minoría que no quiere usar frecuentemente kahoot.

En resumen, según la opinión de los estudiantes se evidencia que mayoría considera que kahoot debería utilizarse con mayor frecuencia en las clases. Esto sugiere que la plataforma cuenta con una aceptación positiva.

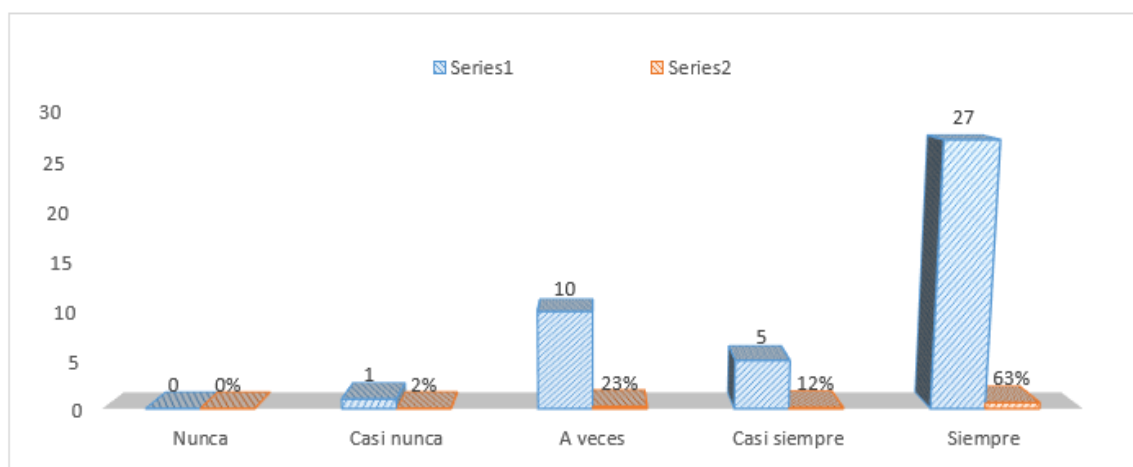
ITEM 4: Me gusta que el docente profesor utilice Kahoot para repasar los temas en clase.

Tabla 7. Me gusta que el docente profesor utilice Kahoot para repasar los temas en clase.

	N	%
Nunca-(N)	0	0%
Casi nunca-(CS)	1	2%
A veces-(AV)	10	23%
Casi siempre-(CS)	5	12%
Siempre-(S)	27	63%
Total	43	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 4. Me gusta que el docente profesor utilice Kahoot para repasar los temas en clase



Nota. Elaboración propia

Interpretación

A través de la pregunta 4, buscamos conocer si a los estudiantes les gusta que el docente utilice kahoot para repasar temas, Los resultados son los siguientes:

La tabla 6 evidencia que 27 de los 43 estudiantes (63%) disfrutaban siempre cuando su docente utiliza Kahoot para repasar los temas vistos en clase. Esta misma tendencia se observa en la figura 4, donde se refleja el agrado de los estudiantes hacia esta herramienta.

A su vez, 10 estudiantes (23%) señalaron que solo en algunas ocasiones disfrutaban el uso de Kahoot en clase, lo que deja entrever un interés moderado por esta plataforma como recurso de repaso.

Por su parte, 5 estudiantes (12%) reportaron que, en la suma de los casos, valoran positivamente el uso de “Kahoot” como pericia de repaso en el aula.

Por otro lado 1 estudiante que equivalen al 2 % reporta que casi nunca le gustaría que su docente utilice el kahoot para repasar temas en clases. Esto significa que solo un estudiante expreso poco interés en usar Kahoot.

En síntesis, se acreditan que existe una predisposición mayoritaria benévola hacia el uso de Kahoot como herramienta de reforzamiento de los contenidos en clase.

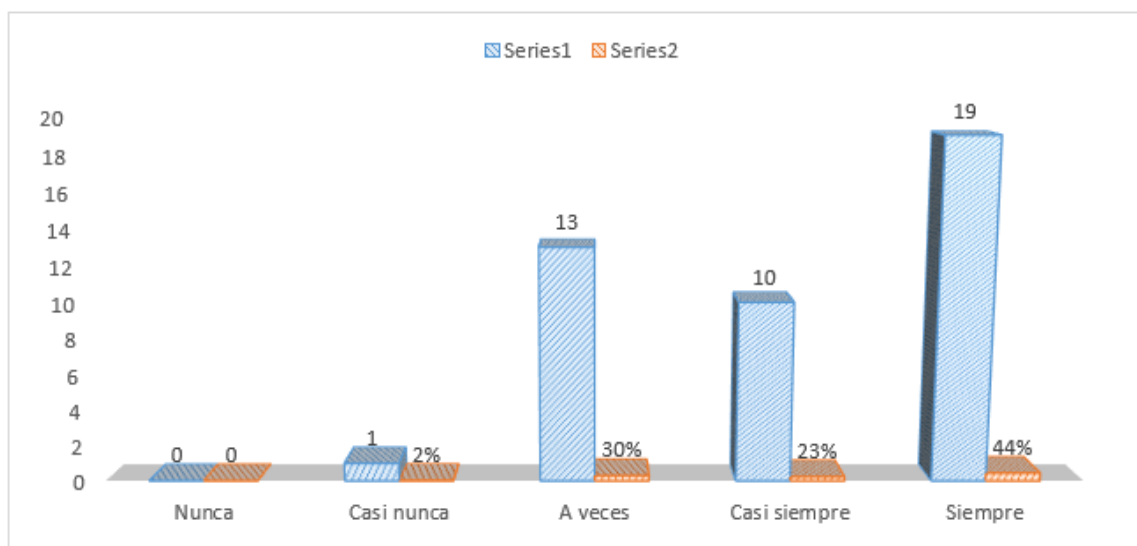
ITEM 5. Me mantengo más atento durante toda la actividad en kahoot.

Tabla 8. *Me mantengo más atento durante toda la actividad en kahoot*

	N	%
Nunca-(N)	0	0
Casi nunca-(CS)	1	2%
A veces-(AV)	13	30%
Casi siempre-(CS)	10	23%
Siempre-(S)	19	44%
Total	43	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 5. *Me mantengo más atento durante toda la actividad en kahoot*



Nota. Elaboración propia

Interpretación

En la pregunta 5, buscamos conocer el nivel de concentración durante toda la dinámica realizada con la plataforma Kahoot. Los resultados son los siguientes:

La tabla 7 evidencia que 19 de los 43 estudiantes (44%) mantienen un buen nivel de atención durante toda la actividad con Kahoot. Esta misma tendencia se observa en la figura 5, donde se aprecia que la plataforma logra captar la atención de una parte significativa del grupo.

Así mismo 13 estudiantes, que representan el 30 %, señala que algunas ocasiones logran mantener su concentración durante toda la actividad con kahoot. Esto sugiere que, aunque los estudiantes participan en la dinámica con kahoot, su atención varía.

Al mismo tiempo estudiantes, que representan el 23 % expresa que su atención se mantiene de forma frecuente durante las actividades con kahoot. Esto evidencia que una parte de los estudiantes se mantienen atentos durante la dinámica con kahoot.

Por otro lado 1 estudiante que equivalen al 2% un solo estudiante expresa que no logra mantener su atención en las actividades con Kahoot.

En conjunto, los estudiantes manifiestan una aceptación positiva de Kahoot, destacando su capacidad para mantener la atención durante las actividades, lo que la convierte en una herramienta inestimable para despertar y sostener el interés en el aula.

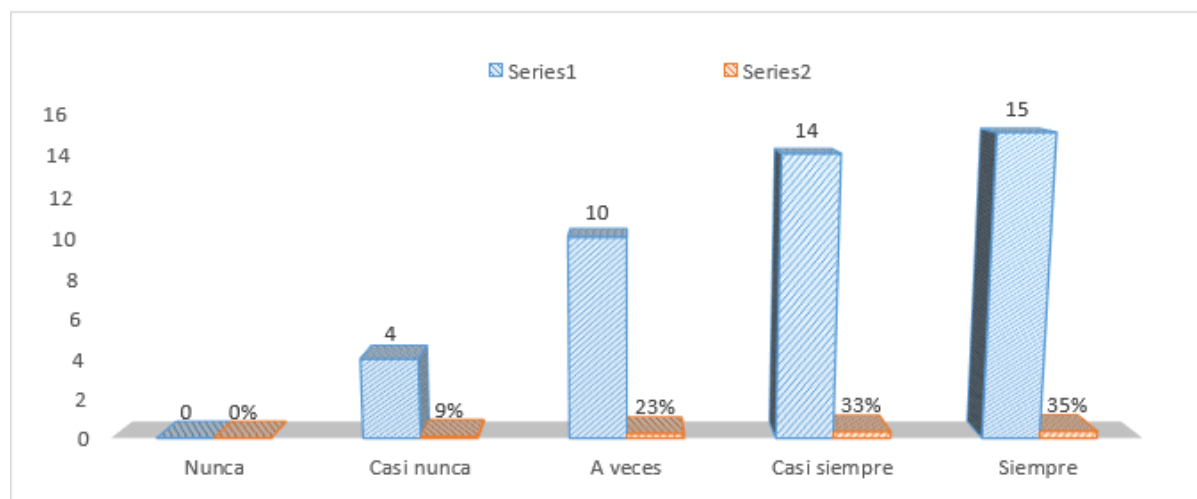
ITEM 6. Participó activamente cuando se realiza una actividad en kahoot.

Tabla 9. Participó activamente cuando se realiza una actividad en kahoot

	N	%
Nunca-(N)	0	0%
Casi nunca-(CS)	4	9%
A veces-(AV)	10	23%
Casi siempre-(CS)	14	33%
Siempre-(S)	15	35%
Total	43	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 6. Participó activamente cuando se realiza una actividad en kahoot



Nota. Elaboración propia

Interpretación

En la pregunta 6 se pretendió conocer si los estudiantes participan activamente en las actividades que utilizan Kahoot. Los resultados que emergen de esta indagación se muestran a continuación:

La Tabla 8 evidencia que 15 de los 43 estudiantes (35%) siempre participan de manera activa durante las actividades con Kahoot. Esta misma tendencia se observa en la Figura 6, donde se aprecia que la plataforma logra incentivar la participación de una parte significativa del grupo.

A su vez 14 estudiantes, que representan el 33 %, señala que habitualmente logran participar de manera activa cuando se realiza una actividad con kahoot.

Al mismo tiempo 10 estudiantes, que representan el 23 % expresa que su participación se mantiene ocasionalmente durante las actividades con kahoot. Esto evidencia que una parte de los estudiantes participan en ciertos momentos durante la dinámica con kahoot.

Por otro lado 1 estudiante que equivalen al 2% un solo estudiante expresa que no logra participar activamente en las actividades con Kahoot.

En conjunto, los estudiantes evidencian participación activa en las actividades con Kahoot, ya sea de forma constante o de vez en cuando, sugiriendo que esta herramienta resulta útil para motivar y mantener la participación en el aula.

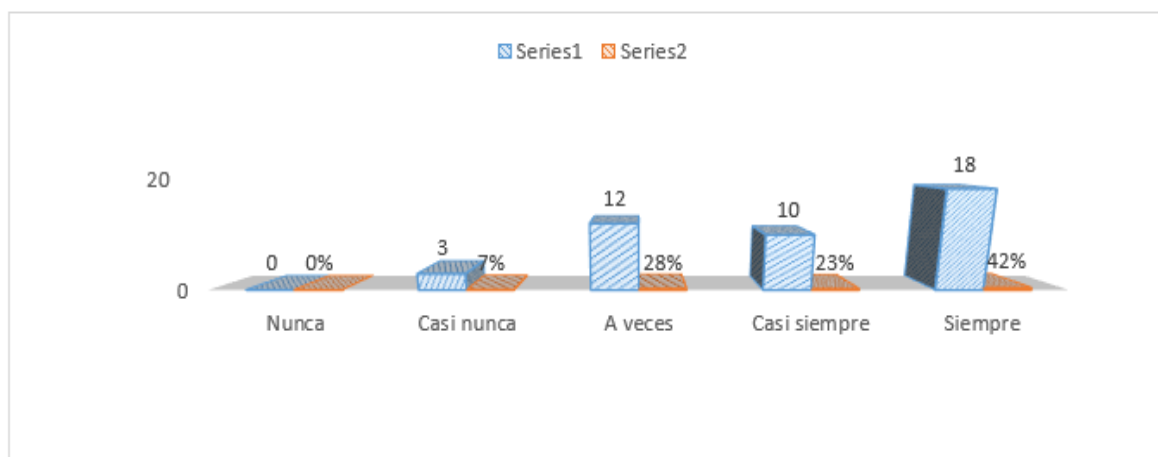
ITEM 7. Me siento más motivado a participar más cuando las clases incluyen kahoot.

Tabla 10. *Me siento más motivado a participar más cuando las clases incluyen kahoot*

	N	%
Nunca-(N)	0	0%
Casi nunca-(CS)	3	7%
A veces-(AV)	12	28%
Casi siempre-(CS)	10	23%
Siempre-(S)	18	42%
Total	43	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 7. *Me siento más motivado a participar más cuando las clases incluyen kahoot*



Nota. Elaboración propia

Interpretación

En la pregunta 7 se pretendió conocer si la utilización de Kahoot genera mayor motivación en los alumnos para participar en las actividades. Los resultados que emergen de esta indagación se muestran a continuación:

La tabla 9 evidencia que 18 de los 43 estudiantes (42%) siempre se sienten más motivados a participar cuando el docente utiliza Kahoot en las actividades. Esta misma tendencia se aprecia en la figura 7, donde se refleja que la plataforma incrementa la motivación y la intervención de una parte significativa del grupo.

A su vez 12 estudiantes, que representan el 28 %, señala que ocasionalmente se sienten más motivados cuando se incluye en clases la plataforma kahoot.

Al mismo tiempo 10 estudiantes, que representan el 23 % expresa que a menudo se sienten más motivados para participar cuando el docente incorpora el kahoot en las sesiones. Esto pone de manifiesto que algunos estudiantes se conciben más motivados y ligados cuando el docente utiliza Kahoot como recurso en las sesiones de clase.

Por otro lado 3 estudiantes que equivalen al 7% expresan que en ningún momento se sienten motivados al incorporar kahoot a las actividades de la sesión.

En conjunto, los estudiantes reflejan que una parte considerable se siente más motivada a participar cuando se utiliza Kahoot durante las actividades, mientras que solo unos pocos no experimentan este efecto. Esto pone de manifiesto que la plataforma contribuye a aumentar la participación activa y el compromiso en clase.

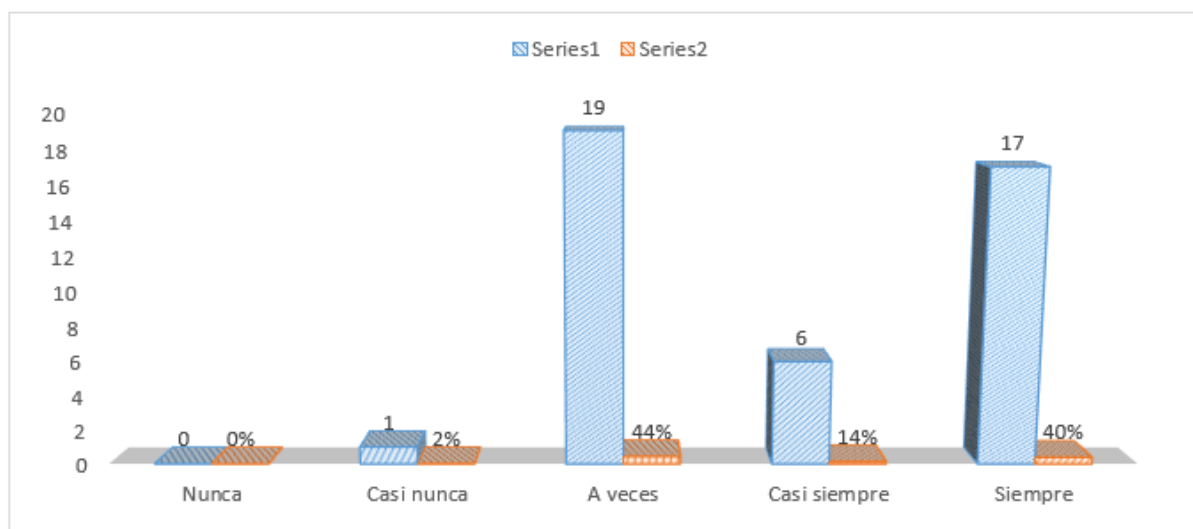
ITEM 8. Me gustaría que se usará kahoot en más asignaturas o clases.

Tabla 11. Me gustaría que se usará kahoot en más asignaturas o clases

	N	%
Nunca-(N)	0	0%
Casi nunca-(CS)	1	2%
A veces-(AV)	19	44%
Casi siempre-(CS)	6	14%
Siempre-(S)	17	40%
Total	43	100 %

Nota. Elaboración propia

Figura 8. Me gustaría que se usará kahoot en más asignaturas o clases



Nota. Elaboración propia

Interpretación

A través de la pregunta 8, se busca conocer si a los estudiantes les gustaría que se usará la plataforma kahoot en más asignaturas. Los resultados son los siguientes:

La tabla 10 evidencia que 19 de los 43 estudiantes (44%) solo en ocasiones muestran interés en que los docentes utilicen Kahoot en otras materias. Esta misma tendencia se observa en la figura 8, reflejando un interés intermitente por la aplicación de la herramienta en diversas asignaturas.

A su vez, 17 estudiantes (40%) señalaron que con regularidad desean que sus docentes utilicen Kahoot en otras materias, mostrando un interés constante en la expansión de esta herramienta. Esto indica que una parte importante valora el uso de kahoot que considera o desean que se use en otras asignaturas.

Al mismo tiempo 6 estudiantes, que representan el 14 %, señala que con frecuencia les gustaría ver el uso del kahoot en otras asignaturas

Por otro lado 1 estudiante que equivalen al 2% expresan que en ningún momento desea que se utilice la plataforma kahoot en otras áreas.

En resumen, según la opinión de la mayoría de estudiantes desearían que se incorporará la plataforma kahoot en otras áreas ya que ayuda a mantenerse motivados. Se pone de manifiesto que los estudiantes reconocen la plataforma Kahoot como un recurso educativo positivo, considerándola una herramienta atractiva y útil para el aprendizaje.

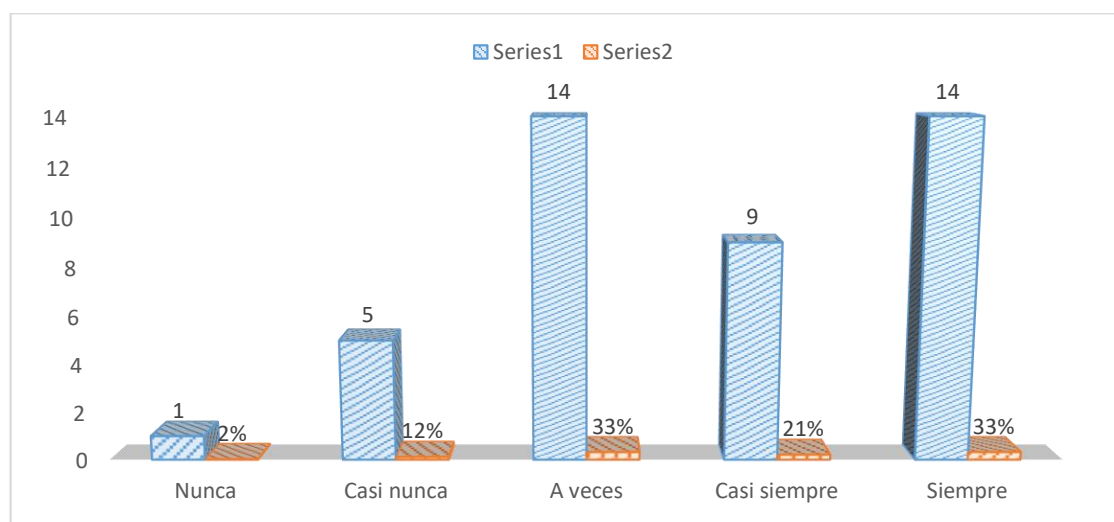
ITEM 9: Siento más entusiasmo por el tema cuando se trabaja con kahoot.

Tabla 12. *Siento más entusiasmo por el tema cuando se trabaja con kahoot*

	N	%
Nunca-(N)	1	2%
Casi nunca-(CS)	5	12%
A veces-(AV)	14	33%
Casi siempre-(CS)	9	21%
Siempre-(S)	14	33%
Total	43	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 9. *Siento más entusiasmo por el tema cuando se trabaja con kahoot*



Nota. Elaboración propia

Interpretación

En la pregunta 9, se busca conocer si los estudiantes sienten más entusiasmo por el tema cuando se incorpora kahoot en las actividades interactivas en clase. Los resultados son los siguientes:

La tabla 11 evidencia que 14 de los 43 estudiantes (33%) se sienten siempre más motivados por el contenido presentado cuando se añade Kahoot de manera dinámica. Esta misma tendencia se observa en la figura 9, reflejando que los alumnos estiman positivamente el uso de la plataforma y se muestran más entusiasmados durante las clases.

A su vez 14 estudiantes, que representan el 33 % expresa que ocasionalmente sienten mayor entusiasmo al tema o contenido cuando se trabaja con kahoot.

Al mismo tiempo, 9 de los 43 estudiantes (21%) señalaron que con frecuencia Kahoot les provoca mayor motivación y curiosidad por los temas abordados, lo que refleja que la plataforma logra que el aprendizaje sea atractivo y mantenga el interés en la asignatura durante las clases.

A la vez 5 estudiantes que equivalen al 12% expresan que en ningún momento siente entusiasmo en lo que se avanza cuando se incorpora kahoot en las sesiones.

Por otro lado 1 estudiante que equivalen al 2% expresan que en jamás se siente motivado en el tema presentado cuando se utiliza kahoot como se observa que una pequeña proporción parte de la sesión.

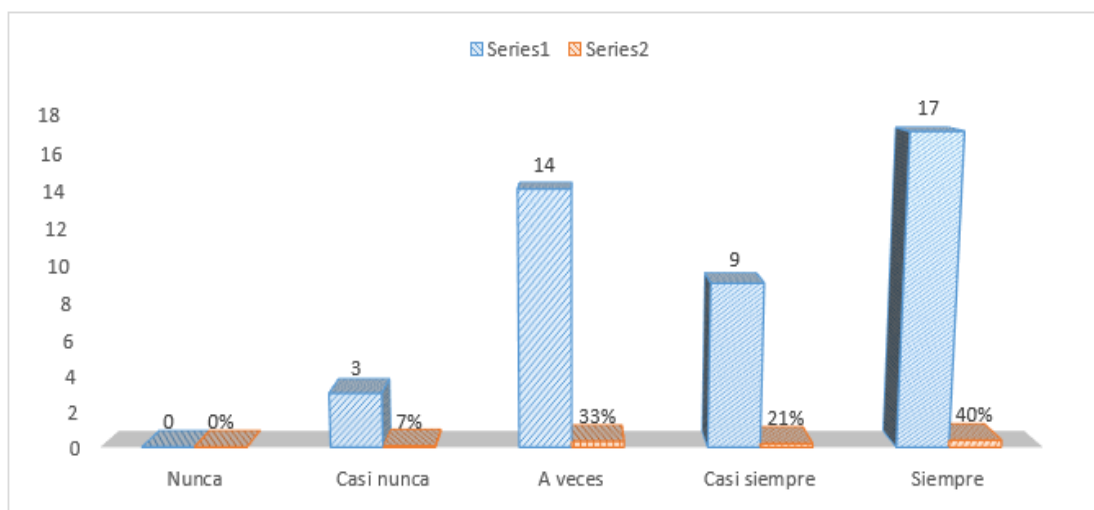
En resumen, según la opinión de la mayoría de los estudiantes sienten entusiasmo y conectan con el tema cuando se usa kahoot, de igual forma existe una minoría de estudiantes que no siente motivación al contenido cuando se incorpora Kahoot. Esto pone de exotérico que los alumnados perciben de forma efectiva el uso de Kahoot, reconociendo su contribución al interés y motivación en clase.

ITEM 10: Me resulta divertido aprender usando kahoot.

Tabla 13. *Me resulta divertido aprender usando kahoot*

	N	%
Nunca-(N)	0	0%
Casi nunca-(CS)	3	7%
A veces-(AV)	14	33%
Casi siempre-(CS)	9	21%
Siempre-(S)	17	40%
Total	43	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 10. *Me resulta divertido aprender usando Kahoot*

Nota. Elaboración propia

Interpretación

En la pregunta 10, se busca conocer si a los estudiantes les resulta divertido aprender usando kahoot en las clases. Los resultados son los siguientes:

La tabla 12 evidencia que 17 de los 43 estudiantes (40%) consideran divertido aprender cuando se utiliza Kahoot durante las sesiones. Esta misma tendencia se observa en la figura 10, reflejando que la plataforma transforma las clases en prácticas más motivadoras y agradables para los alumnos.

A su vez 14 estudiantes, que representan el 33 % expresa que ocasionalmente les resulta divertido aprender con kahoot en las clases, ya que sienten entusiasmo al tema o contenido cuando se trabaja con kahoot.

A la vez 9 estudiantes, que representan el 21 %, señala que con frecuencia les resulta dinámico aprender con kahoot en clases. Esto significa una parte de estudiantes percibe que la plataforma kahoot hace que el aprendizaje sea divertido.

Por otro lado 3 estudiantes que equivalen al 7% expresan que rara vez disfrutan de las clases cuando se usa kahoot.

En resumen, según la opinión de la mayoría de estudiantes disfruta aprender cuando se utiliza la plataforma kahoot ya que esta esta plataforma hace que sea más divertida las clases, sin embargo, existe un pequeño grupo que rara vez lo encuentra divertido el uso de kahoot. Esto sugiere que una parte considerable de estudiantes disfruta y se siente motivado al aprender con kahoot.

VARIABLE DEPENDIENTE: MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE

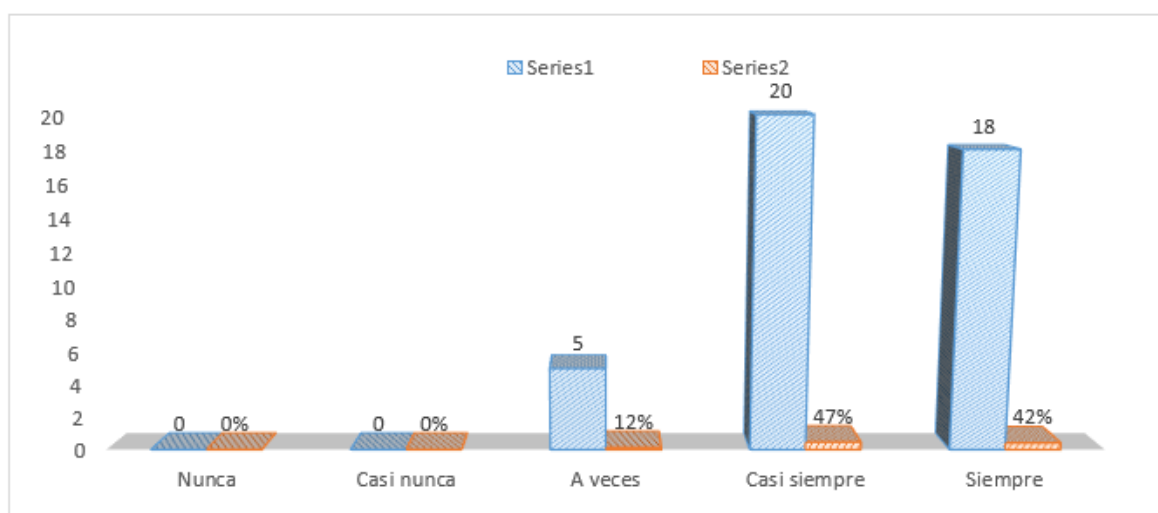
ITEM 1. Pongo mucho interés en lo que hacemos en clases.

Tabla 14. *Pongo mucho interés en lo que hacemos en clases*

	N	%
Nunca-(N)	0	0%
Casi nunca-(CS)	0	0%
A veces-(AV)	5	12%
Casi siempre-(CS)	20	47%
Siempre-(S)	18	42%
Total	43	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 11. *Pongo mucho interés en lo que hacemos en clases*



Nota. Elaboración propia

Interpretación

La pregunta 01 permitió analizar el nivel de interés que los estudiantes de “primer grado” manifiestan durante las actividades de clase, en función de su motivación para aprender.

La tabla 13 evidencia que 20 de los 43 estudiantes (47%) muestran interés en las actividades desarrolladas durante las sesiones. Esta misma tendencia se percibe en la figura 12, reflejando que un grupo histórico de estudiantes mantiene atención y compromiso con las clases.

A su vez 18 estudiantes que equivalen al 42 % reporta que pone interés activamente en lo que hace durante las actividades en clase. Esto significa que hay una buena cantidad de estudiantes que siempre demuestra interés en las clases.

A su vez, 5 estudiantes (12%) señalaron que solo en ocasiones participan activamente en clase, lo que evidencia que una pequeña fracción del grupo percibe un interés moderado hacia las actividades.

En resumen, una gran parte de estudiantes demuestra interés activo y constante en las clases, mientras hay un porcentaje menor que reconoce involucrarse de manera ocasional. Esto sugiere que existe un grupo de estudiantes que demuestra interés activo en clases lo que refleja una motivación interna positiva hacia el aprendizaje.

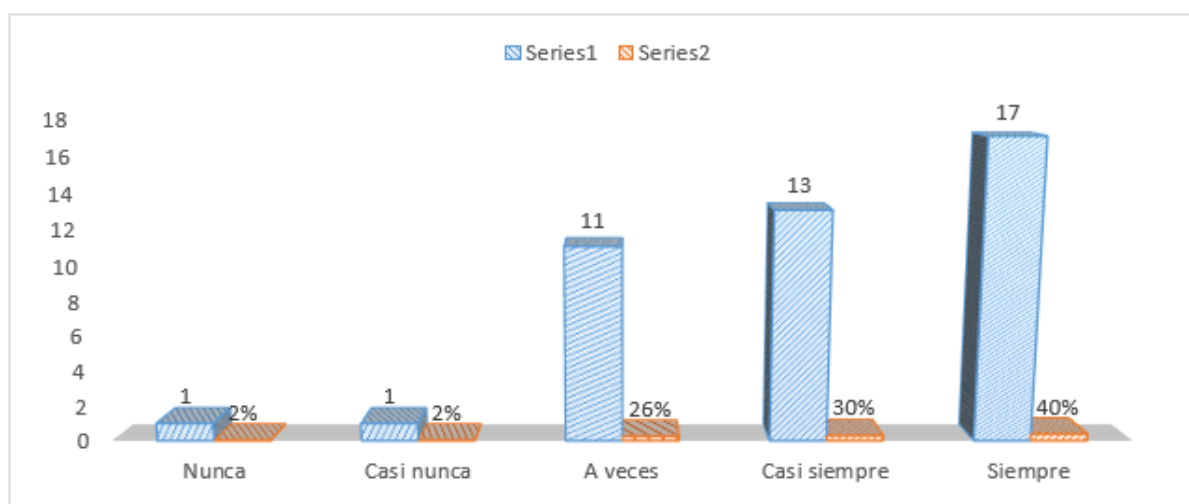
ITEM 2. Me gusta hacer las tareas y me mantengo activo(a) en clases.

Tabla 15. Me gusta hacer las tareas y me mantengo activo(a) en clases

	N	%
Nunca-(N)	1	2%
Casi nunca-(CS)	1	2%
A veces-(AV)	11	26%
Casi siempre-(CS)	13	30%
Siempre-(S)	17	40%
Total	43	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 12. Me gusta hacer las tareas y me mantengo activo(a) en clases



Nota. Elaboración propia

Interpretación

En la pregunta 02, buscamos conocer el nivel interés que muestran en las clases los estudiantes del primer grado. Los resultados son los siguientes:

La tabla 14 evidencia que 17 de los 43 estudiantes (40%) siempre disfrutan hacer las tareas y mantenerse participativos en clase. Esta misma tendencia se subraya en la

figura 12, reflejando que un número transcendental de estudiantes permanece motivado durante las actividades académicas.

A su vez 13 estudiantes, que representan el 30 %, indican que frecuentemente se disfruta participar en las actividades académicas y mantener participación activa. Esto significa que los estudiantes reflejan un interés constante en actividades académicas.

Al mismo tiempo 11 estudiantes, que representan el 26 % declaran que ocasionalmente sienten agrado al realizar sus tareas y permanecer activos en clases.

A su vez, 1 estudiante (2%) declaró que casi nunca encuentra disfrute en las tareas ni se mantiene activo en clase, y otro estudiante (2%) mencionó que nunca se siente motivado para realizar sus actividades académicas. Estos hallazgos sugieren que solo un pequeño grupo del alumnado carece de motivación hacia sus actividades escolares.

En resumen, según la opinión de los estudiantes se evidencia resultado positivo ya que el estudiante mantiene una actitud favorable a las tareas y la participación activa en clase, en la población estudiada, lo que sugiere que existe una base sólida de motivación interna en la mayoría de los estudiantes.

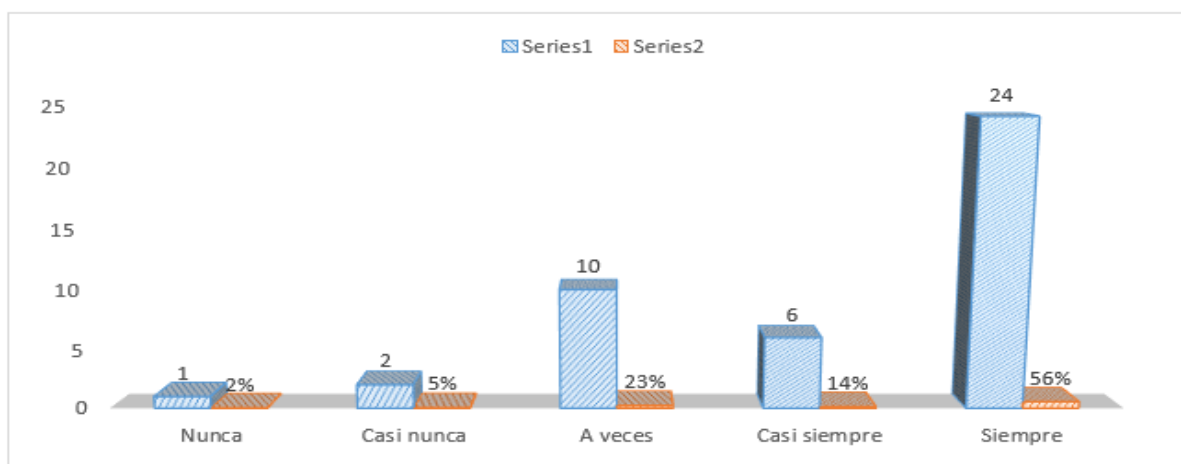
ITEM 3. Me gusta aprender con juegos, dinámicas y canciones.

Tabla 16. *Me gusta aprender con juegos, dinámicas y canciones*

	N	%
Nunca-(N)	1	2%
Casi nunca-(CS)	2	5%
A veces-(AV)	10	23%
Casi siempre-(CS)	6	14%
Siempre-(S)	24	56%
Total	43	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 13. *Me gusta aprender con juegos, dinámicas y canciones*



Nota. Elaboración propia

Interpretación

Con la pregunta 03 se pretendió conocer cuánto interés muestran los estudiantes de primer grado al incluir juegos, dinámicas y canciones en las actividades de clase.

La tabla 15 axioma que 24 de los 43 estudiantes (56%) constantemente disfrutan aprender mediante juegos, dinámicas y canciones. Esta misma tendencia se subraya en la figura 13, reflejando que los recursos interactivos captan su interés y estimulan tanto su motivación interna como su contribución en las actividades de clase.

A su vez 10 estudiantes, que representan el 23 % declaran que ocasionalmente sienten agrado cuando el docente utiliza juegos, dinámicas, y canciones en las sesiones. Esto significa que hay un grupo de estudiantes que muestran un interés en estas actividades.

Al mismo tiempo 6 estudiantes, que representan el 14 %, indican que frecuentemente disfrutan cuando se trabaja con recursos interactivos como los juegos, dinámicas y canciones.

Por otro lado 2 estudiante, que representan el 5 % declara que raramente encuentran atractivo el uso de los recursos interactivos en las clases. Finalmente 1 estudiante, que representa el 2% jamás se siente motivado cuando se usa los recursos

interactivos en las actividades académicas. Esto sugiere que hay un menor porcentaje que no encuentra atractivo el uso de juegos y canciones

En resumen, según la opinión de los estudiantes se evidencia que el uso de juegos, dinámicas y canciones es efectivo para la mayoría ya que fortalece la motivación en la población estudiada, lo que sugiere mantener el uso de los recursos interactivos, modificándolos para que se alineen con los temas a estudiar y con las exigencias y capacidades de los estudiantes.

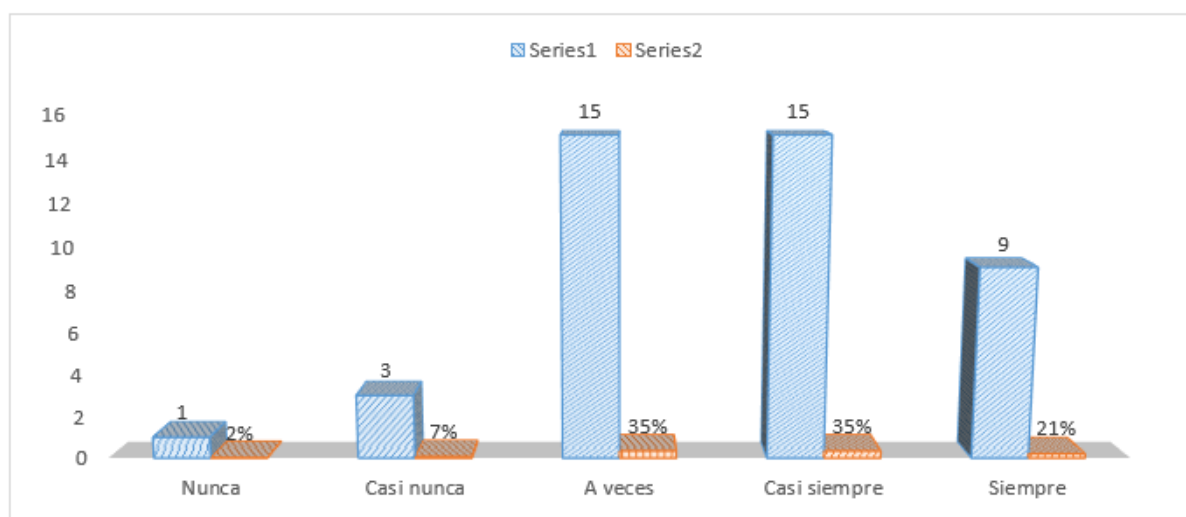
ITEM 4. Me gusta seguir investigando en casa sobre temas tratados en clases.

Tabla 17. Me gusta seguir investigando en casa sobre temas tratados en clases

	N	%
Nunca-(N)	1	2%
Casi nunca-(CS)	3	7%
A veces-(AV)	15	35%
Casi siempre-(CS)	15	35%
Siempre-(S)	9	21%
Total	43	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 14. Me gusta seguir investigando en casa sobre temas tratados en clases



Nota. Elaboración propia

Interpretación

Con la pregunta 04 se pretendió conocer si los estudiantes de primer grado se sienten acarreados y mantienen hábitos de estudio autónomo para reforzar los temas abordados en clase desde casa.

La tabla 16 evidencia que 15 de los 43 estudiantes (35%) investigan regularmente en casa, de manera autónoma, los contenidos aprendidos en clase. Esta misma tendencia se observa en la figura 14, reflejando que un grupo significativo de estudiantes refuerza su aprendizaje mediante estudio independiente.

A su vez 15 estudiantes, que representan el 35 % declaran que ocasionalmente buscan información adicional de lo que han aprendido en clases para ampliar sus conocimientos. Esto significa que hay un grupo de estudiantes que muestran un interés intermitente.

Al mismo tiempo 9 estudiantes que equivalen al 21% indica que constantemente investigan en casa sobre los temas tratados en clases. Esto significa que hay un porcentaje que tiene interés enriquecer su conocimiento sobre los asuntos y temáticas desarrolladas durante las clases.

Por otro lado 3 estudiantes, que representan el 7 % declara que raramente busca información adicional en casa de lo que aprendió. Finalmente 1 estudiante, que representa el 2% jamás busca información adicional en casa de lo aprendió en clases. Esto refleja una baja motivación para profundizar en los temas aprendidos en casa de manera autónoma.

En resumen, según la opinión de los estudiantes se evidencia que con frecuencia investigan más allá de lo visto en clases reflejando un interés moderado. Esto significa que los estudiantes demuestran una motivación limitada en este aspecto.

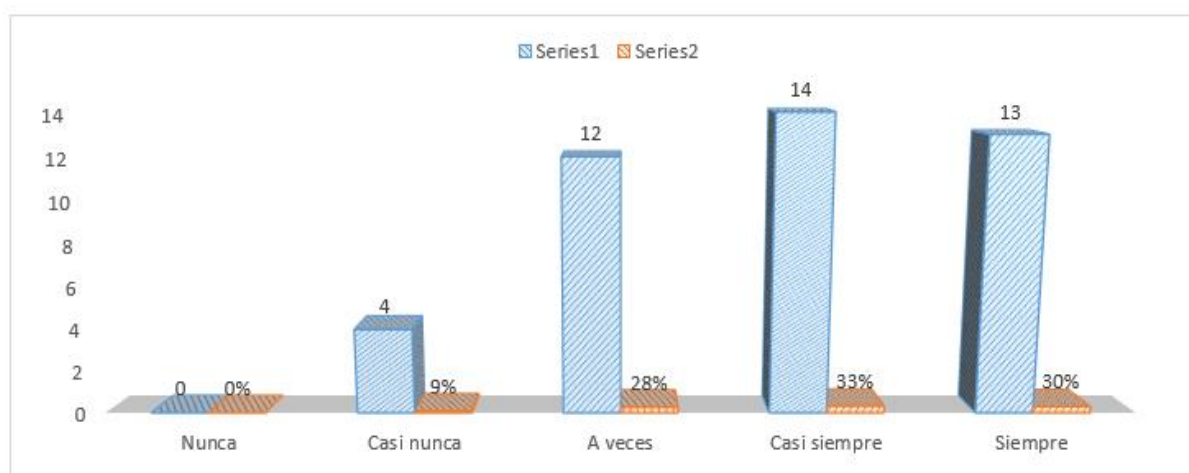
ITEM 5. Mis docentes me motivan y alientan a mejorar y avanzar en mis aprendizajes.

Tabla 18. *Mis docentes me motivan y alientan a mejorar y avanzar en mis aprendizajes*

	N	%
Nunca-(N)	0	0%
Casi nunca-(CS)	4	9%
A veces-(AV)	12	28%
Casi siempre-(CS)	14	33%
Siempre-(S)	13	30%
Total	43	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 15. *Mis docentes me motivan y alientan a mejorar y avanzar en mis aprendizajes*



Nota. Elaboración propia

Interpretación

A través de la pregunta 05, buscamos conocer si los estudiantes se conciben motivados en su aprendizaje cuando el docente apoya motivándolos a los estudiantes del primer grado. Los resultados son los siguientes:

La tabla 17 evidencia que 14 de los 43 estudiantes (33%) perciben que la motivación brindada por sus docentes los impulsa regularmente a progresar

académicamente. Esta misma tendencia se observa en la figura 15, reflejando que la intervención motivacional del docente contribuye al avance de los estudiantes.

A su vez 13 estudiantes que equivalen al 30% indica que les gusta que su docente constantemente les aliente en su aprendizaje ya que les impulsa seguir mejorando. Esto significa que hay un porcentaje de estudiantes que se sienten impulsados en su aprendizaje cuando su docente les motiva y alienta en clases.

Al mismo tiempo 12 estudiantes, que representan el 28 % declaran que a veces recibir motivación del docente no es continua en su aprendizaje,

Por otro lado 4 estudiantes, que representan el 9 % declara que raramente reciben motivación de sus docentes en las actividades académicas.

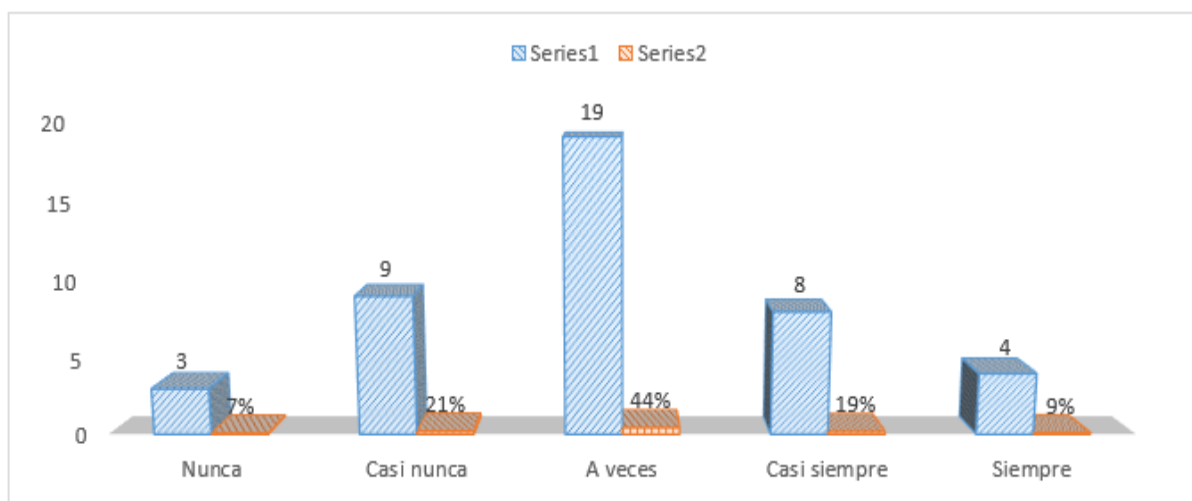
En resumen, según la opinión de los estudiantes perciben que sus docentes efectivamente les motiva frecuentemente en su aprendizaje.

ITEM 6. Me gusta que mis compañeros resalten mi rendimiento académico.

Tabla 19. *Me gusta que mis compañeros resalten mi rendimiento académico*

	N	%
Nunca-(N)	3	7%
Casi nunca-(CS)	9	21%
A veces-(AV)	19	44%
Casi siempre-(CS)	8	19%
Siempre-(S)	4	9%
Total	43	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 16. *Me gusta que mis compañeros resalten mi rendimiento académico*

Nota. Elaboración propia

Interpretación

Mediante la pregunta 06 se exploró el grado de satisfacción que ostentan los alumnos de primer grado al ser reconocidos por sus compañeros por su rendimiento académico.

La tabla 18 evidencia que 19 de los 43 estudiantes (44%) ocasionalmente aprecian que sus compañeros destaquen su desempeño académico, generando un efecto positivo en su motivación. Esta misma tendencia se avizora en la figura 16, reflejando que un grupo de alumnos se siente orgulloso en ciertas ocasiones cuando su dedicación es reconocida por el resto del grupo.

A su vez 9 estudiantes, que representan el 21 % declara que raramente les agrada que sus compañeros reconozcan su esfuerzo o su desempeño académico.

Al mismo tiempo 8 estudiantes, que representan el 19 %, indican que frecuentemente les agrada que sus compañeros reconozcan sus logros académicos.

Por otro lado 4 estudiantes que equivalen al 9% indica que siempre les agrada que sus compañeros destaquen su rendimiento académico en las clases. Esto significa que hay menor porcentaje que valora que sus compañeros resalten su rendimiento académico.

Finalmente 3 estudiantes, que representa el 7% que de ninguna manera aprecian el reconocimiento por su esfuerzo en sus estudios de parte de sus compañeros. Esto indica que a algunos podrían sentirse incomodo que prefieren la discreción.

En resumen, según la opinión de la mayoría de estudiantes ocasionalmente aprecian que sus compañeros reconozcan su esfuerzo académico lo cual les motiva a seguir esforzándose. Esto significa que los estudiantes les agrada ser reconocidos por sus compañeros.

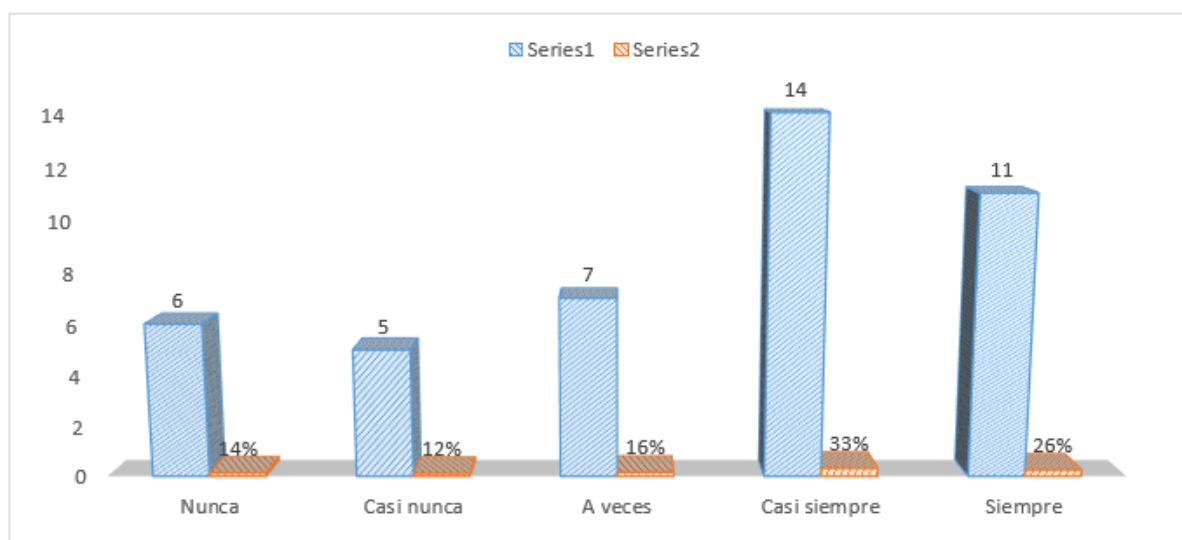
ITEM 7. Si no desarrollo las actividades en clases saldré desaprobado.

Tabla 20. *Si no desarrollo las actividades en clases saldré desaprobado*

	N	%
Nunca-(N)	6	14%
Casi nunca-(CS)	5	12%
A veces-(AV)	7	16%
Casi siempre-(CS)	14	33%
Siempre-(S)	11	26%
Total	43	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 17. Si no desarrollo las actividades en clases saldré desaprobado



Nota. Elaboración propia

Interpretación

A través de la pregunta 07, buscamos conocer el nivel de conciencia que apalean los estudiantes sobre los corolarios académicos de no cumplir con las actividades en clases en los estudiantes del primer grado. Los resultados son los siguientes:

La tabla 19 axioma que todos los 43 estudiantes son conscientes de que la irresponsabilidad en las actividades de clase puede repercutir en desaprobaciones o bajas calificaciones. Esta misma percepción se refleja en la figura 17, indicando que el grupo comprende la relación entre su compromiso en clase y los resultados académicos.

A su vez 14 estudiantes, que representan el 33 %, indican que frecuentemente son conscientes que si tienen un desempeño académico bajo tendrán bajas calificaciones. Esto significa que hay estudiantes comprometidos y tienen una visión realista en el proceso de su aprendizaje.

A su vez, 7 estudiantes (16%) reconocieron que rara vez comprenden que la falta de un buen desempeño en clase puede acarrear bajas calificaciones o desaprobación. Esto significa que hay un grupo en ciertas ocasiones reconoce la importancia del cumplimiento de las actividades académicas para mantener buenas calificaciones.

Por otro lado 5 estudiantes, que representan el 12 % declaran que raramente están consiente que si no se desenvuelven bien en las actividades académicos tendrán bajas notas o desaprobados. Finalmente 6 estudiantes, que representa el 14% que jamás están conscientes que si son irresponsables con las actividades en clases tendrán bajas calificaciones. Esto indica que hay un porcentaje no reconoce que rendimiento académico influye en las calificaciones.

En resumen, según la opinión de la totalidad de estudiantes frecuentemente son conscientes que el RA influye en sus calificaciones.

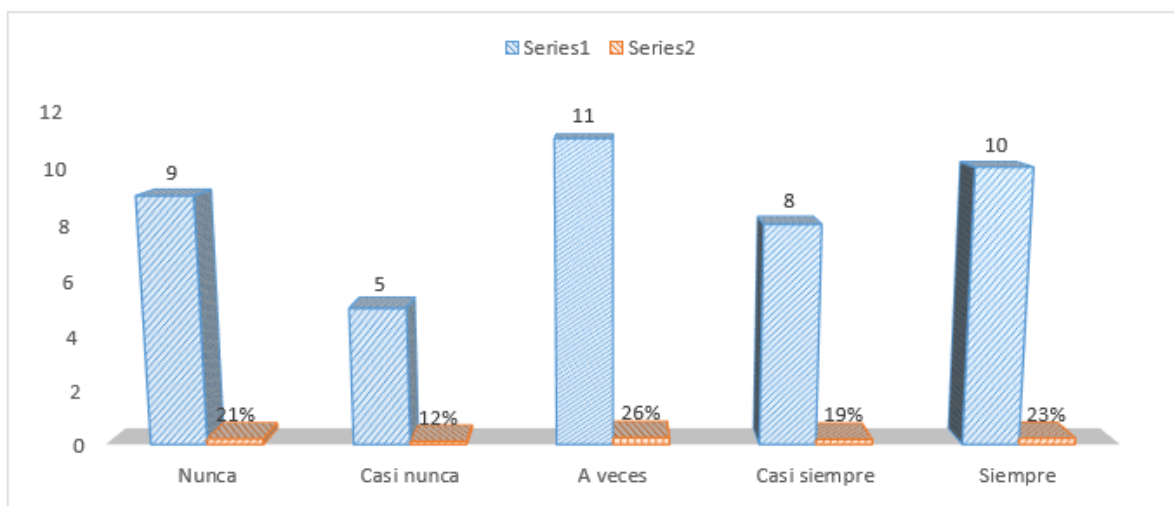
ITEM 8. Me resulta indiferente si aprendo o no los contenidos que me enseñan.

Tabla 21. *Me resulta indiferente si aprendo o no los contenidos que me enseñan*

	N	%
Nunca-(N)	9	21%
Casi nunca-(CS)	5	12%
A veces-(AV)	11	26%
Casi siempre-(CS)	8	19%
Siempre-(S)	10	23%
Total	43	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 18. *Me resulta indiferente si aprendo o no los contenidos que me enseñan*



Nota. Elaboración propia

Interpretación

A través de la pregunta 08, buscamos conocer si les resulta indiferente aprender los contenidos impartidos en clase en los estudiantes del primer grado. A continuación, los corolarios:

La tabla 20 evidencia que 11 de los 43 estudiantes (26%) a veces sienten indiferencia frente a los contenidos académicos. Esta misma tendencia se observa en la figura 18, sugiriendo que, en ocasiones, existe desinterés y falta de motivación en parte del alumnado.

A su vez 10 estudiantes, que representan el 23 %, indican que frecuentemente se sienten sin motivación en las clases. Lo que refleja un compromiso baja con su rendimiento académico.

Al mismo tiempo 9 estudiantes, que representan el 21 % declaran que jamás les resulta indiferente los contenidos enseñados en clases. Esto significa que hay un grupo que tiene interés en los contenidos que se les enseña.

Por su parte, 8 estudiantes (19%) expresaron que casi siempre prestan poca atención a los contenidos presentados, mientras que 5 estudiantes (12%) aseguraron que

nunca sienten indiferencia hacia los temas enseñados. Esto refleja que, aunque algunos presentan desinterés temporal, hay estudiantes que sostienen un interés genuino por aprender.

En resumen, según la opinión de la mayoría de estudiantes ocasionalmente si no hay motivación les dan poca importancia a los contenidos enseñados en clase.

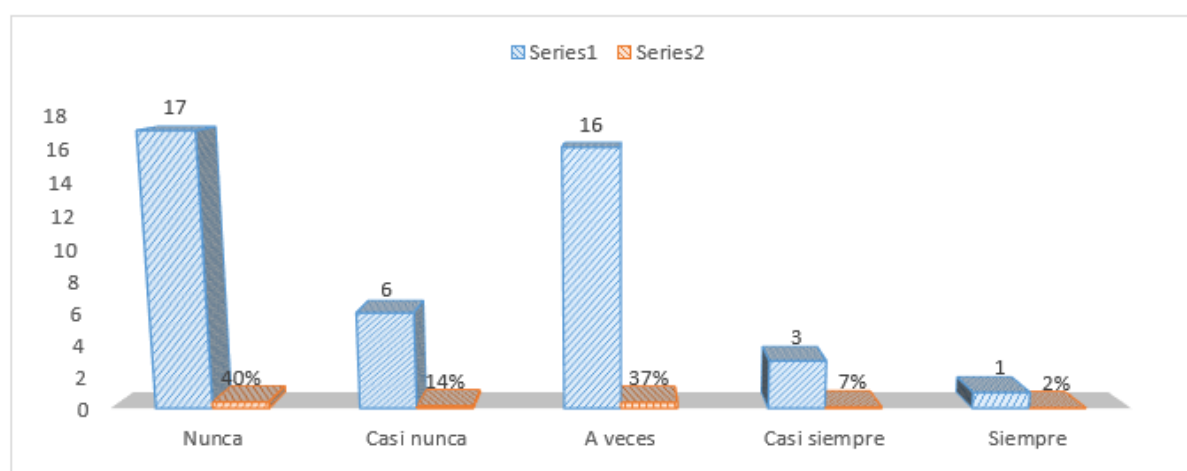
ITEM 9. Cuando me enfrento a una tarea complicada, prefiero no hacerla.

Tabla 22. Cuando me enfrento a una tarea complicada, prefiero no hacerla

	N	%
Nunca-(N)	17	40%
Casi nunca-(CS)	6	14%
A veces-(AV)	16	37%
Casi siempre-(CS)	3	7%
Siempre-(S)	1	2%
Total	43	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 19. Cuando me enfrento a una tarea complicada, prefiero no hacerla



Nota. Elaboración propia

Interpretación

A través de la pregunta 09, buscamos conocer que si los estudiantes prefieren evitar las tareas complicadas o si en cambio lo hacen a pesar de que sean difíciles. Los resultados son los siguientes:

La tabla 21 evidencia que 17 de los 43 estudiantes (40%) no evitan nunca los desafíos académicos, prefiriendo asumir y realizar sus tareas difíciles. Esta misma tendencia se avizora en la figura 19, reflejando que un grupo de estudiantes aborda las tareas complejas con entusiasmo y determinación.

A su vez 16 estudiantes, que representan el 37 %, indican que ocasionalmente enfrentan sus tareas complicadas y no dejan sin desarrollarlas.

Al mismo tiempo 6 estudiantes, que representan el 14 % declaran que casi nunca dejan de hacer sus tareas, aunque lo encuentren complicado.

Por otro lado 3 estudiantes, que representan el 7 % declara que casi siempre cuando lo encuentran difícil su tarea prefieren no hacerlas. Finalmente 1 estudiante, que representa el 2% indica que frecuentemente si su tarea se presenta complicado prefiere no hacerlo. Esto significa que hay estudiantes que prefieren evitar las tareas difíciles.

En resumen, según la opinión de la mayoría de estudiantes cuando se les presenta una tarea complicada prefieren no evitarlas sino desarrollar esas tareas.

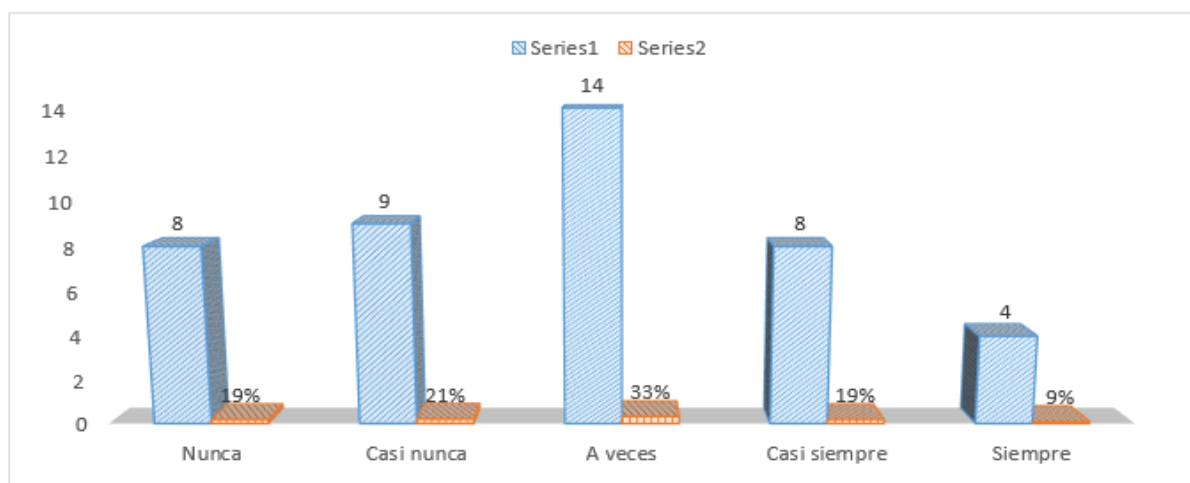
ITEM 10. No suelo controlar mis emociones cuando algo me sale mal en clase.

Tabla 23. No suelo controlar mis emociones cuando algo me sale mal en clase

	N	%
Nunca-(N)	8	19%
Casi nunca-(CS)	9	21%
A veces-(AV)	14	33%
Casi siempre-(CS)	8	19%
Siempre-(S)	4	9%
Total	43	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 20. No suelo controlar mis emociones cuando algo me sale mal en clase



Nota. Elaboración propia

Interpretación

A través de la pregunta 10, buscamos conocer que si los estudiantes tienen dificultad para manejar sus emociones cuando algo no les sale bien en clases. Los resultados son los siguientes:

La tabla 22 evidencia que 14 de los 43 estudiantes (33%) a veces tienen dificultades para mantener la calma cuando enfrentan desafíos en clase. Esta misma

tendencia se observa en la figura 20, reflejando que una proporción de estudiantes aún no controla del todo sus emociones frente a situaciones problemáticas durante las actividades académicas.

A su vez, 9 estudiantes (21%) reconocieron que casi nunca dejan que los errores o fallas afecten su control emocional durante las actividades en clase.

Al mismo tiempo 8 estudiantes, que representan el 19 % expresan que nunca pierden el control de sus emociones, aunque algo salga mal en clases sino acepta su error o fallas durante la clase. Esto significa que hay un porcentaje de estudiantes reconoce sus emociones y tiene control de ellas.

Por otro lado 8 estudiantes, que representan el 19 % declaran que a menudo pierden el control de sus emociones cuando cometen un error en las sesiones. Finalmente 4 estudiantes, que representa el 9% indica que frecuentemente se frustran y se enojan cuando algo sale mal en clases. Esto significa que hay estudiantes que no tienen nada de control de sus emociones.

En resumen, según la opinión de la mayoría de estudiantes en ocasiones no suelen estar conscientes de sus emociones donde se les ve molestos y frustrados cuando algo sale mal en clases.

CONCLUSIONES

PRIMERA: Se concluye que incorporar Kahoot en las actividades académicas favorece la motivación de los estudiantes de “primer grado” de secundaria de la I.E. Real Santa Cruz de Sicuani, demostrando que esta plataforma constituye un apoyo didáctico significativo para el desarrollo de un aprendizaje activo y participativo.

SEGUNDA: Se finiquita que el uso de Kahoot contribuye de manera favorable a la motivación intrínseca de los estudiantes, la mayoría manifestó tener mayor interés en las actividades en clases y mantenerse activos en la realización de tareas, manifestó también el gusto que les produce aprender mediante juegos y dinámicas, por lo cual la utilización del Kahoot estimula la participación y el disfrute por aprenderé fortaleciendo la motivación intrínseca de los estudiantes.

TERCERA: Se finiquita que el uso de “Kahoot” contribuye a que los estudiantes del “primer grado” de secundaria, percibe la motivación y el aliento de los docentes como un factor importante dentro de su aprendizaje, así mismo un porcentaje considerable reconoce la importancia de cumplir sus actividades educativas para no desaprobado, asimismo demuestran que la implementación de la plataforma Kahoot refuerza la motivación en relación al acompañamiento docente extrínseca es decir influye en el logro académico esperado.

CUARTA: Se evidencia que el uso de Kahoot reduce los niveles de amotivación en los estudiantes del “primer grado” de secundaria, una parte considerable de los estudiantes manifiesta estar dispuestos a enfrentar nuevos retos o tareas difíciles, pero también un porcentaje regular señalo que tiene problemas para controlar sus emociones ante sus desaciertos, por lo cual esta plataforma ayuda a disminuir los niveles de desinterés, evasión y falta de control emocional.

RECOMENDACIONES

PRIMERA. Se exhorta a los docentes incorporar el uso de la plataforma Kahoot de forma frecuente y planificada en las diversas áreas curriculares como recurso didáctico motivador, a las autoridades educativas fomentar y realizar talleres de capacitación sobre el uso de esta plataforma como recurso didáctico, asimismo a las futuras investigaciones analizar el impacto del uso del Kahoot.

SEGUNDA. Se exhorta a los docentes diseñar actividades con la plataforma Kahoot que promuevan la participación activa, la curiosidad, aprovechando los juegos y retos que fortalezcan a la motivación intrínseca, a los padres reforzar la importancia del aprendizaje autónomo y el interés de los estudiantes de aprender mediante recursos lúdicos y a las futuras investigaciones profundizar en como el Kahoot puede influir en el progreso de habilidades socioemocionales.

TERCERA. Se exhorta a los docentes utilizar la plataforma Kahoot como herramienta para brindar retroalimentación inmediata y resaltar logros académicos reforzando así la motivación extrínseca a las autoridades educativas integrar kahoot dentro de estrategias institucionales de evaluación formativa, motivando al estudiante mediante incentivos o reconocimientos públicos, para las futuras investigaciones se propone estudiar como la Kahoot contribuye a la motivación extrínseca.

CUARTA. Se exhorta a los docentes diseñar actividades con la plataforma Kahoot de dificultad gradual que permita a los estudiantes enfrentar nuevos retos aumentando si su interés, a las autoridades educativas, Psicólogos o tutores se sugiere acompañar el uso de la Kahoot como estrategia de apoyo socioemocional.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

- Ajello, A. M. (2003). La motivación para aprender. *Manual de psicología de la educación*, 2003, ISBN 84-7884-264-0, págs. 251-271, 251-271.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2081794>
- Alawadhi, A. (2021). (PDF) Percepciones de los estudiantes sobre Kahoot!: *Un estudio exploratorio de métodos mixtos en aulas de pregrado de inglés como lengua extranjera en los Emiratos Árabes Unidos*.
- Barbaran, C., A (2023) uso del kahoot en los estudiantes de 3° de secundaria de la I.E. Alfredo Rebaza Acosta, Los Olivos – 2023.Universidad Nacional Federico Villareal.
- Blasco, J., & Marín, V. (2016). Gamificación y educación: una revisión de la literatura. RIED. Revista de Investigaciones en Educación, 19(2), 189-210
- Bernal, C. A. (2010). *Metodología de la investigación*.
- Cámara, P. (2006). El uso de una plataforma virtual como recurso didáctico en la asignatura de filosofía. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.
- castellote, yolanda, Carcelen, M. D. carmen, Rivas, Y., Gonzales, A. M., & Aibar, A. (2024). *Fronteras | Gamificación en el aula: ¡Kahoot! Como herramienta para la innovación docente universitaria*.
https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2024.1370084/full?utm_source=chatgpt.com
- Castro, J & Mundargo, G. (2023). El uso del kahoot y el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del segundo grado de secundaria en la Institución Educativa Salesiano Técnico Don Bosco, Huancayo, 2021. Universidad Nacional de

Educación Enrique Guzmán y Valle. Disponible en:
<https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/9730>

Curto, M., Orcos Palma, L., Blázquez Tobías, P. J., & León, F. J. M. (2019). Student Assessment of the Use of Kahoot in the Learning Process of Science and Mathematics. *Education Sciences*, 9(1), Article 1.
<https://doi.org/10.3390/educsci9010055>

Escudero, C. L., & Cortez, L. (2018). *Técnicas y métodos cualitativos para la investigación—Studocu*. <https://www.studocu.com/ec/document/universidad-tecnica-de-machala/formulacion-de-proyectos/escudero-y-cortez-2018/30431798>

Guay, F. (2020). La motivación académica desde la Teoría de la Autodeterminación. En Lavigne, G. & Vallerand, R. J. (Eds.), *Motivación en el contexto educativo* (pp. 51–74). Editorial Paidós.

Guevara, C., Cordero, G., & Erazo-Álvarez, C., (2022). Kahoot! Como herramienta de gamificación del aprendizaje: una experiencia con estudiantes de Medicina. 593 Digital Publisher CEIT, 7(4-2), 328-341 <https://doi.org/10.33386/593dp.2022.4-2.1426>

Hernández, R., & Fernandez, C. F. (2014). *Metodología de la investigación* (P. Baptista Lucio, Ed.; Sexta edición). McGraw-Hill Education.

Huasyapo, C., E. (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 semestre de la Escuela Profesional de Educación – UNSAAC-2020. Universidad san Antonio Abad Del Cusco.

- Licorish, S., Owen, H. E., Ben, D., & Li, J. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning | Research and Practice in Technology Enhanced Learning | Full Text. https://telrp.springeropen.com/articles/10.1186/s41039-018-0078-8?utm_source=chatgpt.com
- Liu, X., Xia, J., Pang, H., & Yue, G. (2017). Who eats whom, when and why? Juvenile cannibalism in fish Asian seabass. *Aquaculture and Fisheries*, 2(1), 1-9. <https://doi.org/10.1016/j.aaf.2016.12.001>
- Machaca, E. (2022). Aplicación de Kahoot como herramienta educativa para la enseñanza. *Educación*, 31(61), 116-128. <https://doi.org/10.18800/educacion.202202.006>
- Marínez, M. (2023) Explorando el Uso De Kahoot Para Enseñar Gramática Inglesa en la Educación Superior, *Cultura Científica*, 1(20) <https://doi.org/10.38017/1657463X.797>.
- MINEDU. (2022). Evaluación Muestral de Estudiantes 2022 presenta resultados más bajos que los de 2019 | UMC | Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes. http://umc.minedu.gob.pe/evaluacion-muestral-de-estudiantes-2022-presenta-resultados-mas-bajos-que-los-de-2019/?utm_source=chatgpt.com
- Motivation in Education Theory, Research and Applications* Dale Schunk Judith Meece Paul Pintrich Fourth Edition (First Edition) (with Gaskin, S., Vargas, A., Madsen, D., & Marucco, T.). (2014). Pearson.
- Naranjo, M. L. (2009). Motivación: Perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Revista Educación*, 33(2), 153. <https://doi.org/10.15517/revedu.v33i2.510>

- Párraga, M. A. P. (2020b). El uso de kahoot como herramienta virtual y el aprendizaje de la robótica en estudiantes de mecatrónica de un instituto superior tecnológico.
- PISA. (2022). Instituto nacional de evaluación educativa. <https://www.educacionfpydeportes.gob.es/inee/evaluaciones/internacionales/pisa/pisa-2022.html>
- Plump, C. M., & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot! in the Classroom to Create Engagement and Active Learning: A Game-Based Technology Solution for eLearning Novices. *Management Teaching Review*, 2(2), 151-158. <https://doi.org/10.1177/2379298116689783>
- Reeve, J., & Cheon, S. H. (2021). Autonomy-supportive teaching: Its malleability, benefits, and potential to improve educational practice. *Educational Psychologist*, 56(1), 54-77. <https://doi.org/10.1080/00461520.2020.1862657>
- Rojas-Viteri, J., Álvarez-Zurita, A., & Bracero-Huertas, D. (2021). Uso de Kahoot como elemento motivador en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Cátedra*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.29166/catedra.v4i1.2815>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness* (pp. xii, 756). The Guilford Press. <https://doi.org/10.1521/978.14625/28806>
- Salmon, E. S. S., & Parra, M. J. S. (2022). Importancia de la motivación en el proceso de aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(5), Article 5. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i5.3378
- Sohilait, D., Arjanto, P., Chong, S. T., & Soares, M. I. da C. (2025). The Power of Gamification: How Kahoot! Transforms Motivation and Learning in Primary Science Education. *International Research-Based Education Journal*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.17977/um043v7i1p85-97>

solano, R., Z., & Zamalloa, Z. , (2022) La aplicación de la plataforma kahoot en la comprensión Lectora en los estudiantes de la Institución Educativa Olímpico Peruano Cusco - 2021

Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. (2014). Motivación en contextos de aprendizaje (3.ª ed.). Pearson Educación.

UNICEF. (2023, junio 1). *UNICEF insta a tomar medidas para transformar la educación y acabar con la pobreza de aprendizaje.*
<https://www.unicefusa.org/stories/unicef-urges-action-transform-education-end-learning-poverty>

Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! For learning – A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>

Zuleha, RN, Hartono, R. y Rozi, F. (2025). ¿La efectividad de Kahoot! para mejorar el vocabulario en estudiantes de sexto grado. *Acuity: Revista de Pedagogía, Literatura y Cultura Inglesa*, 10 (3), 184-195.
<https://doi.org/10.35974/acuity.v10i3.3995>

ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	<u>VARIABLES</u>	INDICADORES	METODOLOGÍA
¿Cuál es la relación entre el uso de la plataforma Kahoot y la motivación en el aprendizaje en los estudiantes de primer grado de la I.E. Real Santa Cruz – Sicuani,2025? PROBLEMAS ESPECÍFICOS ¿De qué manera el uso del Kahoot se relaciona con la motivación intrínseca para el aprendizaje de los estudiantes de primer grado de la I.E. Real Santa Cruz – Sicuani,2025? ¿Cómo influye el uso de kahoot en la motivación extrínseca para el aprendizaje	Determinar la relación entre el uso de la plataforma kahoot y la motivación en el aprendizaje en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. Real Santa Cruz – Sicuani,2025. OBJETIVOS ESPECÍFICOS Determinar de qué manera del uso de kahoot se relaciona con la motivación intrínseca para el aprendizaje de los estudiantes de primer grado de la I.E. Real Santa Cruz – Sicuani,2025. Examinar la influencia del uso de kahoot en la motivación extrínseca para el aprendizaje por parte de los estudiantes de	Existe una relación significativa entre el uso de la plataforma Kahoot y la motivación en el aprendizaje en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Real Santa Cruz de Sicuani, durante el año 2025. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS: Existe una relación significativa entre el uso de la plataforma Kahoot y la motivación intrínseca en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Real Santa Cruz de Sicuani, durante el año 2025.	<u>Variable Independiente</u> Uso del kahoot <u>Dimensiones</u> • Frecuencia del uso • Interacción • Motivación	• Número de veces que se utiliza kahoot en clase. • Participación de los estudiantes en kahoot. • Grado de interés y entusiasmo con kahoot.	Tipo. Básico Nivel: correlacional Diseño: No experimental Población: 192 estudiantes de la I. E. Real Santa Cruz Muestreo: No probabilístico, por conveniencia. Muestra: 43 estudiantes de 1ro sección A y B de secundaria Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario Técnica estadística de

por parte de los estudiantes de primer grado de la I.E. Real Santa Cruz – Sicuani,2025? ¿De qué manera incide el uso de Kahoot al hacer frente a la Amotivación en los estudiantes del primer grado de la I.E. Real Santa Cruz – Sicuani,2025?	primer grado de la I.E. Real Santa Cruz – Sicuani,2025. Analizar como incide el uso de Kahoot al hacer frente a la Amotivación en los estudiantes del primer grado de la I.E. Real Santa Cruz – Sicuani,2025.	Existe una relación significativa entre el uso de la plataforma Kahoot y la motivación extrínseca en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Real Santa Cruz de Sicuani, durante el año 2025. Existe una relación significativa entre el uso de la plataforma Kahoot y la participación activa en el proceso de aprendizaje en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Real Santa Cruz de Sicuani, durante el año 2025.	<u>Dependiente</u> Motivación en el aprendizaje <u>Dimensiones</u> • Motivación intrínseca • Motivación extrínseca • Amotivación	• Interés por el aprendizaje. • Gusto por el aprendizaje. • Satisfacción inherente por el aprendizaje. • Regulación externa (logra premios y recompensas) • Regulación introyectada (obtiene aprobación de los demás). • Regulación integrada (evita los castigos y reforzamientos) • No existe intención por el aprendizaje. • Incompetencia en el aprendizaje.	análisis y procesamiento de datos: Software estadístico SPSS
--	---	---	---	---	--

ANEXO 2: OPERACIONABILIDAD DE VARIABLE

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGIA
Uso del Kahoot	utilización de una herramienta digital interactiva con enfoque lúdico, que facilita la participación simultánea de docentes y estudiantes en actividades de evaluación y aprendizaje, promoviendo la motivación, el involucramiento activo y la asimilación de los contenidos académicos. (Plump & La Rosa, 2017)	El uso del Kahoot se refiere a la frecuencia, interacción y motivación que genera esta herramienta digital en el aula, evaluada mediante un cuestionario tipo Likert aplicado a estudiantes de primer grado	• Frecuencia de uso • Interacción • Motivación	• Número de veces que se utiliza Kahoot en clase • Participación de los estudiantes en Kahoot • Grado de interés y entusiasmo con Kahoot	Tipo: Básico Nivel: correlacional Diseño: No experimental Técnica: encuesta Instrumento: cuestionario Población: Muestra: Medición de la encuesta Likert
Motivación en el Aprendizaje	La motivación en el aprendizaje comprendese refiere a los mecanismos que activan, orientan y mantienen el comportamiento del estudiante, influyendo en su implicación con el aprendizaje, la selección de tareas y su capacidad para perseverar frente a los desafíos (Shunk et al., 2014)	El aprendizaje se operacionaliza como el nivel de comprensión, retención y aplicación de los contenidos académicos por parte de los estudiantes del primer grado, medido a través de un cuestionario con escala tipo Likert. Esta variable incluye dimensiones como la comprensión conceptual, la participación activa en clase y la capacidad para recordar y utilizar lo aprendido en nuevas situaciones.	• Motivación intrínseca • Motivación extrínseca • Amotivación	• Interés por el aprendizaje. • Gusto por el aprendizaje. • Satisfacción inherente por el aprendizaje. • Regulación externa (logra premios y recompensas) • Regulación introyectada (obtiene aprobación de los demás). • Regulación integrada (evita los castigos y reforzamientos) • No existe intención por el aprendizaje. • Incompetencia en el aprendizaje.	

CUESTIONARIO SOBRE EL USO DE KAHOOT

La información proporcionada se manejará de forma anónima y en absoluta confidencialidad. este instrumento forma parte de un trabajo de investigación que tiene por finalidad determinar la relación entre el uso de Kahoot en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Real Santa Cruz-Sicuani, 2025. Marque con una x en los casilleros correspondientes.

Nº	ITEMS	VALORACION				
		SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	NUNCA	CASI NUNCA
DIMENSIÓN 1 Frecuencia de uso						
1	Participo durante la semana en actividades con Kahoot					
2	utilicé Kahoot este Bimestre en diferentes áreas.					
3	Considero que se debería usar Kahoot con más frecuencia en las clases					
4	Me gusta que el docente profesor utilice Kahoot para repasar los temas en clase					
DIMENSIÓN 2: Interacción						
5	Me mantengo más atento durante toda la actividad en Kahoot					
6	Participó activamente cuando se realiza una actividad en Kahoot					
7	Me siento más motivado a participar más cuando las clases incluyen Kahoot					
DIMENSIÓN 3: Motivación						
8	Me gustaría que se usara Kahoot en más asignaturas o clases					
9	Siento más entusiasmo por el tema cuando se trabaja con Kahoot					
10	Me resulta divertido aprender usando Kahoot					

CUESTIONARIO SOBRE MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE

La información proporcionada se manejará de forma anónima y en absoluta confidencialidad. este instrumento forma parte de un trabajo de investigación que tiene por finalidad determinar la relación entre el uso de Kahoot en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Real Santa Cruz-Sicuani, 2025. Marque con una x en los casilleros correspondientes.

N°	ITEMS	VALORACION				
		SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	NUNCA	CASI NUNCA
DIMENSIÓN 1 MOTIVACIÓN INTRÍNSECA						
1	Pongo mucho interés en lo que hacemos en clases					
2	Me gusta hacer las tareas y me mantengo activo(a) en clases					
3	Me gusta aprender con juegos, dinámicas y canciones					
4	Me gusta seguir investigando en casa sobre temas tratados en clases					
DIMENSIÓN 2: MOTIVACION EXTRÍNSECA						
5	Mis docentes me motivan y alientan a mejorar y avanzar en mis aprendizajes.					
6	Me gusta que mis compañeros resalten mi rendimiento académico					
7	Si no desarrollo las actividades en clases saldré desaprobado					
DIMENSIÓN 3: AMOTIVACIÓN						
8	Me resulta indiferente si aprendo o no los contenidos que me enseñan en clase					
9	Cuando me enfrento a una tarea complicada, prefiero no hacerla.					
10	No suelo controlar mis emociones cuando algo me sale mal en clase					

FOTOGRAFÍAS





VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

1. DATOS GENERALES:

1.1 Título del trabajo de investigación: "USO DEL KAHOOT Y LA MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA REAL SANTA CRUZ-SICUANI, 2025."

1.2 Responsable:

Yeny Ruth Hancoccallo Huayhua.

1.3 Tipo de instrumento: Cuestionario

2. DATOS DEL EXPERTO:

2.1 Nombres y Apellidos: Wilber Abad Ulca Cahwana

2.2 Lugar y Fecha: Siquani, 02-Julio del 2025.

COMPONENTES	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente	Total
			1	2	3	4	5	
FORMA	1. REDACCIÓN	Los indicadores están redactados considerando los elementos necesarios				✓		
	2. CLARIDAD	Esta formulado con un lenguaje apropiado				✓		
	3. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conducta observable				✓		
CONTENIDO	4. ACTUALIDAD	Es adecuada al avance de la ciencia				✓		
	5. SUFICIENCIA	Los indicadores son adecuados en cantidad y claridad				✓		
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente la variable de investigación				✓		
ESTRUCTURA	7. ORGANIZACIÓN	Existe organización lógica				✓		
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos de la investigación				✓		
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los indicadores dimensiones y variables				✓		
	10. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico				✓		
TOTAL								

3. PORCENTAJE DE VALORACIÓN: $\frac{\text{Puntaje total}}{50} * 100\% = \frac{\quad}{50} * 100\% = \dots\%$

4. RECOMENDACIONES:

5. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

- Procede su aplicación (X)
- Debe corregirse ()


Nombre: Wilber Abad Ulca Cahwana
DNI: 10576536.

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

1. DATOS GENERALES:

1.1 Título del trabajo de investigación: "USO DEL KAHOOT Y LA MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA REAL SANTA CRUZ-SICUANI, 2025."

1.2 Responsable:

Yeny Ruth Hancoccallo Huayhua.

1.3 Tipo de instrumento: Cuestionario

2. DATOS DEL EXPERTO:

2.1 Nombres y Apellidos: *Carmela Rosa Silva Tarazona*

2.2 Lugar y Fecha: *Sicuani 02-Julio del 2025*

COMPONENTES	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente	Total
			1	2	3	4	5	
FORMA	1. REDACCIÓN	Los indicadores están redactados considerando los elementos necesarios				✓		
	2. CLARIDAD	Esta formulado con un lenguaje apropiado				✓		
	3. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conducta observable				✓		
CONTENIDO	4. ACTUALIDAD	Es adecuada al avance de la ciencia				✓		
	5. SUFICIENCIA	Los indicadores son adecuados en cantidad y claridad				✓		
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente la variable de investigación				✓		
ESTRUCTURA	7. ORGANIZACIÓN	Existe organización lógica				✓		
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos de la investigación				✓		
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los indicadores dimensiones y variables				✓		
	10. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico				✓		
TOTAL								

3. PORCENTAJE DE VALORACIÓN: $\frac{\text{Puntaje total}}{50} * 100\% = \frac{\quad}{50} * 100\% = \dots\dots\%$

4. RECOMENDACIONES:

5. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

- Procede su aplicación (X)
- Debe corregirse ()

[Signature]
Nombre: *Carmela Rosa Silva Tarazona*
DNI: *29701305*

"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

INFORME N° 019-2025/EESPP-GS-S.

A : Dr. Washington CARAZAS GAMARRA.
Director General EESPP. Gregoria Santos de Sicuani

DE : Mgtr. Zuziré Evelyn TALAVERA ROMERO
Docente del E.E.S.P.P. "Gregoria Santos"

ASUNTO : Eleva informe sobre el proceso de asesoramiento y
acompañamiento en la Investigación Científica - Tesina.

FECHA : Sicuani, 11 de agosto del 2025

Mediante la presente, comunico a su dirección con la finalidad de poner en su conocimiento sobre el informe de asesoramiento de la tesis intitulado: **"USO DEL KAHOOT Y LA MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA REAL SANTA CRUZ-SICUANI, 2025."** Trabajo de investigación – tesina, presentado por el estudiante egresante del Programa de Educación en Idiomas, especialidad Inglés; como la finalidad de optar el grado de Bachillerato en educación, pues se detalla a continuación:

PRIMERO: La que suscribe realizó la planificación, organización, ejecución, asesoramiento y orientaciones al egresado: **Yeny Ruth Hancoccallo Huayhua.**, del Programa de Educación en Idiomas, especialidad Inglés, promoción 2025. Que dicho trabajo de investigación científica debe continuar con el trámite correspondiente y mediante su autoridad a quien corresponda en nuestra Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública.

SEGUNDO: Señor director de la EESPP Gregoria Santos, el estudiante tesista por iniciativa propia realizó esta investigación científica – tesina con la direccionalidad y oportuno asesoramiento sobre el problema

diagnosticado en el campo de la educación básica regular, en su condición de pregrado, con la finalidad de optar el grado de bachiller en educación.

TERCERO: Indicarle que la tesina presentada es un tema de mucha relevancia que cumple con la línea de investigación dadas en la institución como es: **Uso de recursos tecnológicos en el desarrollo de capacidades curriculares** y su tema transversal: **Uso de plataformas**. También indicar que es de Enfoque **cuantitativo**, de tipo **no experimental** con nivel **descriptivo correlacional**. La técnica principal para la recolección de datos será la **encuesta** y el instrumento que se utilizará en la presente tesina será el **cuestionario** estructurado. Se ha realizado el procesamiento de la información de cada ítem con sus respectivas interpretaciones.

CUARTO: El trabajo de investigación – tesina consta de tres capítulos, con una secuencia lógica y de acuerdo a las exigencias de la estructura que propone nuestra escuela de educación superior pedagógica.

QUINTO: El sustento teórico del presente trabajo tiene una consistencia científica necesaria, teniendo un **reporte de coincidencias generado por software antiplagio Turnitin, que no supera el 24%**. (Se adjunta reporte al presente informe). El trabajo reúne todos los requisitos exigidos por el Reglamento de Titulación de nuestra institución. Por tanto, se llega a la conclusión que dicho trabajo conduce para ser sustentado.

Es cuanto puedo informar a su despacho en honor a la verdad y fines pertinentes.

Atentamente,



Mgt. ZUZIRE E. TALAVERA ROMERO
DOCENTE ASESOR

Hugo COLQUE ESPINOZA

8- TRABAJO DE INVESTIGACIÓN -YENY RUTH HANCCOCCALLO HUAYHUA.pdf



TESIS



PORCENTAJE DE SIMILITUD



Educación Superior Pedagógica Pública "Gregoria Santos"

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3615300644

Fecha de entrega

21 jul 2026, 10:09 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

21 jul 2026, 10:11 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

8-TRABAJO_DE_INVESTIGACIÓN_-YENY_RUTH_HANCCOCCALLO_HUAYHUA.pdf

Tamaño del archivo

2.8 MB

98 páginas

17.270 palabras

101.823 caracteres

13% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el Informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

- 11%  Fuentes de Internet
- 2%  Publicaciones
- 9%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de Integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

-  **Texto oculto**
8 caracteres sospechosos en N.º de páginas
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

CONSTANCIA DE INFORME DE ORIGINALIDAD

**EL QUE SUSCRIBE, JEFE DE UNIDAD DE INVESTIGACIÓN DE LA
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"GREGORIA SANTOS" – SICUANI:**

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo de investigación titulado: **USO DEL KAHOOT Y LA MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA REAL SANTA CRUZ-SICUANI, 2025** del (a) estudiante: **Yeny Ruth Hancoccallo Huayhua**, identificado (a) con **Código N° 72025134**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **13 %**, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Gregoria Santos". Reglamento de Investigación, innovación y Titulación, para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Sicuani, 04 de agosto del 2026



GERENCIA REGIONAL DE EDUCACIÓN CUSCO
E.E.S.P.P. "GREGORIA SANTOS" - SICUANI
Mgtr. Carmelina Rosa Silva-Tarazona
JEFE DE UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

Trascendiendo en el Tiempo