



FACULTAD DE EDUCACIÓN

USO DEL KAHOOT EN LOS ESTUDIANTES DE 3° DE SECUNDARIA DE LA I.E.

ALFREDO REBAZA ACOSTA, LOS OLIVOS - 2023

Línea de investigación:

Educación para la sociedad del conocimiento

Trabajo Académico para optar el Título de Segunda Especialidad en
Informática Educativa y Nuevas Tecnologías

Autora

Barbarán Veronica, César Augusto

Asesora

Perez Guevara, Luciano

Código ORCID 0000-0002-3186-611X

Jurado

Lozada Asparria, Elsa Margarita

Álvarez Salazar, Édery León

Paulino Jiménez, Guzmán David

Lima - Perú

2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

26%

INDICE DE SIMILITUD

24%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

12%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	5%
2	Submitted to Universidad Nacional Federico Villarreal Trabajo del estudiante	4%
3	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	dspace.utb.edu.ec Fuente de Internet	1%
5	1library.co Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
7	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
8	www.scielo.org.pe Fuente de Internet	1%



Universidad Nacional
Federico Villarreal

VRIN | VICERRECTORADO
DE INVESTIGACIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

USO DEL KAHOOT EN LOS ESTUDIANTES DE 3° DE SECUNDARIA DE LA I.E. ALFREDO REBAZA ACOSTA, LOS OLIVOS - 2023

Línea de Investigación:

Educación para la sociedad del conocimiento

Trabajo Académico para optar el Título de Segunda Especialidad en Informática Educativa y Nuevas Tecnologías

Autor:

Barbarán Veronica, César Augusto

Asesor:

Perez Guevara, Luciano
Código Orcid 0000-0002-3186-611X

Jurado:

Lozada Asparria, Elsa Margarita
Álvarez Salazar, Édery León
Paulino Jiménez, Guzmán David

**Lima – Perú
2024**

Índice

Resumen	v
Abstract	vi
I. Introducción	7
1.1. Descripción del problema	8
1.2. Antecedentes	9
1.3. Objetivos	16
1.4. Justificación	16
1.5. Impactos esperados del trabajo académico	17
II. Metodología	19
III. Resultados	23
IV. Conclusiones	29
V. Recomendaciones	30
VI. Referencias	31
VII. Anexos	35

Índice de tablas

Tabla 1: Distribución de los estudiantes del 3º año	20
Tabla 2: Operacionalización de la variable	21
Tabla 3: Variable uso del aplicativo Kahoot	23
Tabla 4: Dimensión prueba de conocimientos	24
Tabla 5: Dimensión recopilar opiniones	26

Índice de figuras

Figura 1: Uso del aplicativo Kahoot	23
Figura 2: Dimensión 1 (prueba de conocimientos)	25
Figura 3: Dimensión 2 (recopilar opiniones)	27

Resumen

Objetivo: Describir el uso de kahoot en los estudiantes del 3º año de secundaria. La finalidad del trabajo académico es mostrar los beneficios que tiene el aplicativo Kahoot en la mejora de la educación. **Método:** El presente trabajo académico es de tipo básico con un enfoque cuantitativo. Tuvo un diseño no experimental con una población y muestra de 150 estudiantes. Se aplicó como instrumento un cuestionario con escala tipo Likert que estuvo organizado en dos dimensiones: prueba de conocimientos y recopilar opiniones. Dicho instrumento está constituido por 22 ítems o reactivos; además, fue validado por juicio de expertos. **Resultados:** Del total de individuos del 3º de secundaria, se encontró que el 62% de estudiantes eligió la opción siempre y un 32% eligió la opción casi siempre; es decir, el 94% de estudiantes se sintió motivado en su aprendizaje educativo al hacer uso del aplicativo kahoot. **Conclusiones:** El uso del aplicativo kahoot en los individuos de 3º de secundaria fue significativo, ya que la mayoría de estos mejoró su aprendizaje.

Palabras claves: aplicativo kahoot, prueba de conocimientos, recopilar opiniones, gamificación.

Abstract

Objective: Describe the use of kahoot in 3rd year high school students. The purpose of the academic work is to show the benefits that the Kahoot application has in improving education.

Method: This academic work is basic with a quantitative approach. It had a non-experimental design with a population and sample of 150 students. A questionnaire with a Likert-type scale was applied as an instrument that was organized in two dimensions: testing knowledge and collecting opinions. This instrument is made up of 22 items or reagents; Furthermore, it was validated by expert judgment. **Results:** Of the total number of individuals in the 3rd year of secondary school, it was found that 62% of students chose the option always and 32% chose the option almost always; That is, 94% of students felt motivated in their educational learning by using the kahoot application. **Conclusions:** The use of the kahoot application in 3rd year secondary school individuals was significant, since the majority of them improved their learning.

Keywords: kahoot application, knowledge test, collect opinions, gamification.

I. INTRODUCCIÓN

En cumplimiento del reglamento de la Universidad Nacional Federico Villarreal, para obtener la Segunda especialidad en informática educativa y nuevas tecnologías, presento el trabajo académico titulado: uso del Kahoot en los estudiantes de 3° de secundaria de la institución educativa Alfredo Rebaza Acosta, Los Olivos – 2023.

El estudio se realizó con la finalidad de describir el uso del aplicativo Kahoot en los estudiantes de 3° de secundaria de la I.E. Alfredo Rebaza Acosta. Para esto, se analizaron los datos obtenidos de los 150 estudiantes. En base al análisis de la información obtenida, presento esta investigación esperando que sirva de soporte para investigaciones futuras y nuevas propuestas que contribuyan en el mejoramiento de la calidad educativa. El trabajo académico está compuesto por siete capítulos.

En el capítulo I se consideró la introducción que contiene la descripción y formulación del problema, los antecedentes nacionales e internacionales, la importancia e impacto del aplicativo Kahoot, las ventajas del aplicativo Kahoot, la estructura del aplicativo Kahoot, los objetivos, la justificación e impactos esperados del trabajo académico.

En el capítulo II se consideró la metodología que contiene el enfoque, el tipo, el diseño, el nivel, la población y muestra, la variable y su operacionalización, el instrumento y el procedimiento estadístico.

En el capítulo III se consideró los resultados, en el capítulo IV las conclusiones, en el capítulo V las recomendaciones, en el capítulo VI las referencias y en el capítulo VII los anexos.

1.1. Descripción del problema

En la actualidad, es sabido que las naciones que más invierten en educación les va mejor económicamente. Al respecto, Xaxás (2020) indicó que “numerosos estudios del Banco Mundial, Naciones Unidas, el FMI, la OCDE y otras instituciones demuestran que el dinero invertido en educación tiene un impacto directo en el crecimiento económico de un país”.

Pero esto no es excusa para alcanzar mejoras en la educación del Perú. Al respecto, BBC News Mundo (2017) manifestó que el dinero no es suficiente para mejorar el sistema educativo peruano. Además, Gestión (2018) indicó que:

Según el Banco Interamericano de Desarrollo (BID), el Perú, hacia 2015, con US\$ 20,114 por alumno, se ubicó entre los países que invirtieron menos de US\$ 50,000 en sus alumnos de 6 a 15 años, cuando una mayor inversión generaría un mejor nivel de educación (...) En los últimos años, se han logrado avances en materia educativa, en gran parte gracias a la reforma emprendida por el Ministerio de educación del Perú (Minedu) y a un mayor gasto en este sector, que pasó de un 2.6% del PBI en 2000 a un 3.5% en 2016. (p. 7)

Por tal motivo, se puede hacer uso de la tecnología que nos brinda aplicaciones novedosas, dinámicas y sobre todo gratuitas. Este es el caso de la app Kahoot, una plataforma que permite la realización de cuestionarios por parte del docente en donde sus estudiantes pueden participar de manera lúdica. No olvidemos que en la actualidad la tecnología se ha vuelto en una gran ayuda en el proceso enseñanza aprendizaje; por ello, se requiere que los docentes hagan uso de aplicaciones de tipo educativo.

Por otro lado, en la Institución Educativa Alfredo Rebaza Acosta, ubicada en el distrito de Los Olivos, Lima-Perú, se observa que los estudiantes tienen poco interés hacia la mayoría de áreas curriculares. Debido a esto, sus calificaciones no son idóneas. Si esto

continua, es muy probable que la mayoría lleve carpeta de recuperación a fin de año. Por lo tanto, se buscará que los estudiantes despierten el interés hacia los estudios a través del uso del aplicativo Kahoot. Ya que, si esta situación continúa, es muy probable que muchos estudiantes no ingresen a la educación superior. La presente investigación, pretende que los docentes reflexionen sobre su labor pedagógica y hagan uso de la tecnología.

Problema general

¿Cómo es el uso de Kahoot en los estudiantes de 3° de secundaria de la institución educativa Alfredo Rebaza Acosta, Los Olivos - 2023?

Problemas específicos

¿Cómo se desarrolla la prueba de conocimientos en los estudiantes de 3° de secundaria de la institución educativa Alfredo Rebaza Acosta, Los Olivos - 2023?

¿Cómo se desarrolla la recopilación de opiniones en los estudiantes de 3° de secundaria de la institución educativa Alfredo Rebaza Acosta, Los Olivos - 2023?

1.2 Antecedentes

Antecedentes internacionales

Lozano (2022) implementó una estrategia didáctica apoyada en la aplicación Kahoot para motivar el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de grado 11 en una institución pública de Colombia. La muestra estuvo compuesta por 17 unidades de análisis. Este estudio, fue de carácter cualitativo, utilizó un enfoque centrado en la investigación acción. Los instrumentos utilizados fueron la entrevista a padres de familia, un diario pedagógico y un cuestionario tipo encuesta. Posteriormente, se recolectaron los datos para ser sometidos a un análisis riguroso. De este modo, se llegó a la siguiente conclusión: la implementación de una estrategia didáctica apoyada en Kahoot y con elementos de gamificación, motivó a los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés ya que se captó la atención, facilitó la comprensión y animó a participar de las actividades

asignadas.

Torrijos y Ventura (2021) realizaron una investigación de tipo cualitativo. Para el presente estudio, se elaboró un cuestionario en escala Likert con 15 enunciados que permitan evaluar el grado en que las personas se encuentran de acuerdo o desacuerdo en ciertas afirmaciones, éstas hacen referencia al uso de las herramientas tecnológicas utilizadas en el proceso de enseñanza aprendizaje enfocadas al ámbito lúdico en la UAEM, pidiendo que refieran el tipo de dinámicas y herramientas tecnológicas lúdicas conocen y si las utilizan, con esto se pretende evaluar las actitudes y el conocimiento sobre la tecnología como herramienta del proceso Enseñanza- aprendizaje aplicándole como variable importante la gamificación, específicamente dentro del CU UAEM Valle de Chalco. La muestra de profesores a los que se les aplicó el cuestionario fue a un total de 18 maestros, que se encuentran activos actualmente en la Licenciatura de Informática Administrativa; de los cuales, cabe mencionar que, dos profesores no respondieron el cuestionario. Se concluyó que el uso del aplicativo Kahoot representa una oportunidad y mejora para la innovación en la educación.

Salazar (2020) presentó una investigación de enfoque cualitativo, el cual abordó el objeto de estudio desde una visión que busca indagar desde lo individual y subjetivo, a través de la realización de observaciones, entrevistas o encuestas a estudiantes y docentes. La investigación se enmarcó en los fundamentos que corresponde a una investigación de tipo descriptiva. La población y muestra estuvo distribuida de la siguiente manera: 1 directivo y 2 docentes que dictan la asignatura de lengua castellana, a quienes se les realizó las entrevistas semiestructuradas, Además, se escogió a 3 estudiantes por cada grupo correspondientes al 6° A, 6° B y 6° C que en su totalidad suman 9 discentes del grado sexto de la básica secundaria del turno mañana. Se concluyó que la gamificación Kahoot fue sin duda una herramienta innovadora y novedosa tanto para las estudiantes

como para las docentes, dado a las múltiples posibilidades que ofrece para afianzar conocimientos, para brindar otras formas divertidas de aprender y para ofrecer entornos de aprendizajes diferentes a los tradicionales.

Salas (2018) realizó una investigación que tuvo como objetivo analizar el aporte que tiene la aplicación Kahoot desarrollo del proceso de enseñanza –aprendizaje y rendimiento académico en las diferentes asignaturas en los estudiantes de Decimo Año de Educación Básica del Cantón Babahoyo. Maestros bien preparados en el uso inteligente de la Aplicación Kahoot, prepararán estudiantes competentes, para desarrollar un mayor potencial en ellos. En este estudio se realizó a una población de 1500 personas, 20 docentes y 134 estudiantes de Decimo año de educación básica. La muestra se la realizó a los estudiantes, siendo de 110. La Investigación fue de Campo y Documental, los métodos que se utilizaron fueron los inductivos, deductivo y analítico; la técnica fue la encuesta que permitió recabar información relevante, para el análisis e interpretación de los resultados, que permitieron la comprobación de las hipótesis. Se concluyó que el aplicativo Kahoot incide positivamente en el rendimiento académico de los estudiantes del décimo año de educación básica de la Unidad Educativa Replica Eugenio Espejo. Por lo tanto, es pertinente que los docentes se capaciten mediante la guía didáctica del aplicativo Kahoot.

Antecedentes nacionales

Huamán (2021) utilizó una metodología en base de un diseño transeccional correlacional-causal, donde la unidad de estudio fueron los estudiantes de cuarto grado “A” del nivel primario de la Institución Educativa “Nueva Juventud” de Santa Rita de Siguas – Arequipa. Para la recolección de datos se aplicó la técnica encuesta y el instrumento fue el cuestionario, tomando como población a todos los estudiantes de la institución y como muestra de estudio se consideró a los 24 estudiantes de cuarto grado

“A” de la Institución Educativa Nueva Juventud. La determinación de los resultados fue realizada a través de datos estadísticos donde se analizó la información obtenida para la obtención de las conclusiones finales de la investigación. Se concluyó que las actividades de aprendizaje propuestas a través de la plataforma Kahoot influyen positivamente en la motivación durante el proceso de la evaluación de los aprendizajes en los estudiantes de cuarto grado “A” de primaria de la Institución Educativa Nueva Juventud de Santa Rita de Sigüas, dando así que se acepta la hipótesis planteada por el autor.

Cusicuna y Machaca (2019) en la ciudad de Arequipa realizaron una investigación de enfoque cuantitativo con diseño cuasi experimental. La investigación tuvo un grupo control y un grupo experimental con una población total de 56 estudiantes, nivel explicativo y el tipo de investigación de campo, en la que se cuenta con una variable independiente Kahoot para observar su efecto sobre la variable dependiente la competencia construye interpretaciones históricas; así mismo se utilizó la observación y la encuesta como técnicas respectivamente y como instrumentos para la variable independiente la lista de cotejos y variable dependiente el cuestionario. Se planteó la hipótesis, dado que la herramienta Kahoot es una herramienta que se engloba dentro de la gamificación para generar una experiencia de aprendizaje más motivadora, interactivo y dinámico, es probable que la aplicación de la herramienta Kahoot tenga efecto significativo en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas. Se comprobó la hipótesis en la investigación realizada, Kahoot ha tenido un efecto positivo en el logro de la competencia ya que los estudiantes muestran predisposición y una actitud positiva en el desarrollo de las sesiones siendo esta un estímulo para generar un ambiente adecuado en el aula para lograr los aprendizajes esperados, por tanto, aplicar la gamificación en las aulas es una estrategia que debe ser cada vez más usada en contextos de aprendizaje. Se concluyó que el aplicativo Kahoot influyó de manera significativa en

la población estudiantil, ya que la gran mayoría de estudiantes se encuentran en el nivel de logro satisfactorio. Por lo tanto, se pudo afirmar que la hipótesis fue comprobada.

Ochoa (2019) elaboró una investigación compuesta por 200 estudiantes varones y mujeres de pregrado de diferentes facultades de una universidad privada de Lima. La metodología empleada desarrolló el enfoque cuantitativo el alcance descriptivo y el diseño no experimental transeccional. Los resultados mostraron que los participantes poseen un alto entusiasmo en usar la tecnología en su aprendizaje del idioma inglés. Las pruebas arrojaron, también que el uso del aplicativo Kahoot dentro del curso de inglés estimuló que los estudiantes obtengan resultados positivos en cuanto a la mejora de habilidad de escritura. Según la encuesta tomada a los estudiantes se observó que el uso del aplicativo en las aulas de educación superior contribuye a la mejora de la habilidad de la escritura del idioma inglés. Se concluye que se debe otorgar un mayor énfasis en el empleo del aplicativo Kahoot en las aulas de educación superior, ya que impactó de manera positiva en el aprendizaje de los estudiantes.

Álvarez (2019) presentó una investigación de enfoque cuantitativo que estuvo compuesta por una población de 180 estudiantes de pregrado de una universidad privada de Lima. Además, utilizó dos cuestionarios: Actitudes hacia el uso de Kahoot y Motivación percibida; también, las notas de la evaluación parcial. Todos los estudiantes usaban Kahoot al finalizar las sesiones de clase; por ese motivo, la población y muestra tuvieron la misma cantidad de individuos. Ambos instrumentos se aplicaron a los estudiantes y los resultados se analizaron en el programa SPSS 24. Los resultados obtenidos evidencian una relación positiva significativa entre las variables actitudes hacia el uso de Kahoot y motivación. Además, se hicieron las siguientes recomendaciones: realizar estudios similares con otras herramientas gamificadoras y comparar cuál de ellas es la más efectiva, de tal manera que sea posible medir la herramienta más adecuada a los

cursos y de acuerdo a las necesidades de los estudiantes. Por lo tanto, se concluyó que la herramienta gamificadora Kahoot contribuyó y mejoró el aprendizaje de manera significativa en los estudiantes de pregrado.

Aplicativo Kahoot

En la actualidad, la tecnología va añadiendo a la educación nuevos métodos interactivos que permiten una evaluación automática, pero sobre todo de forma lúdica. Este es el caso del aplicativo Kahoot, herramienta online que sirve para realizar juegos de preguntas y respuestas que ayudan al docente en el proceso enseñanza aprendizaje. Al respecto, Wang y Lieberoth (2015) manifestaron que “Kahoot es una aplicación digital totalmente gratuita, creada para llevar los principios de la gamificación a las aulas” (p. 45). Para Pintor et al. (2015) el Kahoot es un instrumento de aprendizaje que sirve para recuperar conocimientos previos, comprobar lo que los estudiantes han aprendido, evaluar el grado de comprensión de una lectura y debatir sobre un tema en concreto (p. 12).

Ventajas e importancia del aplicativo Kahoot

El aplicativo Kahoot fue creada en el año 2006 por el noruego Wang Alf Inge, docente en computación. Kahoot fue el resultado de una investigación para la Universidad Noruega de Ciencia y Tecnología, pero el lanzamiento del aplicativo a la comunidad en general fue en el año 2013. Kahoot permite la motivación en los discentes; ya que el docente muestra el juego y los estudiantes compiten ganando puntos por cada respuesta correcta, referente a un tema específico. Al final de la sesión de clase, se observa el ranking con la posición que ocupó cada participante (Wang y Lieberoth, 2015, p. 19).

Estructura del aplicativo Kahoot

El aplicativo Kahoot está estructurado de la siguiente manera:

Prueba de conocimientos.

Según González et al. (2013) “las pruebas de conocimientos o de habilidades son instrumentos para evaluar objetivamente las habilidades adquiridas a través del estudio, de la práctica o del ejercicio, estas pruebas sirven para evaluar el nivel de inteligencia general y específicos” (p. 192). Al respecto, en la prueba de conocimientos encontramos las siguientes actividades interactivas:

Quiz. Ofrece a los estudiantes varias alternativas de respuesta para elegir.

Verdadero o falso. permite que los estudiantes elijan entre lo verdadero o falso.

Respuesta corta. Permite que los estudiantes escriban una respuesta corta y correcta.

Control deslizante. Permite que los estudiantes adivinen el número en el control deslizante.

Puzzle. Pide a los estudiantes que pongan las respuestas en el orden correcto.

Quiz + audio. Permite a los estudiantes elegir una respuesta correcta al momento de escuchar un audio.

Recopilar opiniones.

Para Arias (2006), la recopilación de opiniones “son las distintas formas o maneras de obtener la información” (p. 53). Al respecto, en la recopilación de opiniones encontramos las siguientes actividades interactivas:

Encuesta. Permite que los estudiantes elijan hasta 6 opciones.

Coloca el pin. Permite a los estudiantes colocar los pines en una imagen.

Nube de palabras. permite recopilar respuestas cortas de forma libre.

Pregunta abierta. Pide a los estudiantes que escriban una respuesta larga de forma

libre.

Lluvia de ideas. Permite recopilar, agrupar, discutir y elegir ideas.

1.3 Objetivos

Objetivo general

Describir el uso de Kahoot en los estudiantes de 3° de secundaria de la institución educativa Alfredo Rebaza Acosta, Los Olivos – 2023

Objetivos específicos

Describir el desarrollo de la prueba de conocimientos en los estudiantes de 3° de secundaria de la institución educativa Alfredo Rebaza Acosta, Los Olivos – 2023

Describir el desarrollo de la recopilación de opiniones en los estudiantes de 3° de secundaria de la institución educativa Alfredo Rebaza Acosta, Los Olivos – 2023

1.4 Justificación

Desde el punto de vista teórico, el presente trabajo académico se justifica porque se espera que contribuya a la investigación de la gamificación, especialmente en todo lo relacionado al aplicativo Kahoot, ya que permite que los estudiantes aprendan de una manera lúdica para que de esa manera el aprendizaje no sea visto como algo tedioso.

Desde el punto de vista práctico, los beneficiarios serán los estudiantes y maestros de la institución educativa Alfredo Rebaza Acosta del distrito de Los Olivos, Lima - Perú. La aplicación Kahoot permitirá a los docentes poner en práctica la gamificación en sus actividades. De esta manera, el estudiante aprenderá de una manera divertida.

Desde el punto de vista metodológico, se justifica porque se realizará y aplicará un cuestionario elaborado teniendo en cuenta las dimensiones de la variable a investigar. Para el análisis de datos se inició con el programa Excel, luego se utilizó el software estadístico SPSS en su versión 25.

1.5 Impactos esperados del trabajo académico

Esta investigación pretende lograr, de manera real y concreta, el correcto uso del aplicativo Kahoot en el quehacer diario de la comunidad educativa de la institución pública Alfredo Rebaza Acosta. De esta manera, los estudiantes aprenderán de una forma lúdica gracias al aporte de la tecnología. Al respecto, Lee et al. (2013) manifestaron que “la gamificación puede ser una estrategia de gran alcance que promueva la educación entre las personas y un cambio de comportamiento” (p. 15). En este sentido, la gamificación impulsa la capacidad de los discentes de relacionarse y expresarse con sus pares, ya que en la institución educativa donde se realizó la investigación, dos estudiantes usan una sola computadora. Además, el aplicativo Kahoot permite que las actividades sean más proactivas y dinámicas. Por tal motivo, las nuevas tecnologías logran que los estudiantes se mantengan más atentos; de esa manera, comprenden lo que el docente desea transmitirles en sus clases diarias.

Asimismo, en la presente investigación se elaboró un manual que mostró el correcto uso del aplicativo Kahoot. Por tal motivo, la comunidad educativa se verá beneficiada del aporte de la tecnología a la educación. En este sentido, para Jaber et al. (2016) el Kahoot “integra el juego como elemento importante para la actividad docente en el aula, haciendo que el alumno aprenda, pero teniendo la conciencia de que lo está haciendo desde una perspectiva lúdica” (p. 225). Por lo tanto, el uso del presente manual permitirá el manejo amigable del aplicativo, esto posibilitará que los docentes se familiaricen con el Kahoot, ya que es una herramienta provechosa para sus sesiones diarias y así podrán alcanzar los logros de aprendizaje deseados en sus estudiantes. En comparación con otros trabajos de investigación, el presente estudio no solo propone la recreación durante el aprendizaje, sino que permite que los docentes tengan un manejo adecuado de esta aplicativo, brindándoles la seguridad y confianza necesaria al momento

de programar y ejecutar sus sesiones de aprendizaje.

Finalmente, el presente trabajo académico intenta, por una parte, concientizar a los docentes sobre la importancia del aplicativo Kahoot, ya que permite obtener sesiones de clase mucho más entretenidas y lúdicas, favoreciendo la retroalimentación que es muy necesaria en el proceso enseñanza aprendizaje. Por otra parte, busca que los 150 estudiantes del 3° año de educación secundaria de la institución educativa Alfredo Rebaza Acosta ubicada en el distrito de Los Olivos, se sientan motivados en su aprendizaje, el cual no se limitará a lo memorístico, sino también desarrollará capacidades como atención, concentración, retención, agilidad mental, competitividad y el trabajo en equipo. En conclusión, el impacto directo de la presente investigación es crear una cultura gamificadora que aporte en nuestra sociedad, especialmente en el campo educativo, ya que de esa manera se logrará contribuir en la educación de nuestro país y se logrará un cambio de lo tradicional a lo innovador.

II. METODOLOGÍA

Enfoque

El presente trabajo académico presenta el enfoque cuantitativo. Se aplicó un instrumento a los estudiantes. Luego, se recolectó información para ser medida y analizada estadísticamente. Al respecto, Hernández et al. (2014) manifestaron que este tipo de investigación se caracteriza porque “refleja la necesidad de medir y estimar magnitudes de los fenómenos o problemas de investigación; además, el investigador plantea un problema de estudio delimitado y concreto sobre el fenómeno. Sus preguntas de investigación versan sobre cuestiones específicas” (p. 10).

Tipo

El trabajo académico es de tipo básico, ya que incrementó el conocimiento científico en el área educativa. Al respecto, Escudero y Cortez (2017) indicaron que a este tipo de estudio “también se la conoce como investigación pura o teórica. Este tipo de investigación se caracteriza porque se enmarca únicamente en los fundamentos teóricos, sin tomar en cuenta los fines prácticos” (p. 19).

Diseño

El diseño utilizado en el presente estudio fue el no experimental. Gracias a la aplicación del cuestionario, se recopilaron datos en el entorno natural de los estudiantes del tercer año. Para Hernández et al. (2014) este tipo de investigación “consiste en estudios que se realizan sin la manipulación deliberada de variables y en los que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos” (p. 14).

Nivel

La presente investigación es de nivel descriptivo. Se describió detalladamente el uso del aplicativo Kahoot en los estudiantes del tercer año de la I.E. pública Alfredo Rebaza Acosta. Para Guevara et al. (2020) “el objetivo de la investigación descriptiva

consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas” (p. 171).

Población y muestra

Población

La población está conformada por 150 estudiantes pertenecientes al 3° año de las secciones A, B, C, D y E. Al respecto, Carrasco (2010) indicó que la población es “el conjunto de todos los elementos (unidades de análisis) que pertenecen al ámbito espacial donde se desarrolla el trabajo de investigación” (p. 237).

Muestra

Para que la investigación sea más exhaustiva, la población y la muestra tendrán la misma cantidad de unidades de análisis. Para Hernández et al. (2014) “la muestra es un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectan datos, y que tiene que definirse o delimitarse de antemano con precisión, éste deberá ser representativo de dicha población” (p. 173).

Tabla 1

Distribución de los estudiantes del tercer año de la I.E. Alfredo Rebaza Acosta

Número	Grado y sección	Cantidad
1	3° A	30
2	3° B	30
3	3° C	29
4	3° D	30
5	3° E	31
	Total	150

Variable y operacionalización de la variable

Tabla 2

Operacionalización de la variable

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala tipo Likert			
Aplicativo Kahoot	“Kahoot es una aplicación digital totalmente gratuita, creada para llevar los principios de la gamificación a las aulas” (Wang y Lieberoth, 2015, p. 45).	El instrumento aplicado a los estudiantes del 3° año de la I.E. Alfredo Rezaba Acosta es un cuestionario tipo Likert de 22 ítems que está organizado en dos dimensiones: prueba de conocimientos y recopilar opiniones.	Prueba de conocimientos	Quiz	1-2	Siempre (5)			
				Verdadero o falso	3-4				
				Respuesta corta	5-6				
				Control deslizante	7-8				
				Puzzle	9-10				
			Quiz + audio	11-12	Casi siempre (4)				
			Recopilar opiniones				Encuesta	13-14	Casi nunca (2)
							Coloca el pin	15-16	Nunca (1)
							Nube de palabras	17-18	
							Pregunta abierta	19-20	
Lluvia de ideas	21-22								

Instrumento

El instrumento utilizado fue un cuestionario con escala tipo Likert que estuvo organizado en dos dimensiones: prueba de conocimientos y recopilar opiniones. Además, estaba constituido por 22 ítems o reactivos. Al respecto, Hurtado (2000) indicó que el “instrumento de recolección de datos implica determinar por cuáles medios o procedimientos el investigador obtendrá la información necesaria para alcanzar los objetivos de la investigación” (p. 164).

Procedimiento estadístico

En la presente investigación se realizaron los siguientes procedimientos: se elaboró un cuestionario organizado en dos dimensiones; la primera fue la prueba de conocimientos, mientras que la segunda fue recopilar opiniones. Además, el cuestionario está constituido por 22 ítems. Se aplicó el instrumento a los 150 estudiantes del 3° de secundaria de las secciones A, B, C, D y E. El tiempo de duración de la aplicación fue de 60 minutos. El instrumento presenta una escala tipo Likert que contiene las siguientes categorías y valores: Siempre (5), Casi Siempre (4), A veces (3), Casi nunca (2), Nunca (1). Con la información obtenida se realizó el análisis estadístico. El estudio los de datos se inició con el programa Excel de Microsoft. Posteriormente, se utilizó el software estadístico SPSS en su versión 25 para la obtención de resultados y la construcción de gráficos y tablas.

III. RESULTADOS

3.1 Descripción de los resultados

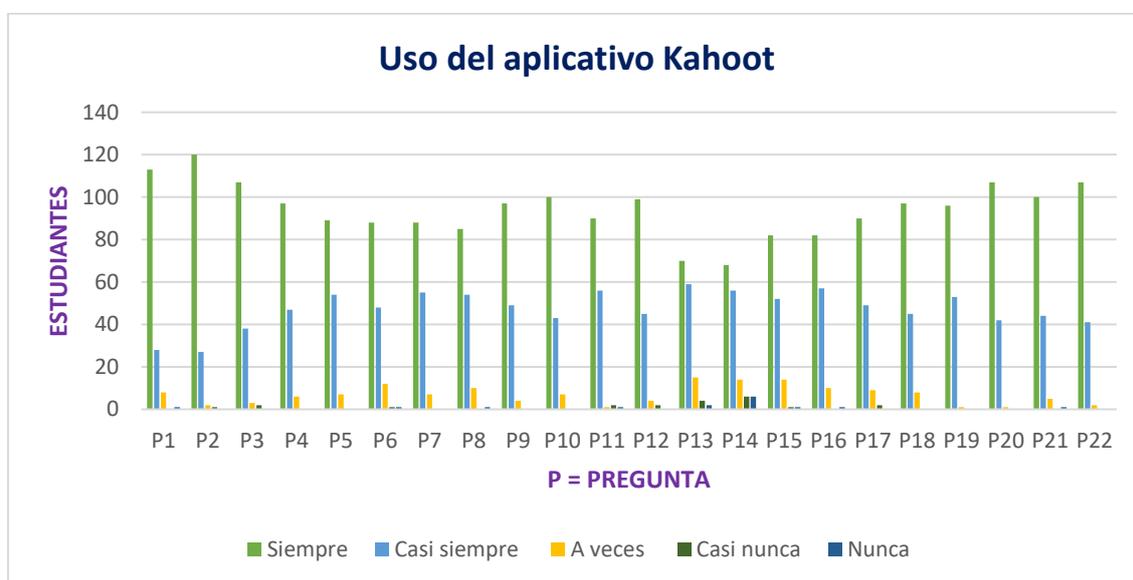
Tabla 3

Variable: uso del aplicativo Kahoot

Variable	Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Acumulado
Aplicativo Kahoot	Siempre	2072	62%	2072
	Casi siempre	1042	32%	3114
	A veces	150	5%	3264
	Casi nunca	21	0.6%	3285
	Nunca	15	0.4%	3300
Total		3300	100%	

Figura 1

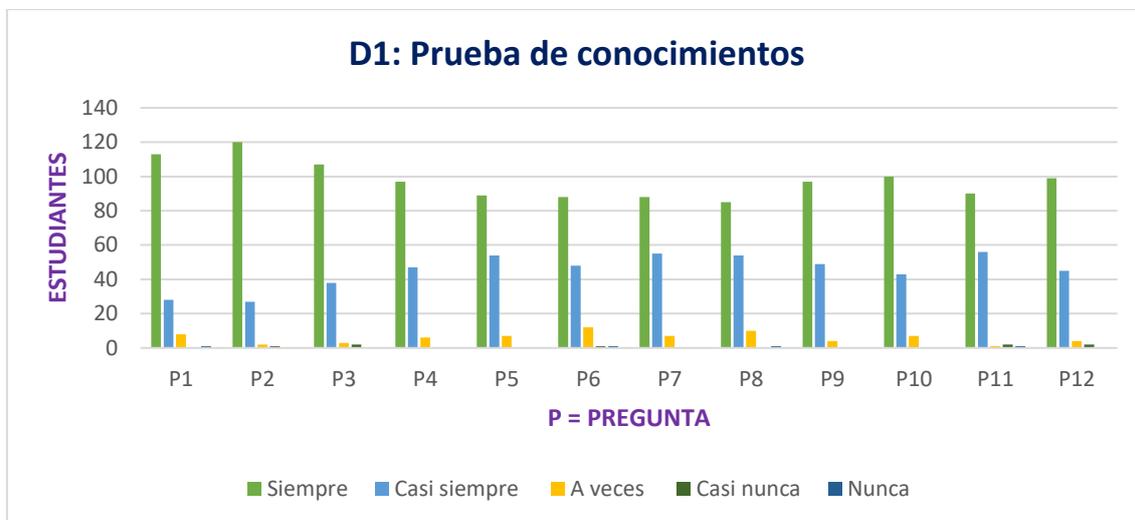
Uso del aplicativo Kahoot



Con respecto a la variable uso del aplicativo Kahoot, se observa en la tabla 3 y en la figura 1 que el 62% de estudiantes eligió la opción siempre y 32% eligió la opción casi siempre. Por otro lado, solo el 0.4% de estudiantes eligió la opción nunca y 0.6% eligió la opción casi nunca.

Tabla 4*Dimensión 1: prueba de conocimientos*

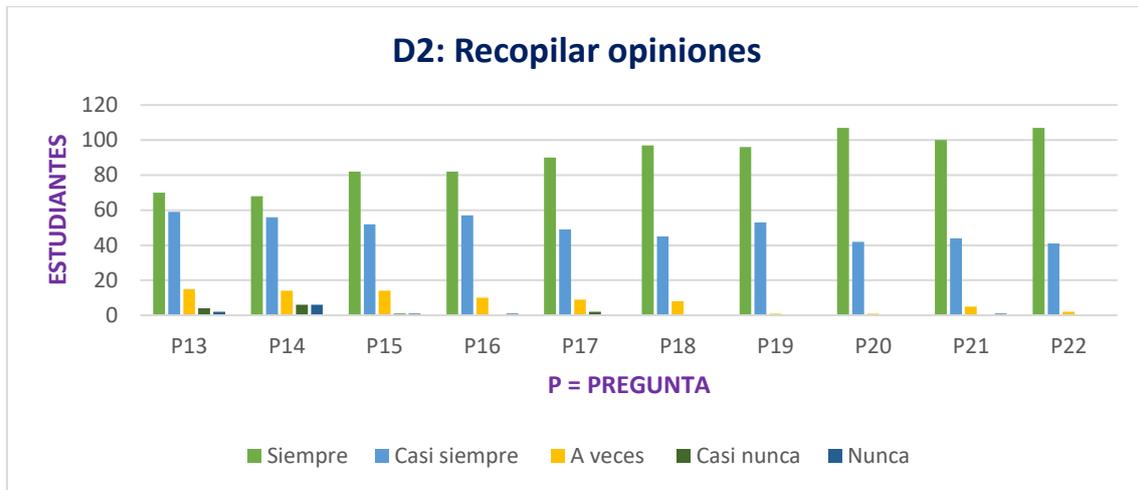
D1: Prueba de conocimientos	Siempre		Casi Siempre		A veces		Casi nunca		Nunca	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1. Kahoot quiz me permite elegir entre varias alternativas	113	75%	28	19%	8	5%	0	0%	1	1%
2. Kahoot quiz me permite poner a prueba mis conocimientos	120	80%	27	18%	2	1%	1	1%	0	0%
3. Kahoot verdadero o falso me ayuda a diferenciar la información verdadera de la falsa	107	72%	38	25%	3	2%	2	1%	0	0%
4. Kahoot verdadero o falso me permite elegir solo una respuesta correcta	97	65%	47	31%	6	4%	0	0%	0	0%
5. Kahoot respuesta corta me ayuda a captar la idea central de un tema	89	59%	54	36%	7	5%	0	0%	0	0%
6. Kahoot respuesta corta me permite resumir la información de la clase	88	58%	48	32%	12	8%	1	1%	1	1%
7. Kahoot control deslizante me permite elegir el numero correcto.	88	58%	55	37%	7	5%	0	0%	0	0%
8. Kahoot control deslizante me permite elegir una cantidad exacta	86	57%	54	36%	10	7%	0	0%	0	0%
9. El Kahoot Puzzle me ayuda a ordenar rápidamente cada ítem o respuesta.	97	65%	49	32%	4	3%	0	0%	0	0%
10. Kahoot Puzzle me permite ordenar respetando la secuencia correcta	100	66%	43	29%	7	5%	0	0%	0	0%
11. Kahoot quiz + audio me permite seleccionar una opción correcta al momento de escuchar un audio.	89	60%	56	37%	1	1%	2	1%	2	1%
12. Kahoot quiz + audio pone a prueba mi capacidad auditiva y mi memoria.	97	65%	45	30%	4	3%	2	1%	2	1%

Figura 2*Dimensión I: prueba de conocimientos*

Con respecto a la dimensión prueba de conocimientos, se observa en la tabla 4 y en la figura 2 que el 65% de estudiantes eligió la opción siempre. Por otro lado, solo el 0.24% eligió la opción nunca.

Tabla 5*Dimensión 2: recopilar opiniones*

D2: Recopilar opiniones	Siempre		Casi Siempre		A veces		Casi nunca		Nunca	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
13. Kahoot encuesta me permite elegir hasta seis opciones	70	47%	59	39%	15	10%	4	3%	2	1%
14. En Kahoot encuesta no hay respuestas correctas o incorrectas.	68	46%	56	37%	14	9%	6	4%	6	4%
15. Kahoot colocar el pin me permite colocar pines sobre una imagen	82	54%	52	35%	14	9%	1	1%	1	1%
16. Kahoot colocar el pin me permite describir características de una imagen	82	54%	57	38%	10	7%	0	0%	1	1%
17. Kahoot nube de palabras me permite recopilar respuestas de forma libre.	90	60%	49	33%	9	6%	2	1%	0	0%
18. Kahoot nube de palabras me ayuda a conocer la elección de un grupo de personas	97	65%	45	30%	8	5%	0	0%	0	0%
19. Kahoot pregunta abierta me permite conocer una respuesta larga de forma libre.	96	64%	53	35%	1	1%	0	0%	0	0%
20. Kahoot pregunta abierta permite que los participantes compartan sus pensamientos con total libertad	107	71%	42	28%	1	1%	0	0%	0	0%
21. Kahoot lluvia de ideas permite que los equipos recopilen, discutan y voten por sus ideas.	100	67%	44	29%	5	3%	0	0%	1	1%
22. Kahoot lluvia de ideas mejora el trabajo en equipo y estimula la cohesión grupal.	107	72%	41	27%	2	1%	0	0%	0	0%

Figura 3*Dimensión 2: Recopilar opiniones*

Con respecto a la dimensión recopilar opiniones, se observa en la tabla 5 y en la figura 3 que el 60% de estudiantes eligió la opción siempre. Por otro lado, solo el 0.67% de estudiantes eligió la opción nunca.

Discusión

Respecto a la variable uso del kahoot, se corroboró que la aplicación favorece el aprendizaje, ya que los resultados estadísticos fueron los siguientes: 62% de estudiantes eligieron la opción siempre y un 32% eligió la opción casi siempre; es decir, el 94% de individuos se sintió motivado en su aprendizaje al momento de hacer uso de la app. Dicho resultado se explica a partir de la conclusión de la investigación realizada por Lozano (2022) quien afirmó que la implementación de una estrategia didáctica apoyada en el aplicativo Kahoot motivó a sus estudiantes hacia el aprendizaje, ya que se captó su atención, facilitó su comprensión y los animó a participar de las actividades asignadas.

Respecto a la dimensión prueba de conocimientos, se corroboró que el aplicativo favorece la motivación en los estudiantes, ya que los resultados estadísticos fueron los siguientes: 65% de estudiantes eligieron la opción siempre y un 30% eligió la opción casi siempre; es decir, el 95% de individuos se sintió motivado al hacer uso de la dimensión prueba de conocimientos. Dicho resultado se explica a partir de la conclusión de la investigación realizada por Huamán (2021) quien afirmó que las actividades de aprendizaje propuestas a través del aplicativo Kahoot influyeron positivamente en los estudiantes durante el proceso de evaluación de los aprendizajes.

Respecto a la dimensión recopilar opiniones, se corroboró que el aplicativo favorece la motivación en los estudiantes, ya que los resultados estadísticos fueron los siguientes: 60% de estudiantes eligieron la opción siempre y un 33% eligió la opción casi siempre; es decir, el 93% de individuos se sintió motivado al hacer uso de la dimensión recopilar opiniones. Dicho resultado se explica a partir de la conclusión de la investigación realizada por Cusicuna y Machaca (2019) quienes afirmaron que el aplicativo Kahoot influyó de manera significativa en la población estudiantil, ya que la gran mayoría de estudiantes se encuentran en el nivel de logro satisfactorio.

IV. CONCLUSIONES

4.1 El uso del Kahoot en los estudiantes de 3° de secundaria de la institución educativa Alfredo Rebaza Acosta favorece la motivación estudiantil, ya que los resultados estadísticos indicaron que un 62% de estudiantes eligieron la opción siempre y un 32% eligieron la opción casi siempre. Por otro lado, solo un 0.6% eligió la opción casi nunca y un 0.4% de estudiantes eligió la opción nunca.

4.2 La prueba de conocimientos en los estudiantes de 3° de secundaria de la institución educativa Alfredo Rebaza Acosta favorece la motivación estudiantil, ya que los resultados estadísticos indicaron que un 65% de estudiantes eligieron la opción siempre y un 30% eligió la opción casi siempre. Por otro lado, solo un 0.4% eligió la opción casi nunca y un 0.24% de estudiantes eligió la opción nunca.

4.3 La recopilación de opiniones en los estudiantes de 3° de secundaria de la institución educativa Alfredo Rebaza Acosta favorece la motivación estudiantil, ya que los resultados estadísticos indicaron que un 60% de estudiantes eligieron la opción siempre y un 33% eligió la opción casi siempre. Por otro lado, solo un 1% eligió la opción casi nunca y un 0.67% de estudiantes eligió la opción nunca.

V. RECOMENDACIONES

5.1 Los resultados estadísticos de esta investigación evidencian que el uso del Kahoot favorece la motivación de los estudiantes, se recomienda a la comunidad educativa de la I.E. Alfredo Rebaza Acosta (Los Olivos) tener en cuenta los intereses y necesidades de sus estudiantes y que se fomente y masifique el uso de este aplicativo.

5.2 Teniendo en cuenta los resultados de la presente investigación, se evidencia que el aplicativo Kahoot con su dimensión Prueba de conocimientos favorecen la motivación de los estudiantes. Por lo tanto, se recomienda a la comunidad educativa que los docentes se capaciten y actualicen en el uso de este aplicativo con la finalidad de lograr mejores capacidades en sus estudiantes.

5.3 Los resultados de la presente investigación evidencian que el aplicativo Kahoot y su dimensión Recopilar opiniones favorecen la motivación de los estudiantes. Por lo tanto, se recomienda que la institución educativa incluya en sus planificaciones y experiencias de aprendizaje el uso del aplicativo Kahoot.

VI. REFERENCIAS

- Álvarez, G. (2019). *Relación entre las actitudes y la motivación hacia el Kahoot y el rendimiento académico de estudiantes de pregrado de una universidad privada de Lima* [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú]. https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14206/ALVAREZ_CISNEROS_GABRIELA_ELIZABETH11.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Arias, F. (2006). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la Metodología Científica*. (5ª ed.). Editorial EPISTEME.
- Cusicuna y Machaca (2019). *Aplicación de la herramienta Kahoot para el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de 2º grado de secundaria de la I.E. San Martín de Socabaya, distrito Socabaya, Arequipa* [Tesis de maestría, Universidad Católica de Santa María]. <https://repositorio.ucsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12920/9868/P1.2018.MG.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Escudero, C. y Cortez, L. (2017). *Técnicas y métodos cualitativos para la investigación científica*. Editorial UTMACH.
- González, S.; Olivares, N. y Ramos, J. (2013). *Planeación e Integración de los Recursos Humanos. Capital Humano*. (2ª ed.). Grupo Editorial Patria.
- Guevara Alban, G., Verdesoto Arguello, A., y Castro Molina, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo*, 4(3), pp. 163-173. <https://recimundo.com/index.php/es/article/view/860>
- Hernández, R.; Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. (5ª ed.). McGraw-Hill Interamericana Editores.

- Huamán, H. (2021). *La plataforma Kahoot influye en la motivación durante la evaluación en los estudiantes de cuarto grado de primaria de la institución educativa Nueva juventud de santa Rita de Siguas* [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de San Agustín]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/12297/SEhutuhr.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hurtado, J. (2000). *Metodología de la Investigación*. Fundación Sypal.
- Jaber, J.; Arencibia, A.; Carrascosa, C.; Ramírez, A.; Rodríguez, E.; Melian, C. (2016). Empleo de Kahoot como herramienta de gamificación en la docencia universitaria. III Jornadas Iberoamericanas de Innovación Educativa en el ámbito de las TIC. *Universidad de Las Palmas de Gran Canaria*. https://accedacris.ulpgc.es/bitstream/10553/20472/1/0730076_00000_0032.pdf
- Lee, J.; Ceyhan, P.; Cooley, W. y Sung, W. (2013). GREENIFY Un juego de acción del mundo real para la educación sobre el cambio climático. *ResearchGate*. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1046878112470539>
- Lozano, R. (2022). *Estrategia didáctica apoyada en la herramienta digital Kahoot para motivar el aprendizaje del idioma inglés en grado 11 en la institución educativa Baraya* [Tesis de maestría, Universidad autónoma de Bucaramanga]. https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/17469/2022_Tesis_Rafael_Antonio_Lozano_Tovar.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ochoa, J. (2019). *El uso del Kahoot y su contribución en la mejora de la habilidad de escritura del idioma inglés en estudiantes de pregrado del primer ciclo de una universidad privada de Lima* [Tesis de maestría, Universidad Tecnológica del Perú]. <https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/2441/Juan%2>

[0Ochoa_Trabajo%20de%20Investigacion_Maestria_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y](#)

Pintor, E. Gargantilla, P. Herreros, B. y López, M. (2015). Kahoot en docencia: una alternativa práctica a los clickers. *Semantic Scholar*.
https://abacus.universidadeuropea.com/bitstream/handle/11268/3603/x_jiu_2014_322.pdf?sequence=2&isAllowed=y.

Redacción Gestión. (12 de marzo de 2018). Perú entre los países que menos invierten en educación, por debajo de los US\$ 50,000. *Gestion*.
<https://gestion.pe/economia/peru-paises-invierten-educacion-debajo-us-50-000-229121-noticia/?ref=gesr>

Salas, R. (2018). *Aplicación Kahoot y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del décimo año de educación básica de la unidad educativa replica Eugenio Espejo* [Tesis de maestría, Universidad Técnica de Babahoyo].
<http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/5396/P-UTB-FCJSE-MULT-000020.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Salazar, M. (2020) *Aplicación de la gamificación Kahoot! para fortalecer los aprendizajes de la asignatura de lengua castellana en las estudiantes del grado 6° del Colegio de la Inmaculada en la ciudad de Medellín - Antioquia* [Tesis de maestría, Universidad Nacional Abierta y a Distancia].
<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/33530/mtsalazara.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Torrijos, E. y Ventura, M. (2021). *Play Kahoot como propuesta para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje en alumnos de la licenciatura en informática administrativa* [Tesis de maestría, Universidad Autónoma del Estado de México].

http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/112475/tesis%20edson_completa.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Wallace, A. (27 de octubre de 2017). 4 novedosas claves para mejorar la educación en América Latina. *BBC Mundo*. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-america-latina-41748732>

Wang, A. y Lieberoth, A. (2016). El efecto de los puntos y el audio en la concentración, el compromiso, el disfrute, el aprendizaje, la motivación y la dinámica del aula con Kahoot. *ResearchGate*. file:///D:/Descargas/ECGBL2016-Effect_of_points_and_audio_in_Kahoot.pdf

Xaxás, X. (1 de octubre de 2020). Cada euro que un país invierte en educación revierte en 20 de beneficio. *La vanguardia*, <https://www.lavanguardia.com/vida/20201001/483629186033/pib-educacion-crecimiento-inversion.html>

VII. ANEXOS

Anexo A. Matriz de consistencia

Uso del Kahoot en los estudiantes de 3° de secundaria de la I.E. Alfredo Rebaza Acosta, Los Olivos - 2023

Problemas	Objetivos	Variable y dimensiones	Diseño metodológico	Población y muestra
<p>Problema general: ¿Cómo es el uso de Kahoot en los estudiantes de 3° de secundaria de la institución educativa Alfredo Rebaza Acosta, Los Olivos - 2023?</p>	<p>Objetivo general: Describir el uso de Kahoot en los estudiantes de 3° de secundaria de la institución educativa Alfredo Rebaza Acosta, Los Olivos – 2023</p>		<p>Enfoque: Cuantitativo</p>	
<p>Problemas específicos:</p> <p>¿Cómo se desarrolla la prueba de conocimientos en los estudiantes de 3° de secundaria de la institución educativa Alfredo Rebaza Acosta, Los Olivos - 2023?</p> <p>¿Cómo se desarrolla la recopilación de opiniones en los estudiantes de 3° de secundaria de la institución educativa Alfredo Rebaza Acosta, Los Olivos - 2023?</p>	<p>Objetivos específicos:</p> <p>Describir el desarrollo de la prueba de conocimientos en los estudiantes de 3° de secundaria de la institución educativa Alfredo Rebaza Acosta, Los Olivos – 2023</p> <p>Describir el desarrollo de la recopilación de opiniones en los estudiantes de 3° de secundaria de la institución educativa Alfredo Rebaza Acosta, Los Olivos – 2023</p>	<p>Aplicativo Kahoot</p> <ul style="list-style-type: none"> - D1: Prueba de conocimientos - D2: Recopilar opiniones 	<p>Tipo de investigación: Básica</p> <p>Diseño de investigación: No experimental</p> <p>Nivel: Descriptivo</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p>	<p>150 estudiantes pertenecientes al 3° año de educación secundaria de la I.E. Alfredo Rebaza Acosta del distrito de Los Olivos, Lima – Perú.</p>

Anexo B. Instrumento

Cuestionario para el uso del Kahoot

Estimado estudiante, se le solicita que responda el presente cuestionario que servirá de sustento para una investigación. La información que brinde será de carácter confidencial; por lo tanto, se solicita que sea sincero (a) con sus respuestas. Finalmente, no es necesario que escriba su nombre.

Instrucciones: señale con una X lo que usted crea conveniente, según corresponda al valor y su categoría.

Valor	5	4	3	2	1
Categoría	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca

		N.º	Ítems	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
			Variable: Kahoot					
Dimensiones	Prueba de conocimientos	1	Kahoot quiz me permite elegir entre varias alternativas					
		2	Kahoot quiz me permite poner a prueba mis conocimientos					
		3	Kahoot verdadero o falso me ayuda a diferenciar la información verdadera de la falsa					
		4	Kahoot verdadero o falso me permite elegir solo una respuesta correcta					
		5	Kahoot respuesta corta me ayuda a captar la idea central de un tema					
		6	Kahoot respuesta corta me permite resumir la información de la clase					
		7	Kahoot control deslizante me permite elegir el numero correcto.					
		8	Kahoot control deslizante me permite elegir una cantidad exacta					
		9	El Kahoot Puzzle me ayuda a ordenar rápidamente cada ítem o respuesta.					
		10	Kahoot Puzzle me permite ordenar respetando la secuencia correcta					
		11	Kahoot quiz + audio me permite seleccionar una opción correcta al momento de escuchar un audio.					
		12	Kahoot quiz + audio pone a prueba mi capacidad auditiva y mi memoria.					
	Recopilar opiniones	13	Kahoot encuesta me permite elegir hasta seis opciones					
		14	En Kahoot encuesta no hay respuestas correctas o incorrectas.					
		15	Kahoot colocar el pin me permite colocar pines sobre una imagen					
		16	Kahoot colocar el pin me permite describir características de una imagen					

	17	Kahoot nube de palabras me permite recopilar respuestas de forma libre.					
	18	Kahoot nube de palabras me ayuda a conocer la elección de un grupo de personas					
	19	Kahoot pregunta abierta me permite conocer una respuesta larga de forma libre.					
	20	Kahoot pregunta abierta permite que los participantes compartan sus pensamientos con total libertad					
	21	Kahoot lluvia de ideas permite que los equipos recopilen, discutan y voten por sus ideas.					
	22	Kahoot lluvia de ideas mejora el trabajo en equipo y estimula la cohesión grupal.					

Anexo C. Ficha técnica del instrumento

Aspectos complementarios	Detalles
Autor	Lic. César Augusto Barbarán Verónica
Objetivo	Describir el uso de Kahoot en los estudiantes de 3° de secundaria de la institución educativa Alfredo Rebaza Acosta, Los Olivos – 2023
Contenido	22 ítems
Tiempo de duración	60 minutos
Aulas	3° A, 3° B, 3° C, 3° D, 3° E
Administración	Individual
Dimensiones	Numero de dimensiones: 2 D1: Prueba de conocimientos D2: Recopilar opiniones
Escalas	Tipo Likert Siempre (5) Casi siempre (4) A veces (3) Casi nunca (2) Nunca (1)

Anexo D. Carta solicitando permiso para realizar la investigación.



Universidad Nacional
Federico Villarreal



FACULTAD DE EDUCACIÓN

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Lima, 17 de junio de 2024

Carta P. 01-2024-OGGE-FE-UNFV

Sra.
Gabriela Gutiérrez Chumpitaz
Directora

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a Barbarán Veronica, César Augusto; identificado con DNI N° 10763039 y con código de matrícula N° 2019017548; de la especialidad de Informática educativa y nuevas tecnologías quien, en el marco de su trabajo de investigación conducente a la obtención del título profesional de Licenciado en Educación (segunda especialidad), se encuentra desarrollando la investigación titulada: Uso del kahoot en los estudiantes de 3° de secundaria de la I.E. Alfredo Rebaza Acosta, Los Olivos – 2023, cuyo contexto situacional es la institución que Usted dirige. Por ello, solicito otorgue el permiso al egresado Barbarán Veronica, César Augusto, a fin de que pueda obtener la información necesaria que permita concretar su trabajo de investigación. El egresado asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de haber finalizado el mismo con el acompañamiento de su asesor.

Agradeciendo la atención al presente, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración.

Atentamente,



Dr. Carlos Enrique Bernardo Zárate
Jefe
Oficina de Grados y Gestión de Egresado

Anexo E. Certificado de validez de contenido del instrumento

FICHA DE EVALUACIÓN POR CRITERIO DE JUJECES
 Título: USO DEL KAHOOT EN LOS ESTUDIANTES DE 3° DE SECUNDARIA DE LA I.E. ALFREDO REBAZA ACOSTA, LOS
 OLIVOS – 2023

I. DATOS GENERALES

1.1. Docente experto: BIZARRO TAPARA RAUL
 1.2. Cargo e Institución donde labora: DOCENTE - UCSS

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

		Deficiente (0-20)				Regular (21-40)				Buena (41-60)				Muy Buena (61-80)				Excelente (81-100)					
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100		
Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																				✓		
Objetividad	Está expresado en conductas observables																					✓	
Actualidad	Está acorde a los planteamientos teóricos actuales																					✓	
Organización	Existe una organización lógica																					✓	
Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																					✓	
Intencionalidad	Adecuado para valorar aspectos de estudio																					✓	
Consistencia	Basadas en aspectos teóricos científicos del tema de estudio																					✓	
Coherencia	Entre variables, dimensiones e indicadores																					✓	
Conveniencia	Genera nuevas pautas en la investigación y construcción de teorías																					✓	

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: ACEPTABLE PARA LA INVESTIGACIÓN

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: EXCELENTE (85-100)

21 de 03 del 20 23

Número Celular: 994835302

FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE

DNI: 10199176

FICHA DE EVALUACIÓN POR CRITERIO DE JUECES
 Título: USO DEL KANOOT EN LOS ESTUDIANTES DE 3° DE SECUNDARIA DE LA I.E. ALFREDO REBAZA ACOSTA, LOS
 OLIVOS - 2023

I. DATOS GENERALES

1.1. Docente experto: Carmavilco Chuco Luis Alberto

1.2. Cargo e Institución donde labora: Docente UCSS

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

		Deficiente (0-20)				Regular (21-40)				Buena (41-60)				Muy Buena (61-80)				Excelente (81-100)					
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100		
Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																				✓		
Objetividad	Está expresado en conductas observables																					✓	
Actualidad	Está acorde a los planteamientos teóricos actuales																					✓	
Organización	Existe una organización lógica																					✓	
Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																					✓	
Intencionalidad	Adecuado para valorar aspectos de estudio																					✓	
Consistencia	Basados en aspectos teóricos científicos del tema de estudio																					✓	
Coherencia	Entre variables, dimensiones e indicadores																					✓	
Conveniencia	Genera nuevas pautas en la investigación y construcción de teorías																					✓	

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

Aceptable para la investigación

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

Excelente (81-100)

21 de 03 del 20 23

Número Celular: 958061444

FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE

DNI: 43711153

FICHA DE EVALUACIÓN POR CRITERIO DE JUECES
 Título: USO DEL KAHOOT EN LOS ESTUDIANTES DE 3º DE SECUNDARIA DE LA I.E. ALFREDO REBAZA ACOSTA, LOS
 OLIVOS - 2023

I. DATOS GENERALES

1.1. Docente experto: López DEL MAR JOEL

1.2. Cargo e Institución donde labora: Docente UCSS

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

		Deficiente (0-20)				Regular (21-40)				Buena (41-60)				Muy Buena (61-80)				Excelente (81-100)			
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																			✓	✓
Objetividad	Está expresado en conductas observables																			✓	✓
Actualidad	Está acorde a los planteamientos teóricos actuales																			✓	✓
Organización	Existe una organización lógica																			✓	✓
Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																			✓	✓
Intencionalidad	Adecuado para valorar aspectos de estudio																			✓	✓
Consistencia	Basados en aspectos teóricos científicos del tema de estudio																			✓	✓
Coherencia	Entre variables, dimensiones e indicadores																			✓	✓
Conveniencia	Genera nuevas pautas en la investigación y construcción de teorías																			✓	✓

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: ACEPTABLE PARA LA INVESTIGACIÓN

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: Excelente (81-100)

21 de 03 del 2023

Número Celular: 991912064

J. López
 FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE

DNI: 08584920

Anexo F. Base de datos

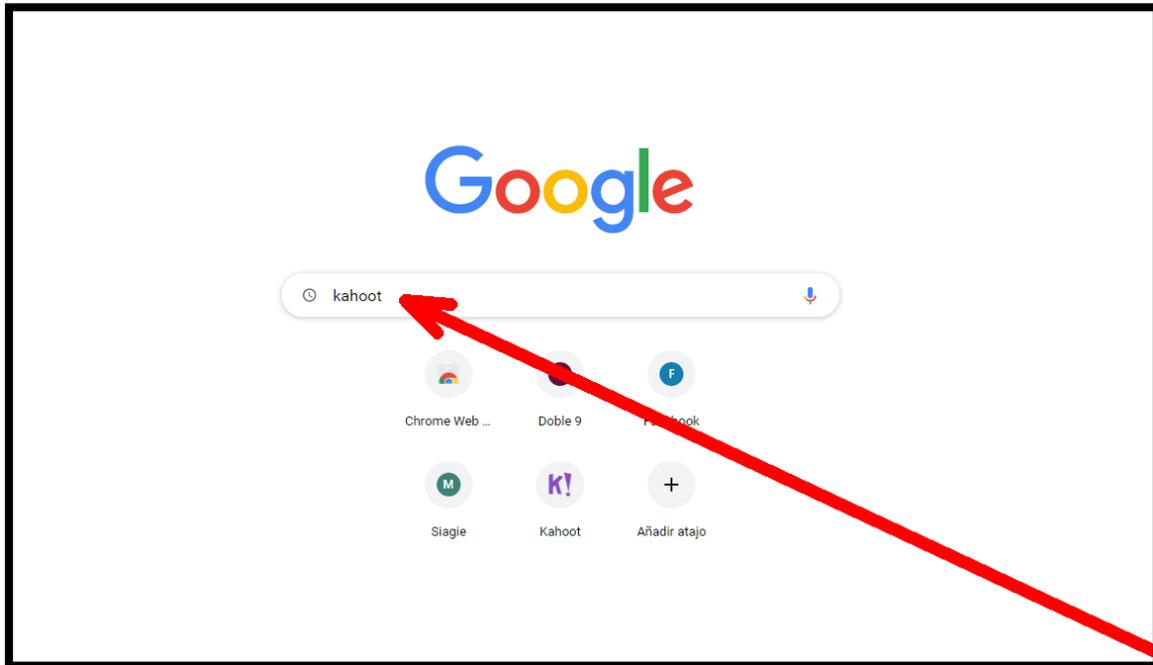
Variable: uso del aplicativo kahoot																						
	D1: Prueba de conocimientos												D2: Recopilar opiniones									
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22
1	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4
2	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	3	3	4	5	3	4	3	5	4	3	5	5	2	3	5	4	3	3	4	4	5	5
6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5
7	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
10	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5
11	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	3	5	5	4	4	4	5	5	5
12	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	1	5	3	3	3	4	4	5	4	4
13	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	2	5	4	5	5	5	5	5	5
14	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5
15	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	3	4	4	4	5	4	4	5	5	5
16	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4
17	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
18	4	4	5	5	3	4	5	5	5	5	3	4	2	5	4	4	3	4	4	4	4	4
19	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4
20	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
21	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
22	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4
23	3	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	3	5	5	5	4	5	5	5	3	5
24	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
25	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
26	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	3	3	4	5	4	5	4	5	5	4
27	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
28	5	4	4	3	5	4	4	3	5	4	4	3	5	4	3	4	5	4	5	5	5	5
29	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5
30	4	5	5	5	5	3	4	3	5	4	4	5	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3
31	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4
32	3	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	3	2	2	3	5	4	5	4	5	5	5
33	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	3	1	5	5	4	5	5	5	5	5
34	5	5	5	5	4	1	4	1	5	3	5	5	4	1	5	5	4	5	5	5	5	5
35	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5
36	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5
37	5	5	5	5	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	5
38	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
39	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4
40	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	1	4	4	5	4	4	5	3	4
41	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4
42	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
43	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5
44	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4
45	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5
46	3	4	4	5	4	3	3	4	3	5	5	5	4	3	4	3	2	4	4	4	4	4
47	4	5	5	5	4	3	3	3	5	5	4	5	5	2	4	4	5	5	5	5	5	5
48	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5
49	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	3	5	3	5	5	5	5	5	5	4
50	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5

51	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	1	4	4	2	4	4	5	4	4	5	4	5
52	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5
53	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
54	4	5	4	5	4	3	4	5	4	5	4	4	1	3	3	3	3	5	4	5	3	5
55	4	5	5	3	3	2	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	4	5	5	5	5	5
56	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
57	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5
58	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
59	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5
60	3	4	5	5	5	5	5	3	3	4	5	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	5
61	5	5	5	4	4	5	5	4	5	3	5	4	3	3	4	5	5	5	5	5	5	5
62	4	5	5	4	4	5	4	4	5	3	4	5	4	3	3	3	4	4	5	5	5	5
63	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3	3	4	4	5	5	5	5	5	5
64	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5
65	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
66	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	3	1	5	5	5	5	5	5	5	5
67	4	5	5	5	4	4	3	3	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5
68	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5
69	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
70	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4
71	3	4	5	3	5	4	4	5	5	5	4	3	2	2	3	5	4	5	5	4	5	5
72	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5
73	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	2	5	5	5	1	5
74	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
75	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5
76	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5
77	5	5	4	5	4	3	5	4	4	5	5	5	5	4	5	3	4	3	5	5	5	5
78	1	2	2	3	3	3	3	3	3	4	2	2	4	3	1	1	3	3	3	3	3	3
79	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4
80	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
81	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
82	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
83	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4
84	4	5	5	5	4	3	3	3	5	5	5	5	4	1	2	5	4	5	5	5	5	5
85	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5
86	5	4	5	5	5	3	5	5	4	4	2	2	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4
87	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5
88	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4
89	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5
90	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4
91	5	4	2	5	3	3	4	3	4	4	4	4	3	5	3	3	3	3	5	4	4	5
92	4	5	3	4	4	5	4	4	3	3	4	5	3	4	4	5	4	3	5	5	4	4
93	5	5	4	5	5	5	4	3	5	4	5	5	4	4	3	5	5	4	5	5	4	5
94	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
95	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5
96	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5
97	5	4	5	3	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4
98	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5
99	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5
100	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5

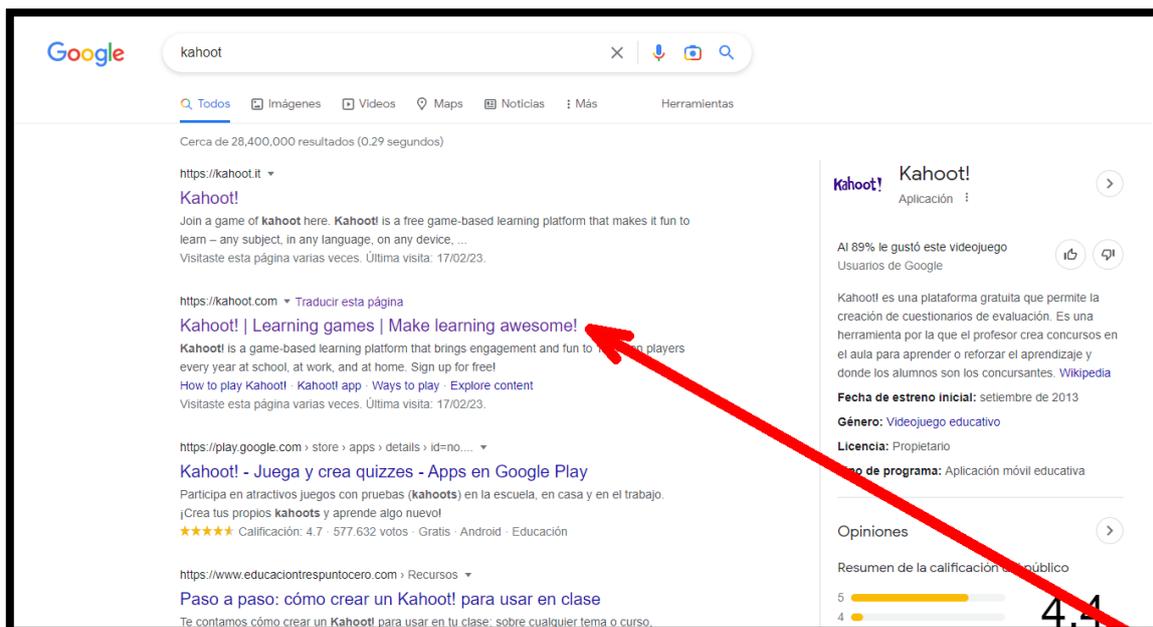
101	5	5	4	5	4	3	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
102	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5
103	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
104	3	3	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	3	3	4	4	4	5	5	5	5
105	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5
106	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4
107	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5
108	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
109	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
110	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
111	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
112	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
113	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4
114	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5
115	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
116	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5
117	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5
118	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4
119	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4
120	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4
121	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4
122	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4
123	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5
124	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5
125	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5
126	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5
127	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
128	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5
129	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5
130	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5
131	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5
132	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4
133	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4
134	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5
135	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4
136	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4
137	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4
138	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5
139	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4
140	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
141	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
142	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4
143	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5
144	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5
145	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
146	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
147	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4
148	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5
149	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
150	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5

Anexo G. Manual de uso del aplicativo Kahoot para docentes

1. Escriba la palabra Kahoot en el buscador de Google. A continuación, presione la tecla enter.



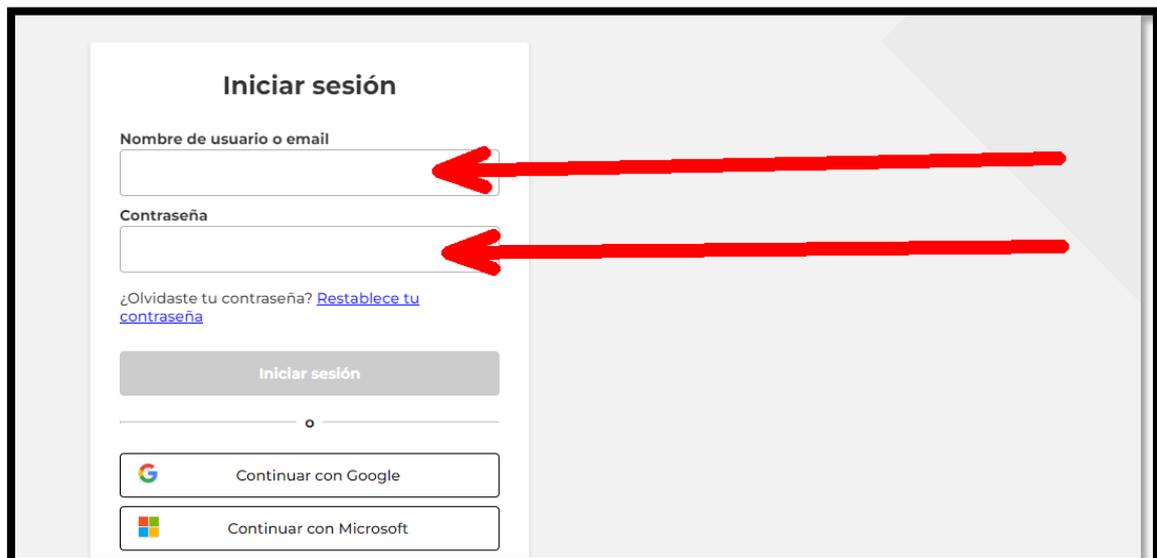
2. Seleccione la segunda opción.



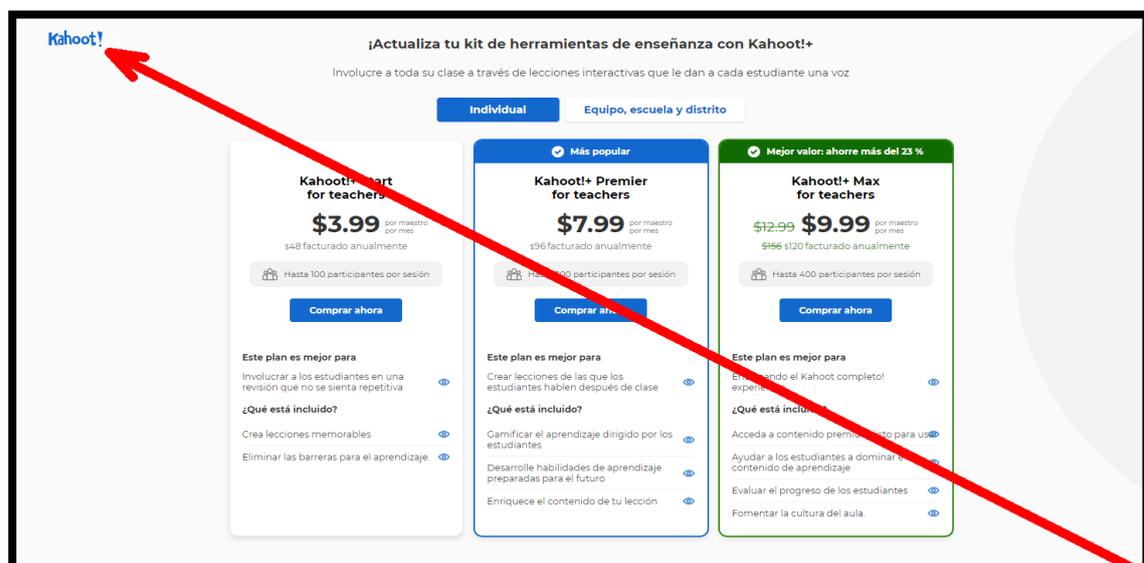
3. Darle clic a la opción acceso.



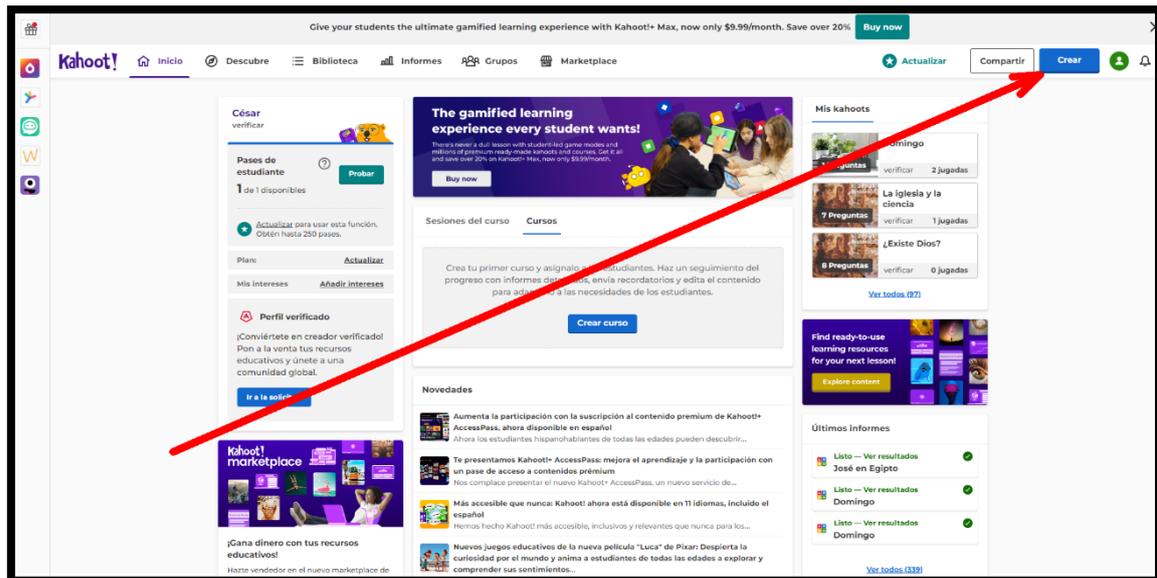
4. Registrarse con su correo. Luego, elegir una contraseña. Darle clic a iniciar sesión



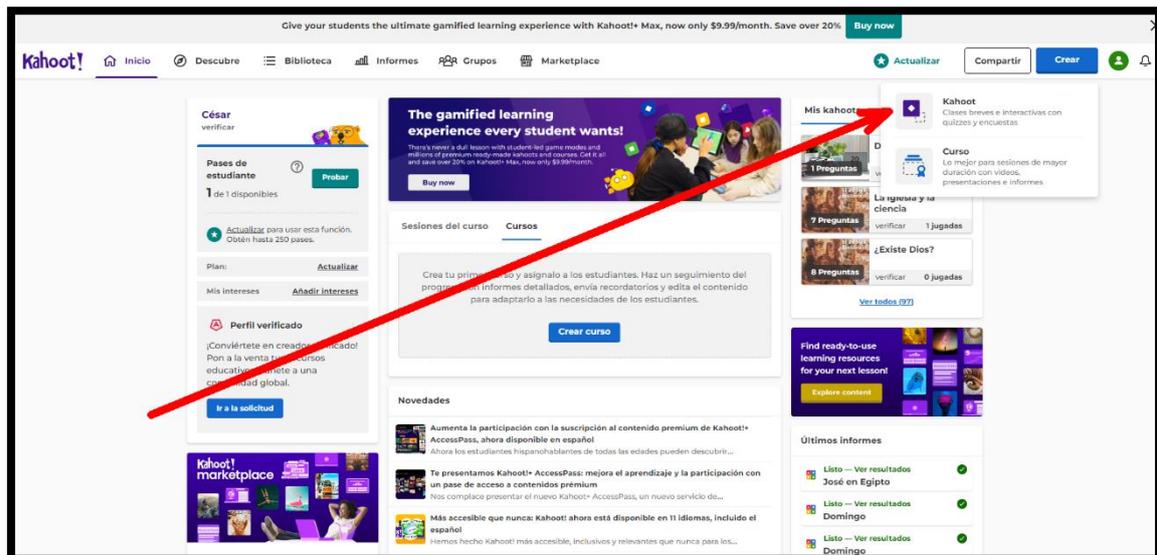
5. A continuación, darle clic al icono de Kahoot.



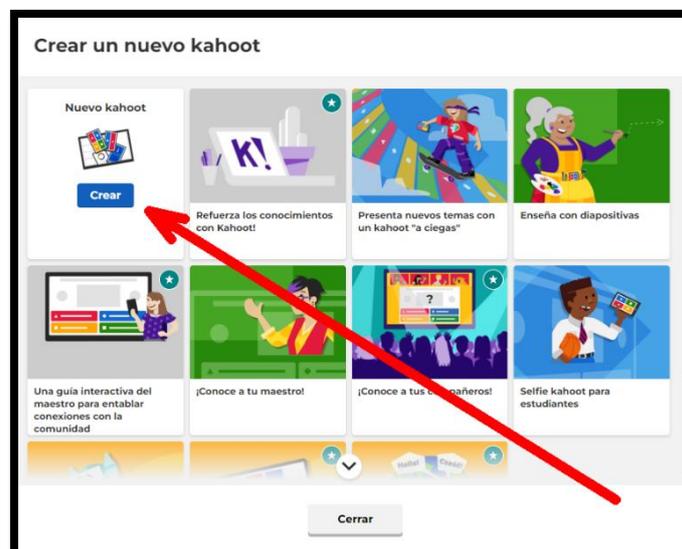
6. Darle clic al ícono crear.



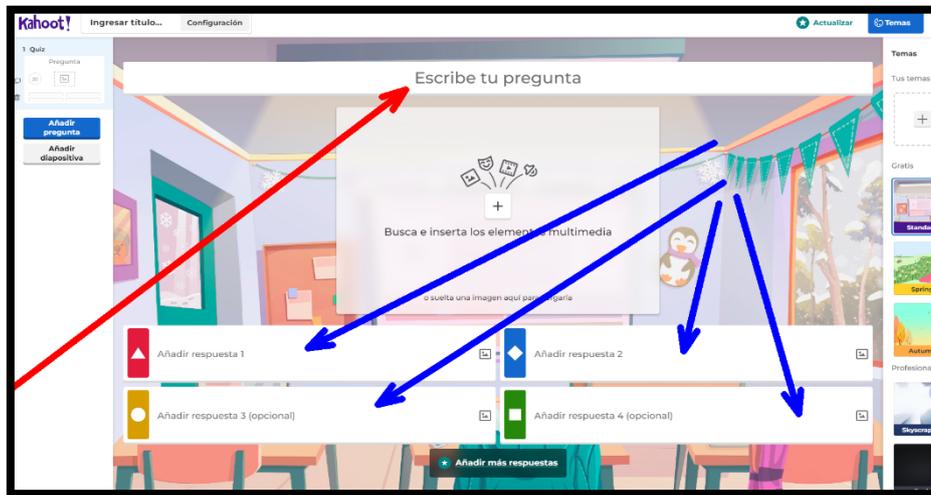
7. Luego, darle clic a la primera opción (Kahoot).



8. A continuación, darle clic a la opción crear.



9. En la parte superior, escribe una pregunta. En la parte inferior, escribe cuatro opciones de respuesta.



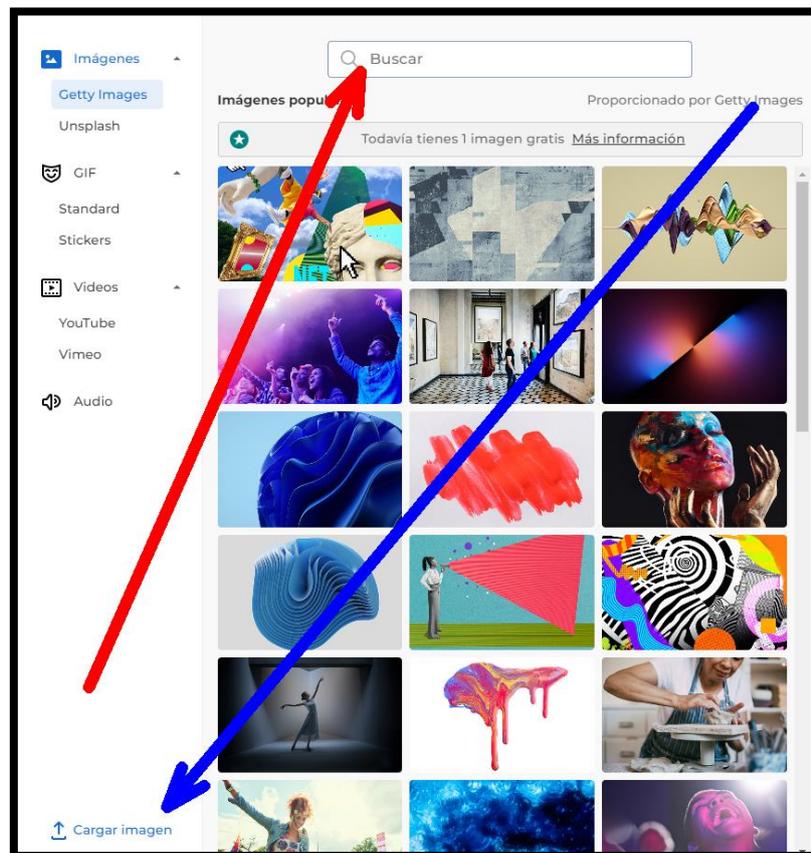
10. Marque con un check la opción correcta. Tal como se indica en el ejemplo.



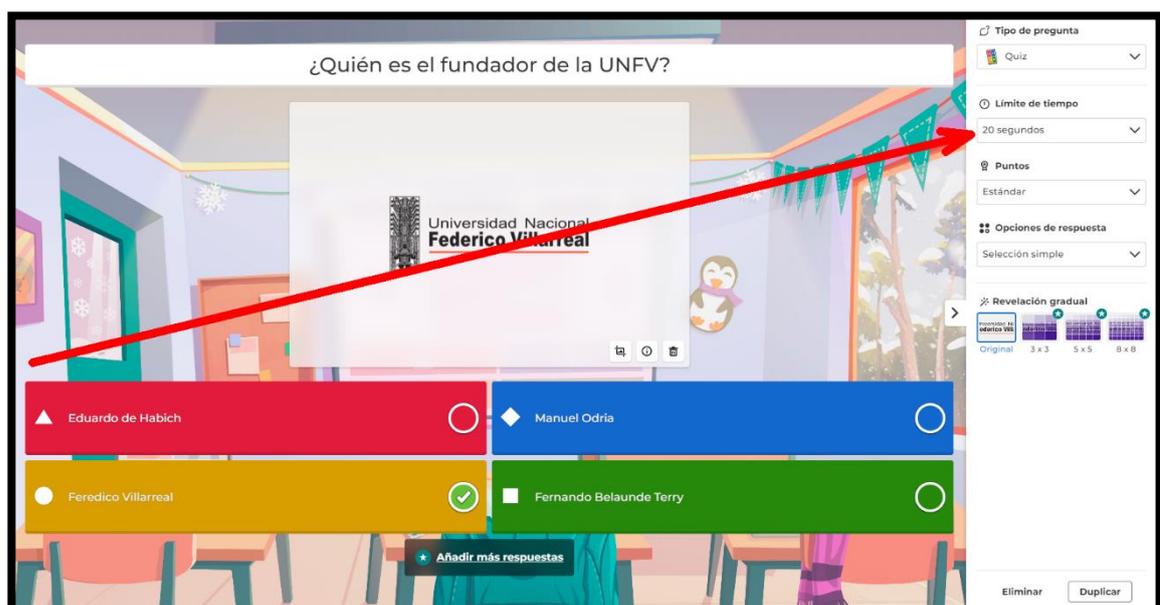
11. Si desea, puede poner una imagen a su pregunta. Darle clic al ícono +



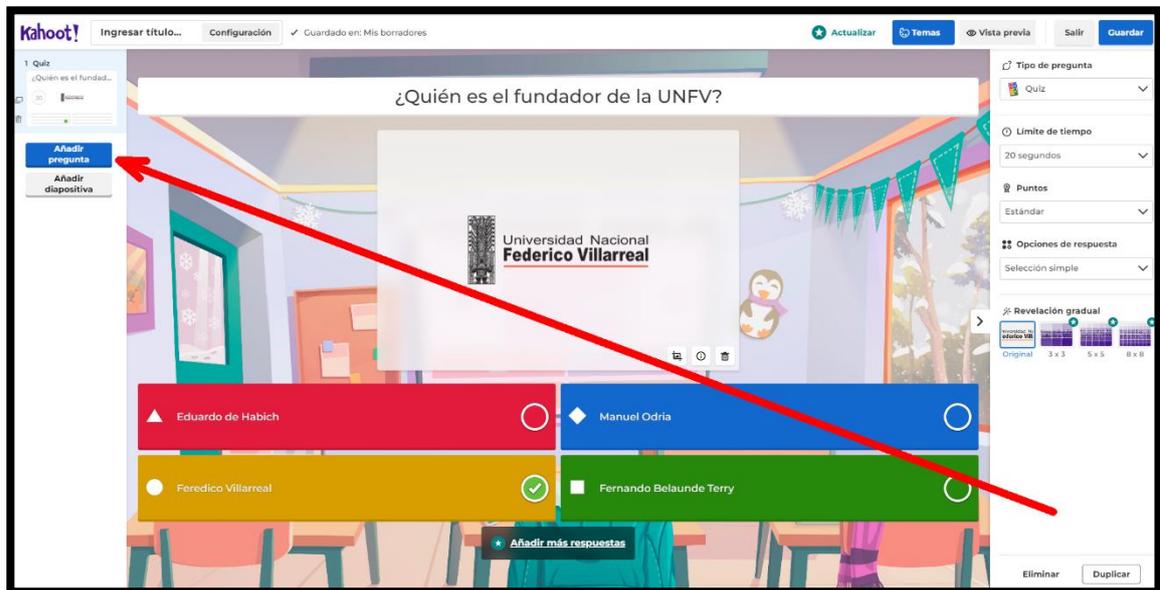
12. Busque la imagen que sea de su agrado en la parte superior. De lo contrario, cargue una imagen que tenga guardada en su computadora, parte inferior.



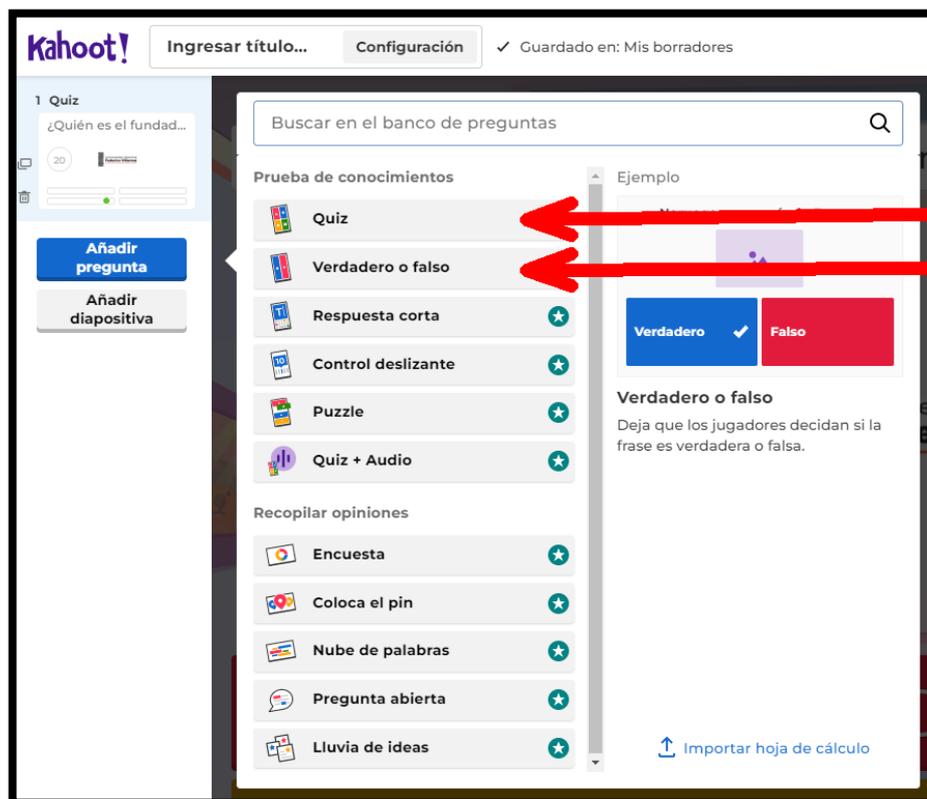
13. Una vez cargada la imagen de su agrado. Puede colocar el tiempo en el cual los estudiantes responderán. Darle clic en límite de tiempo.



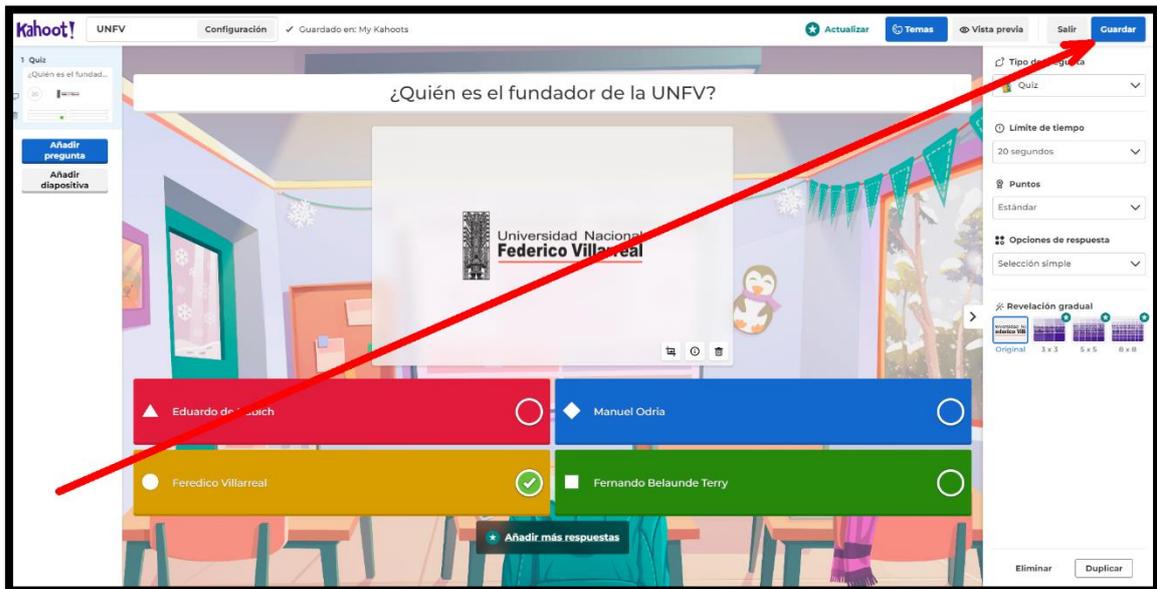
14. Una vez que ya redactó la pregunta, seleccionó una de las cuatro opciones como correcta y colocó una imagen. Puede añadir otra pregunta en el ícono añadir pregunta.



15. Puede elegir cualquiera de las dos opciones: Quiz o Verdadero – falso, ambas son gratuitas.



16. Realice las preguntas que crea necesarias. Luego, guarde los cambios en la opción guardar.



17. Guarde su trabajo con un nombre que pueda recordar. Luego, darle clic en continuar.

The screenshot shows the '¡Añade los últimos detalles!' screen. It asks the user to write a title and description for the kahoot. The title field contains 'UNFV' and the description field is empty. A red arrow points to the title field, and a blue arrow points to the 'Continuar' button.

¡Añade los últimos detalles!

Escribe un título y una descripción para tu kahoot.

Título

UNFV 90

Un título descriptivo dará a los jugadores una idea de lo que se trata el kahoot.

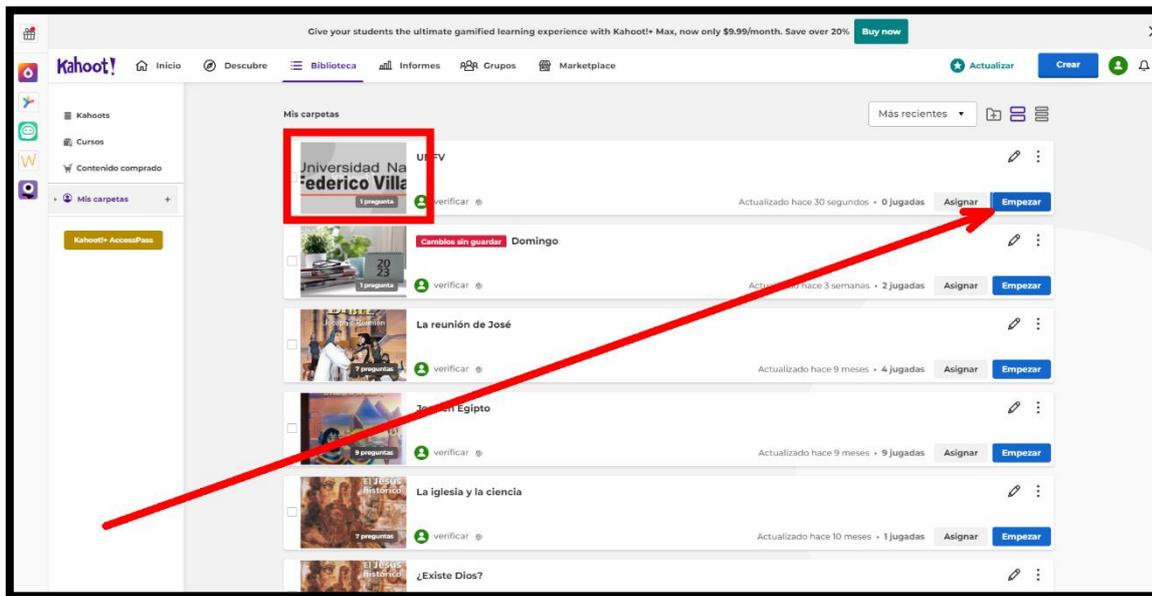
Descripción (Opcional)

500

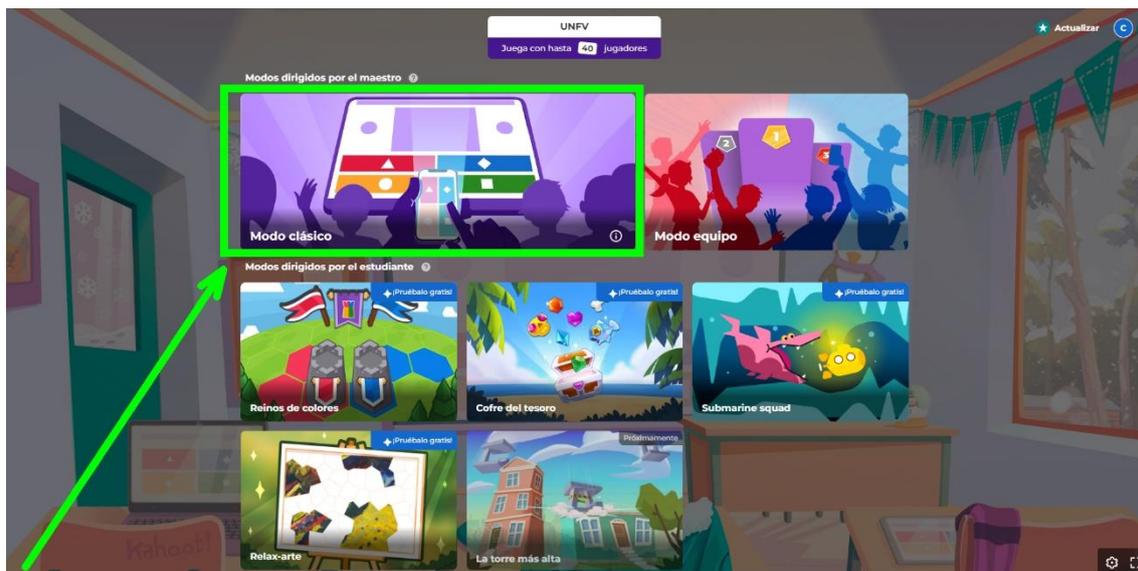
Una buena descripción ayudará a otros usuarios a encontrar tu kahoot.

Cancelar Continuar

18. Ahora, vamos a compartir el Kahoot que hemos creado con nuestros estudiantes. Darle clic a la opción empezar.



19. Puede elegir el modo clásico o el modo equipo. En este caso, se elegirá el modo clásico.



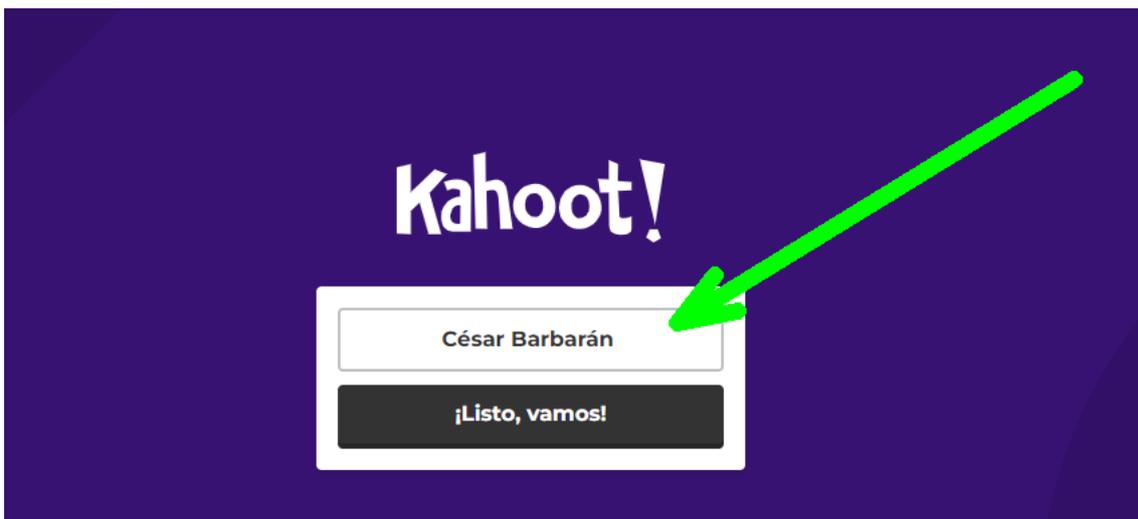
20. A continuación, saldrá el PIN (número de siete cifras). Deberá de compartirlo con los estudiantes.



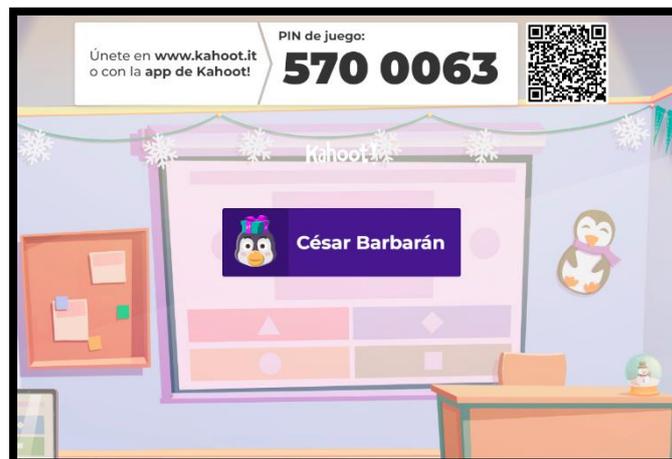
21. El estudiante tendrá la siguiente vista en su ordenador, tablet o celular. Ahí colocará el PIN que usted le mostró. Luego debe darle clic en ingresar



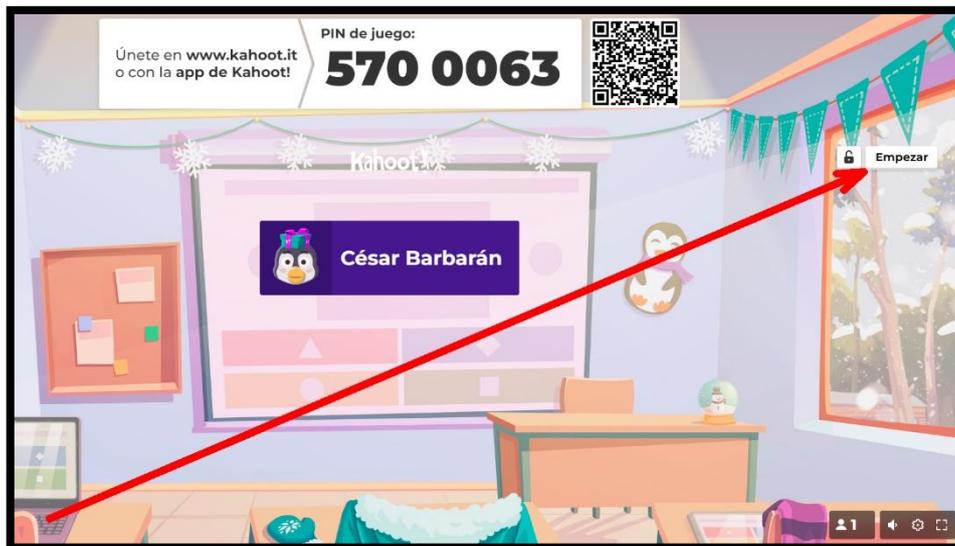
22. A continuación, escribirá su apellido y nombre. Le dará clic en ¡Listo, vamos!



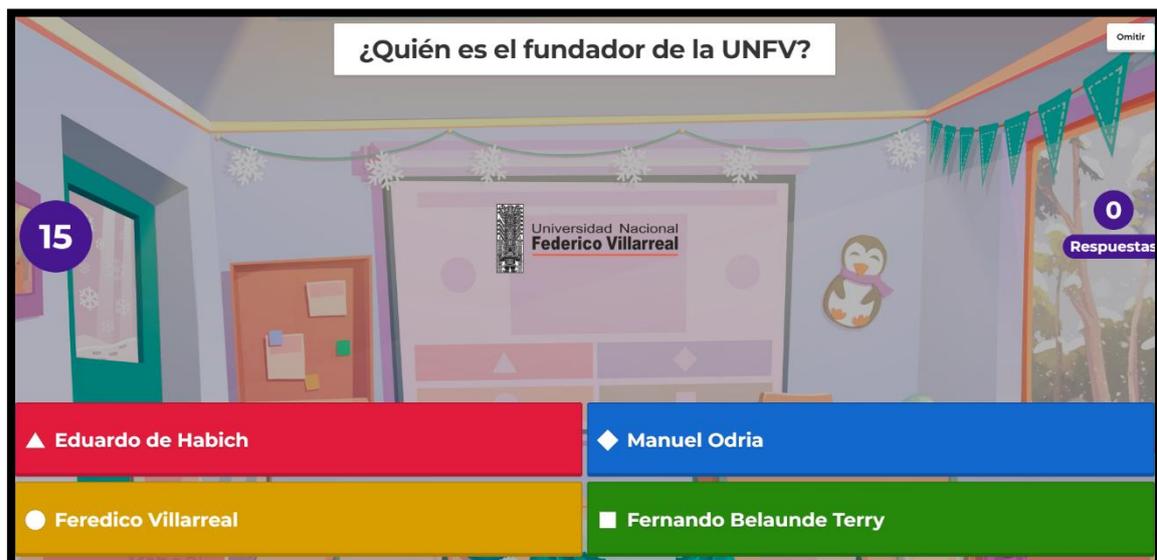
23. En el ordenador del docente, se debe observar los datos del estudiante



24. A continuación, el docente le dará clic en empezar



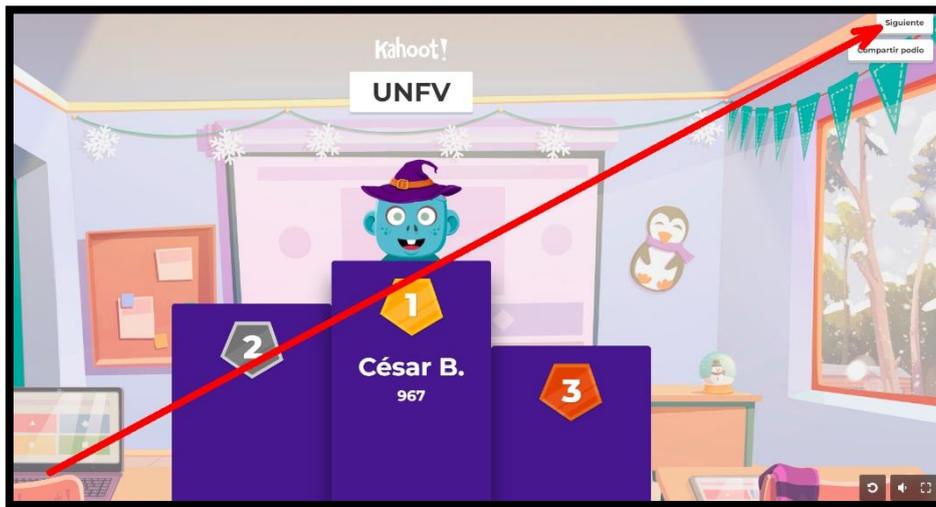
25. El estudiante deberá seleccionar una de las cuatro opciones que crea que es correcta.



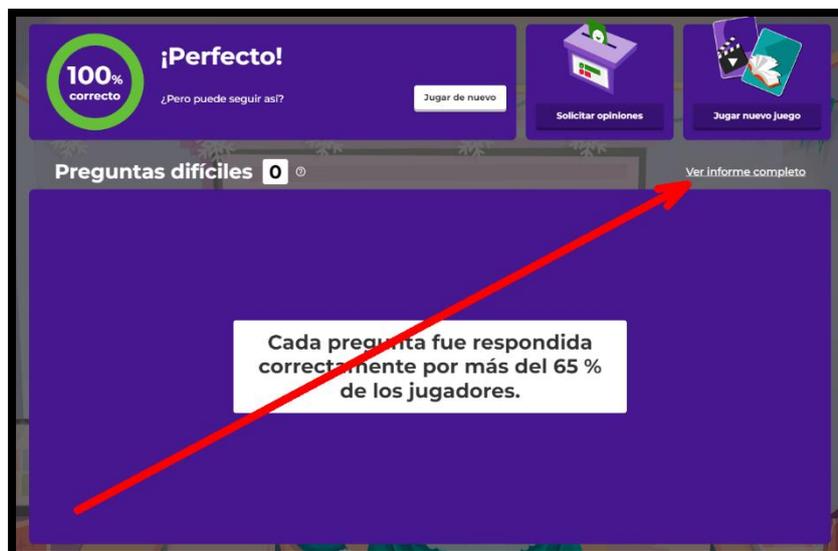
26. Al final de todas las preguntas, aparecerá un podio con los tres primeros lugares.



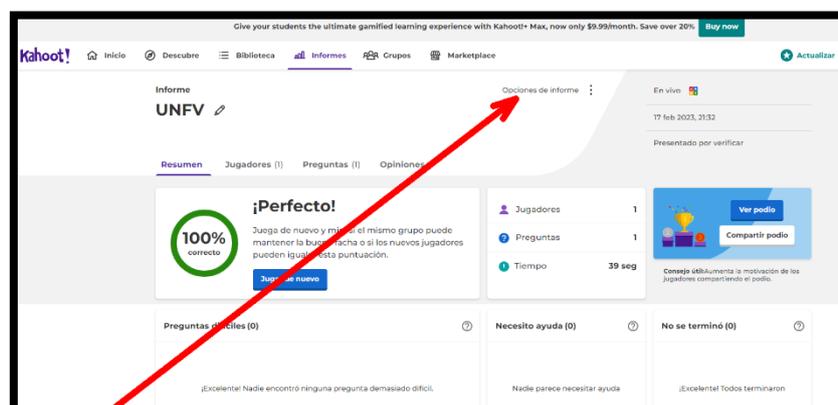
27. Para ver la calificación de todos los estudiantes, debe de darle clic en siguiente



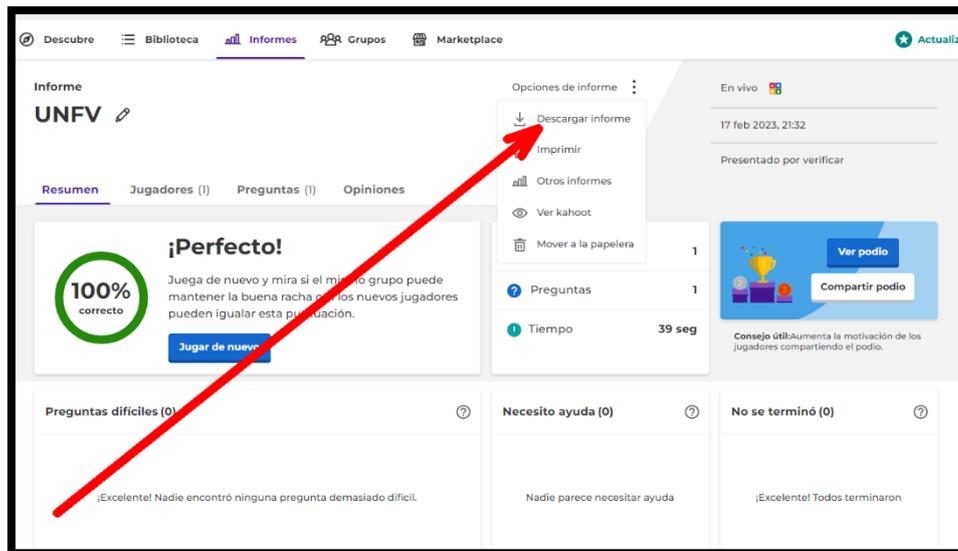
28. Luego, dar clic en ver informe completo



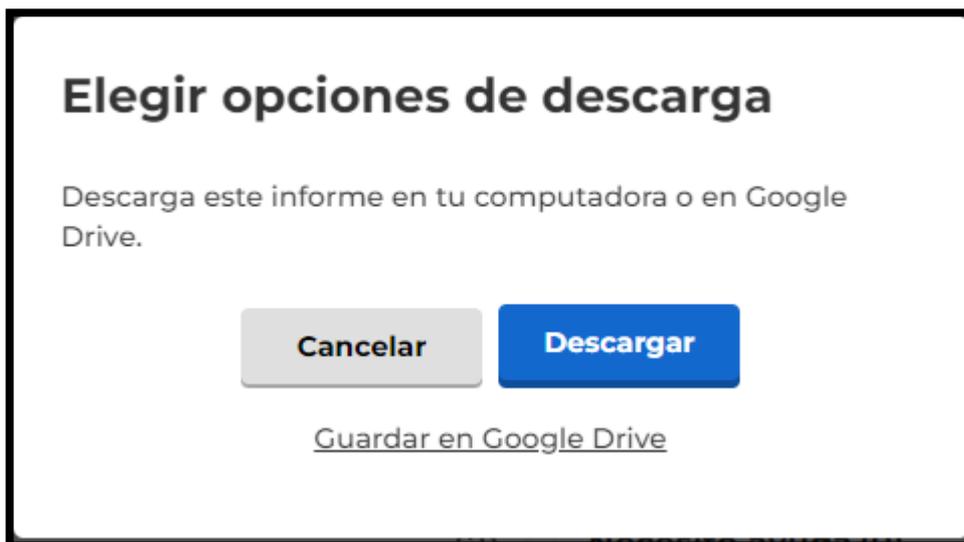
29. A continuación, dar clic en opciones de informe



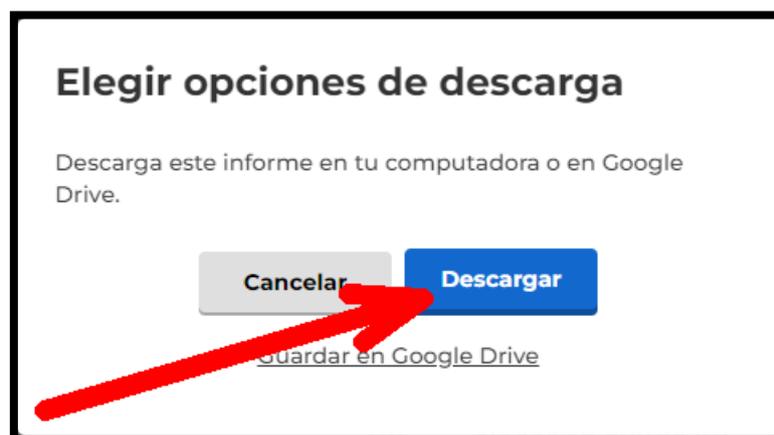
30. Dar clic en descargar informe



31. Puede elegir si desea descargar en su computadora o en Google drive



32. En este manual, lo haremos en descargar en computadora



33. En la parte inferior de su computadora, encontrará la puntuación de todos sus estudiantes en formato Excel.

The screenshot shows the Kahoot! 'Informe' (Report) page for a quiz titled 'UNFV'. The page displays a '¡Perfecto!' (Perfect!) message with a '100% correcto' (100% correct) badge. Below this, there are statistics for 'Jugadores' (Players), 'Preguntas' (Questions), and 'Tiempo' (Time). At the bottom of the page, a red arrow points to the 'Final Scores' tab in the bottom navigation bar.

34. Encontrará las calificaciones de sus estudiantes en la hoja final scores

The screenshot shows an Excel spreadsheet titled 'UNFV' with the following data:

Rank	Player	Total Score (points)	Correct Answers	Incorrect Answers
1	César B.	967	1	0

A red arrow points from the top right towards the bottom left, indicating the location of the 'Final Scores' tab in the bottom navigation bar.

35. Finalmente, cierre sesión para que nadie tenga acceso a su información. Dele clic en el icono de la persona

The screenshot shows the Kahoot! 'Informe' (Report) page for a quiz titled 'UNFV'. The page displays a '¡Perfecto!' (Perfect!) message with a '100% correcto' (100% correct) badge. Below this, there are statistics for 'Jugadores' (Players), 'Preguntas' (Questions), and 'Tiempo' (Time). At the top right corner, a red arrow points to the user profile icon.