



**INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO**

**PLATAFORMA KAHOOT Y MOTIVACIÓN PARA EL
DESEMPEÑO PEDAGÓGICO DE DOCENTES DE
EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR DE UN COLEGIO
PRIVADO, AREQUIPA 2022**

**PRESENTADA POR
MARCOS ANTONIO SÁNCHEZ PACHECO**

**ASESOR
CÉSAR HERMINIO CAPILLO CHÁVEZ**

**TESIS
PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN CON
MENCIÓN EN DOCENCIA VIRTUAL**

**LIMA – PERÚ
2023**



CC BY-NC-ND

Reconocimiento – No comercial – Sin obra derivada

El autor sólo permite que se pueda descargar esta obra y compartirla con otras personas, siempre que se reconozca su autoría, pero no se puede cambiar de ninguna manera ni se puede utilizar comercialmente.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



**INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE EDUCACIÓN
SECCIÓN DE POSGRADO**

**PLATAFORMA KAHOOT Y MOTIVACIÓN PARA EL DESEMPEÑO
PEDAGÓGICO DE DOCENTES DE EDUCACIÓN BÁSICA
REGULAR DE UN COLEGIO PRIVADO, AREQUIPA 2022**

**TESIS PARA OPTAR
EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN CON
MENCIÓN EN DOCENCIA VIRTUAL**

**PRESENTADO POR:
MARCOS ANTONIO SÁNCHEZ PACHECO**

**ASESOR:
DR. CÉSAR HERMINIO CAPILLO CHÁVEZ**

LIMA, PERÚ

2023

**PLATAFORMA KAHOOT Y MOTIVACIÓN PARA EL DESEMPEÑO
PEDAGÓGICO DE DOCENTES DE EDUCACIÓN BÁSICA
REGULAR DE UN COLEGIO PRIVADO, AREQUIPA 2022**

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO**ASESOR:**

Dr. César Herminio Capillo Chávez

PRESIDENTE DEL JURADO:

Dr. Ángel Salvatierra Melgar

MIEMBROS DEL JURADO:

Dr. Edwin Barrios Valer

Dr. Emilio Augusto Rosario Pacahuala

DEDICATORIA

A Dios, por darme un poco de sabiduría,
paciencia, fortaleza y comprensión.

A mi familia, porque ellos fueron el soporte
y confianza en realizar este paso académico, sus
palabras de aliento me dieron el sostén en este
camino para no decaer y continuar en el camino
al logro de este grado académico.

Muchas gracias a todos.

AGRADECIMIENTOS

A mi asesor Dr. Cesar Capillo, por la atención, recomendaciones y acompañamiento en este camino hacia el descubrimiento y elaboración de un nuevo conocimiento mediante esta investigación.

A las personas que intervinieron en esta investigación para lograr concretarse, especialmente a la facilidad que me dio la institución educativa para la viabilidad de esta investigación.

ÍNDICE

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTOS	v
ÍNDICE	vi
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE FIGURAS	xi
RESUMEN	xii
ABSTRACT	xiii
INTRODUCCIÓN	2
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	6
1.1. Antecedentes de la investigación	6
1.1.1 <i>Antecedentes nacionales</i>	6
1.1.2 <i>Antecedentes internacionales</i>	8
1.2. Bases teóricas	10
1.2.1 <i>Variable: Uso de Kahoot</i>	10
Dimensiones de la variable	11
Kahoot:	13
Kahoot como gamificador	13
Funcionamiento	13
Tipos de Kahoot	13
1.2.2. <i>Variable: Motivación en el aprendizaje</i>	17

Dimensiones de la variable	18
Motivación Intrínseca	18
1.3. Definición de términos básicos	21
CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES	23
2.1. Formulación de hipótesis principal y derivadas	23
2.1.1. <i>Hipótesis principal</i>	23
2.1.2. <i>Hipótesis específicas</i>	23
2.2. Variables y definición operacional	23
2.2.1 <i>Variable 1: Plataforma Kahoot</i>	23
2.2.2 <i>Variable 2: La motivación</i>	26
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	28
3.1. Diseño Metodológico	28
3.2. Diseño muestral	29
3.3 Técnicas de recolección de datos	30
3.3.1 <i>Cuestionario de la Variable Plataforma Kahoot</i>	30
3.3.2 <i>Cuestionario de la Variable La Motivación</i>	31
3.3.3 <i>Validez del instrumento</i>	32
3.4 Técnicas Estadísticas para el Procesamiento de la Información	33
3.5. Aspectos éticos	33
CAPÍTULO IV: RESULTADOS	35
4.1 Resultados descriptivos	35
4.2 Comprobación de Hipótesis	44
4.2.2 <i>Hipótesis Específicas</i>	46

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN	50
CONCLUSIONES	54
RECOMENDACIONES	55
FUENTES DE INFORMACIÓN	56
ANEXOS:	1

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Variable Plataforma Kahoot	24
Tabla 2 Operacionalización de la variable motivación de desempeño pedagógico	26
Tabla 3 Validez por jueces expertos	32
Tabla 4 Confiabilidad del instrumento	32
Tabla 5 Distribución de frecuencias de los niveles hacia el uso de la Plataforma Kahoot en los docentes de una institución privada de Educación Básica Regular.	35
Tabla 6 Distribución de frecuencias de los niveles Interactividad hacia la plataforma Kahoot en los docentes de una institución privada de Educación Básica Regular.....	36
Tabla 7 Distribución de frecuencias de los niveles Flexibilidad hacia la plataforma Kahoot en los docentes de una institución privada de Educación Básica Regular.	37
Tabla 8 Distribución de frecuencias de los niveles como Recurso Virtual hacia la plataforma Kahoot en los docentes de una institución privada de Educación Básica Regular.	38
Tabla 9 Distribución de frecuencias de los niveles de Acción Formativa hacia la plataforma Kahoot en los docentes de una institución privada de Educación Básica Regular.	39
Tabla 10 Distribución de frecuencias de los niveles de Motivación hacia el desempeño pedagógico en los docentes de una institución privada de Educación Básica Regular.	40
Tabla 11 Distribución de frecuencias de los niveles de Motivación Intrínseca hacia el desempeño pedagógico en los docentes de una institución privada de Educación Básica Regular.	41
Tabla 12 Distribución de frecuencias de Motivación Extrínseca hacia el desempeño pedagógico en los docentes de una institución privada de Educación Básica Regular.	42
Tabla 13 Descripción de la relación entre la Plataforma Kahoot y la Motivación en el desempeño pedagógico.....	44
Tabla 14 Correlación de Spearman entre la Plataforma Kahoot y la Motivación en el desempeño pedagógico.....	45

Tabla 15 Descripción de la relación entre la Plataforma Kahoot y la Motivación Intrínseca en el desempeño pedagógico.	46
Tabla 16 Correlación de Spearman entre la Plataforma Kahoot y la Motivación Intrínseca en el desempeño pedagógico.	47
Tabla 17 Descripción de la relación entre la Plataforma Kahoot y la Motivación Extrínseca en el desempeño pedagógico.	48
Tabla 18 Correlación de Spearman entre la Plataforma Kahoot y la Motivación Extrínseca en el desempeño pedagógico.	49

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Gráfica del nivel correlacional	29
Figura 2. Niveles hacia el uso de la Plataforma Kahoot.....	35
Figura 3 Niveles Interactividad hacia la plataforma Kahoot.	36
Figura 4 Niveles Flexibilidad hacia la plataforma Kahoot.....	37
Figura 5 Niveles como Recurso Virtual hacia la plataforma Kahoot.....	38
Figura 6 Niveles de Acción Formativa hacia la plataforma Kahoot.	39
Figura 7. Niveles de Motivación hacia el desempeño pedagógico.....	40
Figura 8 Niveles de Motivación Intrínseca hacia el desempeño pedagógico.	41
Figura 9. Niveles de Motivación Extrínseca hacia el desempeño pedagógico.	42

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la relación de la Plataforma Kahoot en la motivación para el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular de un colegio privado, Arequipa 2022. El enfoque es cuantitativo, de tipo aplicada y diseño correlacional. La muestra se determinó con 40 docentes de educación básica regular de un colegio privado, en donde se recolectaron los datos representativos. El instrumento para la recolección de datos utilizado fue el cuestionario de tipo Likert para las variables Plataforma Kahoot y motivación para el desempeño pedagógico, siendo validado mediante el juicio de expertos y con una confiabilidad mediante el Alfa de Cronbach con valores $\alpha = 0,953$ para la primera variable y $\alpha = 0,977$ para la segunda variable. Los resultados evidenciaron que existe una correlación positiva ($Rho = 0,891$) y significativa ($p - \text{valor} = 0.000 < 0.05$) entre la Plataforma Kahoot en la motivación para el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular de un colegio privado. Es decir, que a mayor uso de la Plataforma Kahoot mayor motivación para el desempeño pedagógico.

Palabras claves: Kahoot; motivación; intrínseca, extrínseca; plataforma.

ABSTRACT

The objective of this research was to determine the relationship of the Kahoot platform in the Motivation for the pedagogical performance of teachers of regular basic education of a private school, Arequipa 2022. The type was quantitative approach, applied type and correlational level. The study sample was 40 regular basic education teachers from a private school, where representative data was collected. The instrument for data collection was a Likert-Type questionnaire for Kahoot platform and Motivation for the pedagogical performance, being validated through expert judgment and with reliability through Cronbach's Alpha with values of $\alpha = 0,953$ for the first variable and $\alpha = 0,977$ for the second variable. The results demonstrated the existence of a positive ($Rho = 0,891$) and significant correlation ($p - value = 0.000 < 0.05$) between Kahoot platform and Motivation for the pedagogical performance.

Key words: Kahoot; motivation; intrinsic; extrinsic; platform.

NOMBRE DEL TRABAJO

**PLATAFORMA KAHOOT Y MOTIVACIÓN
PARA EL DESEMPEÑO PEDAGÓGICO DE
DOCENTES DE EDUCACIÓN BÁSICA REG
ULAR**

AUTOR

**MARCOS ANTONIO SÁNCHEZ PACHEC
O**

RECUENTO DE PALABRAS

21941 Words

RECUENTO DE CARACTERES

122113 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

130 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

1014.7KB

FECHA DE ENTREGA

May 1, 2023 8:15 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

May 1, 2023 8:17 PM GMT-5

● **17% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 15% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 14% Base de datos de trabajos entregados
- 4% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Material citado
- Fuentes excluidas manualmente
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)

DECLARACIÓN JURADA

Yo, Marcos Antonio Sánchez Pacheco, estudiante del instituto para la Calidad de la Educación USMP(Virtual) de la Universidad de San Martín de Porres DECLARO BAJO JURAMENTO que todos los datos e información que acompañan a la Tesis o Trabajo de Investigación titulado "PLATAFORMA KAHOOT Y MOTIVACIÓN PARA EL DESEMPEÑO PEDAGÓGICO DE DOCENTES DE EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR DE UN COLEGIO PRIVADO, AREQUIPA 2022. " :

1. Son de mi autoría
2. El presente Trabajo de Investigación / Tesis no ha sido plagiado ni total,ni parcialmente.
3. El Trabajo de Investigación / Tesis no ha sido publicado ni presentado anteriormente.
4. Los resultados de la investigación son verídicos. No han sido falsificados, duplicados, copiados, ni adulterados.

De identificarse alguna de las irregularidades señaladas en la presente declaración jurada; asumo las consecuencias y las sanciones a que dieran lugar, sometiéndome a las autoridades pertinentes.

Lima, 02 de mayo de 2023



.....
Firma del Estudiante
DNI: 70365579

INTRODUCCIÓN

El estar centrado en formar personas que no experimenten la virtualidad, cumplir con las horas de dictado sin saber cuánto aprendieron los estudiantes, enseñar lo programado sin ser flexibles y aún más debido a la pandemia hace que se vuelva rígida la educación por cumplir lo propuesto por el docente (Valenzuela, 2020). El dictar clases de manera virtual sin tomar en cuenta que la pandemia (COVID-19) afecta emocionalmente; causando que su rendimiento caiga al enfrentar nuevas situaciones problemáticas que le son planteadas durante la sesión (Rivas y Aviles, 2020).

Además, durante el año 2020 existe un 9% (19 mil) de alumnos de Arequipa que aún no se contactaron ni conectado a la educación a distancia (Gerencia Regional de Educación-Arequipa, 2020). Asimismo, para el año 2021, donde se encontró que entre el 1% y el 5% de sus estudiantes no habían sido contactados (momento que se tomó la encuesta), continuando la preocupación (Gerencia Regional de Educación-Arequipa, 2021). A nivel nacional en el año 2021 se tiene el registro de 124,533 estudiantes interrumpieron sus estudios, siendo un reto volver a reinsertarlos y aún más la recuperación de los aprendizajes básicos que se pierden (Corresponsales Escolares, 2022).

Perder el año escolar debido al bajo rendimiento escolar (Naciones Unidas, 2020), no contar con las herramientas tecnológicas para aprender y afrontarlo de manera remota sin motivación hace que la enseñanza se convierta en rutina (pasando las clases de manera tradicional presencial a una tradicional virtual); generando una cátedra más que un

aprendizaje significativo. Los alumnos se vuelven almacenes de información, cayendo en el aburrimiento y dejando las clases por la monotonía o su bajo rendimiento escolar, derivando a una frustración frente al estudio o deserción (Vanegas, 2020).

Ya estamos en una época donde la tecnología y la era digital es utilizada constantemente, pero sin la explotación que deberíamos darle. Utilizamos el internet en empresas o escuelas, poseemos herramientas con conexión síncrona y asíncrona, utilizamos dispositivos inteligentes, nos comunicamos, producimos o almacenamos información en la nube siendo estas características de lo que cada vez estamos viviendo en la globalización (Martínez et. al, 2016) y que ahora con la situación en la que vivimos ha generado que nos sintamos más involucrados con la actualización y aplicación de estas herramientas para producir un avance en este proceso de aprendizaje. El Estado peruano ha mostrado un gran interés por mejorar las competencias en digitalización a los docentes para que sus estudiantes puedan tener un mejor desempeño escolar, pero aún se muestra la deficiencia tanto en infraestructura, tecnología y conectividad. Tenemos muchos años implementando cambios en el perfil docente, solicitando que sea competente en el manejo de la tecnología de la información dentro como fuera del aula, aún más debido a la situación sanitaria que se está viviendo (Rangel, 2015). Estas carencias y dificultades generan ciertas limitaciones en los docentes no capacitados; asimismo, en los estudiantes que no están capacitados se halla una pobreza de acceso web, pasando de un aprendizaje presencial en reemplazo por la experiencia virtual que aún les cuesta acostumbrarse.

Los maestros necesitamos estar capacitados y actualizados con la tecnología que utilizamos diariamente; adaptar nuestras sesiones a diversas herramientas de gamificación, en este caso Kahoot, es actuar de manera directa en el comportamiento y la motivación de una persona, a través de la mecánica de juegos, pero con un fin educativo para mejorar competencias o habilidades de manera gradual, con mayor atención y aprendizaje; además de que nos permite una interconectividad desde cualquier lugar, eliminando la dependencia de tiempo o espacio (Olmos, 2017). Esta investigación es elegida; ya que, en las investigaciones previas encontramos que tenemos las variables motivación y utilización de

Kahoot, pero desde la perspectiva de alumnos o padres de familia, mas no de docentes que se encargan de preparar la clase y la herramienta gamificadora para que el aprendizaje sea didáctico, interactivo, motivador e involucrando a los estudiantes con su aprendizaje. La tecnología a utilizar constantemente mejora, por lo que necesitamos estar desarrollando capacidades y habilidades para el manejo de estas y su integración a las clases diarias.

De esta forma da pie al problema de estudio ¿De qué manera la plataforma Kahoot se relaciona con la motivación para el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular de un colegio privado, Arequipa 2022?

Además, se tuvo en cuenta determinados problemas específicos que guardan relación y tienen que analizarse, estos son ¿De qué manera la plataforma Kahoot se relaciona con la motivación intrínseca para el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular de un colegio privado, Arequipa 2022? y ¿De qué manera la plataforma Kahoot se relaciona con la motivación extrínseca para el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular de un colegio privado, Arequipa 2022?

A raíz de estos problemas se delimitó el objetivo general: Determinar de qué manera la plataforma Kahoot se relaciona con la motivación para el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular de un colegio privado, Arequipa 2022.

Asimismo, se plantearon los objetivos específicos que son: Determinar de qué manera la plataforma Kahoot se relaciona con la motivación intrínseca para el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular de un colegio privado, Arequipa 2022 y Determinar de qué manera la plataforma Kahoot se relaciona con la motivación extrínseca para el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular de un colegio privado, Arequipa 2022.

Para desarrollar la investigación en el campo no se tuvo limitantes, por el contrario, se tuvo el respaldo y apoyo en cuanto a la logística y acceso a información que pudieron brindarnos las autoridades, así como los docentes que fueron sujetos de investigación.

Por otro lado, se logra concluir con la investigación que la Plataforma Kahoot influye significativamente en la motivación de desempeño pedagógico de los docentes de una

institución educativa privada de educación básica regular, Arequipa,2022. Teniendo en cuenta que este recurso virtual ha sido importante en su funcionamiento de aplicación para poder motivar a los estudiantes y que estos puedan alcanzar los objetivos que se trazan en cada una de las actividades pedagógicas, alentándolos tanto intrínseca, así como extrínsecamente para realizar sus actividades significativamente.

Esta investigación se desarrolló a través del diseño no experimental, el tipo fue aplicado, con un enfoque cuantitativo y nivel correlacional. Por otra parte, la elaboración de los instrumentos fue en base a cuestionarios de ambas variables estudiadas, estas tuvieron validación por medio del juicio de expertos y una confiabilidad a través de pruebas estadísticas, siendo fundamentales en los resultados.

La presente investigación comprende 5 capítulos que están distribuidos de la siguiente manera. Capítulo I nos presenta el marco teórico, con los antecedentes nacionales e Internacionales de la investigación, además, discusión de las variables a investigar y su definición de términos básico. Capítulo II se formula la hipótesis, teniendo en cuenta la general y específica; así como la definición operacional de variables. Capítulo III nos muestra los métodos de investigación, considerando el diseño metodológico y de muestras, los métodos de recolección de datos, así como estadísticos para procesar la información y los aspectos éticos. Capítulo IV muestra los resultados y descubrimientos en base a la hipótesis. Capítulo V acerca de la discusión en contraste a los antecedentes en estudio. Para finalizar, se muestran las conclusiones, recomendación, fuentes de información y los anexos de la investigación.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes de la investigación

1.1.1 Antecedentes nacionales

En el primer trabajo que corresponde a Álvarez (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”. Para obtener el grado académico de Magister en integración e innovación educativa de las tecnologías de la información y de la comunicación; en esta investigación se estudió la autodeterminación, la motivación intrínseca como extrínseca frente al rendimiento escolar. La investigación cuantitativa, de nivel correlacional y aplicándose la técnica de encuesta y el instrumento fue la escala de Likert. Su objetivo fue determinar la actitud y motivación hacia Kahoot en cuanto al rendimiento escolar, se aplicó a 180 estudiantes del cuarto ciclo de carrera, siendo a través de cuestionarios. Se concluyó que se relaciona positivamente la relación de estudiante y Kahoot; además que el rendimiento escolar mejoró su relación de manera positiva.

En el segundo trabajo que corresponde a Salazar (2021) “Influencia de la metodología de enseñanza en el rendimiento académico y motivación de los estudiantes del curso de Geometría y Trigonometría del ciclo Introdutorio de la facultad de Ingeniería y Arquitectura de la Universidad de Piura, 2019”. Para obtener el grado de Magister en Educación con mención en Psicopedagogía, donde se estudió las influencias de la metodología de enseñar

en cuanto el rendimiento escolar y la motivación de los estudiantes, además se comparó la metodología tradicional y una activa (uso de herramientas TICs). Esta investigación fue cuasiexperimental descriptiva y su población fue representada por 360 estudiantes de la facultad de Ingeniería y Arquitectura de la Universidad de Piura. Su objetivo fue detallar cómo influye la manera de enseñar en el rendimiento y motivación de los estudiantes de pre grado; concluyendo en su investigación que influye mucho la motivación intrínseca, donde 93% de los estudiantes se mostró satisfecho al aprender al usar métodos que generen emociones, participan de las actividades revisando la clase previamente, utilizan conceptos y son capaces de resolver diversas situaciones. Mientras que los no motivados o poco, no están satisfechos o no entienden la utilidad de su aplicación o uso de talleres. En el proceso de enseñanza y aprendizaje deben existir situaciones coherentes en cuanto su realidad y la capacitación del maestro, también la motivación dependerá de la predisposición del estudiante.

En el tercer trabajo de Anicama (2020) “Influencia de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de la Universidad Autónoma del Perú semestre 2019-I”. Presentó esta investigación para optar por el grado de Maestro en Educación con mención en informática y tecnología educativa. El diseño metodológico fue cuasiexperimental de enfoque cuantitativo, de tipo aplicada; la cual estuvo conformada por 60 estudiantes de la Universidad Autónoma del Perú, siendo el instrumento la observación y se evaluó en un instrumento que consta de 10 preguntas. Esta tesis profundizó en la influencia que puede tener la gamificación en el rendimiento escolar de los estudiantes de pre grado, además identificó la influencia que puede tener la recompensa, la dinámica de la competencia y la solidaridad en el rendimiento en los estudiantes. Pudo concluir en que la gamificación influye en los estudiantes y su rendimiento, además que los estudiantes tenían información o saberes previos aumentando y mejorando los conocimientos, en cuanto a la competencia se vio que aumentó, pero para mejorar el rendimiento de aprendizaje.

En el cuarto trabajo de Peña (2020) “El uso de Kahoot como herramienta virtual y el aprendizaje de la robótica en estudiantes de mecatrónica de un Instituto Superior

Tecnológico”. Para optar por el grado de Maestro en Educación con mención en Docencia e investigación Universitaria; siendo de diseño metodológico cuantitativo, de diseño no experimental de tipo correlacional y siendo 110 estudiantes de Mecatrónica; donde profundizó si existe una relación entre que el uso de Kahoot (herramienta digital) y el aprender robótica en los estudiantes de pre grado, además qué relación existe entre su uso y los conocimientos mecánicos, electrónicos e informáticos. Concluyendo que, sí existe una relación entre ambas variables con lo que Kahoot se relaciona con el aprendizaje, aportando en los sistemas mecánicos, electrónicos e informáticos en la robótica.

1.1.2 Antecedentes internacionales

El primer trabajo corresponde a Loján (2017) quien realizó la investigación “Patrones de Gamificación y juego serios, aplicados a la educación” como trabajo de Maestría en Informática Educativa. En este trabajo se reflejaron las habilidades y destrezas de los alumnos en cuanto al aprendizaje a través de la aplicación de gamificación en el aula; asimismo el conductismo, el modelo naturalista, progresista o cognitivo como medios de aprendizaje de los estudiantes. El objetivo fue determinar la incidencia de los juegos en la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de Psicología, además de identificar el impacto, factores a influir e implementar soluciones. Para poder recoger datos se utilizaron encuestas-cuestionarios a 80 estudiantes; El enfoque de investigación fue cualitativo y cuantitativo, de tipo experimental que se desarrolla en el campo, exploratoria descriptiva y correlacional; concluyendo que los juegos serios permiten reforzar los conocimientos aprendidos, generando una clase activa, dinámica y significativa; asimismo, los estudiantes sienten que aprenderán mejor con esta herramienta.

En el segundo trabajo que corresponde a Mercader (2018) “Las tecnologías digitales en la docencia universitaria. Barreras para su integración”; para optar por el grado de Doctor en Educación. La metodología fue cuantitativa, el recojo de datos es el cuestionario de respuesta cerrada a través de una entrevista con escala de tipo Likert. Esta investigación profundizó en cuanto a las barreras personales, profesionales, institucional y contextual que

se desarrolla al momento de integrar tecnologías en la escuela, además, cómo es el rol y competencia docente con el uso de las TIC. Tuvo como objetivos diseñar un modelo para explicar las barreras y una propuesta para integrar las tecnologías en los docentes universitarios. Se pudo concluir que hay que realizar un diagnóstico acerca de las herramientas tecnológica para poder quitar estas barreras.

1.2. Bases teóricas

1.2.1 Variable: *Uso de Kahoot*

La gamificación tiene como base componentes de videojuegos, tener claro que guarda una relación más no es un videojuego, como productos, servicios o aplicaciones para que sean más divertidas, atractivas y motivadoras para los estudiantes. Se busca involucrar y motivar con la gamificación para desarrollar habilidades y competencias en los alumnos.

” La gamificación es el uso de elementos de diseño del juego en contextos no relacionados con el juego” (Deterding et. al, 2011, p. 2).

El juego es un programa importante para guiar al alumno por el mundo del conocimiento, al ser de forma amigable se puede despejar y trabajar a través de esfuerzo, concentración, expectativa para cambiar la educación tradicional, utilizando herramientas virtuales para generar motivación de forma creativa para que el aprendizaje sea significativo (Jaume et. al, 2016, p. 36).

Actualmente tenemos la necesidad de incursionar cada vez más en las tecnologías educativas para integrarlos a los procesos educativos; el uso de estas herramientas digitales hace que se propicie una interacción que genera que se comparta información y construir conocimiento a través de la colaboración y colectivo en el que se desarrollan, trabajar de manera ubicua y móvil hace que lo tradicional pase a la investigación-acción (Allueva y Alejandre, 2019).

Gamificación

Se da a través del desarrollo de técnicas al diseñar un juego, para poder enganchar e incentivar a los usuarios en la consecuencia de alcanzar objetivos que trazamos. Asimismo, es llevar la técnica y modo que se encuentran en los juegos a entornos que no tienen una relación directa con estos, pero se intenta solucionar problemas del día a día. La Gamificación es una metodología de instrucciones que lleva la forma de juegos en entornos educativos y profesionales para poder alcanzar resultados y poder mejorarlos. Este es un proceso no

recreativo, pero a través de su ludificación se busca la adquisición de conocimiento del usuario (Gaitán, 2013).

Es poder usar los diversos recursos de juegos (en cuanto al diseño, dinamismo, características, elementos, entre otros) en contextos que no son para la recreación, empleándolos para poder cambiar las actitudes de los usuarios a través de hechos en su motivación. El objetivo es poder alcanzar grandes utilidades que al utilizar herramientas tradicionales muchas veces no logra lo trazado (Fernández et. al, 2014). Es decir la gamificación toma diversas herramientas de los juegos para poder ser utilizados en otras áreas de conocimiento (entre estos salud, administración, negocios, educación, psicología, otros) para convertirlos en situaciones vivientes con favor al dinamismo y lúdicos, para poder utilizar la gamificación como una actividad que los motive, la participación y dedicación de los estudiantes sea mayor y el esfuerzo se refleje en las actividades que el docente va innovando y generando de manera creativa para incentivar el aprendizaje (Jaume et. al, 2016, p 36).

La gamificación también debe ser entendida como una aplicación de sistema, donde estas contengan competencia constructiva, recompensas a alcanzar y poder cuantificar la conducta de los alumnos-jugadores-usuarios en actitudes que no están relacionadas con el juego directamente, como el trabajo en equipo, su productividad, su actitud y aptitud (Woodcock y Johnson, 2017, p 542).

Con estos trabajos y métodos a realizar actividades mediante el juego se puede ir acrecentando la concentración, el esfuerzo individual y la motivación, logrando satisfacer necesidades de reconocimiento que se alcanza al lograr los objetivos, competencia y colaboración entre los participantes (Sánchez, 2015).

Dimensiones de la variable

Acción Formativa

Deben estar dirigidos a los objetivos que se trazan concretamente para el aprendizaje, renovando el compromiso y la motivación de los estudiantes por la interacción entre el docente y el usuario. Toda actividad debe estar planteada de acuerdo a las metas, habilidades de los alumnos y lo que se pretende lograr (Oliva, 2016).

Flexibilidad

Realizar un diagnóstico y especificar los caracteres de los alumnos para poder implementar una actividad en clase, poder perfilarlos e ir resaltando la herramienta que es más adecuada y poder conocer las competencias de los estudiantes para ejercer mayor o menor grado de dificultad de las actividades, para poder generar que los estudiantes estén motivados. Definiendo los objetivos, de manera clara y específica para implementar la gamificación y alcanzar resultados exitosos y positivos.

Interactividad

Crear e innovar el contenido y las actividades, ya que debe ser interactiva, llamativa y rica en cuanto a las características multimedia. Además, estas deben estar creadas con el fin que los alumnos puedan realizarlo muchas veces y poder alcanzar la meta trazada para todos los estudiantes. Esta debe ser vista como un desafío de manera que pueda ir resolviendo y superando las actividades para mejorar sus competencias.

Adherir juegos y mecanismos para ganar puntos o medallas, teniendo relación con los objetivos y alcanzar las metas de aprendizaje

Recursos Virtuales

Son aquellos que contribuyen a la utilización de herramientas didácticas para que puedan contribuir en el desarrollo de competencias y saberes en los alumnos; logrando potencia sus habilidades y despertando su interés en el proceso educativo (audio, video, imágenes, entre otros) (Zambrano et. al, 2021).

Kahoot:

Es una herramienta en línea que fomenta la participación de los estudiantes por medio de una evaluación interactiva. Esta puede ser cuestionario, verdadero y falso, preguntas abiertas para poder evaluar. (Universidad del Pacífico, 2020)

Kahoot como gamificador

Es un recurso que fue creado bajo esta percepción y tiene todos los requisitos de componentes para utilizarlo y alcanzar nuestras metas. Se vale de puntos, posición de los jugadores, mide los logros individuales de los usuarios y permite realizar una retroalimentación, además genera que estén motivados e interactúen entre los estudiantes. Kahoot nos presenta 4 formas de poder implementar esta estrategia en clase: Por debate, encuesta, test y lograr actividades. Otro de los beneficios es que es free (gratuito) y amigable (fácil de utilizar). Conlleva que cualquier persona de diferente edad pueda utilizarlo en diversos contextos (Medjkane, 2019).

Funcionamiento

Se debe tener en cuenta que debemos crear una cuenta, esta es gratuita, ágil y simple. Cuando ya creamos nuestra cuenta podemos crear diferentes Kahoot con temas que necesitamos utilizarlo en clase, de manera ilimitada y gratuita, además existe una que es de pago con ciertos beneficios (Medjkane, 2019).

Tipos de Kahoot

-Test (Quiz): Se utiliza para crear interrogantes y respuestas, dando determinada puntuación a las interrogantes y dando un tiempo para la respuesta. Al concluir cada respuesta nos aparece quien va ganando y su puntaje.

-Debates (discussion): Se genera la conversación a través de cuestiones con respuesta, lo que hace que debatan acerca de esto. No posee un puntaje.

-Ordenar frases (jumble): Permite clasificar las alternativas de manera que pueda ser comprensible.

-Encuestas (survey): Sirven para poder conocer el juicio de los usuarios, las respuestas son de índole abierta, es decir existe lo correcto o error (Medjkane, 2019).

Se debe escoger uno de estos 4 tipos para poder crear nuestro Kahoot, preparando las preguntas, respuestas y tiempo. A estas se le puede agregar imágenes o videos para hacerlo más atractivo, motivador y activo la gamificación. Luego revisar la creación, puede ser publicado de manera privada o pública, donde quedará publicada junto a otros Kahoot que fueron creados y de diversos temas que se aplican (comunicación, inglés, ciencia, matemática, entre otros) (Pérez, 2017).

Para ingresar debemos ingresar a Kahoot.it; para jugar podemos hacerlo de dos formas: compartiendo un enlace e ingresar desde nuestro dispositivo y jugar de manera individual o a través de la generación de un código, Al conectarnos debemos colocar un nombre, en la pizarra se proyectan las preguntas y respuestas mientras que en el dispositivo se visualiza las opciones a marcar puntajes, lo cual genera una competencia para nosotros (Rodríguez, 2017). Al jugar Kahoot este considera tres cosas para emitir el puntaje: Respuesta correcta y menor tiempo en marcar para ganar más puntos, generando una gran competitividad por ganar más puntaje y contestando correctamente.

Tenemos la posibilidad de jugar un Kahoot challenge, se juega de manera individual, pero se pueden visualizar los puntajes, pueden realizarlo en determinado momento y lugar o en uno libre. Los puntajes podemos descargarlos en un Excel para ver los puntajes individuales, respuestas y temporalidad de juego.

Teorías de Aprendizaje y la relación con las TICS

El mundo globalizado nos ha hecho dar cuenta de los cambios que vivimos y el auge que ha recibido en este tiempo de pandemia, donde las herramientas tecnológicas y la

educación han ido de la mano, alcanzando las metas trazadas por los docentes y la escuela y repercutiendo en casa. El acceso libre y permanente a la información y la comunicación con nuestros pares o maestros por medio de la tecnología se ha hecho y fomentado con gran potencia que ha generado un aprendizaje colaborativo y ha permitido que se logren nuevos aprendizajes. Esta investigación guarda relación con el conectivismo, constructivismo y el Aprendizaje basado en juegos, siendo los cimientos de la actual formación y caracterizada por la tecnología y mejorando tanto el rendimiento escolar, así como su motivación y su construcción de aprendizaje.

Constructivismo

Parte de la autonomía que posee los estudiantes, de manera que vaya estableciendo relación de los conocimientos, construyendo sus saberes de manera activa y no limitando a ser un receptor de conocimientos. Guarda relación con Piaget y Vigotsky, ya que ambos coinciden en la importancia de la construcción del aprendizaje por parte del estudiante a la hora de aprender (Barriga y Hernández, 2015). Además, es una percepción propia del aprendizaje, en aspectos cognitivos y afectivos, siendo una autoconstrucción de su vida diaria y experiencias, haciéndola propias para mejorar e innovar lo ya aprendido (Carretero, 1997).

Esta es una autoconstrucción del aprendiz o del hombre, que a través del percibimiento de la realidad recolecta, cambia e informa de manera que se junten los nuevos con antiguos conocimientos. El alumno tiene ingreso a los datos que el maestro comparte, ampliando sus saberes y favoreciendo a la adaptación y construcción de lo que aprende (Ortiz, 2015).

Conectivismo

Siemens (2010), No pensó en el gran desencadenamiento que generaría el uso de tecnología ni la evolución acelerada de las TICs para poder lograr metas, conexión, construcción y obtener un nuevo saber. Además, hace énfasis en que su integración es a partir del caos, de las redes, la complejidad que es la organización. El docente es el encargado y responsable de poder fomentar en los alumnos que puedan alcanzar las metas, pero no a través de una educación tradicional, si no complementando con las TICs, el internet y las herramientas de las diversas Webs. Generando que se obtenga mejor interacción y oportunidad de accesibilidad al saber (Salazar, 2014).

Para poder definir a esta teoría, es importante la intervención de los usuarios por medio de la interacción e interlocución tanto con sus docentes, así como con sus pares por medio de las diversas webs (Kultawanich et. al, 2015).

Aprendizaje Basado en Juegos

El juego debe estar presente en el aprendizaje, desde que se nace se aprende, pero una vez que se llega a la escuela y se encuentran con una educación tradicional, consideran al juego como un distractor en el proceso de enseñanza y aprendizaje (Piaget, 2001).

En estos últimos años, la educación ha sido influenciada por las TICs, ocasionando una variación importante, con intervención del constructivismo y conectivismo, facilitando la conexión entre el aprender y la gamificación, dando a un Aprendizaje Basado en Juegos Es un sistema en que los usuarios están enfrentados en un problema ficticio, pero estos están limitados por algunas reglas y al finalizar los datos y respuestas se vuelven cuantificables (Salen y Zimmerman, 2003).

Los juegos tienen la característica que pueden aparentar vivencias y lograr aprendizaje a través de las tareas colaborativas en el desarrollo de este, reconociendo como un recurso o medio en el que se apoya la educación para poder vivenciar un juego que apoya a alcanzar los objetivos trazados al resolver dificultades (Plass et. al, 2016).

1.2.2. Variable: Motivación en el aprendizaje

Vivimos en nuevas alternativas en cuanto a la posibilidad de construir aprendizajes significativos, no tomando en cuenta las estrategias, recursos y materiales tradicionales que estamos acostumbrados a utilizar en nuestras clases virtuales, si no en un aprendizaje dirigido, donde el estudiante es el constructor de su aprendizaje, dejando de lado la presencialidad y utilizando nuevas estrategias a través de herramientas tecnológicas insertadas en las sesiones de clase.

Díaz (2013), definen “La implicancia va mucho más allá de las herramientas tecnológicas que conforman el ambiente educativo... se trata de consolidar un aprendizaje significativo en base a la tecnología, es decir, el uso tecnológico de la educación”.

El docente toma la decisión en innovar con la implementación de nuevas formas de aprender, ya que no están separados y evolucionan constantemente para estar de acuerdo a las demandas educativas actuales, sin caer en la instrucción al momento de la implementación de las TIC en clase, si no una revolución en la escuela en una era de información y conocimiento en diversos recursos y herramientas digitales

Para el profesor de aula las tecnologías digitales suponen ya de por sí un cambio en su forma de trabajar. Cuando menos, les supone cambios metodológicos en su planteamiento de actuación en el aula. Esto significa que el profesor debe adaptar los contenidos educativos a las necesidades del alumnado (Fonoll et. al, 2010, p. 36).

La motivación

La motivación es un proceso que nos proporciona fuerza o energía con dirección a nuestras acciones, esta es sólida, enérgica y perseverante; para poder alcanzar el objetivo, este que pueda guiar hacia el logro de metas o resultados, donde nos movemos a alcanzar y aportar para complementar actividades (Reeve, 2010).

Está relacionada con un proceso profundo que tiende a que la persona se dirija hacia una meta, comprendiendo los impulsos que lo llevan a esta. La motivación puede definirse diversos fundamentos y aplicable a la realidad, su fuerza radica en que interiormente el hombre pueda lograr resultados de manera satisfactoria. La persona a través de su comportamiento inicia un hecho (inicio), se desplaza hacia la meta (curso) y persevera para lograrlo (conservación).

Dimensiones de la variable

Motivación Intrínseca

Esta comienza en la propia persona, por necesidades definidas que nos estimulan a alcanzar algo, puede ser por satisfacción o por utilidad que se da a cabo. Esto produce que la persona tienda a la innovación, a lo nuevo, retos, a practicar las competencias a reconocer

y aprender (Barberá, 2002). Además, la psicología hace referencia a las necesidades del hombre que se cimienta en la indagación, libertad y efectividad que hace posible que actúen con responsabilidad en el inicio, perseverancia y encaminar las conductas; estas que promueven internamente a motivar al individuo buscar soluciones innovadoras y confrontar problemas. Esto impulsa a superar los desafíos trazados e ir adaptándose a estos (Soriano, 2001).

Esta motivación es en gran parte por autodecisión, para que a través de la ejecución se pueda alcanzar lo planeado, además, tiene responsabilidad propia del individuo a que está bajo su control. Cuando la actividad o tarea se disfruta se incita a lo intrínseco, generando un sentimiento positivo que guarde relación con el contenido de la actividad, pudiendo producir una satisfacción al aprender. Debemos tener cuidado con la ansiedad, el estrés, ira, frustración, tristeza, angustia, entre otros ya que repercute en el aprendizaje, haciendo que en vez de disfrutar sea una ejecución forzada de la actividad. El aburrimiento es otra de las principales causas que la motivación intrínseca sea negativa para el impacto de la educación.

Motivación extrínseca

Esta proviene de agentes externos del individuo, normalmente por estímulos o resultados del entorno. Viene de agentes exteriores y tiene dirección a la ejecución de una actividad, siendo algunos estímulos como alimentos, prestar atención, medallas o trofeos, premios, reconocimiento público, entre otros (Reeve, 2010).

No solamente puede incluir estímulos, si no también castigos, los cuales nadie querrá lograr al no realizar una actividad, esta es más forzada, pero se logra alcanzar el objetivo. Es por esto que las personas aplican sus conocimientos para poder obtener buenas notas y no lograr malas calificaciones o jalar cursos. En otros casos también se da cuando existe la aprobación o desaprobación del padre o madre, otros lo hacen para alcanzar niveles buenos de desempeño escolar.

La motivación se basa en tres principios básicos,

-**Recompensa:** En esta se recibe algo que es llamativo, dándose al concluir y alcanzar los objetivos trazados. Se puede volver a recibir.

-**Castigo:** Este es contrario, existe posibilidad que no se repita, no es llamativo para ninguna persona.

-**Incentivo:** Se da al comenzar una actividad, esta produce que motive o quiera realizar la actividad o lo contrario (Rivera, 2016).

1.3. Definición de términos básicos

1.3.1 Aprendizaje

Involucra una alteración de proceder o de su capacidad de reacción, este es estable y ocurre en otras formas por medio de la práctica o de la experimentación (Zapata, 2015).

1.3.2 Aprendizaje Basado en el Juego

Proviene de la traducción del inglés Game Based Learning, impacta en el desarrollo de habilidades cognitivas y escolares, es una forma de juego libre, pero con un guiado autónomo para alcanzar de diversas maneras un resultado. Durante su desarrollo se puede reflexionar a lo sucedido y los contenidos a lograr (Cornellá et. al, 2020).

1.3.3 Entorno Virtual de Aprendizaje

Vinculación con la administración del conocimiento, permite incorporar sistemas educativos de diferentes partes del mundo, propiciando el crecimiento y la producción del conocimiento del aprendizaje, posibilitando que se dé la formación y capacitación sin importar la ubicuidad, temporalidad, asincrónico o síncrono, interacción de personas o usuarios, evaluación y cerciorarse del aprendizaje (Espinoza y Ricaldi, 2018).

1.3.4 Gamificación

Método de aprendizaje que lleva a cabo los juegos al entorno educativo y laboral, con el objetivo de poder alcanzar los objetivos trazados, ya sea de adquisición de conocimiento, mejoramiento de una habilidad o para retribuir una acción (Zapata, 2019).

1.3.5 Motivación

Ocupa el último lugar en cuanto a la autonomía, exteriorizándose al no distinguir ocasión entre los actos y las conclusiones, manifestando la persona la sensación de ser incompetente e insuficiente de alcanzar la meta, además con falta de propósito, expectativa o controlar determinada conducta (Banda, 2017).

1.3.6 Motivación Extrínseca

Construcción multidimensional con la participación de la persona para poder alcanzar una recompensa. Regularizar externamente es dar a cabo una acción para alcanzar un premio o recompensa y en el otro caso evitando un castigo o sanción, siendo una

autodecisión. El poder regular la decisión, es que pueda controlar los sucesos que se dan en su entorno. Las acciones que realiza la persona le adjudican un valor personal a su acción, ya que considera que es importante por ser una decisión propia (Banda, 2017).

1.3.7 Motivación Intrínseca

Es una construcción multidimensional que persiste en la acción que realiza la persona. Es un logro o compromiso que se ejecuta hacia una tarea y por el placer que se percibe cuando termina esta, ya sea por haber alcanzado la meta trazada o por las acciones que realiza cada persona. Es una autosatisfacción por los nuevos aprendizajes, comprometiéndose en tareas que admite percibir sensaciones, estímulos físicos o intelectual (Banda, 2017).

1.3.8 TIC

Tecnología de la Información y Comunicación utilizada para poder crear, guardar, intercambiar y utilizar información como datos, voz, imágenes. Estas se enlazan de manera interactiva y permite conectar nuevas realidades para potenciar lo que se mantiene aislado (Cruz et. al, 2018).

1.3.9 Herramienta virtual

Sistemas de información que nos permite comunicarnos y participar de los usuarios con intereses en común, sin importar la ubicuidad o temporalidad (Sabaduche, 2015).

1.3.10 Kahoot

Es una herramienta en línea que fomenta la participación de los estudiantes por medio de una evaluación interactiva. Esta puede ser cuestionario, verdadero y falso, preguntas abiertas para poder evaluar. (Universidad del Pacífico, 2020)

1.3.11 Ludificación

Uso de mecánicas, dinamismo y la forma del juego para poder fomentar una conducta deseada. Implementar elementos de los juegos a diversas situaciones para alcanzar un premio o evadir un castigo (Perdomo y Rojas, 2019).

CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.1. Formulación de hipótesis principal y derivadas

2.1.1. *Hipótesis principal*

Hi: La plataforma Kahoot se relaciona con la motivación para el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular de un colegio privado, Arequipa 2022.

2.1.2. *Hipótesis específicas*

H1: La plataforma Kahoot se relaciona con la motivación intrínseca para el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular de un colegio privado, Arequipa 2022

H2: La plataforma Kahoot se relaciona con la motivación extrínseca para el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular de un colegio privado, Arequipa 2022.

2.2. Variables y definición operacional

2.2.1 *Variable 1: Plataforma Kahoot*

2.2.1.1 Definición conceptual. Según Martínez (2017), La plataforma Kahoot es una herramienta de aprendizaje mixto basándose en el juego, dando la posibilidad a los estudiantes y docentes a investigar, crear, innovar, colaborar y estar constantemente compartiendo conocimientos. A los docentes se les ofrece a que se dediquen y sea su centro el estudiante por medio del juego y creatividad, mientras que a los estudiantes se les ofrece una voz escuchada en el aula.

2.2.1.2 Definición operacional. Las interrogantes expuestas fueron de tipo cuestionario que se basa en la plataforma Kahoot, que constituye de 25 ítems, escalas y valores de forma politómica y ordinal: Siempre (5), Casi siempre (4), A veces (3), Casi nunca (2) y Nunca (1).

Operacionalización

Tabla 1

Variable Plataforma Kahoot

Variable	Dimensión	Indicadores	Ítems	Niveles y rangos	
Plataforma Kahoot	D1: Interactividad	I1: Relación entre participantes	1. ¿La plataforma Kahoot permite una comunicación más abierta entre el docente y el estudiante?	Escala de Likert 1, 2, 3, 4 y 5	
			2. ¿La plataforma Kahoot permite una adecuada retroalimentación entre los docentes y estudiantes por pregunta respondida?		
		I2: Comunicación sincrónica	3. ¿La plataforma Kahoot permite la interacción entre estudiantes en tiempo real?		
		I3: Comunicación asincrónica	4. ¿La plataforma Kahoot permite la comunicación entre estudiantes en diferente espacio y tiempo?		
		D2: Flexibilidad	I1: Accesibilidad		5. ¿La plataforma Kahoot es de acceso rápido a las preguntas que se plantean?
	6. ¿La plataforma Kahoot permite una navegación sencilla entre las diferentes interrogantes?			2. Casi nunca	
	I2: Usabilidad		7. ¿La plataforma Kahoot permite una adecuada y fácil organización para encontrar diversos contenidos (áreas de conocimiento)?	3. A veces	
	D3: Recursos Virtuales	I3: Ubicuidad	8. ¿La plataforma Kahoot es de uso fácil y sencillo?	4. Casi siempre	
			9. ¿La plataforma Kahoot puede resolverse en cualquier lugar con conexión a internet?	5. Siempre	
			10. ¿La plataforma Kahoot nos permite ingresar a información variada de diferentes áreas de conocimiento?		
		I1: Escalabilidad	11. ¿La plataforma Kahoot permite trabajar con un número variable de alumnos?		
			12. ¿Los recursos de Kahoot (Quiz, verdadero o falso, respuesta corta, control deslizante, puzzle) proporcionados se ajustan a las necesidades de motivar el aprendizaje del estudiante?		
	D4: Acción formativa	I2: Funcionalidad	13. ¿Los materiales mostrados en la plataforma Kahoot permiten un desarrollo eficiente y eficaz a las actividades del curso con mayor motivación?		
			14. ¿La plataforma Kahoot se ajusta y puedo adecuarlos a los contenidos del área?		
			I3: Contenido	15. ¿Las actividades en la plataforma Kahoot permiten el uso del audio, video, pantalla e imágenes?	
				16. ¿La plataforma Kahoot genera motivación en el aprendizaje multimedia?	
				17. ¿La plataforma Kahoot permite el desarrollo de un aprendizaje autónomo?	
		I1: Gestión de aprendizaje	18. ¿La plataforma Kahoot mejora la calidad de reforzamiento de aprendizajes?		
			19. ¿El uso de la plataforma Kahoot incrementa la motivación del estudiante en aprender algún nuevo conocimiento o reforzar estos?		
			20. ¿La interacción de las distintas actividades en la plataforma Kahoot permite una mayor comprensión en los temas del curso?		
			21. ¿El sistema de evaluación de la plataforma Kahoot es funcional?		
			22. ¿La plataforma Kahoot permite la elaboración de preguntas online?		
	I2: Evaluación y seguimiento	23. ¿La plataforma Kahoot permite realizar una evaluación objetiva?			
		24. ¿La plataforma Kahoot es más dinámica en la toma de una evaluación diagnóstica?			
		25. ¿La plataforma Kahoot es más dinámica en la toma de una evaluación formativa?			

2.2.2 Variable 2: La motivación

2.2.2.1 Definición conceptual. Según Vásquez (2018), la motivación es el vínculo que conlleva este acto para poder satisfacer la necesidad que posee. Es por esto que se vuelve en un factor activador de los actos humanos. El estado de motivación, así como el de actitud se genera a raíz de un conjunto de circunstancias que interaccionan.

2.2.2.2 Definición operacional. El cuestionario acerca de La Motivación (intrínseca y extrínseca) se ha desarrollado a través de 23 interrogantes con escalas de forma politómica y ordinal: Siempre (5), casi siempre (4), a veces (3), casi nunca (2) y nunca (1).

Operacionalización.

Tabla 2

Operacionalización de la variable motivación de desempeño pedagógico

Variable	Dimensión	Indicadores	Ítems	Niveles y rangos
La Motivación	D1: Motivación Intrínseca	I1: Valora más las actividades y tareas.	1. ¿Considera que se ha establecido un conocimiento reflexivo durante el desarrollo de la resolución de preguntas?	Escala de Likert
		I2: Tiene mayor expectativa por aprender	2. ¿Considera que está motivado y comprometido con lo aprendido en el curso ya que se deben abordar las preguntas de manera significativa? 3. ¿Considera que luego de responder preguntas significativas genera propiamente en cada uno un aprendizaje alcanzado?	1, 2, 3, 4 y 5
		I3: Repasa las cosas que no pudo responder	4. ¿Considera que responder de manera autónoma genera que los alumnos confíen más en ellos mismos e ir mejorando su proceso de aprendizaje? 5. ¿Considera que el autoconocimiento metacognitivo que desarrolla por la capacidad de responder ayuda a identificar y definir los contenidos de los temas aun no aprendidos?	1. Nunca
		I4: Demuestra dominio de contenidos	6. ¿Considera que las preguntas realizadas es una forma de comprobar los conocimientos previos o los ya integrados en el aprendizaje?? 7. ¿Considera que el estudiante puede estructurar, monitoriar y evaluar su propio conocimiento?	2. Casi nunca
		I5: Se autorregula	8. ¿Considera que ha desarrollado la capacidad de análisis en base a lo aprendido en el curso para poder responder? 9. ¿Considera que puede interactuar y realizar consultas con otros compañeros acerca de la pregunta o respuesta mostrada?	3. A veces
		I6: Pensamiento crítico	10. ¿Puede generarse debates o argumentar posturas en caso de existir ambigüedad de respuestas? 11. ¿Considera que ha desarrollado una mejor comunicación para la explicación y argumentación de las respuestas dadas?	4. Casi siempre
		I7: Comparte conocimientos	12. ¿Considera que al adquirir nuevos conocimientos posee mayor motivación por aplicarlos en la vida diaria? 13. ¿Considera que el estudiante realiza una retroalimentación constante para comparar su progreso con los de sus compañeros?	5. Siempre
		I8: Seguridad y responsabilidad	14. ¿Considera que el estudiante realiza una retroalimentación para saber el aprendizaje que retuvo y el que aún falta por procesar?	
		I9: Satisfacción por aprender		
		I10: Retroalimentación		
	D2: Motivación Extrínseca	I1: Aplica contenidos a su vida diaria	15. ¿Considera que progresa en sus habilidades para la resolución de problemas?	
		I2: Aplicar nuevos conceptos	16. ¿Considera que es capaz de aplicar el conocimiento adquirido en diversas situaciones de su vida?	
		I3: Aprendizaje estratégico	17. ¿Considera que es capaz de analizar, utilizar sus recursos y responder a la situación problemática que se plantea en las diferentes interrogantes?	
		I4: Manejo de tiempo	18. ¿Considera que poner un tiempo de acuerdo a la dificultad de la pregunta genera que lean, comprendan y respondan cada vez de manera más rápida?	
		I5: Ambiente de estudio	19. ¿Considera una interacción activa con sus compañeros y profesores al resolver diversas interrogantes?	
		I6: Reconoce logros y objetivos	20. ¿Considera que ha progresado su capacidad de manejar sus recursos para alcanzar los objetivos propuestos?	
		I7: Reconocimiento (académico compañeros)	21. ¿Considera que realizar un reconocimiento o felicitación individual luego de cada actividad genera motivación, así como para los demás de querer alcanzar la misma situación?	
		I8: Actividad emocionante	22. ¿Considera que la plataforma requiere utilizar activamente el conocimiento para la contestar a las preguntas planteadas?	
		I9: Esfuerzo significativo	23. ¿Considera que se muestra compromiso, responsabilidad e iniciativa hacia su aprendizaje y progreso?	

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Diseño Metodológico

Mediante la relación entre las variables, Plataforma Kahoot y Motivación de desempeño pedagógico fue seleccionado el tipo aplicado. Según Carrasco (2019), se diferencia ya que tiene propósitos prácticos definidos que ocasiona una transformación en un delimitado sector (pp. 43-44). Este enfoca su interés en la posibilidad concreta de llevar a la práctica la teoría general y dedicar trabajo en solucionar las necesidades que formula la sociedad.

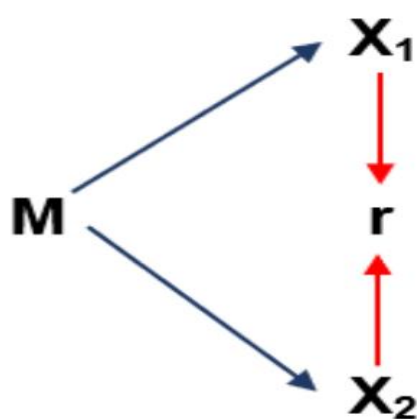
Fue escogido un diseño no experimental, según Hernández, Fernández y Baptista (2014), “realizan estudios donde las variables no son manipulados, observando detalladamente los fenómenos en su ambiente natural. Uno de los tipos de esta investigación es transversal o transeccional, el cual se recopilan los datos en un momento único” (pp. 152-155).

Se ha seleccionado un enfoque Cuantitativo. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), es representado por un conjunto de procesos en secuencia y que se puede probar con el inicio de una idea delimitada, estableciendo objetivos e interrogantes. Por medio del análisis, se establece una hipótesis y variables que se pueden medir a través de métodos estadísticos para que al finalizar se pueda extraer una conclusión de lo investigado (pp. 4-5). A través de este, se establecen la objetividad, que se inicia a raíz de un proceso deductivo en el cual se prueban hipótesis formuladas en el análisis estadístico.

El nivel seleccionado para esta tesis es Correlacional, ya que según Hernández, Fernández y Baptista (2014), tiene con fin el dar a conocer el grado de relación entre el estudio de las variables a través de sus acciones, sustentados a una hipótesis que se somete a prueba (pp. 93-95). Siendo su finalidad medir el grado de relación que existe entre dos o más variables, teniendo en cuenta la observación de sus actos en un contexto.

Figura 1

Gráfica del nivel correlacional



Donde:

M: Muestra

X₁: Observación de la variable independiente (Plataforma Kahoot)

X₂: Observación de la variable dependiente (Motivación de desempeño pedagógico)

R: Correlación entre variables

En la Figura 1, al inicio se decidió el puntaje de correlación de la muestra, el que está sujeto a una valoración, con relación a ambas variables para determinar si existe una relación entre estas.

3.2. Diseño muestral

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), "el diseño muestral está alineado al proceso cuantitativo y se trata de definir a un subgrupo de la población donde se recolectan

datos representativos, el cual son generalizados o extrapolados a la población” (pp. 172-173). En esta investigación, la población fue de un total de 40 docentes de un colegio privado de Arequipa de los cuales se recolectó los datos representativos.

3.3 Técnicas de recolección de datos

En la presente investigación se utiliza como técnica para recolectar datos una encuesta, asimismo, como instrumento de tipo Escala de Likert tanto para ambas variables de la investigación.

Las técnicas comprenden un grupo de reglas y normas que orientan al investigador en la dirección de cada etapa; además la encuesta es una técnica para realizar indagación, exploración y recolección de datos a través de preguntas a los sujetos que están implicadas en la investigación. El cuestionario nos da acceso a respuestas directas mediante las interrogantes propuestas con claridad, objetivas y precisas que se dirigen a los sujetos encuestados (Carrasco, 2019).

3.3.1 Cuestionario de la Variable Plataforma Kahoot

Ficha técnica

Nombre: Cuestionario sobre la Plataforma Kahoot

Autor: Marcos Antonio Sánchez Pacheco

Aplicación: Colectiva e individual

Ámbito de aplicación: Docentes de educación básica regular de una institución educativa privada.

Duración: Aproximadamente 18 minutos

Finalidad: Valorar el uso de la Plataforma Kahoot con respecto a estas dimensiones:

- Interactividad: Preguntas del 1 al 4.
- Flexibilidad: Preguntas del 5 al 9.

- Recursos Virtuales: Preguntas del 10 al 15.
- Acción formativa: Preguntas del 16 al 25.

Escala: Tipo Likert, valorando las puntuaciones del 1 al 5

- 1: Nunca
- 2: Casi nunca
- 3: A veces
- 4: Casi siempre
- 5: Siempre

3.3.2 Cuestionario de la Variable La Motivación

Ficha técnica

Nombre: Cuestionario sobre la motivación de desempeño pedagógico

Autor: Marcos Antonio Sánchez Pacheco

Aplicación: Colectiva e individual

Ámbito de aplicación: Docentes de educación básica regular de una institución educativa privada.

Duración: Aproximadamente 16 minutos

Finalidad: Valorar la motivación de desempeño pedagógico:

- Motivación intrínseca: Preguntas del 1 al 14.
- Motivación extrínseca: Preguntas del 15 al 23.

Escala: Tipo Likert, valorando las puntuaciones del 1 al 5

- 1: Nunca
- 2: Casi nunca
- 3: A veces
- 4: Casi siempre

- 5: Siempre

3.3.3 Validez del instrumento

Validar un instrumento se le atribuye a medir objetivamente y con precisión la información de la variable que se necesita estudiar (Carrasco Diaz, 2019, p.336). Esta investigación cuenta con la validez del instrumento a través del juicio de expertos.

Tabla 3

Validez por jueces expertos

Juez Experto	Resultado
Dr. Alicia Jesús Terán Ccanre	Aplicable
Mg. Gabriel Alfonso Loayza Inga	Aplicable
Mg. César Alfredo Bezada Sánchez	Aplicable

3.3.4 Confiabilidad del Instrumento

La confiabilidad de un instrumento es una cualidad que a la aplicación a un grupo de personas diferentes en diferente intervalo de tiempo se obtienen los mismos resultados de medición (Carrasco, 2019, p.339). La confiabilidad de este instrumento se hizo a través de una prueba piloto a 15 docentes de educación básica regular, se obtuvieron datos en ambas variables de investigación (prueba de Alfa de Cronbach).

Tabla 4

Confiabilidad del instrumento

	Resultado	N° de elementos
Cuestionario sobre la	Alfa de Cronbach = 0,953	25
Plataforma Kahoot		

Cuestionario sobre la motivación en el desempeño pedagógico	Alfa de Cronbach = 0,977	23
---	--------------------------	----

La tabla nos muestra que el coeficiente de Alfa de Cronbach tiene valores en la variable Plataforma Kahoot un valor de $\alpha = 0,953$ y en la variable Motivación en el desempeño pedagógico $\alpha = 0,977$, llegando a la conclusión que tiene confiabilidad alta que permite la obtención de información confiable.

3.4 Técnicas Estadísticas para el Procesamiento de la Información

Se usó la estadística descriptiva para poder analizar la información, produciéndose tablas de frecuencia y figura de barras para el beneficio en el análisis de las variables, con orden y precisión. Además, estableciendo una hipótesis con relación al valor característicos de los parámetros de los datos originados en la muestra, si la evidencia muestra inconsistencias con la hipótesis planteada, se rechaza (Pérez, 2008, p.335).

Se utilizó el coeficiente Rho de Spearman, con datos ordinales. La regla de decidir para contraste de hipótesis es:

Si, $p > 0.05$, entonces se acepta la Hipótesis Nula (H_0)

Si, $p < 0.05$, entonces se rechaza la Hipótesis Nula (H_0).

Se utilizó programa estadístico SPSS v 25 para los cálculos realizados.

3.5. Aspectos éticos

La presente investigación cuenta con la debida aprobación y consentimiento del docente del curso, la institución educativa, así como de los docentes que colaboran con esta investigación; siendo equitativos con todos los participantes durante la investigación. Asimismo, están informados y se respetará la reserva de la información personal; pues no se mencionan ni publican sus nombres, la información, así como las respuestas obtenidas será

materia de reserva. Finalmente, no se perjudica la imagen y/o autoestima de los sujetos a investigar.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1 Resultados descriptivos

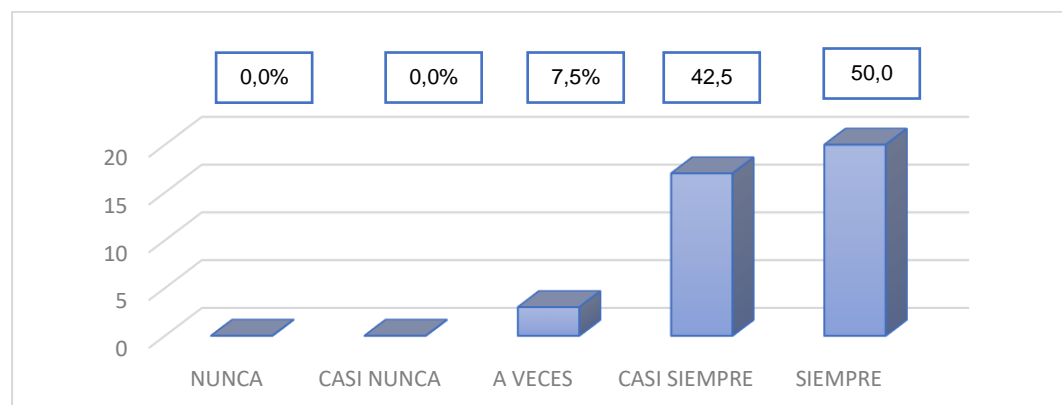
Tabla 5

Distribución de frecuencias de los niveles hacia el uso de la Plataforma Kahoot en los docentes de una institución privada de Educación Básica Regular.

<i>KAHOOT</i>	Frecuencia	Porcentaje
NUNCA	0	0,0
CASI NUNCA	0	0,0
A VECES	3	7,5
CASI SIEMPRE	17	42,5
SIEMPRE	20	50,0
Total	40	100,0

Figura 2.

Niveles hacia el uso de la Plataforma Kahoot



En la tabla 5 y figura 2 se presenta los niveles de uso de la Plataforma Kahoot en los docentes de una institución privada de Educación Básica Regular, Arequipa. Se observó que el 7,5% (3) de los docentes manifestaron que a veces utilizan Kahoot, el 42,5% (17) manifestaron que casi siempre utilizan Kahoot y el 50% (20) siempre utilizan Kahoot. Estos resultados indicaron que la mayoría de los docentes casi siempre o siempre utilizan la plataforma Kahoot.

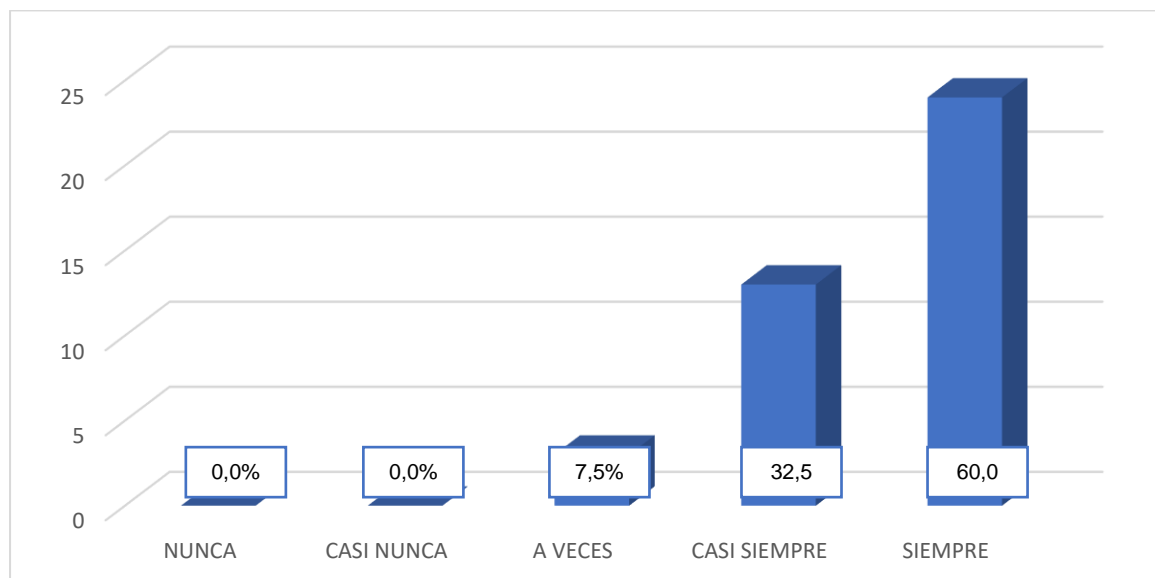
Tabla 6

Distribución de frecuencias de los niveles Interactividad hacia la plataforma Kahoot en los docentes de una institución privada de Educación Básica Regular.

<i>D1: INTERACTIVIDAD</i>	Frecuencia	Porcentaje
NUNCA	0	0,0
CASI NUNCA	0	0,0
A VECES	3	7,5
CASI SIEMPRE	13	32,5
SIEMPRE	24	60,0
Total	40	100,0

Figura 3

Niveles Interactividad hacia la plataforma Kahoot.



En la tabla 6 y figura 3 se presenta los niveles de la interactividad en la plataforma Kahoot en los docentes de una institución privada de Educación Básica Regular, Arequipa. Se observó

que el 7,5% (3) de los docentes manifestaron que a veces utilizan Kahoot por ser interactivo, el 32,5% (13) manifestaron que casi siempre utilizan Kahoot por ser interactivo y el 60% (24) siempre utilizan Kahoot por ser interactivo. Estos resultados indicaron que la mayoría de los docentes utilizan la plataforma Kahoot por ser interactiva.

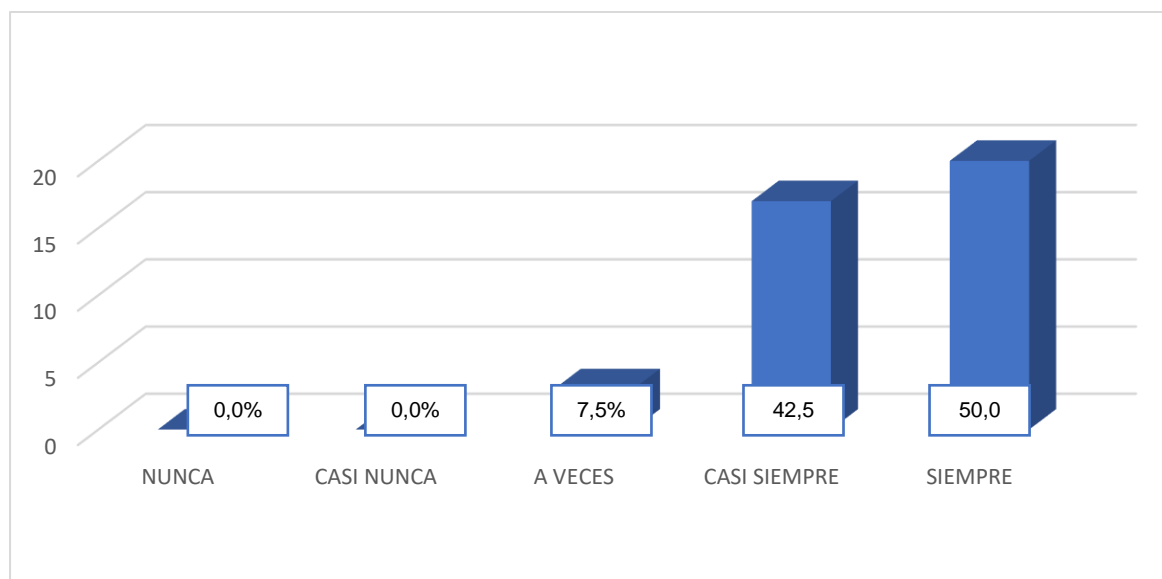
Tabla 7

Distribución de frecuencias de los niveles Flexibilidad hacia la plataforma Kahoot en los docentes de una institución privada de Educación Básica Regular.

<i>D2: FLEXIBILIDAD</i>	Frecuencia	Porcentaje
NUNCA	0	0,0
CASI NUNCA	0	0,0
A VECES	3	7,5
CASI SIEMPRE	17	42,5
SIEMPRE	20	50,0
Total	40	100,0

Figura 4

Niveles Flexibilidad hacia la plataforma Kahoot.



En la tabla 7 y figura 4 se presenta los niveles de la Flexibilidad en la plataforma Kahoot en los docentes de una institución privada de Educación Básica Regular, Arequipa. Se observó que el 7,5% (3) de los docentes manifestaron que a veces utilizan Kahoot por ser flexible, el

42,5% (17) manifestaron que casi siempre utilizan Kahoot por ser flexible y el 50% (20) siempre utilizan Kahoot por ser flexible. Estos resultados indicaron que la mayoría de los docentes utilizan la plataforma Kahoot por ser flexible.

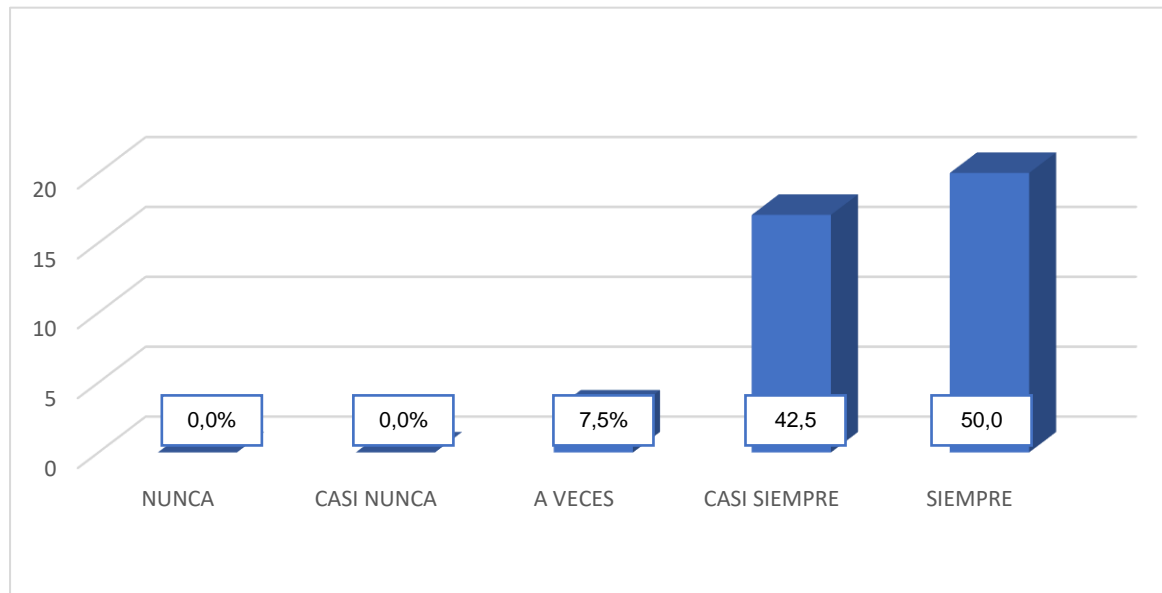
Tabla 8

Distribución de frecuencias de los niveles como Recurso Virtual hacia la plataforma Kahoot en los docentes de una institución privada de Educación Básica Regular.

<i>D3: RECURSOS VIRTUALES</i>	Frecuencia	Porcentaje
NUNCA	0	0,0
CASI NUNCA	0	0,0
A VECES	3	7,5
CASI SIEMPRE	17	42,5
SIEMPRE	20	50,0
Total	40	100,0

Figura 5

Niveles como Recurso Virtual hacia la plataforma Kahoot.



En la tabla 8 y figura 5 se presenta los niveles como Recurso Virtual en la plataforma Kahoot de los docentes de una institución privada de Educación Básica Regular, Arequipa. Se observó que el 7,5% (3) de los docentes manifestaron que a veces utilizan Kahoot como

recurso virtual, el 42,5% (17) manifestaron que casi siempre utilizan Kahoot como recurso virtual y el 50% (20) siempre utilizan Kahoot como recurso virtual. Estos resultados indicaron que la mayoría de los docentes utilizan la plataforma Kahoot como recurso virtual.

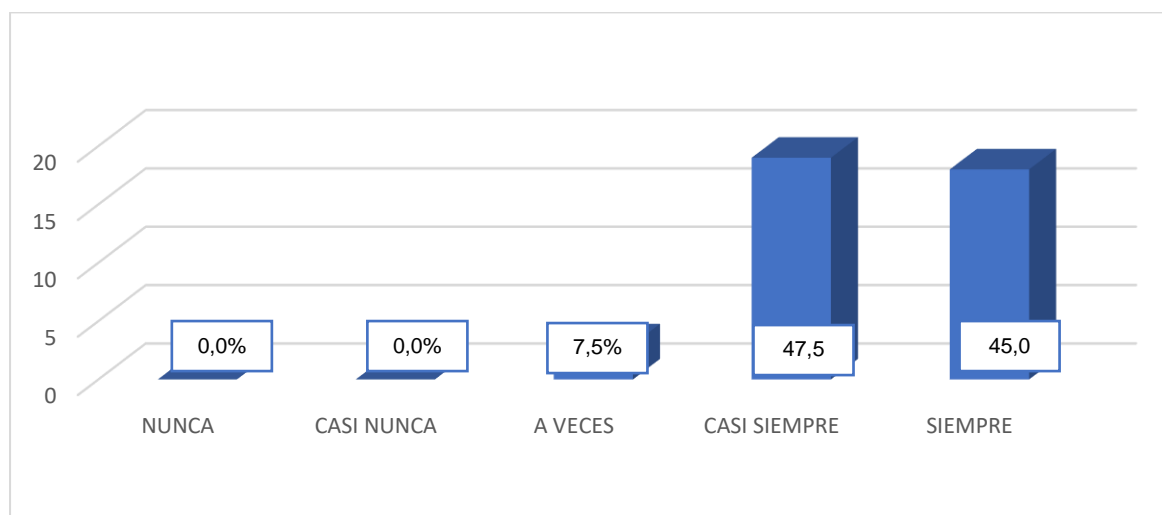
Tabla 9

Distribución de frecuencias de los niveles de Acción Formativa hacia la plataforma Kahoot en los docentes de una institución privada de Educación Básica Regular.

<i>D4: ACCIÓN FORMATIVA</i>	Frecuencia	Porcentaje
NUNCA	0	0,0
CASI NUNCA	0	0,0
A VECES	3	7,5
CASI SIEMPRE	19	47,5
SIEMPRE	18	45,0
Total	40	100,0

Figura 6

Niveles de Acción Formativa hacia la plataforma Kahoot.



En la tabla 9 y figura 6 se presenta los niveles de Acción Formativa en la plataforma Kahoot de los docentes de una institución privada de Educación Básica Regular, Arequipa. Se observó que el 7,5% (3) de los docentes manifestaron que a veces utilizan Kahoot como acción formativa, el 47,5% (19) manifestaron que casi siempre utilizan Kahoot como acción

formativa y el 45% (18) siempre utilizan Kahoot como acción formativa. Estos resultados indicaron que la mayoría de los docentes utilizan la plataforma Kahoot como acción formativa.

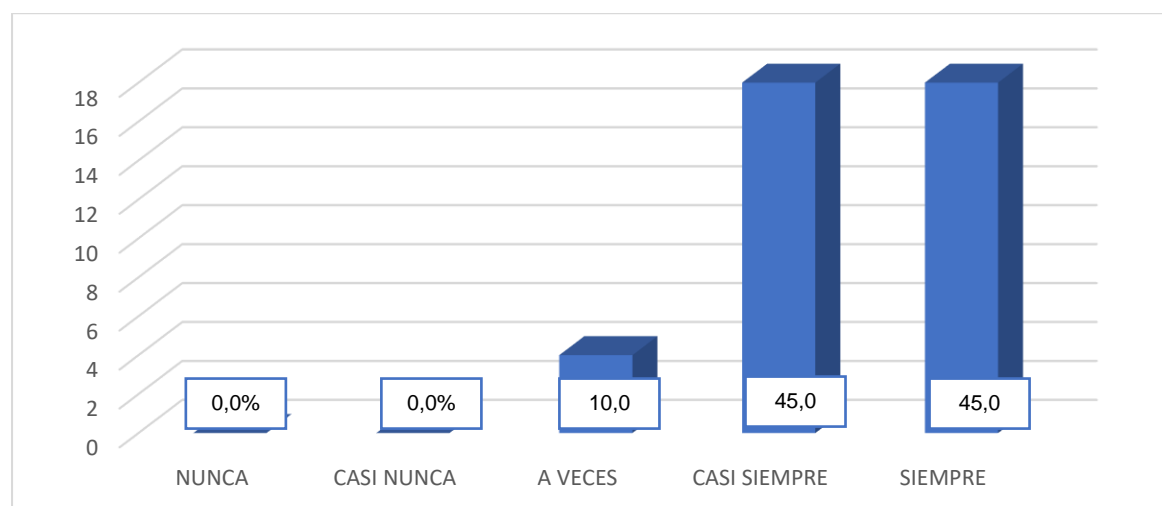
Tabla 10

Distribución de frecuencias de los niveles de Motivación hacia el desempeño pedagógico en los docentes de una institución privada de Educación Básica Regular.

MOTIVACIÓN	Frecuencia	Porcentaje
NUNCA	0	0,0
CASI NUNCA	0	0,0
A VECES	4	10,0
CASI SIEMPRE	18	45,0
SIEMPRE	18	45,0
Total	40	100,0

Figura 7.

Niveles de Motivación hacia el desempeño pedagógico.



En la tabla 10 y figura 7 se presenta los niveles de Motivación hacia el desempeño pedagógico de los docentes de una institución privada de Educación Básica Regular, Arequipa. Se observó que el 10,0% (4) de los docentes manifestaron que a veces se da una Motivación hacia el desempeño pedagógico, el 45,0% (18) manifestaron que casi siempre se da una

Motivación hacia el desempeño pedagógico y el 45,0% (18) siempre se da una Motivación hacia el desempeño pedagógico. Estos resultados indicaron que en la mayoría de los docentes se da una Motivación hacia el desempeño pedagógico.

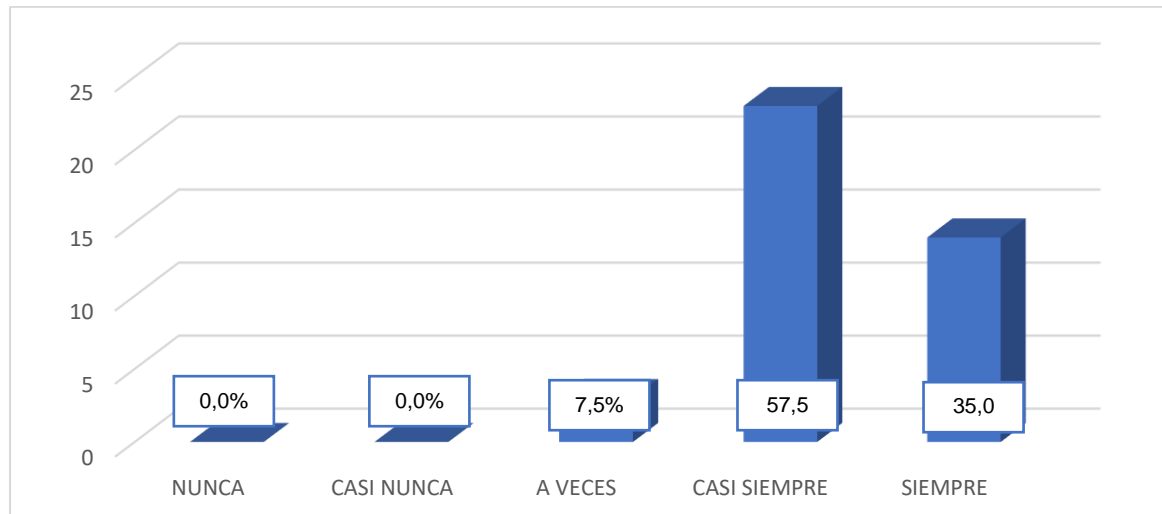
Tabla 11

Distribución de frecuencias de los niveles de Motivación Intrínseca hacia el desempeño pedagógico en los docentes de una institución privada de Educación Básica Regular.

<i>D1: MOTIVACIÓN INTRÍNSECA</i>	Frecuencia	Porcentaje
NUNCA	0	0,0
CASI NUNCA	0	0,0
A VECES	3	7,5
CASI SIEMPRE	23	57,5
SIEMPRE	14	35,0
Total	40	100,0

Figura 8

Niveles de Motivación Intrínseca hacia el desempeño pedagógico.



En la tabla 11 y figura 8 se presenta los niveles de Motivación Intrínseca hacia el desempeño pedagógico de los docentes de una institución privada de Educación Básica Regular, Arequipa. Se observó que el 7,5% (3) de los docentes manifestaron que a veces se da Motivación Intrínseca hacia el desempeño pedagógico, el 47,5% (19) manifestaron que casi siempre se da Motivación Intrínseca hacia el desempeño pedagógico y el 45% (18) siempre

se da Motivación Intrínseca hacia el desempeño pedagógico. Estos resultados indicaron que la mayoría de los docentes se da Motivación Intrínseca hacia el desempeño pedagógico.

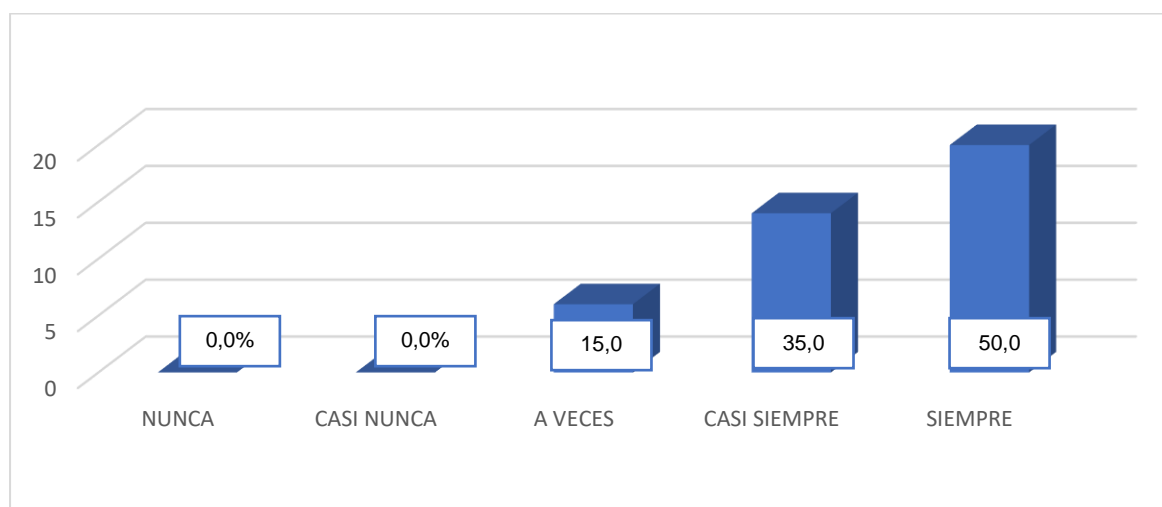
Tabla 12

Distribución de frecuencias de Motivación Extrínseca hacia el desempeño pedagógico en los docentes de una institución privada de Educación Básica Regular.

<i>D2: MOTIVACIÓN EXTRÍNSECA</i>		
	Frecuencia	Porcentaje
NUNCA	0	0,0
CASI NUNCA	0	0,0
A VECES	6	15,0
CASI SIEMPRE	14	35,0
SIEMPRE	20	50,0
Total	40	100,0

Figura 9

Niveles de Motivación Extrínseca hacia el desempeño pedagógico.



En la tabla 12 y figura 9 se presenta los niveles de Motivación Extrínseca hacia el desempeño pedagógico en los docentes de una institución privada de Educación Básica Regular, Arequipa. Se observó que el 15,0% (6) de los docentes manifestaron que a veces se da una motivación Extrínseca hacia el desempeño pedagógico, el 35,0% (14) manifestaron que casi siempre se da una motivación Extrínseca hacia el desempeño pedagógico y el 50% (20) siempre se da una motivación Extrínseca hacia el desempeño pedagógico. Estos resultados

indicaron que en la mayoría de los docentes se da una motivación Extrínseca hacia el desempeño pedagógico.

4.2 Comprobación de Hipótesis

4.2.1 Hipótesis General

H_0 : No existe relación entre la plataforma Kahoot y la motivación para el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular de un colegio privado.

H_1 : Existe relación entre la plataforma Kahoot y la motivación para el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular de un colegio privado.

Nivel de significancia= 0,05

Regla de decisión: Si p valor < 0,05 entonces se procede a rechazar la H_0 .

Tabla 13

Descripción de la relación entre la Plataforma Kahoot y la Motivación en el desempeño pedagógico.

		MOTIVACIÓN			Total
		A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	
KAHOOT	A VECES	2 5,0%	1 2,5%	0 0,0%	3 7,5%
	CASI SIEMPRE	2 5,0%	15 37,5%	0 0,0%	17 42,5%
	SIEMPRE	0 0,0%	2 5,0%	18 45,0%	20 50,0%
	Total	4 10,0%	18 45,0%	18 45,0%	40 100,0%

En la tabla 13 se observa que una parte de los docentes consideraron que la Plataforma Kahoot A Veces (5,0%) genera una motivación en el desempeño pedagógico. Además, una mayor parte de docentes consideraron que la Plataforma Kahoot casi siempre (37,5%) genera una motivación en el desempeño pedagógico. Finalmente, la mayoría de docentes consideraron que la Plataforma Kahoot siempre (45,0%) genera una motivación en el desempeño pedagógico.

Tabla 14

Correlación de Spearman entre la Plataforma Kahoot y la Motivación en el desempeño pedagógico.

		MOTIVACIÓN	
Rho de Spearman	KAHOOT	Coeficiente de correlación	,891**
		p-valor	0,000
		N	40

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Se observa en la tabla 14 la correlación positiva ($\rho=0.891$) y su significancia ($p\text{-valor}=0.000 < 0,05$) entre la Plataforma Kahoot y la Motivación en el desempeño pedagógico. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (H_0); es decir, existe relación entre la Plataforma Kahoot y la Motivación en el desempeño pedagógico en los docentes de educación básica regular de una institución privada.

4.2.2 Hipótesis Específicas

Hipótesis Específica 1

H_0 : No existe relación entre la plataforma Kahoot y la motivación intrínseca para el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular de un colegio privado.

H_1 : Existe relación entre la plataforma Kahoot y la motivación intrínseca para el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular de un colegio privado.

Nivel de significancia= 0,05

Regla de decisión: Si p valor < 0,05 entonces se procede a rechazar la H_0 .

Tabla 15

Descripción de la relación entre la Plataforma Kahoot y la Motivación Intrínseca en el desempeño pedagógico.

		D1: MOTIVACIÓN INTRÍNSECA			
		CASI			
		A VECES	SIEMPRE	SIEMPRE	Total
KAHOOT	A VECES	2	1	0	3
		5,0%	2,5%	0,0%	7,5%
	CASI	1	16	0	17
	SIEMPRE	2,5%	40,0%	0,0%	42,5%
	SIEMPRE	0	6	14	20
		0,0%	15,0%	35,0%	50,0%
Total		3	23	14	40
		7,5%	57,5%	35,0%	100,0%

En la tabla 15 se observa que una parte de los docentes consideraron que la Plataforma Kahoot A Veces (5,0%) genera una motivación intrínseca en el desempeño pedagógico. Además, una mayor parte de docentes consideraron que la Plataforma Kahoot casi siempre (40,0%) genera una motivación intrínseca en el desempeño pedagógico. Finalmente, la mayoría de docentes consideraron que la Plataforma Kahoot siempre (35,0%) genera una motivación intrínseca en el desempeño pedagógico.

Tabla 16

Correlación de Spearman entre la Plataforma Kahoot y la Motivación Intrínseca en el desempeño pedagógico.

		D1: MOTIVACIÓN INTRÍNSECA	
Rho de Spearman	KAHOOT	Coefficiente de correlación	,763**
		p-valor	0,000
		N	40

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Se observa en la tabla 16 la correlación positiva ($\rho=0.763$) y su significancia ($p\text{-valor}=0.000 < 0,05$) entre la Plataforma Kahoot y la Motivación Intrínseca en el desempeño pedagógico. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (H_0); es decir, existe relación entre la Plataforma Kahoot y la Motivación Intrínseca en el desempeño pedagógico en los docentes de educación básica regular de una institución privada

Hipótesis Específica 2

H_0 : No existe relación entre la plataforma Kahoot y la motivación extrínseca para el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular de un colegio privado.

H_1 : Existe relación entre la plataforma Kahoot y la motivación extrínseca para el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular de un colegio privado.

Nivel de significancia= 0,05

Regla de decisión: Si p valor < 0,05 entonces se procede a rechazar la H_0 .

Tabla 17

Descripción de la relación entre la Plataforma Kahoot y la Motivación Extrínseca en el desempeño pedagógico.

		D2: MOTIVACIÓN EXTRÍNSECA			
		A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	Total
KAHOOT	A VECES	2	1	0	3
		5,0%	2,5%	0,0%	7,5%
	CASI SIEMPRE	3	12	2	17
		7,5%	30,0%	5,0%	42,5%
SIEMPRE		1	1	18	20
		2,5%	2,5%	45,0%	50,0%
Total		6	14	20	40
		15,0%	35,0%	50,0%	100,0%

En la tabla 17 se observa que una parte de los docentes consideraron que la Plataforma Kahoot A Veces (5,0%) genera una motivación extrínseca en el desempeño pedagógico. Además, una mayor parte de docentes consideraron que la Plataforma Kahoot casi siempre (30,0%) genera una motivación extrínseca en el desempeño pedagógico. Finalmente, la mayoría de docentes consideraron que la Plataforma Kahoot siempre (45,0%) genera una motivación extrínseca en el desempeño pedagógico.

Tabla 18

Correlación de Spearman entre la Plataforma Kahoot y la Motivación Extrínseca en el desempeño pedagógico.

		D2: MOTIVACIÓN EXTRÍNSECA	
Rho de Spearman	KAHOOT	Coeficiente de correlación	,760**
		p-valor	0,000
		N	40

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Se observa en la tabla 18 la correlación positiva ($\rho=0.760$) y su significancia ($p\text{-valor}=0.000 < 0,05$) entre la Plataforma Kahoot y la Motivación Intrínseca en el desempeño pedagógico. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (H_0); es decir, existe relación entre la Plataforma Kahoot y la Motivación Intrínseca en el desempeño pedagógico en los docentes de educación básica regular de una institución privada.

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN

La compilación de los datos con el instrumento escogido para las variables que fueron estudiadas, se ha delimitado investigaciones previas que han propiciado de modelo y base para esta investigación para consolidar los resultados.

A raíz de lo encontrado en la investigación, para determinar en relación a la hipótesis general, existe una relación significativa entre la Plataforma Kahoot y la Motivación para el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular. Se encontró que los resultados evidenciaron en el marco de nivel de significancia del 0.05 (5%) y un nivel de confianza del 95%, al aplicarse la prueba no paramétrica de Rho de Spearman se obtuvo una significancia bilateral expresado en un p-valor de 0,000 y un coeficiente Rho 0,891; por lo tanto, considerando la regla decisiva de $p\text{-valor} < 0,05$ y en consideración del resultado que se obtuvo nos da a entender que existe una relación entre las dos variables. Esto quiere decir, que se ha generado mayor motivación en el desempeño pedagógico utilizando la Plataforma Kahoot en el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular. Con lo mencionado, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, donde se refiere que existe relación entre la Plataforma Kahoot y la Motivación en el desempeño pedagógico. Esto se corrobora a través de la investigación de Álvarez (2019) quien ratifica que el rendimiento escolar se relaciona positivamente con la aplicación de la plataforma Kahoot, mejorando su rendimiento, autodeterminación y relación de manera positiva. Asimismo, Mercader (2018) ya menciona que existen barreras personales, profesionales, institucionales

y contextual que se desarrolla al momento de integrar como complemento la tecnología en la escuela, tanto en el rol como en la competencia docente en el uso de TIC invitándonos a realizar un diagnóstico acerca de las herramientas tecnológicas para quitar estas barreras y utilizarlas para generar una motivación, apoyo o reforzamiento para nuestras áreas del conocimiento. En este sentido, en referencia a lo mencionado con anterioridad y analizando los resultados, se confirma que a mayor uso de la Plataforma Kahoot mayor será la Motivación en el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular, teniendo resultados favorables no solo para lograr una motivación, además se podrá alcanzar metas u objetivos y aprendizajes significativos.

A raíz de lo encontrado en la investigación, para determinar en relación a la hipótesis general, existe una relación significativa entre la Plataforma Kahoot y la Motivación Intrínseca para el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular. Se encontró que los resultados evidenciaron en el marco de nivel de significancia del 0.05 (5%) y un nivel de confianza del 95%, al aplicarse la prueba no paramétrica de Rho de Spearman se obtuvo una significancia bilateral expresado en un p-valor de 0,000 y un coeficiente Rho 0,763; por lo tanto, considerando la regla decisiva de $p\text{-valor} < 0,05$ y en consideración del resultado que se obtuvo nos da a entender que existe una relación entre la plataforma Kahoot y la Motivación Intrínseca para el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular (D1 de la V2). Esto quiere decir, que se ha generado mayor Motivación Intrínseca utilizando la Plataforma Kahoot en el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular; dando una existencia a la tendencia inherente individual de buscar nuevos desafíos, busca nuevos progresos, ejercitar la capacidad de poder explorar y aprender. Con lo mencionado, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, donde se refiere que existe relación entre la Plataforma Kahoot y la Motivación Intrínseca en el desempeño pedagógico. Este resultado es contrastado con lo que Peña Párraga (2020) menciona en su investigación que el uso de Kahoot es una herramienta virtual que favorece el aprendizaje, utilizando los conocimientos para poder aplicarlos en la vida diaria, confirmando que existe una relación

entre Kahoot y el aprendizaje, en consecuencia que es un estímulo interactivo y divertido permitiendo introducir o el repaso de contenidos, potenciando motivación, concentración y esfuerzo durante el desarrollo del conocimiento. Además, Loján Carrión (2017) apoya esta investigación ya que las habilidades y destreza de los usuarios de las plataformas se reflejaron en el aprendizaje llegando a la conclusión en que a gamificación y su aplicación permite reforzar los conocimientos aprendidos, que se genere una clase activa, dinámica y significativa, donde los estudiantes aprenden mejor con esta herramienta. En este sentido, en referencia a lo mencionado con anterioridad y analizando los resultados, se confirma que a mayor uso de la Plataforma Kahoot mayor será la Motivación Intrínseca en el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular, teniendo resultados favorables no solo para lograr una motivación, además se podrá alcanzar metas u objetivos y aprendizajes significativos siendo individual para buscar nuevos retos y progresos, ejercitando la capacidad de realizar exploración en temas nuevos y aprender nuevos conocimientos.

A raíz de lo encontrado en la investigación, para determinar en relación a la hipótesis general, existe una relación significativa entre la Plataforma Kahoot y la Motivación Extrínseca para el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular. Se encontró que los resultados evidenciaron en el marco de nivel de significancia del 0.05 (5%) y un nivel de confianza del 95%, al aplicarse la prueba no paramétrica de Rho de Spearman se obtuvo una significancia bilateral expresado en un p-valor de 0,000 y un coeficiente Rho 0,760; por lo tanto, considerando la regla decisiva de $p\text{-valor} < 0,05$ y en consideración del resultado que se obtuvo nos da a entender que existe una relación entre la plataforma Kahoot y la Motivación Extrínseca para el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular (D2 de la V2). Esto quiere decir, que se ha generado mayor Motivación Extrínseca en el desempeño pedagógico utilizando la Plataforma Kahoot en el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular mostrándose progreso en la solución de problemas por medio del conocimiento significativo adquirido, puesto en práctica tanto en clase como en su vida diaria, volviéndose atractivo ya que utiliza lo aprendido. Con lo mencionado, se rechaza la hipótesis

nula y se acepta la hipótesis alterna, donde se refiere que existe relación entre la Plataforma Kahoot y la Motivación Extrínseca en el desempeño pedagógico. De igual manera, Anicama Silva (2020) se refleja en su investigación reflejando la influencia que puede tener la gamificación (recompensa, dinámica, competencia y solidaridad) en el rendimiento escolar, aumentando e influyendo en la información que obtienen y sus saberes previos para mejorar sus conocimientos y siendo más competente en su rendimiento de aprendizaje. Igualmente, Salazar Torres (2021) menciona y esta tesis se apoya en que el uso de herramientas TIC influye en el rendimiento y motivación, mostrándose satisfechos al aprender métodos que les genere emociones, revisando su clase previamente, utilizando conceptos y resolviendo situaciones de problema, donde la motivación dependerá de la predisposición del estudiante. En este sentido, en referencia a lo mencionado con anterioridad y analizando los resultados, se confirma que a mayor uso de la Plataforma Kahoot mayor será la Motivación Extrínseca en el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular, volviéndose más atractivo ya que se empieza una competitividad de aprendizaje para obtener mejores resultados añadiéndose la tecnología que se utiliza para poder aprender; además, la recompensa o incentivo que recibe externamente hace que el ambiente de aprendizaje sea óptimo para un aprendizaje significativo.

CONCLUSIONES

- Primera: Se concluye que existe una relación entre el uso de la Plataforma Kahoot y la Motivación en el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular de un colegio privado, desarrollándose la correlación entre las variables motivación y Kahoot, presentando un valor de $p=0,000<0,05$ de significancia bilateral, además una correlación de Spearman $Rho=0,891$ que significa una correlación directa, positiva y alta lo que lleva a rechazar la hipótesis nula. Es decir que mientras más se utilice la plataforma Kahoot la motivación del desempeño pedagógico será mayor.
- Segunda: Asimismo, en cuanto a la primera hipótesis específica se validó junto con el objetivo específico que busca establecer la relación entre el uso de la Plataforma Kahoot y la Motivación Intrínseca en desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular de un colegio privado, presentando un valor de $p=0,000<0,05$ de significancia bilateral, alcanzando una correlación de Spearman $Rho=0,763$ que significa una correlación directa, positiva y alta lo que lleva a rechazar la hipótesis nula. Es decir que mientras más se utilice la plataforma Kahoot la Motivación Intrínseca del desempeño pedagógico será mayor.
- Tercera: Finalmente, en cuanto a la segunda hipótesis específica se validó junto con el objetivo específico que busca establecer la relación la relación entre el uso de la Plataforma Kahoot y la Motivación Extrínseca en desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular de un colegio privado, presentando un valor de $p=0,000<0,05$ de significancia bilateral, alcanzando una correlación de Spearman $Rho=0,760$ que significa una correlación directa, positiva y alta lo que lleva a rechazar la hipótesis nula. Es decir que mientras más se utilice la plataforma Kahoot la Motivación Extrínseca del desempeño pedagógico será mayor.

RECOMENDACIONES

- Primera: Fomentar el uso de la Plataforma Kahoot u otras plataformas en que los docentes puedan apoyarse para la motivación (intrínseca y extrínseca) de los estudiantes, empezando un gran cambio para el desarrollo de aprendizajes y complemento entre la educación presencial y virtual a raíz de la pandemia COVID 19.
- Segunda: Capacitar a los docentes y que diseñen sus plantillas en la Plataforma Kahoot y ponerlas en práctica con sus colegas antes de aplicar a los estudiantes, además que se capaciten en esta para poder utilizarla al máximo fomentando la motivación en el desempeño pedagógico y como complemento en el desarrollo de las clases presenciales.
- Tercera: Incentivar el uso de la Plataforma Kahoot como motivación en el desempeño pedagógico, para mejorar sus capacidades y actitudes favorables hacia el logro de aprendizaje; aprovechando responsablemente las TIC para gestionar su aprendizaje, interactuar con información y gestionar su comunicación.

FUENTES DE INFORMACIÓN

Allueva Pinilla, A. I., & Alejandro Marco, J. L. (2019). *Enfoque y experiencias de innovación educativa con TIC en educación superior*. [Tesis de Maestría, Universidad de Zaragoza].

<https://zaguan.unizar.es/record/88366/files/BOOK-2020-032.pdf>

Alvarez Cisneros, G. E. (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/handle/20.500.12404/14206>

Anicama Silva, J. C. (2020). *Influencia de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de la Universidad Autónoma del Perú semestre 2019-I* [Tesis de Maestría, Universidad San Martín de Porres].

<https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/6637?show=full>

Banda Castro, A. L. (2017). Motivación intrínseca y extrínseca en una muestra de universitarios mexicanos. *ResearchGate*, 79-89.

Barberá Heredia, E. (2002). Modelos explicativos en psicología de la motivación. *Electrónica de motivación y Emoción*, 5(10), 1-12.

Barriga Arceo, F., & Hernández Rojas, G. (2015). Constructivismo y Aprendizaje Significativo. *Perso-telecom*, 1-8.

Carrasco Diaz, S. (2019). *Metodología de la Investigación Científica. Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación*. Editorial San Marcos .

Carretero, M. (1997). ¿Qué es el constructivismo? Desarrollo Cognitivo y aprendizaje. *Constructivismo y aprendizaje*, 39-71.

- Contreras Espinoza, R., & Eguia, J. L. (2017). *Gamificación en aulas universitarias*. Bellaterra: Instituto de la Comunicación.
- Cornellá Canals, P., Estebanell Minguell, M., & Brusi i Bemonte, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. Consideraciones generales y algunos ejemplos para la Enseñanza de la Geología. *Dialnet*, 28(1), 5-19.
- Corresponsales Escolares. (04 de julio de 2022). *Deserción escolar: una radiografía al sistema educativo peruano (podcast)*. El Comercio.
<https://elcomercio.pe/corresponsales-escolares/historias/desercion-escolar-una-radiografia-al-sistema-educativo-peruano-podcast-podcast-minedu-desercion-escolar-trabajo-infantil-noticia/>
- Cruz Pérez, M. A., Pozo Vinuesa, M. A., Andino Jaramillo, A. F., & Arias Parra, A. D. (2018). Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación estudiantil. *E-Ciencias de la Información*, 9(1), 1-15.
<https://doi.org/10.15517/eci.v1i1.33052>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). Gamification: Toward a Definition. *Paper Conference*, 1-4.
- Díaz-Barriga, Á. (2013). TIC en el trabajo de aula. Impacto en la planeación didáctica. *Scielo*, IV(10), 1-19.
- Espinoza Freire, E. E., & Ricaldi Echevarría, M. L. (2018). El tutor en los entornos virtuales de aprendizaje. *Scielo*, 10(3), 201-210.
- Fernández Luna, J., Huete, J., Rodríguez Avila, H., & Rodríguez Cano, J. (2014). Mejorar el compromiso de los sistemas de búsqueda colaborativo a través de la gamificación. *ResearchGate*, 42-45. <https://doi.org/10.1145/2594776.2594785>

- Fonoll Salvador, J., García Fernández, J., García Villalobos, J., Guerra Álvarez, A., Gutierrez y Restrepo, E., Jaúdenes Casaubón, C., . . . Romero Zúnica, R. (2010). Accesibilidad, TI y Educación. *Instituto de Tecnologías Educativas*, 1-20.
- Gaitán, V. (2013). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. Educativa.com.
<https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Gerencia Regional de Educación-Arequipa. (01 de diciembre de 2020). *Memoria: Diálogos por la educación: "Educación para todos: Aprendo en casa"*. Mesa de concertación para la lucha contra la pobreza:
<https://mesadeconcertacion.org.pe/storage/documentos/2020-12-01/memoria-dialogos-por-la-educacion-educacion-para-todos-aprendo-en-casa.pdf>
- Gerencia Regional de Educación-Arequipa. (01 de diciembre de 2021). *Memoria: Diálogos por la educación: "Educación para todos: Aprendo en casa"*. Mesa de Concertación para la Lucha contra la Pobreza.
<https://mesadeconcertacion.org.pe/storage/documentos/2021-12-01/memoria-dialogos-por-la-educacion-educacion-para-todos-aprendo-en-casa.pdf>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. McGraw-Hill Education.
- Jaume Capó, A., Lera, I., Juan Vives, F., Moyá Alcover, B., & Guerrero Tomé, C. (2016). Experiencia piloto sobre el uso de la gamificación en estudios de grado de Ingeniería en Informática. *Dialnet*, 35-40.
- Kultawanich, K., Koraneekij, P., & Na-Songkhla, J. (2015). Development and Validation of the Information Literacy Assessment in Connectivism Learning Environment for Undergraduate Students. *Researchgate*(174), 1386-1390.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.764>

- Loján Carrión, M. d. (2017). *Patrones en gamificación y juegos serios, aplicados a la educación*. [Tesis de Maestría, Universidad Técnica de Ambato].
<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/26793>
- Martínez Chairez, G., Guevara Araiza, A., & Valles Ormelas, M. M. (2016). El desempeño docente y la calidad educativa. *Ra Ximhai*, 12(6), 123-134.
- Martínez Navarro, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Opción*, 33(83), 252-277.
- Medjkane, Y. (2019). Kahoot como recurso gamificación del Quijote en clase de ELE. *Cervantes*, 252-259.
- Mercader Juan, C. (2018). Las tecnologías digitales en la docencia universitaria. Barreras para su integración. *Universidad Autónoma de Barcelona*, 1-453.
- Oliva, H. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*(44), 31-47.
- Olmos Vila, R. (2017). Kahoot! una aplicación para la gamificación en el aula. *Dialnet*, 862-869.
- Ortiz Granja, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Scopus*(19), 93-110.
<https://doi.org/10.17163/soph.n19.2015.04>
- Peña Párraga, M. A. (2020). El uso de Kahoot como herramienta virtual y el aprendizaje de la robótica en estudiantes de mecatrónica de un instituto superior tecnológico. [Tesis de Maestría, Universidad San Martín de Porres].
https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/7515/pe%c3%b1a_pma.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Perdomo Vargas, I. R., & Rojas Silva, J. A. (2019). La ludificación como herramienta pedagógica: algunas reflexiones desde la psicología. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 18(36), 161-175.
<https://doi.org/10.21703/rexe.20191836perdomo9>
- Pérez Miras, S. (2017). El uso de los dispositivos móviles en clase de Historia: experiencia de uso de Kahoot como herramienta evaluadora. *Didáctica, Innovación y Multimedia*(35), 1-12.
- Pérez Tejada, H. E. (2008). *Estadística para las ciencias sociales, del comportamiento y de la salud*. Cengage Learning.
- Piaget, J. (2001). *Psicología y Pedagogía*. Biblioteca de Bolsillo.
- Plass, J., Homer, B., & Kinzer, C. (2016). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258-283.
- Rangel Baca, A. (2015). Competencias docentes digitales: propuesta de un perfil. *Pixel Bit*(46), 235-248.
- Reeve, J. (2010). *Motivación y emoción*. McGraw-Hill Educación.
- Rivas Alvarado, M. F., & Aviles Marxelly, D. A. (2020). La motivación académica y el contacto socioemocional de estudiantes en el contexto de la pandemia. *Redicces*, 1-7.
- Rivera Mendoza, G. (2016). La motivación del alumno y su relación con el rendimiento académico en los estudiantes de Bachillerato Técnico en Salud Comunitaria del Instituto República Federal de México de Comayagüela, M.D.C., durante el año lectivo 2013. *Alicante*.
- Rodríguez Fernández, L. (2017). Smartphones y aprendizaje: el uso de Kahoot en el aula universitaria. *Mediterránea de Comunicación*, 181-189.
<https://doi.org/10.14198/MEDCOM2017.8.1.13>

- Sabaduche Rosillo, D. (2015). Herramientas Virtuales orientadas a la optimización del aprendizaje participativo. *Revista de Ciencias empresariales de la Universidad San Martín de Porres*, 6(1), 12-23. <https://doi.org/20.500.12727/1703>
- Salazar Alcaraz, A. A. (2014). El aprendizaje por competencias y la formación del docente universitario, un análisis desde la perspectiva teórica del conectivismo. *Innovación y desarrollo Tecnológico Revista Digital*, 6(4), 115-124.
- Salazar Torres, D. L. (2021). Influencia de la metodología de enseñanza en el rendimiento académico y motivación de los estudiantes del curso de Geometría y Trigonometría del ciclo introductorio de la facultad de Ingeniería y Arquitectura de la Universidad de Piura, 2019. *Repositorio Pirhua*, 1-124.
- Salen Tekinbas, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play*. Hardcover.
- Sánchez i Peris, F. J. (2015). Gamificación. *Redalyc*, 16(2), 13-15.
- Siemens, G. (2010). *Conociendo el conocimiento*. Eduktvirtual. https://www.eduktvirtual.com/biblioteca/LIBRO_0000050.pdf
- Soriano, M. M. (2001). La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo. *Dialnet*(9), 163-184.
- Universidad del Pacífico. (2020). *Guía de Kahoot*. https://edutic.up.edu.pe/docs/guia_kahoot.pdf
- Valenzuela Casto, M. J. (2020). Motivación en niños (as) del nivel inicial de la Institución Educativa N°882, según percepción de padres de familia. Carabaylo-2020. *Universidad Cesar Vallejo*, 1-57. <https://doi.org/https://hdl.handle.net/20.500.12692/48543>
- Vanegas Velasquez, O. L. (2020). La motivación y la planificación como reto pedagógico para el desarrollo del aprendizaje autónomo, que deben asumir los docentes con

estudiantes de educación superior presencial, en transición a educación remota asistida por las TIC en Colombia en contexto. *Repository UNAD*, 1-57.

Vásquez Serrano, J. F. (2018). Análisis sobre la motivación educativa. *Revista Mapa*, 2(8), 250-256.

Villa Lopez, A. S. (2020). Motivación hacia Kahoot y Actitudes hacia las Matemáticas en Estudiantes de Ingeniería del Segundo Ciclo de una Universidad Privada de Lima Este 2020. *Repositorio UCV*, 1-98. <https://doi.org/20.500.12692/48874>

Woodcock, J., & Johnson, M. (2017). Gamification: What it is, and how to fight it. *The Sociological Review*, 66(3).

<https://doi.org/10.1177/0038026117728620>

Zambrano Orellana, G. A., Moreira Ponce, M. J., Morales Zambrano, F. F., & Amaya Conforme, D. R. (2021). Recursos virtuales como herramientas didácticas aplicadas en la educación en situación de emergencia. *Polo del Conocimiento*, 6(4), 73-87.

Zapata Ros, M. (2015). Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos. Bases para un nuevo modelo teórico a partir de una visión crítica del “conectivismo”. *Education in the Knowledge Society*, 16(1), 69-102.

Zapata Vega, Z. M. (2019). Estrategias metodológicas de la gamificación en el aprendizaje. *Repositorio Institucional de la Universidad de Guayaquil*, 1-123.

ANEXOS:

1. Matriz de consistencia
2. Matriz de operacionalización de variables
3. Instrumento de recopilación de datos
4. Validación de instrumentos

ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO DE LA TESIS:	Plataforma Kahoot y motivación para el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular de un colegio privado, Arequipa 2022.
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	Nuevas tecnologías en docencia virtual y estrategias y modelos educativos en línea.
AUTOR(ES):	Marcos Antonio Sánchez Pacheco

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE 1: PLATAFORMA KAHOOT		METODOLOGÍA
			DIMENSIONES	INDICADORES	
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general			
¿De qué manera la plataforma Kahoot se relaciona con la motivación para el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular de un colegio privado, Arequipa 2022?	Determinar de qué manera la plataforma Kahoot se relaciona con la motivación para el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular de un colegio privado, Arequipa 2022.	La plataforma Kahoot se relaciona con la motivación para el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular de un colegio privado, Arequipa 2022.	Interactividad Flexibilidad Recursos virtuales Acción formativa	<ul style="list-style-type: none"> • Relación entre participantes • Relación entre participantes. • Participación síncrona y asincrónica. • Accesibilidad. • Usabilidad. • Ubicuidad. • Escalabilidad. • Funcionalidad. • Contenidos. • Gestión de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • Enfoque: Cuantitativo. • Nivel: Correlacional. • Tipo: Aplicada. • Diseño: No experimental • Unidad de análisis: Docentes de Educación Básica Regular. • Población: 40 docentes. • Muestra: No probabilístico de tipo censal.

				• Evaluación y seguimiento.	
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	VARIABLE 2: MOTIVACIÓN DE DESEMPEÑO PEDAGÓGICO		INSTRUMENTO
			DIMENSIONES	INDICADORES	
¿De qué manera la plataforma Kahoot se relaciona con la motivación intrínseca para el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular de un colegio privado, Arequipa 2022?	Determinar de qué manera la plataforma Kahoot se relaciona con la motivación intrínseca para el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular de un colegio privado, Arequipa 2022	La plataforma Kahoot se relaciona con la motivación intrínseca para el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular de un colegio privado, Arequipa 2022	Motivación intrínseca	<ul style="list-style-type: none"> • Valora más las actividades y tareas • Tiene mayor expectativa por aprender • Repasa las cosas que no pudo responder • Demuestra dominio de contenidos • Se autorregula • Ejerce pensamiento crítico • Comparte conocimientos • Seguridad • Iniciativa y responsabilidad • Satisfacción por aprender (automotivación) • Retroalimentación 	<p>Para las dos variables:</p> <p>Questionario tipo Likert tomando como escalas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nunca 2. Casi nunca 3. A veces 4. Casi siempre 5. Siempre <p>Técnica: Encuesta Validación: Mediante juicio de expertos</p>

<p>¿De qué manera la plataforma Kahoot se relaciona con la motivación extrínseca para el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular de un colegio privado, Arequipa 2022?</p>	<p>Determinar de qué manera la plataforma Kahoot se relaciona con la motivación extrínseca para el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular de un colegio privado, Arequipa 2022.</p>	<p>La plataforma Kahoot se relaciona con la motivación extrínseca para el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular de un colegio privado, Arequipa 2022.</p>	<p>Motivación extrínseca</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica contenidos a su vida diaria • Aplica los nuevos conceptos • Aprende estratégicamente • Maneja su tiempo • Maneja su ambiente de estudios. • Reconoce logros y objetivos • Reconocimiento académico y de sus compañeros • Actividad emocionante • Esfuerzo significativo 	<p>compuesto por 3 profesionales relacionados con el tema de investigación y debidamente registrados.</p>
---	---	--	------------------------------	--	---

ANEXO 2: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Tabla N° 1
Operacionalización de la variable 1

Variable: Plataforma Kahoot		
Definición conceptual: La plataforma Kahoot es una herramienta de aprendizaje mixto basándose en el juego, dando la posibilidad a los estudiantes y docentes a investigar, crear, innovar, colaborar y estar constantemente compartiendo conocimientos. A los docentes se les ofrece a que se dediquen y sea su centro el estudiante por medio del juego y creatividad, mientras que a los estudiantes se les ofrece una voz escuchada en el aula (Martínez Navarro, 2017).		
Instrumento: Cuestionario		
Dimensiones	Indicadores (Definición Operacional)	Ítems del instrumento
Dimensión 1: Interactividad	Indicador 1: Relación entre participantes	Compuesta por 2 preguntas: 1. ¿La plataforma Kahoot permite una comunicación más abierta entre el docente y el estudiante? 2. ¿La plataforma Kahoot permite una adecuada retroalimentación entre los docentes y estudiantes por pregunta respondida?
	Indicador 2: Comunicación sincrónica	Compuesta por 1 pregunta: 3. ¿La plataforma Kahoot permite la interacción entre estudiantes en tiempo real?
	Indicador 3: Comunicación asincrónica	Compuesta por 1 pregunta: 4. ¿La plataforma Kahoot permite la comunicación entre estudiantes en diferente espacio y tiempo?
Dimensión 2: Flexibilidad	Indicador 1: Accesibilidad	Compuesta por 2 preguntas: 5. ¿La plataforma Kahoot es de acceso rápido a las preguntas que se plantean? 6. ¿La plataforma Kahoot permite una navegación sencilla entre las diferentes interrogantes?
	Indicador 2: Usabilidad	Compuesta por 2 preguntas: 7. ¿La plataforma Kahoot permite una adecuada y fácil organización para encontrar diversos contenidos (áreas de conocimiento)? 8. ¿La plataforma Kahoot es de uso fácil y sencillo?
	Indicador 3: Ubicuidad	Compuesta por 1 pregunta: 9. ¿La plataforma Kahoot puede resolverse en cualquier lugar con conexión a internet?
Dimensión 3: Recursos virtuales	Indicador 1: Escalabilidad	Compuesta por 2 preguntas: 10. ¿La plataforma Kahoot nos permite ingresar a información variada de diferentes áreas de conocimiento? 11. ¿La plataforma Kahoot permite trabajar con un número variable de alumnos?
	Indicador 2: Funcionalidad	Compuesta por 2 preguntas: 12. ¿Los recursos de Kahoot (Quiz, verdadero o falso, respuesta corta, control deslizante, puzzle)

		<p>proporcionados se ajustan a las necesidades de motivar el aprendizaje del estudiante?</p> <p>13. ¿Los materiales mostrados en la plataforma Kahoot permiten un desarrollo eficiente y eficaz a las actividades del curso con mayor motivación?</p>
	Indicador 3: Contenido	<p>Compuesta por 2 preguntas:</p> <p>14. ¿La plataforma Kahoot se ajusta y puedo adecuarlos a los contenidos del área?</p> <p>15. ¿Las actividades en la plataforma Kahoot permiten el uso del audio, video, pantalla e imágenes?</p>
Dimensión 4: Acción formativa	Indicador 1: Gestión de aprendizaje	<p>Compuesta por 5 preguntas:</p> <p>16. ¿La plataforma Kahoot genera motivación en el aprendizaje multimedia?</p> <p>17. ¿La plataforma Kahoot permite el desarrollo de un aprendizaje autónomo?</p> <p>18. ¿La plataforma Kahoot mejora la calidad de reforzamiento de aprendizajes?</p> <p>19. ¿El uso de la plataforma Kahoot incrementa la motivación del estudiante en aprender algún nuevo conocimiento o reforzar estos?</p> <p>20. ¿La interacción de las distintas actividades en la plataforma Kahoot permite una mayor comprensión en los temas del curso?</p>
	Indicador 2: Evaluación y seguimiento	<p>Compuesta por 5 preguntas:</p> <p>21. ¿El sistema de evaluación de la plataforma Kahoot es funcional?</p> <p>22. ¿La plataforma Kahoot permite la elaboración de preguntas online?</p> <p>23. ¿La plataforma Kahoot permite realizar una evaluación objetiva?</p> <p>24. ¿La plataforma Kahoot es más dinámica en la toma de una evaluación diagnóstica?</p> <p>25. ¿La plataforma Kahoot es más dinámica en la toma de una evaluación formativa?</p>

Tabla N° 2
Operacionalización de la variable 2

Variable: La Motivación.		
Definición conceptual: La motivación es el vínculo que conlleva este acto para poder satisfacer la necesidad que posee. Es por esto que se vuelve en un factor activador de los actos humanos. El estado de motivación, así como el de actitud se genera a raíz de un conjunto de circunstancias que interaccionan (Vásquez Serrano, 2018).		
Instrumento: Cuestionario		
Dimensiones	Indicadores (Definición Operacional)	Ítems del instrumento
Dimensión 1: Motivación intrínseca	Indicador 1: Valora más las actividades y tareas.	Compuesta por 2 preguntas: 1. ¿Considera que se ha establecido un conocimiento reflexivo durante el desarrollo de la resolución de preguntas? 2. ¿Considera que está motivado y comprometido con lo aprendido en el curso ya que se deben abordar las preguntas de manera significativa?
	Indicador 2: Tiene mayor expectativa por aprender	Compuesta por 2 pregunta: 3. ¿Considera que luego de responder preguntas significativas genera propiamente en cada uno un aprendizaje alcanzado? 4. ¿Considera que responder de manera autónoma genera que los alumnos confíen más en ellos mismos e ir mejorando su proceso de aprendizaje?
	Indicador 3: Repasa las cosas que no pudo responder	Compuesta por 1 pregunta: 5. ¿Considera que el autoconocimiento metacognitivo que desarrolla por la capacidad de responder ayuda a identificar y definir los contenidos de los temas aun no aprendidos?
	Indicador 4: Demuestra dominio de contenidos	Compuesta por 1 pregunta: 6. ¿Considera que las preguntas realizadas es una forma de comprobar los conocimientos previos o los ya integrados en el aprendizaje?
	Indicador 5: Se autorregula	Compuesta por 1 pregunta: 7. ¿Considera que el estudiante puede estructurar, monitorear y evaluar su propio conocimiento?
	Indicador 6: Pensamiento crítico	Compuesta por 1 pregunta: 8. ¿Considera que ha desarrollado la capacidad de análisis en base a lo aprendido en el curso para poder responder?
	Indicador 7: Comparte conocimientos	Compuesta por 2 preguntas: 9. ¿Considera que puede interactuar y realizar consultas con otros compañeros acerca de la pregunta o respuesta mostrada? 10. ¿Puede generarse debates o argumentar posturas en caso de existir ambigüedad de respuestas?

	Indicador 8: Seguridad y responsabilidad	Compuesta por 1 pregunta: 11. ¿Considera que ha desarrollado una mejor comunicación para la explicación y argumentación de las respuestas dadas?
	Indicador 9: Satisfacción por aprender	Compuesta por 1 pregunta: 12. ¿Considera que al adquirir nuevos conocimientos posee mayor motivación por aplicarlos en la vida diaria?
	Indicador 10: Retroalimentación	13. ¿Considera que el estudiante realiza una retroalimentación constante para comparar su progreso con los de sus compañeros? 14. ¿Considera que el estudiante realiza una retroalimentación para saber el aprendizaje que retuvo y el que aún falta por procesar?
Dimensión 2: Motivación Extrínseca	Indicador 1: Aplica contenidos a su vida diaria	Compuesta por 1 pregunta: 15. ¿Considera que progresa en sus habilidades para la resolución de problemas?
	Indicador 2: Aplicar nuevos conceptos	Compuesta por 1 pregunta: 16. ¿Considera que es capaz de aplicar el conocimiento adquirido en diversas situaciones de su vida?
	Indicador 3: Aprendizaje estratégico	Compuesta por 1 pregunta: 17. ¿Considera que es capaz de analizar, utilizar sus recursos y responder a la situación problemática que se plantea en las diferentes interrogantes?
	Indicador 4: Manejo de tiempo	Compuesta por 1 pregunta: 18. ¿Considera que poner un tiempo de acuerdo a la dificultad de la pregunta genera que lean, comprendan y respondan cada vez de manera más rápida?
	Indicador 5: Ambiente de estudio	Compuesta por 1 pregunta: 19. ¿Considera una interacción activa con sus compañeros y profesores al resolver diversas interrogantes?
	Indicador 6: Reconoce logros y objetivos	Compuesta por 1 pregunta: 20. ¿Considera que ha progresado su capacidad de manejar sus recursos para alcanzar los objetivos propuestos?
	Indicador 7: Reconocimiento (académico compañeros)	Compuesta por 1 pregunta: 21. ¿Considera que realizar un reconocimiento o felicitación individual luego de cada actividad genera motivación, así como para los demás de querer alcanzar la misma situación?
	Indicador 8: Actividad emocionante	Compuesta por 1 pregunta: 22. ¿Considera que la plataforma requiere utilizar activamente el conocimiento para la contestar a las preguntas planteadas?
	Indicador 9: Esfuerzo significativo	Compuesta por 1 pregunta:

		23. ¿Considera que se muestra compromiso, responsabilidad e iniciativa hacia su aprendizaje y progreso?
--	--	---

ANEXO 3: INSTRUMENTO DE RECOPIACIÓN DE DATOS

Nombre del Instrumento:		Cuestionario para medir de qué manera la plataforma Kahoot se relaciona con la motivación para el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular de un colegio privado, Arequipa 2022						
Autor del Instrumento:		Marcos Antonio Sánchez Pacheco						
Definición Conceptual:		La plataforma Kahoot es una herramienta de aprendizaje mixto basándose en el juego, dando la posibilidad a los estudiantes y docentes a investigar, crear, innovar, colaborar y estar constantemente compartiendo conocimientos. A los docentes se les ofrece a que se dediquen y sea su centro el estudiante por medio del juego y creatividad, mientras que a los estudiantes se les ofrece una voz escuchada en el aula (Martínez Navarro, 2017).						
Población:								
Variable	Dimensión	Indicador	Preguntas	Escala				
				Nunca	Casi	A veces	Casi	Siempre
				1	2	3	4	5
Plataforma Kahoot	D1: Interactividad	I1: Relación entre participantes	1. ¿La plataforma Kahoot permite una comunicación más abierta entre el docente y el estudiante?					
			2. ¿La plataforma Kahoot permite una adecuada retroalimentación entre los docentes y estudiantes por pregunta respondida?					

		I2: Comunicación sincrónica	3. ¿La plataforma Kahoot permite la interacción entre estudiantes en tiempo real?					
		I3: Comunicación asincrónica	4. ¿La plataforma Kahoot permite la comunicación entre estudiantes en diferente espacio y tiempo?					
	D2: Flexibilidad	I1: Accesibilidad	5. ¿La plataforma Kahoot es de acceso rápido a las preguntas que se plantean?					
			6. ¿La plataforma Kahoot permite una navegación sencilla entre las diferentes interrogantes?					
		I2: Usabilidad	7. ¿La plataforma Kahoot permite una adecuada y fácil organización para encontrar diversos contenidos (áreas de conocimiento)?					
			8. ¿La plataforma Kahoot es de uso fácil y sencilla?					
		I3: Ubicuidad	9. ¿La plataforma Kahoot puede resolverse en cualquier lugar con conexión a internet?					
	D3: Recursos Virtuales	I1: Escalabilidad	10. ¿La plataforma Kahoot nos permite ingresar a información variada de diferentes áreas de conocimiento?					
			11. ¿La plataforma Kahoot permite trabajar con un número variable de alumnos?					
			12. ¿Los recursos de Kahoot (Quiz,					

		I2: Funcionalidad	verdadero o falso, respuesta corta, control deslizante, puzzle) proporcionados se ajustan a las necesidades de motivar el aprendizaje del estudiante?						
			13. ¿Los materiales mostrados en la plataforma Kahoot permite un desarrollo eficiente y eficaz a las actividades del curso con mayor motivación?						
		I3: Contenido	14. ¿La plataforma Kahoot se ajusta y puedo adecuarlos a los contenidos del área?						
			15. ¿Las actividades en la plataforma Kahoot permite el uso del audio, video, pantalla e imágenes?						
		D4: Acción formativa	I1: Gestión de aprendizaje	16. ¿La plataforma Kahoot genera motivación en el aprendizaje en línea?					
				17. ¿La plataforma Kahoot permite el desarrollo de un aprendizaje autónomo?					
	18. ¿La plataforma Kahoot mejora la calidad de reforzamiento de aprendizajes?								
	19. ¿La plataforma Kahoot mejora la calidad de reforzamiento de aprendizajes?								
				20. ¿La interacción de las distintas actividades en la plataforma					

			Kahoot permite una mayor comprensión en los temas del curso?					
		I2: Evaluación y seguimiento	21. ¿El sistema de evaluación de la plataforma Kahoot es funcional?					
			22. ¿La plataforma Kahoot permite la elaboración de preguntas online?					
			23. ¿La plataforma Kahoot permite realizar una evaluación objetiva?					
			24. ¿La plataforma Kahoot es más dinámica en la toma de una evaluación diagnóstica?					
			25. ¿La plataforma Kahoot es más dinámica en la toma de una evaluación formativa?					

Nombre del Instrumento:		Cuestionario para medir de qué manera la plataforma Kahoot se relaciona con la motivación para el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular de un colegio privado, Arequipa 2022						
Autor del Instrumento:		Marcos Antonio Sánchez Pacheco						
Definición Conceptual:		La motivación es el vínculo que conlleva este acto para poder satisfacer la necesidad que posee. Es por esto que se vuelve en un factor activador de los actos humanos. El estado de motivación, así como el de actitud se genera a raíz de un conjunto de circunstancias que interaccionan (Vásquez Serrano, 2018).						
Población:								
Variable	Dimensión	Indicador	Preguntas	Escalas				
				Nunca	Casi	A veces	Casi	Siempre
				1	2	3	4	5
Motivación	Motivación Intrínseca	I1: Valora más las actividades y tareas.	1. ¿Considera que se ha establecido un conocimiento reflexivo durante el desarrollo de la resolución de preguntas?					
			2. ¿Considera que está motivado y comprometido con lo aprendido en el curso ya que se deben abordar las preguntas de manera significativa?					
		I2: Tiene mayor expectativa por aprender	3. ¿Considera que luego de responder preguntas significativas genera propiamente en cada uno un aprendizaje alcanzado?					

			4. ¿Considera que responder de manera autónoma genera que los alumnos confíen más en ellos mismos e ir mejorando su proceso de aprendizaje?					
		I3: Repasa las cosas que no pudo responder	5. ¿Considera que el autoconocimiento metacognitivo que desarrolla por la capacidad de responder ayuda a identificar y definir los contenidos de los temas aun no aprendidos?					
		I4: Demuestra dominio de contenidos	6. ¿Considera que las preguntas realizadas es una forma de comprobar los conocimientos previos o los ya integrados en el aprendizaje?					
		I5: Se autorregula	7. ¿Considera que el estudiante puede estructurar, monitorear y evaluar su propio conocimiento??					
		I6: Pensamiento crítico	8. ¿Considera que ha desarrollado la capacidad de análisis en base a lo aprendido en el curso para poder responder?					
		I7: Comparte conocimientos	9. ¿Considera que puede interactuar y realizar consultas con otros compañeros acerca de la pregunta o respuesta mostrada?					
			10. ¿Puede generarse debates o					

			argumentar posturas en caso de existir ambigüedad de respuestas?					
		I8: Seguridad y responsabilidad	11. ¿Considera que ha desarrollado una mejor comunicación para la explicación y argumentación de las respuestas dadas?					
		I9: Satisfacción por aprender	12. ¿Considera que al adquirir nuevos conocimientos posee mayor motivación por aplicarlos en la vida diaria?					
		I10: Retroalimentación	13. ¿Considera que el estudiante realiza una retroalimentación constante para comparar su progreso con los de sus compañeros?					
			14. ¿Considera que el estudiante realiza una retroalimentación para saber el aprendizaje que retuvo y el que aún falta por procesar?					
	D2: Motivación Extrínseca	I1: Aplica contenidos a su vida diaria	15. ¿Considera que progresa en sus habilidades para la resolución de problemas?					
		I2: Aplicar nuevos conceptos	16. ¿Considera que es capaz de aplicar el conocimiento adquirido en diversas situaciones de su vida?					
		I3: Aprendizaje estratégico	17. ¿Considera que es capaz de analizar, utilizar sus recursos y responder a la					

			situación problemática que se plantea en las diferentes interrogantes?					
		I4: Manejo de tiempo	18. ¿Considera que poner un tiempo de acuerdo a la dificultad de la pregunta genera que lean, comprendan y respondan cada vez de manera más rápida?					
		I5: Ambiente de estudio	19. ¿Considera una interacción activa con sus compañeros y profesores al resolver diversas interrogantes?					
		I6: Reconoce logros y objetivos	20. ¿Considera que ha progresado su capacidad de manejar sus recursos para alcanzar los objetivos propuestos?					
		I7: Reconocimiento (académico compañeros)	21. ¿Considera que realizar un reconocimiento o felicitación individual luego de cada actividad genera motivación, así como para los demás de querer alcanzar la misma situación?					
		I8: Actividad emocionante	22. ¿Considera que la plataforma requiere utilizar activamente el conocimiento para la contestar a las preguntas planteadas?					
		I9: Esfuerzo Significativo	23. ¿Considera que se muestra compromiso, responsabilidad e iniciativa hacia su aprendizaje y progreso?					

**ANEXO 4: FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS
JUICIO DE EXPERTO**

Estimado Especialista: Mg. César Alfredo Bezada Sánchez

Siendo conocedores de su trayectoria académica y profesional, me he tomado la libertad de nombrarlo JUEZ EXPERTO para revisar a detalle el contenido del instrumento de recolección de datos:

1. Cuestionario (X) 2. Guía de entrevista () 3. Guía de focus group ()
4. Guía de observación () 5. Otro _____ ()

Presento la matriz de consistencia y el instrumento, la cual solicito revisar cuidadosamente, además le informo que mi proyecto de tesis tiene un enfoque:


1. Cualitativo () 2. Cuantitativo (X) 3. Mixto ()

Los resultados de esta evaluación servirán para determinar la validez de contenido del instrumento para mi proyecto de tesis de pregrado.


Título del proyecto de tesis:	Plataforma Kahoot y motivación para el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular de un colegio privado, Arequipa 2022.
Línea de investigación:	Nuevas tecnologías en docencia virtual y estrategias y modelos educativos en línea.

De antemano le agradezco sus aportes.

Estudiante autor del proyecto:

Apellidos y Nombres	Firma
Sánchez Pacheco Marcos Antonio	

Asesor(a) del proyecto de tesis:

Apellidos y Nombres	Firma
Capillo Chávez, César Herminio	

Arequipa, 20 de Octubre del 2022

Criterios	Escala de valoración			
	1	2	3	4
<p>1. SUFICIENCIA:</p> <p>Los ítems que pertenecen a una misma dimensión o indicador son suficientes para obtener la medición de ésta.</p>	<p>Los ítems no son suficientes para medir la dimensión o indicador.</p>	<p>Los ítems miden algún aspecto de la dimensión o indicador, pero no corresponden a la dimensión total.</p>	<p>Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión o indicador completamente.</p>	<p>Los ítems son suficientes.</p>
<p>2. CLARIDAD:</p> <p>El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas.</p>	<p>El ítem no es claro.</p>	<p>El ítem requiere varias modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.</p>	<p>Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.</p>	<p>El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.</p>

3. COHERENCIA: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación regular con la dimensión o indicador que está midiendo	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.
4. RELEVANCIA: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión o indicador.	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que éste mide.	El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Fuente:

www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3_juicio_de_experto_27-36.pdf

Adaptado

de:

INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:

Nombres y Apellidos:	César Alfredo Bezada Sánchez
Sexo:	Hombre (X) Mujer () Edad 30 años
Profesión:	Ingeniero Industrial
Especialidad:	Administración Estratégica de Empresas
Años de experiencia:	8 años
Cargo que desempeña actualmente:	Docente universitario
Institución donde labora:	Universidad de San Martín de Porres

Firma:

A handwritten signature in black ink on a light blue background. The signature is stylized and appears to be a cursive name, possibly starting with a large 'M' or 'N' followed by several loops and a final flourish.

FORMATO DE VALIDACIÓN

Para validar el Instrumento debe colocar en el casillero de los criterios: suficiencia, claridad, coherencia y relevancia, el número que según su evaluación corresponda de acuerdo con la rúbrica.

TABLA Nº 1
VARIABLE 1: Plataforma Kahoot

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:		Cuestionario para medir de qué manera la plataforma Kahoot se relaciona con la motivación para el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular de un colegio privado, Arequipa 2022					
Autor del Instrumento		Marcos Antonio Sánchez Pacheco z					
Definición Conceptual:		La plataforma Kahoot es una herramienta de aprendizaje mixto basándose en el juego, dando la posibilidad a los estudiantes y docentes a investigar, crear, innovar, colaborar y estar constantemente compartiendo conocimientos. A los docentes se les ofrece a que se dediquen y sea su centro el estudiante por medio del juego y creatividad, mientras que a los estudiantes se les ofrece una voz escuchada en el aula (Martínez Navarro, 2017).					
Población:							
Dimensión	Indicador	Ítems	Suficienci	Claridad	Coherenc	Relevanci	Observaciones y/o recomendaciones
D1: Interactividad	Relación entre participantes	1. ¿La plataforma Kahoot permite una comunicación más abierta entre el docente y el estudiante?	3	4	4	4	
		2. ¿La plataforma Kahoot permite una adecuada retroalimentación entre los docentes y estudiantes por pregunta respondida?	3	4	4	4	

	Comunicación sincrónica	3. ¿La plataforma Kahoot permite la interacción entre estudiantes en tiempo real?	3	4	4	3	
	Comunicación asincrónica	4. ¿La plataforma Kahoot permite la comunicación entre estudiantes en diferente espacio y tiempo?	3	4	4	4	
D2: Flexibilidad	Accesibilidad	5. ¿La plataforma Kahoot es de acceso rápido a las preguntas que se plantean?	4	4	4	4	
		6. ¿La plataforma Kahoot permite una navegación sencilla entre las diferentes interrogantes?	4	3	4	4	
	Usabilidad	7. ¿La plataforma Kahoot permite una adecuada y fácil organización para encontrar diversos contenidos (áreas de conocimiento)?	4	3	4	4	
		8. ¿La plataforma Kahoot es de uso fácil y sencilla?	4	4	4	4	
	Ubicuidad	9. ¿La plataforma Kahoot puede resolverse en cualquier lugar con conexión a internet?	4	3	4	4	
D3: Recursos virtuales	Escalabilidad	10. ¿La plataforma Kahoot nos permite ingresar a información variada de diferentes áreas de conocimiento?	4	4	4	4	
		11. ¿La plataforma Kahoot permite trabajar con un número variable de alumnos?	4	3	4	4	
	Funcionalidad	12. ¿Los recursos de Kahoot (Quiz, verdadero o falso, respuesta corta, control deslizante, puzzle) proporcionados se ajustan a las necesidades de motivar el aprendizaje del estudiante?	4	4	4	4	

		13. ¿Los materiales mostrados en la plataforma Kahoot permite un desarrollo eficiente y eficaz a las actividades del curso con mayor motivación?	4	4	4	4	
	Contenido	14. ¿La plataforma Kahoot se ajusta y puedo adecuarlos a los contenidos del área?	3	3	4	4	
		15. ¿Las actividades en la plataforma Kahoot permite el uso del audio, video, pantalla e imágenes?	4	4	4	4	
D4: Acción formativa	Gestión de aprendizaje	16. ¿La plataforma Kahoot genera motivación en el aprendizaje en línea?	4	4	4	4	
		17. ¿La plataforma Kahoot permite el desarrollo de un aprendizaje autónomo?	4	4	4	4	
		18. ¿La plataforma Kahoot mejora la calidad de reforzamiento de aprendizajes?	4	4	4	4	
		19. ¿La interacción de las distintas actividades en la plataforma Kahoot permite una mayor comprensión en los temas del curso?	4	4	4	4	
	Evaluación y seguimiento	20. ¿El sistema de evaluación de la plataforma Kahoot es funcional?	4	4	4	4	
		22. ¿La plataforma Kahoot permite la elaboración de preguntas online?	4	4	4	4	
		23. ¿La plataforma Kahoot permite realizar una evaluación objetiva?	4	4	4	4	
		24. ¿La plataforma Kahoot es más dinámica en la toma	4	4	4	4	

		de una evaluación diagnóstica?					
		25. ¿La plataforma Kahoot es más dinámica en la toma de una evaluación formativa?	4	3	4	4	

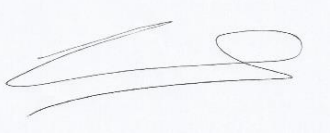
Nombres y Apellidos:	Mg. César Alfredo Bezada Sánchez		
Aplicable	SI (X)	NO ()	OBSERVADO ()
Firma:			

TABLA Nº 2
VARIABLE 2: La Motivación

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:		Cuestionario para medir de qué manera la plataforma Kahoot se relaciona con la motivación para el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular de un colegio privado, Arequipa 2022					
Autor del Instrumento		Marcos Antonio Sánchez Pacheco					
Definición Conceptual:		La motivación es el vínculo que conlleva este acto para poder satisfacer la necesidad que posee. Es por esto que se vuelve en un factor activador de los actos humanos. El estado de motivación, así como el de actitud se genera a raíz de un conjunto de circunstancias que interaccionan (Vásquez Serrano, 2018).					
Población:							
Dimensión	Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1: Motivación Intrínseca	Valora más las actividades y tareas.	1. ¿Considera que se ha establecido un conocimiento reflexivo durante el desarrollo de la resolución de preguntas?	4	4	4	4	
		2. ¿Considera que está motivado y comprometido con lo aprendido en el curso ya que se deben abordar las preguntas de manera significativa?	4	4	4	4	
		3. ¿Considera que luego de responder preguntas significativas genera propiamente en	4	4	4	4	

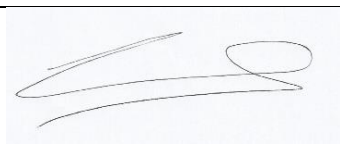
		cada uno un aprendizaje alcanzado?					
	Tiene mayor expectativa por aprender	4. ¿Considera que responder de manera autónoma genera que los alumnos confíen más en ellos mismos e ir mejorando su proceso de aprendizaje?	4	4	4	4	
	Repasa las cosas que no pudo responder	5. ¿Considera que el autoconocimiento metacognitivo que desarrolla por la capacidad de responder ayuda a identificar y definir los contenidos de los temas aun no aprendidos?	4	4	4	4	
	Demuestra dominio de contenidos	6. ¿Considera que las preguntas realizadas es una forma de comprobar los conocimientos previos o los ya integrados en el aprendizaje?	4	4	4	4	
	Se autorregula	7. ¿Considera que el estudiante puede estructurar, monitorear y evaluar su propio conocimiento?	4	4	4	4	
	Pensamiento crítico	8. ¿Considera que ha desarrollado la capacidad de análisis en base a lo aprendido en el curso para poder responder?	4	4	4	4	
	Comparte conocimientos	9. ¿Considera que puede interactuar y realizar consultas con otros compañeros acerca de la pregunta o respuesta mostrada?	4	4	4	4	
		10. ¿Puede generarse debates o argumentar posturas en caso de existir	4	4	4	4	

		ambigüedad de respuestas?					
	Seguridad y responsabilidad	11. ¿Considera que ha desarrollado una mejor comunicación para la explicación y argumentación de las respuestas dadas?	4	4	4	4	
	Satisfacción por aprender	12. ¿Considera que al adquirir nuevos conocimientos posee mayor motivación por aplicarlos en la vida diaria?	4	4	4	4	
	Retroalimentación	13. ¿Considera que el estudiante realiza una retroalimentación constante para comparar su progreso con los de sus compañeros?	4	4	4	4	
		14. ¿Considera que el estudiante realiza una retroalimentación para saber el aprendizaje que retuvo y el que aún falta por procesar?	4	4	4	4	
D2: Motivación Extrínseca	Aplica contenidos a su vida diaria	15. ¿Considera que progresa en sus habilidades para la resolución de problemas?	4	4	4	4	
	Aplicar nuevos conceptos	16. ¿Considera que es capaz de aplicar el conocimiento adquirido en diversas situaciones de su vida?	4	4	4	4	
	Aprendizaje estratégico	17. ¿Considera que es capaz de analizar, utilizar sus recursos y responder a la situación problemática que se plantea en las diferentes interrogantes?	4	4	4	4	
	Manejo de tiempo	18. ¿Considera que poner un tiempo de acuerdo a la dificultad de la	4	4	4	4	

		pregunta genera que lean, comprendan y respondan cada vez de manera más rápida?					
Ambiente de estudio	19. ¿Considera una interacción activa con sus compañeros y profesores al resolver diversas interrogantes?	4	4	4	4		
Reconoce logros y objetivos	20. ¿Considera que ha progresado su capacidad de manejar sus recursos para alcanzar los objetivos propuestos?	4	4	4	4		
Reconocimiento (académico compañeros)	21. ¿Considera que realizar un reconocimiento o felicitación individual luego de cada actividad genera motivación, así como para los demás de querer alcanzar la misma situación?	4	4	4	4		
Actividad emocionante	22. ¿Considera que la plataforma requiere utilizar activamente el conocimiento para la contestar a las preguntas planteadas?	4	4	4	4		
Esfuerzo Significativo	23. ¿Considera que se muestra compromiso, responsabilidad e iniciativa hacia su aprendizaje y progreso?	4	4	4	4		

Nombres y Apellidos:	Mg. César Alfredo Bezada Sánchez		
Aplicable	SI (X)	NO ()	OBSERVADO ()

Firma:

A handwritten signature in black ink, consisting of several fluid, overlapping strokes. The signature is contained within a light blue rectangular area.

**ANEXO 4: FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS
JUICIO DE EXPERTO**

Estimado Especialista: Mg. Gabriel Alfonso Loayza Inga

Siendo conocedores de su trayectoria académica y profesional, me he tomado la libertad de nombrarlo JUEZ EXPERTO para revisar a detalle el contenido del instrumento de recolección de datos:

2. Cuestionario (X) 2. Guía de entrevista () 3. Guía de focus group ()
4. Guía de observación () 5. Otro _____ ()

Presento la matriz de consistencia y el instrumento, la cual solicito revisar cuidadosamente, además le informo que mi proyecto de tesis tiene un enfoque:


2. Cualitativo () 2. Cuantitativo (X) 3. Mixto ()

Los resultados de esta evaluación servirán para determinar la validez de contenido del instrumento para mi proyecto de tesis de pregrado.

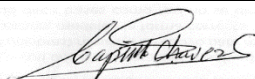
Título del proyecto de tesis:	Plataforma Kahoot y motivación para el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular de un colegio privado, Arequipa 2022.
Línea de investigación:	Nuevas tecnologías en docencia virtual y estrategias y modelos educativos en línea.

De antemano le agradezco sus aportes.

Estudiante autor del proyecto:

Apellidos y Nombres	Firma
Sánchez Pacheco Marcos Antonio	

Asesor(a) del proyecto de tesis:

Apellidos y Nombres	Firma
Capillo Chávez, César Herminio	

Arequipa, 20 de Octubre del 2022

Criterios	Escala de valoración			
	1	2	3	4
<p>5. SUFICIENCIA:</p> <p>Los ítems que pertenecen a una misma dimensión o indicador son suficientes para obtener la medición de ésta.</p>	<p>Los ítems no son suficientes para medir la dimensión o indicador.</p>	<p>Los ítems miden algún aspecto de la dimensión o indicador, pero no corresponden a la dimensión total.</p>	<p>Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión o indicador completamente.</p>	<p>Los ítems son suficientes.</p>
<p>6. CLARIDAD:</p> <p>El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas.</p>	<p>El ítem no es claro.</p>	<p>El ítem requiere varias modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.</p>	<p>Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.</p>	<p>El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.</p>

7. COHERENCIA: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación regular con la dimensión o indicador que está midiendo	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.
8. RELEVANCIA: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión o indicador.	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que éste mide.	El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Fuente:

www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/artículo3_juicio_de_experto_27-36.pdf

Adaptado

de:

INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:

Nombres y Apellidos:	Gabriel Alfonso Loayza Inga
Sexo:	Hombre (X) Mujer () Edad 31 años
Profesión:	Ingeniero Industrial
Especialidad:	Administración Estratégica de Empresas
Años de experiencia:	8 años
Cargo que desempeña actualmente:	Docente universitario
Institución donde labora:	Universidad de San Martín de Porres

Firma:

A handwritten signature in black ink, appearing to be a stylized name or set of initials, located in the right-hand section of the signature box.

FORMATO DE VALIDACIÓN

Para validar el Instrumento debe colocar en el casillero de los criterios: suficiencia, claridad, coherencia y relevancia, el número que según su evaluación corresponda de acuerdo con la rúbrica.

TABLA Nº 1
VARIABLE 1: Plataforma Kahoot

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:		Cuestionario para medir de qué manera la plataforma Kahoot se relaciona con la motivación para el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular de un colegio privado, Arequipa 2022					
Autor del Instrumento		Marcos Antonio Sánchez Pacheco z					
Definición Conceptual:		La plataforma Kahoot es una herramienta de aprendizaje mixto basándose en el juego, dando la posibilidad a los estudiantes y docentes a investigar, crear, innovar, colaborar y estar constantemente compartiendo conocimientos. A los docentes se les ofrece a que se dediquen y sea su centro el estudiante por medio del juego y creatividad, mientras que a los estudiantes se les ofrece una voz escuchada en el aula (Martínez Navarro, 2017).					
Población:							
Dimensión	Indicador	Ítems	Suficienci	Claridad	Coherenc	Relevanci	Observaciones y/o recomendaciones
D1: Interactividad	Relación entre participantes	21. ¿La plataforma Kahoot permite una comunicación más abierta entre el docente y el estudiante?	4	4	4	4	
		22. ¿La plataforma Kahoot permite una adecuada retroalimentación entre los docentes y estudiantes por pregunta respondida?	4	4	4	4	

	Comunicación sincrónica	23. ¿La plataforma Kahoot permite la interacción entre estudiantes en tiempo real?	4	4	4	4	
	Comunicación asincrónica	24. ¿La plataforma Kahoot permite la comunicación entre estudiantes en diferente espacio y tiempo?	4	4	4	4	
D2: Flexibilidad	Accesibilidad	25. ¿La plataforma Kahoot es de acceso rápido a las preguntas que se plantean?	4	4	3	3	
		26. ¿La plataforma Kahoot permite una navegación sencilla entre las diferentes interrogantes?	4	4	4	4	
	Usabilidad	27. ¿La plataforma Kahoot permite una adecuada y fácil organización para encontrar diversos contenidos (áreas de conocimiento)?	4	4	4	4	
		28. ¿La plataforma Kahoot es de uso fácil y sencilla?	4	4	4	4	
Ubicuidad	29. ¿La plataforma Kahoot puede resolverse en cualquier lugar con conexión a internet?	4	4	4	4		
D3: Recursos virtuales	Escalabilidad	30. ¿La plataforma Kahoot nos permite ingresar a información variada de diferentes áreas de conocimiento?	4	4	4	4	
		31. ¿La plataforma Kahoot permite trabajar con un número variable de alumnos?	4	4	4	4	
	Funcionalidad	32. ¿Los recursos de Kahoot (Quiz, verdadero o falso, respuesta corta, control deslizante, puzzle) proporcionados se ajustan a las necesidades de motivar el aprendizaje del estudiante?	4	4	4	4	

		33. ¿Los materiales mostrados en la plataforma Kahoot permite un desarrollo eficiente y eficaz a las actividades del curso con mayor motivación?	4	4	3	3	
	Contenido	34. ¿La plataforma Kahoot se ajusta y puedo adecuarlos a los contenidos del área?	4	4	4	4	
		35. ¿Las actividades en la plataforma Kahoot permite el uso del audio, video, pantalla e imágenes?	4	4	4	4	
D4: Acción formativa	Gestión de aprendizaje	36. ¿La plataforma Kahoot genera motivación en el aprendizaje en línea?	4	4	4	4	
		37. ¿La plataforma Kahoot permite el desarrollo de un aprendizaje autónomo?	4	4	4	4	
		38. ¿La plataforma Kahoot mejora la calidad de reforzamiento de aprendizajes?	4	4	4	4	
		39. ¿La interacción de las distintas actividades en la plataforma Kahoot permite una mayor comprensión en los temas del curso?	4	4	4	4	
	Evaluación y seguimiento	40. ¿El sistema de evaluación de la plataforma Kahoot es funcional?	4	4	4	4	
		26. ¿La plataforma Kahoot permite la elaboración de preguntas online?	4	4	4	4	
		27. ¿La plataforma Kahoot permite realizar una evaluación objetiva?	4	4	4	4	
		28. ¿La plataforma Kahoot es más dinámica en la toma	4	4	4	4	

		de una evaluación diagnóstica?					
		29. ¿La plataforma Kahoot es más dinámica en la toma de una evaluación formativa?	4	3	4	4	


Nombres y Apellidos:	Mg. Gabriel Alfonso Loayza Inga
Aplicable	SI (X) NO () OBSERVADO ()
Firma:	

TABLA Nº 2
VARIABLE 2: La Motivación

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:		Cuestionario para medir de qué manera la plataforma Kahoot se relaciona con la motivación para el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular de un colegio privado, Arequipa 2022					
Autor del Instrumento		Marcos Antonio Sánchez Pacheco					
Definición Conceptual:		La motivación es el vínculo que conlleva este acto para poder satisfacer la necesidad que posee. Es por esto que se vuelve en un factor activador de los actos humanos. El estado de motivación, así como el de actitud se genera a raíz de un conjunto de circunstancias que interaccionan (Vásquez Serrano, 2018).					
Población:							
Dimensión	Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1: Motivación Intrínseca	Valora más las actividades y tareas.	24. ¿Considera que se ha establecido un conocimiento reflexivo durante el desarrollo de la resolución de preguntas?	4	4	4	4	
		25. ¿Considera que está motivado y comprometido con lo aprendido en el curso ya que se deben abordar las preguntas de manera significativa?	4	4	4	4	
		26. ¿Considera que luego de responder preguntas significativas genera propiamente en	4	4	4	4	

		cada uno un aprendizaje alcanzado?					
	Tiene mayor expectativa por aprender	27. ¿Considera que responder de manera autónoma genera que los alumnos confíen más en ellos mismos e ir mejorando su proceso de aprendizaje?	4	4	4	4	
	Repasa las cosas que no pudo responder	28. ¿Considera que el autoconocimiento metacognitivo que desarrolla por la capacidad de responder ayuda a identificar y definir los contenidos de los temas aun no aprendidos?	4	4	4	4	
	Demuestra dominio de contenidos	29. ¿Considera que las preguntas realizadas es una forma de comprobar los conocimientos previos o los ya integrados en el aprendizaje?	4	4	4	4	
	Se autorregula	30. ¿Considera que el estudiante puede estructurar, monitorear y evaluar su propio conocimiento?	4	4	4	4	
	Pensamiento crítico	31. ¿Considera que ha desarrollado la capacidad de análisis en base a lo aprendido en el curso para poder responder?	4	4	4	4	
	Comparte conocimientos	32. ¿Considera que puede interactuar y realizar consultas con otros compañeros acerca de la pregunta o respuesta mostrada?	4	4	4	4	
		33. ¿Puede generarse debates o argumentar posturas en caso de existir?	4	4	4	4	

		ambigüedad de respuestas?					
	Seguridad y responsabilidad	34. ¿Considera que ha desarrollado una mejor comunicación para la explicación y argumentación de las respuestas dadas?	4	4	4	4	
	Satisfacción por aprender	35. ¿Considera que al adquirir nuevos conocimientos posee mayor motivación por aplicarlos en la vida diaria?	4	4	4	4	
	Retroalimentación	36. ¿Considera que el estudiante realiza una retroalimentación constante para comparar su progreso con los de sus compañeros?	4	4	4	4	
		37. ¿Considera que el estudiante realiza una retroalimentación para saber el aprendizaje que retuvo y el que aún falta por procesar?	4	4	4	4	
D2: Motivación Extrínseca	Aplica contenidos a su vida diaria	38. ¿Considera que progresa en sus habilidades para la resolución de problemas?	4	4	4	4	
	Aplicar nuevos conceptos	39. ¿Considera que es capaz de aplicar el conocimiento adquirido en diversas situaciones de su vida?	4	4	4	4	
	Aprendizaje estratégico	40. ¿Considera que es capaz de analizar, utilizar sus recursos y responder a la situación problemática que se plantea en las diferentes interrogantes?	4	4	4	4	
	Manejo de tiempo	41. ¿Considera que poner un tiempo de acuerdo a la dificultad de la	4	4	4	4	

		pregunta genera que lean, comprendan y respondan cada vez de manera más rápida?					
	Ambiente de estudio	42. ¿Considera una interacción activa con sus compañeros y profesores al resolver diversas interrogantes?	4	4	4	4	
	Reconoce logros y objetivos	43. ¿Considera que ha progresado su capacidad de manejar sus recursos para alcanzar los objetivos propuestos?	4	4	4	4	
	Reconocimiento (académico compañeros)	44. ¿Considera que realizar un reconocimiento o felicitación individual luego de cada actividad genera motivación, así como para los demás de querer alcanzar la misma situación?	4	4	4	4	
	Actividad emocionante	45. ¿Considera que la plataforma requiere utilizar activamente el conocimiento para la contestar a las preguntas planteadas?	4	4	4	4	
	Esfuerzo Significativo	46. ¿Considera que se muestra compromiso, responsabilidad e iniciativa hacia su aprendizaje y progreso?	4	4	4	4	

Nombres y Apellidos:	Mg. Gabriel Alfonso Loayza Inga		
Aplicable	SI (X)	NO ()	OBSERVADO ()

Firma:

A handwritten signature in black ink, consisting of several stylized, overlapping loops and lines, positioned within the right-hand section of a rectangular box.

**ANEXO 4: FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS
JUICIO DE EXPERTO**

Estimado Especialista: Dr. Alicia Jesús Terán Ccanre

Siendo conocedores de su trayectoria académica y profesional, me he tomado la libertad de nombrarlo JUEZ EXPERTO para revisar a detalle el contenido del instrumento de recolección de datos:

3. Cuestionario (X) 2. Guía de entrevista () 3. Guía de focus group ()
4. Guía de observación () 5. Otro _____ ()

Presento la matriz de consistencia y el instrumento, la cual solicito revisar cuidadosamente, además le informo que mi proyecto de tesis tiene un enfoque:


3. Cualitativo () 2. Cuantitativo (X) 3. Mixto ()

Los resultados de esta evaluación servirán para determinar la validez de contenido del instrumento para mi proyecto de tesis de pregrado.


Título del proyecto de tesis:	Plataforma Kahoot y motivación para el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular de un colegio privado, Arequipa 2022.
Línea de investigación:	Nuevas tecnologías en docencia virtual y estrategias y modelos educativos en línea.

De antemano le agradezco sus aportes.

Estudiante autor del proyecto:

Apellidos y Nombres	Firma
Sánchez Pacheco Marcos Antonio	

Asesor(a) del proyecto de tesis:

Apellidos y Nombres	Firma
Capillo Chávez, César Herminio	

Arequipa, 20 de Octubre del 2022

Criterios	Escala de valoración			
	1	2	3	4
<p>9. SUFICIENCIA:</p> <p>Los ítems que pertenecen a una misma dimensión o indicador son suficientes para obtener la medición de ésta.</p>	<p>Los ítems no son suficientes para medir la dimensión o indicador.</p>	<p>Los ítems miden algún aspecto de la dimensión o indicador, pero no corresponden a la dimensión total.</p>	<p>Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión o indicador completamente.</p>	<p>Los ítems son suficientes.</p>
<p>10. CLARIDAD:</p> <p>El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas.</p>	<p>El ítem no es claro.</p>	<p>El ítem requiere varias modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.</p>	<p>Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.</p>	<p>El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.</p>

<p>11. COHERENCIA:</p> <p>El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.</p>	<p>El ítem no tiene relación lógica con la dimensión o indicador.</p>	<p>El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión o indicador.</p>	<p>El ítem tiene una relación regular con la dimensión o indicador que está midiendo</p>	<p>El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.</p>
<p>12. RELEVANCIA:</p> <p>El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.</p>	<p>El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión o indicador.</p>	<p>El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que éste mide.</p>	<p>El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.</p>	<p>El ítem es muy relevante y debe ser incluido.</p>

RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Fuente:

www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3_juicio_de_experto_27-36.pdf

Adaptado

de:

INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:

Nombres y Apellidos:	Alicia Jesús Terán Ccanre
Sexo:	Hombre () Mujer (X) Edad 46 años
Profesión:	Docente
Especialidad:	Educación Primaria
Años de experiencia:	23 años
Cargo que desempeña actualmente:	Sub directora
Institución donde labora:	IE Javier Pulgar Vidal

Firma:

A handwritten signature in blue ink, appearing to be "L. G. G. G.", is placed on a light purple rectangular background within a larger rectangular frame.

FORMATO DE VALIDACIÓN

Para validar el Instrumento debe colocar en el casillero de los criterios: suficiencia, claridad, coherencia y relevancia, el número que según su evaluación corresponda de acuerdo con la rúbrica.

TABLA Nº 1
VARIABLE 1: Plataforma Kahoot

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:		Cuestionario para medir de qué manera la plataforma Kahoot se relaciona con la motivación para el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular de un colegio privado, Arequipa 2022					
Autor del Instrumento		Marcos Antonio Sánchez Pacheco					
Definición Conceptual:		La plataforma Kahoot es una herramienta de aprendizaje mixto basándose en el juego, dando la posibilidad a los estudiantes y docentes a investigar, crear, innovar, colaborar y estar constantemente compartiendo conocimientos. A los docentes se les ofrece a que se dediquen y sea su centro el estudiante por medio del juego y creatividad, mientras que a los estudiantes se les ofrece una voz escuchada en el aula (Martínez Navarro, 2017).					
Población:							
Dimensión	Indicador	Ítems	Suficienci	Claridad	Coherenc	Relevanci	Observaciones y/o recomendaciones
D1: Interactividad	Relación entre participantes	41. ¿La plataforma Kahoot permite una comunicación más abierta entre el docente y el estudiante?	4	4	4	4	
		42. ¿La plataforma Kahoot permite una adecuada retroalimentación entre los docentes y estudiantes por pregunta respondida?	3	4	4	3	

	Comunicación sincrónica	43. ¿La plataforma Kahoot permite la interacción entre estudiantes en tiempo real?	3	4	4	3	
	Comunicación asincrónica	44. ¿La plataforma Kahoot permite la comunicación entre estudiantes en diferente espacio y tiempo?	4	4	4	3	
D2: Flexibilidad	Accesibilidad	45. ¿La plataforma Kahoot es de acceso rápido a las preguntas que se plantean?	3	3	4	4	
		46. ¿La plataforma Kahoot permite una navegación sencilla entre las diferentes interrogantes?	4	3	3	4	
	Usabilidad	47. ¿La plataforma Kahoot permite una adecuada y fácil organización para encontrar diversos contenidos (áreas de conocimiento)?	4	3	4	4	
		48. ¿La plataforma Kahoot es de uso fácil y sencilla?	4	3	4	4	
Ubicuidad	49. ¿La plataforma Kahoot puede resolverse en cualquier lugar con conexión a internet?	4	3	4	4		
D3: Recursos virtuales	Escalabilidad	50. ¿La plataforma Kahoot nos permite ingresar a información variada de diferentes áreas de conocimiento?	4	4	4	4	
		51. ¿La plataforma Kahoot permite trabajar con un número variable de alumnos?	4	3	4	4	
	Funcionalidad	52. ¿Los recursos de Kahoot (Quiz, verdadero o falso, respuesta corta, control deslizante, puzzle) proporcionados se ajustan a las necesidades de motivar el aprendizaje del estudiante?	4	4	4	4	

		53. ¿Los materiales mostrados en la plataforma Kahoot permite un desarrollo eficiente y eficaz a las actividades del curso con mayor motivación?	4	4	4	4	
	Contenido	54. ¿La plataforma Kahoot se ajusta y puedo adecuarlos a los contenidos del área?	3	3	4	4	
		55. ¿Las actividades en la plataforma Kahoot permite el uso del audio, video, pantalla e imágenes?	4	4	4	4	
D4: Acción formativa	Gestión de aprendizaje	56. ¿La plataforma Kahoot genera motivación en el aprendizaje en línea?	4	4	4	4	
		57. ¿La plataforma Kahoot permite el desarrollo de un aprendizaje autónomo?	4	4	4	4	
		58. ¿La plataforma Kahoot mejora la calidad de reforzamiento de aprendizajes?	3	4	3	4	
		59. ¿La interacción de las distintas actividades en la plataforma Kahoot permite una mayor comprensión en los temas del curso?	4	3	4	4	
	Evaluación y seguimiento	60. ¿El sistema de evaluación de la plataforma Kahoot es funcional?	4	4	4	4	
		30. ¿La plataforma Kahoot permite la elaboración de preguntas online?	4	4	4	4	
		31. ¿La plataforma Kahoot permite realizar una evaluación objetiva?	4	4	4	4	
		32. ¿La plataforma Kahoot es más dinámica en la toma	4	4	4	4	

		de una evaluación diagnóstica?					
		33. ¿La plataforma Kahoot es más dinámica en la toma de una evaluación formativa?	4	3	4	3	


Nombres y Apellidos:	Dr. Alicia Jesús Terán Ccanre.
Aplicable	SI (X) NO () OBSERVADO ()
Firma:	

TABLA Nº 2
VARIABLE 2: La Motivación

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:		Cuestionario para medir de qué manera la plataforma Kahoot se relaciona con la motivación para el desempeño pedagógico de docentes de educación básica regular de un colegio privado, Arequipa 2022					
Autor del Instrumento		Marcos Antonio Sánchez Pacheco					
Definición Conceptual:		La motivación es el vínculo que conlleva este acto para poder satisfacer la necesidad que posee. Es por esto que se vuelve en un factor activador de los actos humanos. El estado de motivación, así como el de actitud se genera a raíz de un conjunto de circunstancias que interaccionan (Vásquez Serrano, 2018).					
Población:							
Dimensión	Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1: Motivación Intrínseca	Valora más las actividades y tareas.	47. ¿Considera que se ha establecido un conocimiento reflexivo durante el desarrollo de la resolución de preguntas?	4	4	4	4	
		48. ¿Considera que está motivado y comprometido con lo aprendido en el curso ya que se deben abordar las preguntas de manera significativa?	4	4	4	4	
		49. ¿Considera que luego de responder preguntas significativas genera propiamente en	4	3	4	3	

		cada uno un aprendizaje alcanzado?					
	Tiene mayor expectativa por aprender	50. ¿Considera que responder de manera autónoma genera que los alumnos confíen más en ellos mismos e ir mejorando su proceso de aprendizaje?	4	4	4	4	
	Repasa las cosas que no pudo responder	51. ¿Considera que el autoconocimiento metacognitivo que desarrolla por la capacidad de responder ayuda a identificar y definir los contenidos de los temas aun no aprendidos?	4	4	4	4	
	Demuestra dominio de contenidos	52. ¿Considera que las preguntas realizadas es una forma de comprobar los conocimientos previos o los ya integrados en el aprendizaje?	4	3	4	4	
	Se autorregula	53. ¿Considera que el estudiante puede estructurar, monitorear y evaluar su propio conocimiento?	4	4	4	4	
	Pensamiento crítico	54. ¿Considera que ha desarrollado la capacidad de análisis en base a lo aprendido en el curso para poder responder?	4	3	3	4	
	Comparte conocimientos	55. ¿Considera que puede interactuar y realizar consultas con otros compañeros acerca de la pregunta o respuesta mostrada?	4	4	4	4	
		56. ¿Puede generarse debates o argumentar posturas en caso de existir	4	4	4	4	

		ambigüedad de respuestas?					
	Seguridad y responsabilidad	57. ¿Considera que ha desarrollado una mejor comunicación para la explicación y argumentación de las respuestas dadas?	4	4	3	4	
	Satisfacción por aprender	58. ¿Considera que al adquirir nuevos conocimientos posee mayor motivación por aplicarlos en la vida diaria?	4	3	4	4	
	Retroalimentación	59. ¿Considera que el estudiante realiza una retroalimentación constante para comparar su progreso con los de sus compañeros?	4	4	4	4	
		60. ¿Considera que el estudiante realiza una retroalimentación para saber el aprendizaje que retuvo y el que aún falta por procesar?	4	4	4	4	
D2: Motivación Extrínseca	Aplica contenidos a su vida diaria	61. ¿Considera que progresa en sus habilidades para la resolución de problemas?	4	4	4	4	
	Aplicar nuevos conceptos	62. ¿Considera que es capaz de aplicar el conocimiento adquirido en diversas situaciones de su vida?	4	4	4	4	
	Aprendizaje estratégico	63. ¿Considera que es capaz de analizar, utilizar sus recursos y responder a la situación problemática que se plantea en las diferentes interrogantes?	4	4	4	4	
	Manejo de tiempo	64. ¿Considera que poner un tiempo de acuerdo a la dificultad de la	3	4	4	4	

		pregunta genera que lean, comprendan y respondan cada vez de manera más rápida?					
Ambiente de estudio	65. ¿Considera una interacción activa con sus compañeros y profesores al resolver diversas interrogantes?	3	3	4	4		
Reconoce logros y objetivos	66. ¿Considera que ha progresado su capacidad de manejar sus recursos para alcanzar los objetivos propuestos?	4	4	4	4		
Reconocimiento (académico compañeros)	67. ¿Considera que realizar un reconocimiento o felicitación individual luego de cada actividad genera motivación, así como para los demás de querer alcanzar la misma situación?	4	4	4	4		
Actividad emocionante	68. ¿Considera que la plataforma requiere utilizar activamente el conocimiento para la contestar a las preguntas planteadas?	4	4	3	3		
Esfuerzo Significativo	69. ¿Considera que se muestra compromiso, responsabilidad e iniciativa hacia su aprendizaje y progreso?	4	3	4	4		

Nombres y Apellidos:	Dr. Alicia Jesús Terán Ccanre.
----------------------	--------------------------------

Aplicable	SI (X)	NO ()	OBSERVADO ()
Firma:	