

INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN  
UNIDAD DE POSGRADO

**RELACIÓN DE LA HERRAMIENTA “KAHOOT” CON EL  
DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS EN  
ALUMNOS DE SECUNDARIA DEL CENTRO DE  
ESTUDIOS MATLAB, LIMA 2021**



**PRESENTADA POR  
MIGUEL ANGEL MILLAN LOZADA**

**ASESORA  
CÉSAR HERMINIO CAPILLO CHÁVEZ**

**TESIS**

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN  
CON MENCIÓN EN INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

**LIMA – PERÚ  
2022**



**CC BY-NC-SA**

**Reconocimiento – No comercial – Compartir igual**

El autor permite transformar (traducir, adaptar o compilar) a partir de esta obra con fines no comerciales, siempre y cuando se reconozca la autoría y las nuevas creaciones estén bajo una licencia con los mismos términos.

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



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

**RELACIÓN DE LA HERRAMIENTA “KAHOOT” CON EL  
DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS EN ALUMNOS DE  
SECUNDARIA DEL CENTRO DE ESTUDIOS MATLAB, LIMA 2021**

**TESIS PARA OPTAR  
EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN  
INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

**PRESENTADO POR:  
MIGUEL ANGEL MILLAN LOZADA**

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

**LIMA, PERÚ**

**2022**

**RELACIÓN DE LA HERRAMIENTA “KAHOOT” CON EL  
DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS EN ALUMNOS DE  
SECUNDARIA DEL CENTRO DE ESTUDIOS MATLAB, LIMA 2021**

## **ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO**

### **ASESOR:**

Dr. César Herminio Capillo Chávez

### **PRESIDENTE DEL JURADO:**

Dra. Patricia Edith Guillén Aparicio

### **MIEMBROS DEL JURADO:**

Mg. Emilio Augusto Rosario Pacahuala

Dr. Dante Manuel Macazana Fernández

## **DEDICATORIA**

A Dios, mis padres y hermanos por ser los promotores de cada uno de mis sueños ya que creyeron en mí desde el inicio y que, aun ahora, me siguen apoyando en cada paso que doy, para ellos y todas las personas que creyeron en mí va este logro.

## **AGRADECIMIENTOS**

A Macro Loret de Mola y al Dr. Capillo por el apoyo brindado a lo largo de la tesis ya que sin su apoyo no hubiera sido posible lograr este objetivo.

A Alejandra Rodríguez por motivarme a terminar esta tesis y ser mi apoyo incondicional en los momentos más difíciles.

## 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	14
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	18
1.1	18
1.1.1	18
1.1.2	19
1.2	21
1.2.1	21
1.2.1.1 Dimensiones de la Variable	23
1.2.2	23
1.2.2.1 Dimensiones de la Variable	24
1.3	25
1.3.1	25
1.3.2	25
1.3.3	26
1.3.3.1	26
1.3.3.1.1	26
1.3.3.1.2	28
1.3.3.1.3	28

1.3.4	29
<b>CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES</b>	<b>30</b>
2.1 Formulación de Hipótesis Principal y Derivadas	30
2.1.1 Hipótesis General	30
2.1.2 Hipótesis Específicas	30
2.2 Variables y Definición Operacional	31
2.2.1 Variable 1: Kahoot	31
2.2.1.1 Definición Conceptual.	31
2.2.1.2 Definición Operacional.	31
2.2.1.3 Operacionalización.	31
2.2.2 Variable 2: Aprendizaje por Competencias	31
2.2.2.1 Definición Conceptual.	31
2.2.2.2 Definición Operacional.	32
2.2.2.3 Operacionalización.	32
<b>CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN</b>	<b>34</b>
3.1 Diseño Metodológico	34
3.2 Diseño Muestral	35
3.3 Técnicas de Recolección de Datos	35
3.3.1 Cuestionario de la Variable Kahoot	35
3.3.1.1 Ficha técnica.	35
3.3.2 Cuestionario de la Variable Habilidades blandas	36
3.3.1.1 Ficha técnica.	36
3.3.3 Validez del Instrumento	37
3.3.4 Confiabilidad del Instrumento	37
3.4 Técnicas Estadísticas para el Procesamiento de la Información	38
3.5 Aspectos Éticos	39
<b>CAPÍTULO IV: RESULTADOS</b>	<b>40</b>
4.1 Resultados Descriptivos	40
4.2 Comprobación de Hipótesis	47
4.2.1 Hipótesis General	47
4.2.2 Hipótesis Específicas	49
4.2.2.1 Hipótesis Específica 1.	49

4.2.2.2 Hipótesis Específica 2.	50
4.2.2.3 Hipótesis Específica 3.	52
4.2.2.4 Hipótesis Específica 4.	53
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN	55
CONCLUSIONES	58
RECOMENDACIONES	60
FUENTES DE INFORMACIÓN	61
ANEXOS	64
Anexo 1: Matriz de Consistencia	65
Anexo 2: Matriz de Operacionalización de Variables	67
Anexo 3: Instrumento de Recopilación de Datos	69
Anexo 4: Validación de Instrumentos	71

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Operacionalización de la variable Kahoot	31
<b>Tabla 2</b> Operacionalización de la variable Habilidades Blandas	32
<b>Tabla 3</b> Validez por jueces expertos	37
<b>Tabla 4</b> Confiabilidad de los instrumentos de medición	38
<b>Tabla 5</b> <i>Herramienta Kahoot en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab</i>	40
<b>Tabla 6</b> Módulo de estudiante de la herramienta Kahoot en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021	41
<b>Tabla 7</b> Módulo docente de la herramienta Kahoot en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021	42
<b>Tabla 8</b> Habilidades blandas en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021	43
<b>Tabla 9</b> Trabajo en equipo en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021	43
<b>Tabla 10</b> Motivación en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021	44
<b>Tabla 11</b> Empatía en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021	45
<b>Tabla 12</b> Liderazgo en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021	46
<b>Tabla 13</b> Descripción de la relación entre Kahoot y las habilidades blandas en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021	48
<b>Tabla 14</b> Correlación de Spearman entre Kahoot y las habilidades blandas en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021	48
<b>Tabla 15</b> Descripción de la relación entre Kahoot y el trabajo en equipo en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021	49
<b>Tabla 16</b> Correlación de Spearman entre Kahoot y el trabajo en equipo en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021	50

<b>Tabla 17</b> Descripción de la relación entre Kahoot y el trabajo en equipo en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021	51
<b>Tabla 18</b> Correlación de Spearman entre Kahoot y el trabajo en equipo en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021	51
<b>Tabla 19</b> Descripción de la relación entre Kahoot y la empatía en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021	52
<b>Tabla 20</b> Correlación de Spearman entre Kahoot y la empatía en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021	53
<b>Tabla 21</b> Descripción de la relación entre Kahoot y el liderazgo en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021	54

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> Herramienta Kahoot en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab	40
<b>Figura 2</b> Módulo de estudiante de la herramienta Kahoot en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021	41
<b>Figura 3</b> Módulo docente de la herramienta Kahoot en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021	42
<b>Figura 4</b> Habilidades blandas en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021	43
<b>Figura 5</b> Trabajo en equipo en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021	44
<b>Figura 6</b> Motivación en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021	45
<b>Figura 7</b> Empatía en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021	46
<b>Figura 8</b> Liderazgo en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021	47

## RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo el encontrar la relación de la herramienta “kahoot” con el desarrollo de habilidades blandas en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021.

Esta investigación tuvo un enfoque cuantitativo, de tipo aplicado y de nivel correlacional. Se tomó una muestra de 58 estudiantes de educación secundaria del centro de estudios Matlab en donde se recolectaron los datos para el cual se utilizó una encuesta tipo Likert para la recolección de datos aplicado a las variables uso de Kahoot y el desarrollo de habilidades blandas cuya validez se estableció mediante juicio de expertos y la confiabilidad mediante el Alfa de Cronbach con valores de  $\alpha = 0.774$  en la primera variable y de  $\alpha = 0.860$  en la segunda variable.

Después de la evaluación, los resultados demostraron que existe una correlación positiva ( $\rho = 0,267$ ) y significativa ( $p = 0,043 < 0,05$ ) entre el uso de Kahoot y el desarrollo de habilidades blandas en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021.

**Palabras claves:** *Kahoot; Habilidades blandas; Herramienta open source; Comunicación asertiva.*

## ABSTRACT

The objective of this research is to find the relationship between "kahoot" and the development of soft skills in high school students from the Matlab study center, 2021.

This research had a quantitative approach, applied type and correlational level. A sample of 58 secondary school students was taken from the Matlab study center where the data was collected, for which a Likert-type survey was used for data collection applied to the variables use of Kahoot and the development of soft skills whose validity it was established by expert judgment and reliability using Cronbach's Alpha with values of  $\alpha = 0.774$  in the first variable and  $\alpha = 0.860$  in the second variable.

After the evaluation, the results showed that there is a positive ( $\rho = 0.267$ ) and significant ( $p = 0.043 < 0.05$ ) correlation between the use of Kahoot and the development of soft skills in high school students from the Matlab study center, Lima 2021.

**Keywords:** *Kahoot; Soft skills; Open-source tool; Assertive communication.*

## INTRODUCCIÓN

El desarrollo de habilidades blandas en alumnos de secundaria es un problema crítico ya que dichas habilidades no son fomentadas en la mayoría de las clases de la educación básica regular en nuestro país. Este tipo de habilidades no se vienen desarrollando durante la etapa escolar, ya que lo ven como algo que se trabaja recién en la etapa adulta, limitando así el desarrollo del alumno y el potencial real que tiene para desarrollar su plan de vida.

Hoy en día, el nivel de desarrollo de estas habilidades es bajo y no solo en estudiantes de secundaria, ya que esto afecta también al ámbito profesional. En el estudio *“Brechas perceptuales entre empleadores y estudiantes, sobre el ingreso al mercado laboral del Perú” (2014)* se revela que las empresas tienen dificultades para encontrar talento joven dado que, los estudiantes no cuentan con las habilidades blandas necesarias para poder ocupar un puesto de trabajo, siendo esto importante por lo menos para el 56% de las empresas que participaron en este estudio. Sobre esto tienen desventaja los jóvenes de bajos recursos, porque a ellos se les enseña de manera tradicional, priorizando el insertar conocimiento duro sobre el desarrollo de los también llamados Soft skills en los que podemos encontrar al trabajo en equipo, empatía, liderazgo, etc.

En la época prepandemia, algunas ONG trabajan estas habilidades, pero son realizadas en clases extras los fines de semana. Organizaciones como Crea+ en Perú o programas institucionales como SUMA (2016 - 2018) del Banco de crédito, con la premisa

de hacer que los jóvenes creen en sí mismos y logren cumplir sus sueños, se enfocan en el desarrollo de este tipo de habilidades y en algunos casos aplicando metodologías diversas como Gamificación o Design for change.

Tomando en cuenta ello, se identificó como potencial para emplear gamificación la herramienta Open Source Kahoot, la cual se basa en crear rol de preguntas y respuestas para que sean respondidas por los alumnos. En estos cuestionarios el docente puede manejar el tiempo de respuesta, puede ser super corto para reforzar velocidad de raciocinio o largo para tener tiempo de explicar y/o reforzar sobre el tema, haciendo que el curso sea más ameno e impulsando el interés del alumno en el mismo.

De esta manera surgió la problemática a estudiar: ¿De qué manera la herramienta “Kahoot” se relaciona con el desarrollo de habilidades blandas en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021?

Teniendo en cuenta ello, se consideraron algunos problemas específicos que están relacionados y que, a su vez, deben ser analizados en esta investigación. Estos problemas específicos son: ¿De qué manera la herramienta “Kahoot” se relaciona con el desarrollo del trabajo en equipo en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021?, ¿De qué manera la herramienta “Kahoot” se relaciona con el desarrollo del autoaprendizaje en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021?, ¿De qué manera la herramienta “Kahoot” se relaciona con el desarrollo de la empatía en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021? y ¿De qué manera la herramienta “Kahoot” se relaciona con el desarrollo del liderazgo en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021?.

Con la identificación de este problema se definió el objetivo general de esta investigación, la cual es: Determinar la existencia de relación significativa entre la herramienta “Kahoot” con el desarrollo de habilidades blandas en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021.

De la misma forma, se establecieron también problemas específicos que buscan complementar al objetivo principal: Determinar la existencia de relación significativa entre

la herramienta “Kahoot” con el desarrollo del trabajo en equipo en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021, determinar la existencia de relación significativa entre la herramienta “Kahoot” con el desarrollo del autoaprendizaje en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021, determinar la existencia de relación significativa entre la herramienta “Kahoot” con el desarrollo de la empatía en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021 y determinar la existencia de relación significativa entre la herramienta “Kahoot” con el desarrollo del liderazgo en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021.

Esta investigación es importante ya que, según Gastelu, G. (2019) en su estudio *Habilidades blandas y el desarrollo de la profesionalidad e identidad docente en las Instituciones Educativas, Huarochirí, 2019* hace referencia a que existe una relación directa entre el desarrollo de habilidades blandas y el desarrollo profesional, por lo que sería de vital importancia que este tipo de habilidades sean desarrolladas desde una temprana edad. Por otro lado, este punto se ve reforzado cuando vemos el estudio de las brechas perceptuales entre empleadores y estudiantes, sobre el ingreso al mercado laboral del Perú (LHH-DBM Perú, 2014), en la cual encontraremos que un poco más de 8 de cada 10 alumnos universitarios recién egresados se sienten que ya están listos para su primer trabajo pero 6 de cada 10 empresas indican que aún no están listos para asumir un rol en el mercado laboral, sin contar que para el 54% de estas empresas le resulta difícil encontrar talento joven y el 60% de las mismas lo atribuyen, de manera explícita a que los jóvenes carecen de las “habilidades blandas” necesarias para el puesto. Por ende, el desarrollo de habilidades blandas en los alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021 es, desde mi punto de vista, fundamental para el crecimiento al corto, mediano y largo plazo de los jóvenes, siendo también la piedra angular en su desarrollo personal, académico y profesional. Sin embargo, existieron algunas limitaciones que generaron algunas dificultades para la obtención de información, siendo de las más relevantes el tiempo de espera en la respuesta de las encuestas realizadas por los alumnos ya que, por motivos del COVID-19 la misma tuvo que ser de manera virtual, no solo el llenado de este

sino también la coordinación con el director del centro de estudios y los docentes del mismo, quienes tuvieron que brindar tiempo de sus clases para realizar dicha encuesta.

Esta investigación se realizó mediante el diseño no experimental transversal cuyo tipo fue el aplicado teniendo un enfoque cuantitativo y de nivel correlacional. Además, se elaboraron instrumentos teniendo como base encuestas (cuestionarios) aplicadas a las dos variables de estudio. Estos instrumentos se validaron mediante juicio de expertos aplicando la confiabilidad de la misma mediante pruebas estadísticas, lo cual es sumamente importante de cara a la determinación de los resultados.

El presente trabajo de investigación tiene como base cinco capítulos:

Capítulo I, el cual incluye el marco teórico y en él se muestran los antecedentes de investigación tanto internacionales como nacionales, la definición de términos básicos y las bases teóricas entrelazadas con las diferentes variables de estudio.

Capítulo II, en el cual se formularon las hipótesis tanto la general como las específicas, así como se trabajó la definición operacional de cada una de las variables.

Capítulo III, el cual abarcó todo lo relacionado a la metodología de investigación en el cual se incluye el diseño muestra, metodológico, los aspectos éticos, las técnicas de recolección de datos y las técnicas estadísticas que ayudaron al procesamiento de la información.

Capítulo IV, en este capítulo se muestran los resultados del estudio (resultados descriptivos) así como también la comprobación de cada una de las hipótesis.

Capítulo V, aquí se abarcó la discusión de los resultados mostrados en el capítulo IV, los cuales fueron contrastados con los antecedentes de la investigación.

Por último, se describieron las conclusiones, recomendaciones, fuentes de información y anexos utilizados dentro de la investigación de la tesis.

## **CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO**

### **1.1 Antecedentes de la Investigación**

#### **1.1.1 Antecedentes Nacionales**

Se encontraron los siguientes antecedentes nacionales alineados al trabajo de investigación propuesta:

Godoy, C. (2020) hace referencia a Kahoot como una aplicación con objetivos educativos que puede ser utilizado de manera entretenida con el fin de aprender o reforzar alguna determinada materia mediante la diversión. También indica que, más que una herramienta de refuerzo le permite al docente (a través de su módulo) manejar los tiempos entre preguntas pudiendo incluso explicar las mismas en pro de reforzar el conocimiento impartido en el alumno. El uso de aplicaciones de este tipo favorece al proceso educativo ya que, al tener una interacción directa con un dispositivo electrónico, genera un mayor interés (por parte del alumno) y hace un contraste con el método tradicional de dictado de clase.

Gastelu, G. (2019) hace referencia al trabajo en equipo y al impacto positivo que tiene el mismo con los aprendices a docentes los cuales, mientras flaquean en habilidades de resolución de problemas, tienen como fortaleza su trabajo en equipo indicando que esta habilidad es la mejor adquisición dentro de las habilidades de un docente.

Vallejos, A. (2019) indicó en su investigación que la palabra “motivación” hace referencia a aquellos incentivos que se promueven para actuar en pro de un determinado

objetivo, los cuales pueden ser internos o externos. También puede considerarse como un estímulo para realizar alguna labor o acción, el cual es directamente proporcional con el nivel de compromiso ante un objetivo o reto.

En la misma investigación, Vallejos, A. (2019) hace referencia a la empatía como aquella capacidad de contemplar una determinada situación desde el punto de vista de la persona afectada, con el fin de ayudarlo a cumplir sus objetivos.

Vargas, J. (2019) en su investigación, indica que el liderazgo implica siempre a más de una persona que apoyan a un líder permitiendo que esta persona desarrolle su posición (rol) de manera eficiente.

### **1.1.2 Antecedentes Internacionales**

Tito, M. & Serrano, B.(2016), con el objetivo de demostrar que los hard skills ya no son suficientes para tener éxito en los postulantes a plazas en empresas importantes a través de evaluación por medio de entrevistas encontraron que hay la necesidad de que en los próximos años los gobiernos, colegios, institutos técnicos, universidades, y empresas, se conviertan en socios vitales para la construcción de un sistema de aprendizaje permanente para la vida lo que se traduce en la enseñanza de soft skills.

Para Soto, J., Martínez, M., Alonso, J., Gamez, J. (2019) en *Estrategias y metodologías didácticas: Perspectivas actuales* (pp. 50–58) hacen referencia a la gamificación con kahoot como una herramienta que ayuda al profesor, a través del juego, a fomentar la atención, satisfacción y el compromiso del alumnado durante el proceso de aprendizaje. Esto lo logra a través de trivias (Quiz Games), encuestas sencillas o pequeños debates las cuales, aplicando a actividades académicas (en diversas asignaturas) logran que los alumnos de asignaturas de la titulación del grado de Informática de la universidad de Córdoba logren desarrollar competencias transversales como trabajo en equipo, automotivación y capacidad de análisis y síntesis. A pesar de ello, en estas sesiones de juegos se fomenta la competitividad de los alumnos y sobre todo la automotivación.

Rodriguez, F., & Santiago, R. (2015) en el libro *Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula* hacen referencia a la gamificación como el llevar las distintas mecánicas y técnicas de diseño de juegos a contextos que no tienen nada que ver con ellos con el fin de resolver problemas de la vida cotidiana. Con ese fin utilizaron kahoot en su estudio, donde consiguieron que un 25% de aquellos estudiantes que utilizaron dicha herramienta se encontraban más motivados que aquellos que resolvieron el cuestionario en papel, lo cual muestra una implicancia directa de esta herramienta con la motivación del alumno.

Para Hinojo, F., Gomez, G., De la Cruz, J., & Campos, M. (2021) en su libro *Desafíos para una educación de calidad ante los objetivos de desarrollo sostenible* hacen referencia a la gamificación como una parte trascendental de la formación didáctica de actuales y futuros docentes. También mencionan que, después de haber analizado los diferentes resultados es este tipo de técnicas aplicadas ya en aulas de diferentes niveles de educación (desde la infantil hasta la superior) se pudo encontrar que la misma genera habilidades de colaboración, empatía y solución de problemas. Adicional a ello, mencionan que un punto en contra de la gamificación es el aumento de la competitividad del estudiante.

Aguaded, I., & Peñalva, S. (2018) en el capítulo *Innovación docente y aprendizaje lúdico en el entorno universitario español* del libro *Aprendizaje lúdico: Los videojuegos* (pp. 43–62) hace referencia a la gamificación como una herramienta que ayuda a mejorar el feedback de los estudiantes ya que permiten detectar quién aprende, quién no y quién necesita ayuda. Esto tiene un gran efecto en el alumnado, ya que al inicio los toma por sorpresa, pero poco a poco van desarrollando distintas competencias como las de trabajar en equipo y el liderazgo.

Ortega Santos(2016),con el objetivo de enfocar el conectivismo como estrategia pedagógica que se corresponde con la época actual donde las redes de computación influyen en la vida económica y social de toda la humanidad en los alumnos de escuelas primarias de escasos recursos a través de encuestas a 26 padres de alumnos de este nivel,

encontraron que las competencias llamadas blandas constituyen una alta prioridad para los empleadores contemporáneos las cuales deben de ser formadas desde temprana edad.

Fiszbein, A., C. Cosentino, y B. Cumsille (2016), con el objetivo de demostrar que, a pesar del notable aumento en los años de escolaridad alcanzado por los adultos en los países latinoamericanos, hay pruebas consistentes del desarrollo inadecuado de competencias académicas, técnicas y socio-emocionales en América Latina en los alumnos de escuelas secundarias de América Latina a través de evaluaciones a los alumnos de escuela secundaria, encontraron que la educación basada en competencias (EBC) proporciona un buen punto de partida para los esfuerzos de mejorar la relevancia y la eficacia de la educación.

Huberman, J. (2014), con el objetivo de determinar el nivel de orientación empática en los estudiantes de odontología del primer al quinto nivel de la carrera de Odontología, Facultad de Medicina de Clínica Alemana Universidad del Desarrollo-Clinica Alemana (Santiago) a través de medición de la orientación empática de los estudiantes de odontología mediante la Escala de empatía médica de Jefferson encontraron que no existen diferencias estadísticamente significativas de orientación empática entre los distintos cursos; además se puede observar que las mujeres presentan mayores niveles de empatía en relación con los hombres.

## **1.2 Bases Teóricas**

### **1.2.1 Variable: Kahoot**

Para Cusicuna, D. y Machaca, E. (2019) indican que Kahoot es una herramienta digital gratuita e innovadora que un docente puede utilizar para aumentar el clima creativo durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.

También indican que “Kahoot es un sistema de respuestas con el que se puede crear cuestionarios, encuestas y discusiones online, busca una pedagogía activa por parte del estudiante que responde en tiempo real y se convierte en protagonista y puede demostrar lo que sabe a través del ordenador o del teléfono móvil y en dicha aplicación los

resultados son obtenidos inmediatamente facilitando la labor docente debido a que se identifica los logros de nuestros estudiantes y ello permite la toma de decisiones para fortalecer los resultados, repasar lo aprendido de forma divertida e incluso evaluar y aumentar la motivación, pues las pruebas o interrogantes ya no serán tan aburridos“. La herramienta Kahoot nos permite, a través del juego, el desarrollar de manera individual o grupal de una manera lúdica de nuestros estudiantes.

El diseño de Kahoot ayuda a visualizar las diferentes actividades en una única pantalla (pantalla de docente) por lo que normalmente se requiere un dispositivo adicional para proyectar dicha pantalla. Cada estudiante deberá poseer su propio dispositivo (puede ser computadora, laptop o celular) y en la pantalla de cada alumno sólo se mostrarán las opciones de respuesta donde normalmente son 4 botones representados por figuras geométricas y un color distinto cada una de ellas. Una vez transcurrido el tiempo por cada pregunta, aparecerán los resultados (con las respuestas), el puntaje obtenido por cada estudiante y el tablero de posiciones preliminar. El puntaje se obtiene en base a dos criterios, respuesta correcta y velocidad de respuesta; por lo que obtiene siempre un mayor puntaje no solo quien respondió bien sino también quién lo hizo más rápido, haciendo de este un juego muy divertido y atractivo para los jóvenes estudiantes.

Esto quiere decir que Kahoot es una herramienta de uso gratuito y que se puede utilizar de manera online, para crear diferentes actividades con el fin de motivar a los estudiantes a través de concursos activos y sanos, buscando incrementar no solo su conocimiento sino también su trabajo en equipo, colaboración en clase e intervención activa en la misma.

En la investigación realizada por Debbita Tan Ai Lin, Ganapathy, M.y Manjet Kaur (P. 569 - 572) hacer referencia a Kahoot como un ejemplo de gamificación, el cual es sostenible y que se mejora en función al deseo de cada individuo con el fin de alcanzar un determinado resultado, pero también teniendo en cuenta que dicho deseo está condicionado a cada individuo ya que en esencia los juegos tienen ese potencial de aumentar la motivación a través del compromiso.

### **1.2.1.1 Dimensiones de la Variable**

#### **1.2.1.1.1 Módulo Docente.**

Es un módulo en el que el docente puede crear diferentes quizzes, cuestionarios o discusiones con los que, según Sucilla, A. V. A., & Velázquez, J. L. C.(s.f.), una vez que el profesor haya creado su Kahoot, se puede proyectar en el aula de clase, de tal manera que los estudiantes puedan acceder a la plataforma desde su dispositivo electrónico personal y empezar a 'jugar' en tiempo real contra sus compañeros de clase, con el objetivo de encabezar la tabla de posiciones que muestra el sistema, mientras el docente se concentra en facilitar y discutir los contenidos académicos de cada Kahoot.

#### **1.2.1.1.2 Módulo estudiante.**

Para el caso del estudiante, ellos no necesitan tener una cuenta en Kahoot con el fin de participar en sus actividades. Para participar solo tienen que visitar la página Web Kahoot.it, y a continuación, introducir el código PIN que le dan para que se unan a la actividad. Según Sucilla, A. V. A., & Velázquez, J. L. C.(s.f.), Utilizando Kahoot, podría ser una manera buena y divertida de llevar a cabo sesiones de revisión en su salón de clases. También podría ser una buena manera de obtener retroalimentación informal de sus estudiantes.

### **1.2.2 Variable: Habilidades blandas**

Para Gastelu, G. (2019) las habilidades blandas son habilidades relacionadas que tienen un carácter socioemocional, las cuales son necesarias para el manejo de relaciones intrapersonales.

Las habilidades blandas son aquellos skills, actitudes, habilidades y hábitos personales que nos ayudan y facilitan el trabajar con personas que actúen y piensen diferente a nosotros. Esto nos lleva a responder una pregunta ¿realmente marcar la diferencia el desarrollo de habilidades blandas? Con toda seguridad le puedo decir que sí ya que, hoy en día, estas habilidades toman un rol fundamental para las empresas al momento de contratar al personal. Para muchas de las empresas no solo es necesario

saber de manera técnica el cómo hacer su trabajo, sino también es importante – y hasta fundamental – el cómo se puede relacionar con los otros miembros del equipo ya que, el poseer estas habilidades aumenta la eficiencia del colaborador y también del equipo.

Dentro de este grupo de habilidades blandas tomaremos como ejes fundamentales para esta investigación el trabajo en equipo, motivación, empatía y liderazgo.

### **1.2.2.1 Dimensiones de la Variable**

#### **1.2.2.1.1 Trabajo en equipo.**

Es el trabajo hecho por varios individuos donde cada uno hace una parte, pero todos con un objetivo común. Pero para que se considere trabajo en equipo o cooperativo, el trabajo debe tener una estructura organizativa que favorezca la elaboración conjunta del trabajo y no que cada uno de los miembros realicen una parte del trabajo y juntarlas.

Gastelu (2019) indica que el trabajo en equipo es una habilidad que poseen algunas personas permitiéndoles interactuar entre ellas con el fin de lograr algún resultado en común. También indica que implica el “entendimiento y la aceptación del temperamento humano” ya que logra un buen control en los procesos conociendo a las personas previamente, siendo colaborativo y también proactivo.

#### **1.2.2.1.2 Motivación.**

Para Vallejos (2019) la palabra “motivación” hace referencia a todas las razones o incentivos que mueven a actuar para conseguir un objetivo” Intervienen factores internos y externos. Es un estímulo o impulso por hacer algo. Cuando existe mayor motivación es posible conseguir un mayor compromiso con un reto u objetivo.

Esto nos hace pensar en la motivación como elemento fundamental para que nuestros alumnos logren alcanzar cada uno de los objetivos planteados, no solo los de aprendizaje sino también los personales.

#### **1.2.2.1.3 Empatía.**

Según Vallejos (2019) nos indica que la empatía es “la capacidad de contemplar la situación desde el punto de la otra persona y así ayudarle a alcanzar sus objetivos” esto

nos permite alcanzar un estado en el que podemos entender la situación real de una persona u organización ajena a nosotros.

Esto nos lleva a entender a la empatía como aquella habilidad esencial requerida para realizar cualquier tipo de trabajo (ya sea escolar o laboral) donde participen más de una persona con diferentes especialidades, realidades y puntos de vista.

#### **1.2.2.1.4 Liderazgo.**

El liderazgo, según Gastelu (2019) está orientado al logro de los objetivos de una organización o institución, ya que motiva al equipo para que se unan en beneficio de todos. Esta virtud la debe tener alguna persona cuya capacidad de dar un paso ante situaciones difíciles que ayude a su solución.

El liderazgo es esencial, ya que es la que permite a la persona que tome dicho rol marcar el norte del proyecto (y del equipo) para cumplir con todas las medidas y requerimientos solicitados en el trabajo grupal o examen.

### **1.3 Definición de Términos Básicos**

#### **1.3.1 Aplicación en instituciones públicas, Educación Secundaria**

En la actualidad, las escuelas de educación secundaria están siendo concurridas por jóvenes desde los 12 hasta los 17 años, lo cual es un periodo clave para poder realizar este tipo de impacto.

#### **1.3.2 Metodologías para el desarrollo de habilidades blandas “Desing For Change”**

Diseña el Cambio es un movimiento mundial, que nace en la Escuela Riverside, en Ahmedabad, India. Fundado por Kiran Bir Sethi, en el año 2009, hoy se encuentra en 51 países.

Su diseño permite a niños y jóvenes, en edad escolar, sensibilizarse, expresar sus propias ideas y ponerlas en acción para crear un mundo mejor, a través de una sencilla metodología de 4 etapas: SIENTE, IMAGINA, HAZ y COMPARTE. En la experiencia se observa a niños y jóvenes conectando con sus emociones, planificando y liderando ideas

brillantes en todo el mundo, comprendiendo que tienen los recursos y la capacidad de cambiar su mundo.

Esta experiencia, una vez internalizada, la aplicarán en todos los aspectos de su vida.

### **1.3.3 Comunicación asertiva**

Según De la Vega y Rodriguez (2018) La comunicación asertiva es un factor determinante en la inteligencia emocional al representar el eslabón de oro de la socialización de las habilidades emocionales. También nos indican que es considerada como una habilidad personal que facilita la expresión directa y adecuada de nuestras impresiones y sentimientos frente a los demás en cualquier situación social, sin crear discordia ni agresividad.

Para Vera (2020) la comunicación asertiva lo ve como una “destreza social” en una relación ya que es una manera consciente de expresarse, por el que exteriorizamos nuestros sentimientos, opiniones, ideas, manifestamos nuestros derechos de una manera clara, responsable, respetuosa y evitando herir o dañar a los demás, para lo que debemos estar aptos de dar y recibir halagos y saber manejar una crítica teniendo en cuenta la autoconfianza.

#### **1.3.3.1 Dimensiones de la comunicación asertiva**

De la Vega y Rodriguez (2018) hacen referencia a que la comunicación asertiva como tal tiene tres componentes: No verbal, verbal y paralingüístico.

##### **1.3.3.1.1 Componente no verbal**

Hace referencia a la capacidad de transmitir y recibir mensajes sin pronunciar palabra alguna. Esto se puede lograr haciendo uso de:

- I. La actitud: Es importante la percepción que los demás pueden tener de ti, por lo que la primera impresión es fundamental para lograr ese

vínculo con tu público objetivo, dicho vínculo deberá ser estable y duradero.

- II. La mirada: Todas las comunicaciones dependen del “contacto visual” y como este puede ser equitativo para que la comunicación sea mejor. A través de la mirada podemos definir conductas y emociones, pero la función principal de cara a la comunicación es el acompañamiento del habla y eso quiere decir el mantener la mirada con el público objetivo (de preferencia hacer contacto visual) ya que tendrás un mayor impacto al dar la sensación de ser más seguro y contundente.
  
- III. La expresión en el rostro: Son fundamentales ya que en ella es percibida la mayoría de las emociones. Si ponemos un ejemplo de dos expositores, el primero tiene una sonrisa en el rostro y el segundo tiene gestos de nervios, es evidente que el primero tendrá un mayor éxito al transmitir su mensaje porque será percibido como algo más amigable, más cercano. Dentro de este grupo también son importantes los gestos ya que cada uno de ellos debe transmitir algo que queramos. En general, las expresiones son fundamentales y deben ser acompañarlas de las palabras correctas.
  
- IV. La postura: aquella postura que adoptemos al caminar, quedarnos de pie o al estar sentados hace referencia a cómo nos sentimos con nosotros mismos por lo que pueden reflejar de manera fácil nuestros sentimientos y estamos de ánimo, logrando transmitir cada uno de ellos. Una correcta postura debe ir de la mano con el habla para regular y o potenciar el mensaje a transmitir.

#### **1.3.3.1.2 Componente verbal**

Hace referencia a lo que puedas decir y qué tanto de ello pueda llevar de manera correcta el mensaje que deseas comunicar, para lo que debemos tener en cuenta lo siguiente:

- I. El contenido: es el mensaje que deseamos transmitir para lo que necesitamos utilizar las palabras adecuadas y acorde al propósito, a la situación, al público objetivo y a la posición de cada persona.
- II. El tema: También llamado concepto puede ser algo público o íntimo, formal o informal, simple o complejo. Un buen tema, acompañado de los componentes verbales correctos puede lograr un mensaje fluido y de fácil comprensión para nuestros oyentes.
- III. Duración del habla: Va muy relacionado a la capacidad que afrontar la ansiedad social que debe estar acompañada de una comunicación asertiva. En pocas palabras, a más tiempo de comunicación asertiva, se tiene un mensaje más potente. Se debe cuidar el tiempo de habla, ya que el extender mucho el mismo denota ansiedad y nerviosismo.

#### **1.3.3.1.3 Componente paralingüístico**

Comprende otros factores diferentes al contenido o gestos, va más por el lado del uso de un tono de voz correcto, el volumen aplicado en el mismo, la velocidad del habla, la fluidez y la claridad del mensaje.

- I. El tono de voz: Es lo que tienen a demostrar nuestro estado anímico por lo que tiene que ir muy de la mano con el mensaje ya que un tono incorrecto puede tergiversar el mensaje real que se desea transmitir.

- II. El volumen de la voz: Es fundamental que el mensaje llegue hasta el receptor por lo que se debe controlar el volumen de la voz para que este sea adecuado al mensaje, un volumen muy bajo hace que no llegue el mensaje y uno muy alto podría ser muy intimidante.
- III. La velocidad del habla: Juega un rol muy importante al momento de querer captar la atención del oyente ya que un mensaje muy pausado podría aburrir mientras que uno muy rápido puede lograr que el mensaje no se entienda correctamente.
- IV. La fluidez: Hace referencia a que tanto puedes hilvanar ideas al momento de hablar sin la necesidad de repetir tantas veces el mismo mensaje. En este punto también es importante el no utilizar muletillas como “ah”, “este”, “eh”, etc. Ya que dan la sensación al oyente de que el expositor no sabe del tema.
- V. Claridad del mensaje: Es importante ya que de no tener el mismo la comunicación no sería satisfactoria. Para este caso tomar en cuenta el acento correcto, no vocalizar en exceso, etc.

#### **1.3.4 Aplicaciones Open Source**

Según Peñalba (2019), hace referencia a que, para entender qué es una aplicación open source se tiene que empezar definiendo lo que es una aplicación, la cual suele ser un binario, un conjunto de ceros y unos ilegible para los usuarios y que únicamente el procesador de nuestro móvil, tablet u ordenador puede entender. Con relación a una aplicación open source es cuando el código con el que fue creada esta aplicación es público y accesible para el usuario, haciendo posible para el mismo crear dicha aplicación o realizar algunas modificaciones teniendo como base lo ya creado.

## **CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES**

### **2.1 Formulación de Hipótesis Principal y Derivadas**

#### ***2.1.1 Hipótesis General***

Hi: Existe relación significativa entre la herramienta “Kahoot” con el desarrollo de habilidades blandas en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021.

#### ***2.1.2 Hipótesis Específicas***

Hi1: Existe relación significativa entre la herramienta “Kahoot” con el desarrollo del trabajo en equipo en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021.

Hi2: Existe relación significativa entre la herramienta “Kahoot” con el desarrollo de la motivación en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021.

Hi3: Existe relación significativa entre la herramienta “Kahoot” con el desarrollo de empatía en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021.

Hi4: • Existe relación significativa entre la herramienta “Kahoot” con el desarrollo de liderazgo en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021.

## 2.2 Variables y Definición Operacional

### 2.2.1 Variable 1: Kahoot

#### 2.2.1.1 Definición Conceptual.

Según Godoy (2020) se refirió a Kahoot como un software online gratuito que está orientado a la creación de cuestionarios para resolver preguntas online con la facilidad de utilizar cualquier dispositivo electrónico.

#### 2.2.1.2 Definición Operacional.

El cuestionario sobre la Herramienta Kahoot se ha desarrollado mediante 10 preguntas con escalas de forma politómica y ordinal: Siempre (5), casi siempre (4), a veces (3), casi nunca (2) y nunca (1).

#### 2.2.1.3 Operacionalización.

**Tabla 1**

*Operacionalización de la variable Kahoot*

Variable	Dimensión	Indicador	Preguntas	Escalas				
				Nunca	Casi	A veces	Casi siempre	Siempre
Kahoot	D1: Módulo Estudiante	I1: Uso de kahoot	1. Ingresar a Kahoot es práctico	Para las dos variables: Cuestionario tipo Likert tomando como escalas:  1. Nunca 2. Casi nunca 3. A veces 4. Casi siempre 5. Siempre				
			2. Jugar con Kahoot es fácil					
			3. La lectura de las alternativas son fáciles y sencillas					
			4. Es suficiente el tiempo que tengo para responder las preguntas					
			5. Entiendo cómo se asignan los puntajes dentro de kahoot					
			6. Quiero ganar cada vez que juego con Kahoot					
	D2: Módulo Docente	I1: Practicidad preguntas	7. Las preguntas son cortas y fáciles de leer					
			8. Me divierto respondiendo las preguntas del Kahoot					

## 2.2.2 Variable 2: Aprendizaje por Competencias

### 2.2.2.1 Definición Conceptual.

Según Vega (2020) señala que las habilidades blandas representan las cualidades personales y que estas pueden ser una herramienta clave para el trabajo en equipo, gestión de tiempo, toma de decisiones, entre otros.

### 2.2.2.2 Definición Operacional.

El cuestionario sobre habilidades blandas se ha desarrollado mediante 24 preguntas con escalas de forma politómica y ordinal: Siempre (5), casi siempre (4), a veces (3), casi nunca (2) y nunca (1).

### 2.2.2.3 Operacionalización.

**Tabla 2**

*Operacionalización de la variable Habilidades Blandas*

Variable	Dimensión	Indicador	Preguntas	Escalas					
				Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	
Habilidades Blandas	D1: Trabajo en equipo	I1: Organización	1. Planifico mi tiempo para realizar mis tareas y/o trabajos escolares	Para las dos variables: Cuestionario tipo Likert tomando como escalas:  1. Nunca 2. Casi nunca 3. A veces 4. Casi siempre 5. Siempre					
			2. Organizo mi tiempo para realizar otras actividades aparte de las escolares						
			3. Estudio con tiempo para cada examen						
		I2: Responsabilidad	4. Estudio para todos los exámenes						
			5. Cumpló a tiempo con las tareas que me encargan en el colegio						
			6. Cumpló con el rol que me toca dentro de cada grupo de trabajo						
	D2: Motivación	I1: Compromiso	7. Respeto el rol que me toca dentro del grupo de trabajo, y me involucro completamente						
			8. Pongo todo de mi parte para cumplir un determinado objetivo						
			9. Busco alternativas para solucionar problemas que se presenten dentro de mi grupo de trabajo						
			10. Tengo ganas de aprender						
		I2: Optimismo	11. No pretendo fracasar						
			12. Los contratiempos son un reto que estoy dispuesto a superar						
			13. Estoy atento a las señales que brindan las personas a mi alrededor y trato de ayudar si fuera necesario						
D3: Empatía	I1: Comprensión de los demás								

			14. Soy sensible y respeto el punto de vista de los demás	
			15. Ayudo a los demás comprendiendo sus necesidades y sentimientos	
		I2: Orientación hacia el servicio	16. Brindo la ayuda necesaria a mis compañeros sin esperar nada a cambio	
			17. Ayudo a mis compañeros cuando tienen algún problema, aunque este no sea referente a algún curso	
		18. Ayudo a resolver, dentro de mis conocimientos, las dudas que mis compañeros puedan presentar referente a algún curso		
	D4: Liderazgo	I1: Confiabilidad	19. Mis compañeros, profesores y familiares confían en mi capacidad	
			20. Soy capaz de admitir mis errores	
			21. Actúo con responsabilidad y ética ante cualquier labor que me encarguen	
		I2: Seguridad	22. Confío en mi capacidad dentro y fuera del aula	
			23. Puedo expresar mi punto de vista de una manera clara, sin preocuparme en que alguien lo considere incorrecto	
24. Puedo decir "NO" si algo no me gusta o si no quiero hacerlo				

## **CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

### **3.1 Diseño Metodológico**

Hernández, E. (2006) indica que se puede clasificar por tipo de proyecto y para este caso se está trabajando con el diseño correlacional.

El diseño escogido para la presente tesis es no experimental transeccional. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) la investigación no experimental se 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).

El enfoque seleccionado para la presente tesis es cuantitativo. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) el enfoque cuantitativo representa un conjunto de procesos secuenciales y probatorios iniciando de una idea delimitada, el cual se establece objetivos y cuestionamientos. Mediante este análisis, se establecen hipótesis y variables medibles mediante métodos estadísticos y, finalmente, extraer conclusiones de la investigación (pp. 4-5).

Para la presente tesis, el nivel elegido es el correlacional en la que, según Hernández, Fernández y Baptista (2014) el estudio correlacional tiene la finalidad de

conocer el grado de relación entre las variables en estudio mediante su comportamiento siendo sustentados en hipótesis sometidos a prueba (pp. 93-95).

### **3.2 Diseño Muestral**

Según Hernandez, S. (2013), se entiende que por población al conjunto total de individuos, objetos o medidas que poseen algunas características comunes observables en un lugar y en un momento determinado y que a muestra probabilística todos los elementos tienen la misma posibilidad de ser elegidos, en la muestra no probabilística la elección de los elementos no depende de la probabilidad si no de las características y de los objetivos de la investigación.

Teniendo en cuenta esta descripción, podemos partir que el grupo de estudio parte de los alumnos de educación básica regular, enfocándonos en los colegios nacionales, entre los cuales se tiene acceso para realizar esta investigación en el centro de estudios Matlab, enfocándonos en los alumnos de secundaria de dicha institución en el año 2021.

### **3.3 Técnicas de Recolección de Datos**

Para recolectar información se utilizarán encuestas en las cuales se trabajarán preguntas para poder obtener en un determinado momento la información de los jóvenes que actualmente cursan la educación secundaria y se encuentran llevando cursos en el centro educativo Matlab el año 2021. Dicha encuesta tendrá lugar por única vez para medir la relación entre kahoot y el desarrollo de habilidades blandas en los alumnos del centro de estudios Matlab en el año 2021.

#### **3.3.1 Cuestionario de la Variable Kahoot**

##### **3.3.1.1 Ficha técnica.**

Nombre: Cuestionario sobre Kahoot.

Autor: Miguel Angel Millán Lozada.

Aplicación: Colectiva e individual.

Ámbito de aplicación: Alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab 2021.

Duración: Aproximadamente 10 minutos.

Finalidad: Medir la relación de la herramienta Kahoot teniendo como base las siguientes dimensiones:

- Módulo Estudiante: Preguntas del 1 al 6.
- Módulo Docente: Preguntas 7 y 8.

Escala: Tipo Likert, cuya puntuación va de 1 a 5.

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

### **3.3.2 Cuestionario de la Variable Habilidades blandas**

#### **3.3.1.1 Ficha técnica.**

Nombre: Cuestionario sobre Habilidades blandas.

Autor: Miguel Angel Millán Lozada.

Aplicación: Colectiva e individual.

Ámbito de aplicación: Alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab 2021.

Duración: Aproximadamente 20 minutos.

Finalidad: Valorar el desarrollo de habilidades blandas, teniendo como base las siguientes dimensiones:

- Trabajo en equipo: Preguntas del 1 al 6.
- Motivación: Preguntas del 7 al 12.
- Empatía: Preguntas del 13 al 18.
- Liderazgo: Preguntas del 19 al 24.

Escala: Tipo Likert, cuya puntuación va de 1 a 5.

- 1: Nunca.
- 2: Casi nunca.

- 3: A veces.
- 4: Casi siempre.
- 5: Siempre.

### **3.3.3 Validez del Instrumento**

Según Corral, Y. (2009) en su artículo “Validez y confiabilidad de los instrumentos de investigación para la recolección de datos” hace referencia a que la validez de estos se determina por la consistencia- (autenticidad) de lo que se tiene que medir (p. 230).

En la presente investigación se utilizó el juicio de expertos como medida para determinar la validez del instrumento, cuyos resultados se ven reflejados en la tabla 3:

**Tabla 3**

Validez por jueces expertos

<b>Juez Experto</b>	<b>Resultado</b>
Mg. Roxana Merly Torres Suarez	Aplicable
Mg. Pierre Nicolle Paolo Bossio Torres	Aplicable
Mg. Alicia Jesús Terán Ccanre	Aplicable

### **3.3.4 Confiabilidad del Instrumento**

En la misma investigación, Corral, Y. (2009) indica que, para determinar la confiabilidad es imprescindible el probar el cuestionario sobre un grupo pequeño y similar al de la población a estudiar, al cual denominaremos “muestra”. Esta muestra no debe pertenecer al grupo de estudio para que a través de una prueba piloto se puedan garantizar que las estas condiciones puedan ser aplicables al total de la población que es materia de investigación (p. 238).

Por el lado de la confiabilidad, estos instrumentos se ejecutaron en una prueba piloto, aplicando el mismo a 25 estudiantes. Con esta información se realizó la prueba Alfa de Cronbach en ambas variables.

**Tabla 4**

Confiabilidad de los instrumentos de medición

	<b>Resultado</b>	<b>N° de elementos</b>
Cuestionario sobre Kahoot	Alfa de Cronbach = 0.774	8
Cuestionario sobre Habilidades blandas	Alfa de Cronbach = 0.860	24

La información de la Tabla 4 hace referencia a que el coeficiente de Alfa de Cronbach, para la variable Kahoot fue de 0.774, mientras que para la variable habilidades blandas fue de 0.860, lo cual indica que tienen una buena confiabilidad y hace posible que las mismas puedan aplicarse de manera veraz y en diferentes momentos de la vida.

### **3.4 Técnicas Estadísticas para el Procesamiento de la Información**

- a. Tipo de análisis de datos: cuantitativo.
- b. Organización de los datos: organización tabular.
- c. Almacenamiento de los datos: Software estadístico SPSS, última versión.
- d. Procesamiento de datos:
  - ✓ Software para procesamiento de datos: SPSS.
  - ✓ Gráficas estadísticas: barras (Microsoft Excel).
  - ✓ Prueba de hipótesis: Se utilizará un análisis de regresión lineal simple.

Para esta investigación, se utilizó la estadística descriptiva (análisis descriptivo), para el cual nos apoyamos de tablas de frecuencia y gráficos de barras, lo que nos permitió trabajar con rigurosidad y orden todas las variables de estudio.

Con relación al análisis inferencial, la presente investigación utilizó la prueba de hipótesis para cada variable. Como la presente investigación es de tipo ordinal, se trabajó con los programas SPSS y Microsoft Excel utilizando el coeficiente Rho de Spearman.

### **3.5 Aspectos Éticos**

Esta investigación tiene la aprobación del director del centro de estudios Matlab. Del mismo modo, se ha informado sobre el objetivo de la investigación a todos los participantes y se mantendrá en reserva la información obtenida en la encuesta, como también la confidencialidad de esta, sin dañar la autoestima y/o la imagen del estudiante.

## CAPÍTULO IV: RESULTADOS

### 4.1 Resultados Descriptivos

**Tabla 5**

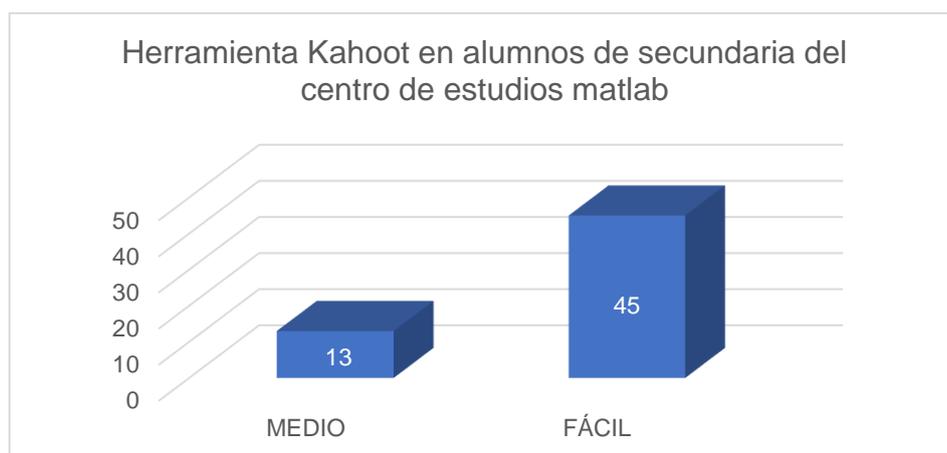
*Herramienta Kahoot en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab*

KAHOOT	Frecuencia	Porcentaje
MEDIO	13	22.4
FÁCIL	45	77.6
Total	58	100.0

*Fuente: Elaboración propia*

**Figura 1**

*Herramienta Kahoot en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab*



En la tabla 5 y figura 1 se presenta el nivel de complejidad en el uso de la herramienta Kahoot para los alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab. Se observa que el 22,4% de los alumnos señalaron que el nivel de complejidad de la

herramienta kahoot es media, mientras que el 77,6% señalaron que la complejidad es fácil. Estos resultados indicaron que a la mayoría de los alumnos les pareció fácil el uso de la herramienta kahoot.

**Tabla 6**

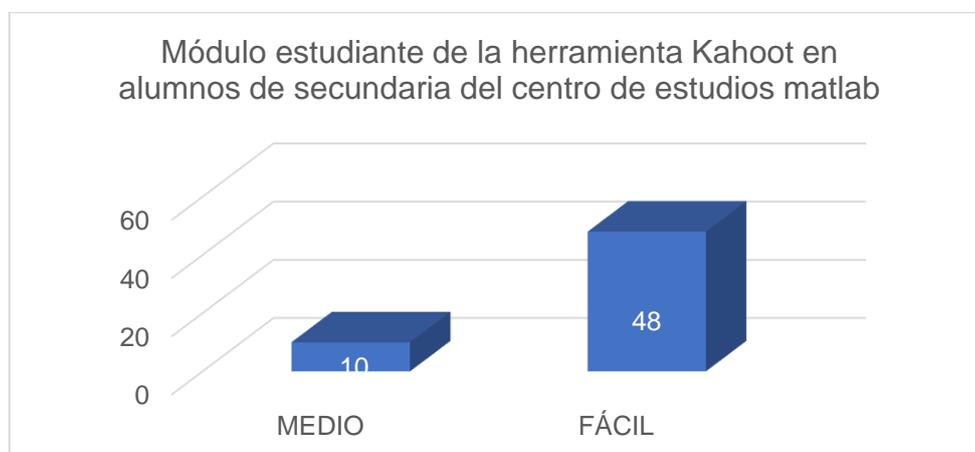
*Módulo de estudiante de la herramienta Kahoot en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021*

<i>ESTUDIANTE</i>	Frecuencia	Porcentaje
MEDIO	10	17.2
FÁCIL	48	82.8
<i>Total</i>	58	100.0

*Fuente: Elaboración propia*

**Figura 2**

*Módulo de estudiante de la herramienta Kahoot en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021*



En la tabla 6 y figura 2 se presenta el nivel de complejidad en el uso del módulo de estudiante la herramienta Kahoot para los alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab. Se observa que el 17,2% de los alumnos señalaron que el nivel de complejidad del módulo de estudiante de la herramienta kahoot es media, mientras que el 82,8% señalaron que la complejidad es fácil. Estos resultados indicaron que a la mayoría de los alumnos les pareció fácil el uso del módulo estudiante la herramienta kahoot.

**Tabla 7**

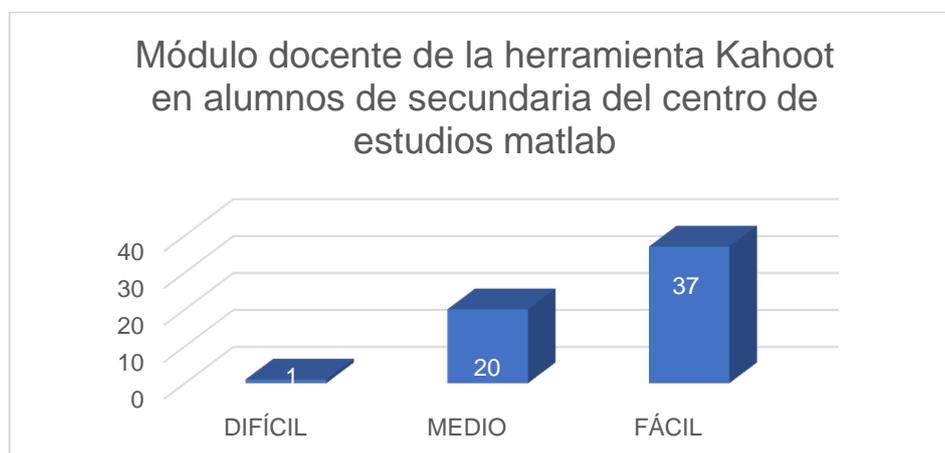
*Módulo docente de la herramienta Kahoot en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021*

<i>DOCENTE</i>	Frecuencia	Porcentaje
DIFÍCIL	1	1.7
MEDIO	20	34.5
FÁCIL	37	63.8
<i>Total</i>	58	100.0

*Fuente: Elaboración propia*

**Figura 3**

*Módulo docente de la herramienta Kahoot en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021*



En la tabla 7 y figura 3 se presenta el nivel de complejidad en el entendimiento del módulo docente de la herramienta Kahoot para los alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab. Se observa que al 1,7% de los alumnos señalaron que el nivel de complejidad en el entendimiento del módulo docente de la herramienta Kahoot es difícil, mientras que el 34,5% señalaron que la complejidad es media y el 63,8% señalaron que la complejidad es fácil. Estos resultados indicaron que a la mayoría de los alumnos les pareció fácil el entender del módulo docente de la herramienta kahoot.

**Tabla 8**

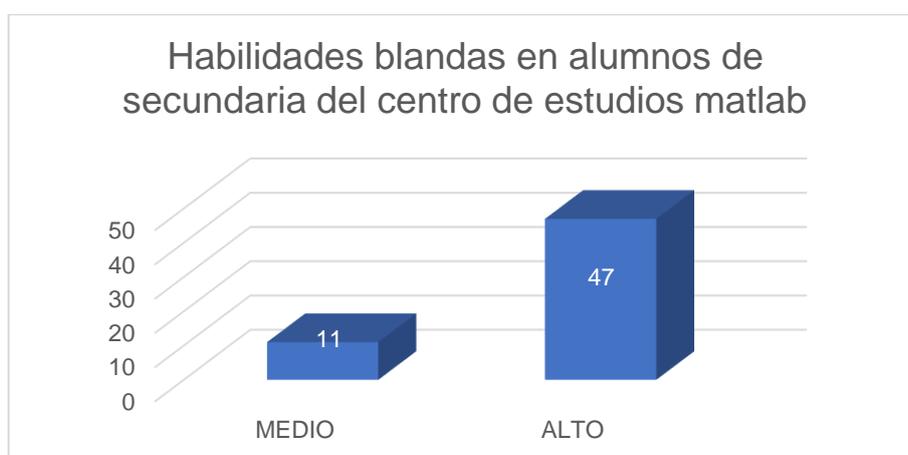
*Habilidades blandas en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021*

<i>HABILIDADES BLANDAS</i>	Frecuencia	Porcentaje
MEDIO	11	19.0
ALTO	47	81.0
<i>Total</i>	58	100.0

*Fuente: Elaboración propia*

**Figura 4**

*Habilidades blandas en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021*



En la tabla 8 y figura 4 se presenta el desarrollo de habilidades blandas en los alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab. Se observa que el 19,0% de los alumnos presentaron un nivel de desarrollo de habilidades blandas medio, mientras que el 81,0% presentaron un nivel alto. Estos resultados indicaron que la mayoría de los alumnos tiene un nivel alto de habilidades blandas.

**Tabla 9**

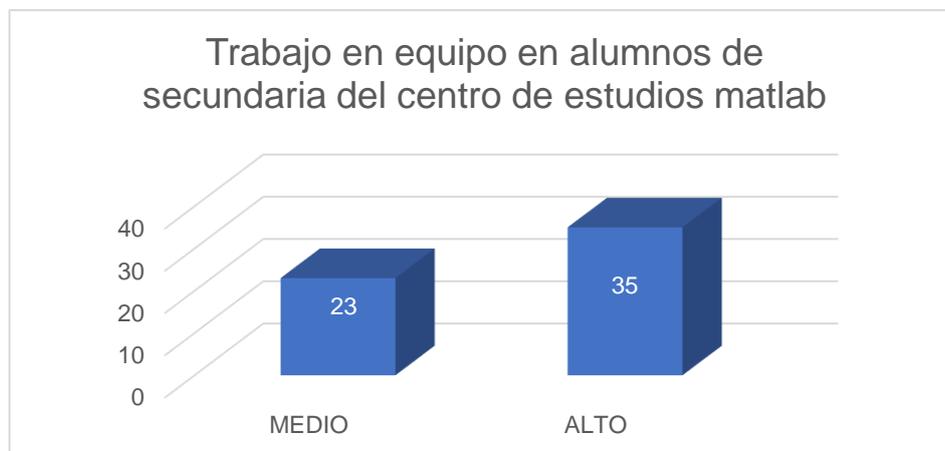
*Trabajo en equipo en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021*

<i>D1: TRABAJO EN EQUIPO</i>	Frecuencia	Porcentaje
MEDIO	23	39.7
ALTO	35	60.3
<i>Total</i>	58	100.0

*Fuente: Elaboración propia*

### Figura 5

Trabajo en equipo en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021



En la tabla 9 y figura 5 se presenta el desarrollo del trabajo en equipo en los alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab. Se observa que el 39,7% de los alumnos presentaron un nivel de trabajo en equipo medio, mientras que el 60,3% presentaron un nivel alto. Estos resultados indicaron que la mayoría de los alumnos tiene un nivel alto de trabajo en equipo.

### Tabla 10

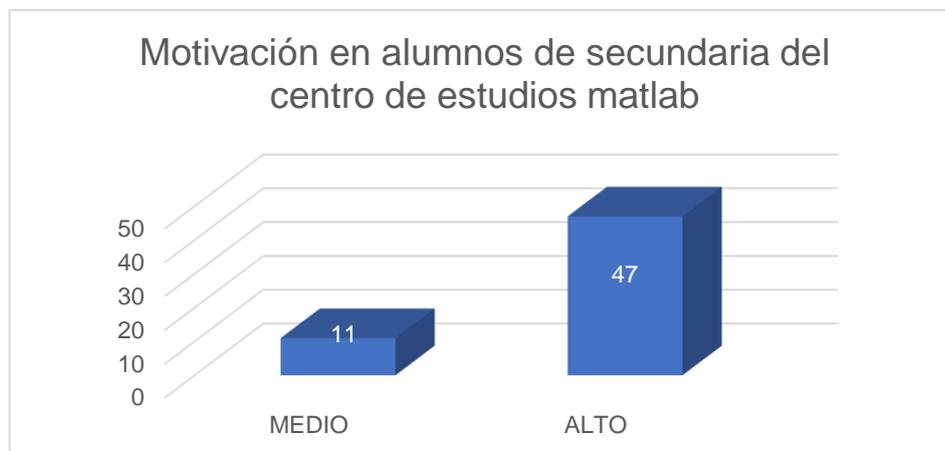
Motivación en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021

D2: MOTIVACIÓN	Frecuencia	Porcentaje
MEDIO	11	19.0
ALTO	47	81.0
Total	58	100.0

Fuente: Elaboración propia

**Figura 6**

*Motivación en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021*



En la tabla 10 y figura 6 se presenta el desarrollo de la motivación en los alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab. Se observa que el 19,0% de los alumnos presentaron un nivel de motivación medio, mientras que el 81,0% presentaron un nivel alto. Estos resultados indicaron que la mayoría de los alumnos tiene un nivel alto de motivación.

**Tabla 11**

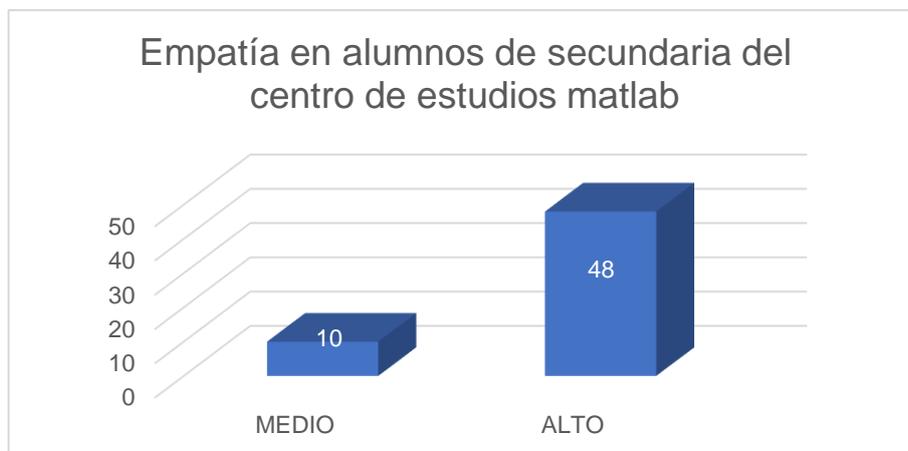
*Empatía en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021*

<i>D3: EMPATÍA</i>	Frecuencia	Porcentaje
MEDIO	10	17.2
ALTO	48	82.8
<i>Total</i>	58	100.0

*Fuente: Elaboración propia*

### Figura 7

*Empatía en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021*



En la tabla 11 y figura 7 se presenta el desarrollo de la empatía en los alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab. Se observa que el 17,2% de los alumnos presentaron un el nivel de empatía medio, mientras que el 82,8% presentaron un nivel alto. Estos resultados indicaron que la mayoría de los alumnos tiene un nivel alto de empatía.

### Tabla 12

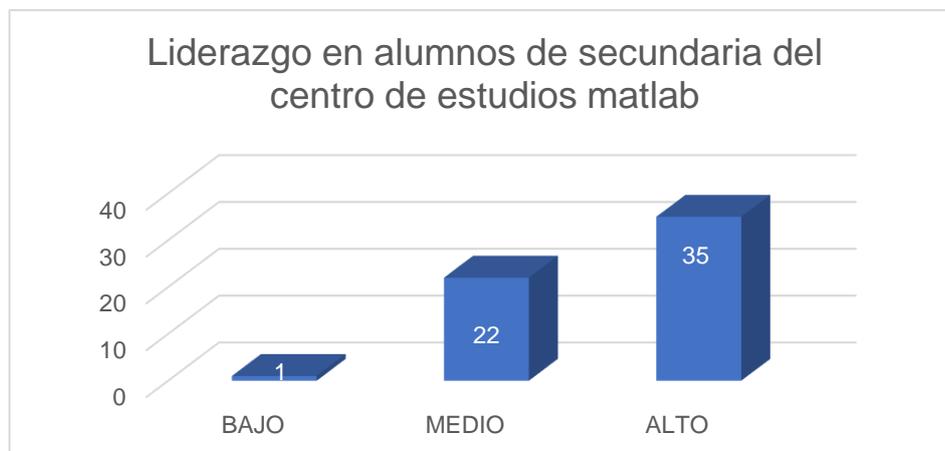
*Liderazgo en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021*

<i>D4: LIDERAZGO</i>	Frecuencia	Porcentaje
BAJO	1	1.7
MEDIO	22	37.9
ALTO	35	60.3
<i>Total</i>	58	100.0

*Fuente: Elaboración propia*

## Figura 8

Liderazgo en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021



En la tabla 12 y figura 8 se presenta el desarrollo de liderazgo en los alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab. Se observa que el 1,7% de los alumnos presentaron un nivel de liderazgo bajo, mientras que el 37,9% presentó un nivel medio y el 60,3% presentaron un nivel alto. Estos resultados indicaron que la mayoría de los alumnos tiene un nivel alto de Liderazgo.

## 4.2 Comprobación de Hipótesis

### 4.2.1 Hipótesis General

$H_0$ : No existe relación significativa entre la herramienta “Kahoot” con el desarrollo de habilidades blandas en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021.

$H_1$ : Existe relación significativa entre la herramienta “Kahoot” con el desarrollo de habilidades blandas en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021.

Nivel de significancia = 0.05

Regla de decisión: Si  $p\text{-valor} < 0.05$  entonces se rechaza  $H_0$ .

**Tabla 13**

*Descripción de la relación entre Kahoot y las habilidades blandas en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021*

		HABILIDADES BLANDAS		
		MEDIO	ALTO	Total
KAHOOT	MEDIO	5	8	13
		8.6%	13.8%	22.4%
	FÁCIL	6	39	45
		10.3%	67.2%	77.6%
Total		11	47	58
		19.0%	81.0%	100.0%

*Fuente: Elaboración propia*

En la tabla 13 se observa que la mayoría de los estudiantes que indicaron que el uso de la herramienta Kahoot es de complejidad media (13,8%) también alcanzaron un nivel alto de habilidades blandas. Así mismo, la mayoría de los estudiantes que indicaron que el uso de la herramienta Kahoot es de complejidad fácil (67,2%) también alcanzaron un nivel alto de habilidades blandas.

**Tabla 14**

*Correlación de Spearman entre Kahoot y las habilidades blandas en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021*

		HABILIDADES BLANDAS
Rho de KAHOOT Spearman	Coefficiente de correlación	,267*
	p-valor	0.043
	N	58

*Fuente: Elaboración propia*

La tabla 14 mostró correlación positiva ( $\rho = 0,267$ ) y significativa ( $p = 0,043 < 0,05$ ) entre el uso de Kahoot y el desarrollo de habilidades blandas. Por tanto, se decidió rechazar

la hipótesis nula; es decir, existe relación significativa entre la herramienta “Kahoot” con el desarrollo de habilidades blandas en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021.

#### 4.2.2 Hipótesis Específicas

##### 4.2.2.1 Hipótesis Específica 1.

H<sub>0</sub>: No existe relación significativa entre la herramienta “Kahoot” con el desarrollo del trabajo en equipo en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021.

H<sub>1</sub>: Existe relación significativa entre la herramienta “Kahoot” con el desarrollo del trabajo en equipo en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021.

Nivel de significancia = 0.05

Regla de decisión: Si p-valor < 0.05 entonces se rechaza H<sub>0</sub>.

**Tabla 15**

*Descripción de la relación entre Kahoot y el trabajo en equipo en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021*

		<u>D1: TRABAJO EN EQUIPO</u>		
		MEDIO	ALTO	Total
KAHOOT	MEDIO	8	5	13
		13.8%	8.6%	22.4%
	FACIL	15	30	45
		25.9%	51.7%	77.6%
Total		23	35	58
		39.7%	60.3%	100.0%

*Fuente: Elaboración propia*

En la tabla 15 se observa que la mayoría de los estudiantes que indicaron que el uso de la herramienta Kahoot es de complejidad media (13,8%) también alcanzaron un nivel medio de trabajo en equipo. Así mismo, la mayoría de los estudiantes que indicaron

que el uso de la herramienta Kahoot es de complejidad fácil (51,7%) también alcanzaron un nivel alto de trabajo en equipo.

**Tabla 16**

*Correlación de Spearman entre Kahoot y el trabajo en equipo en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021*

		D1: TRABAJO EN EQUIPO	
Rho de Spearman	de KAHOOT	Coefficiente de correlación	0.240
		Sig. (bilateral)	0.069
		N	58

*Fuente: Elaboración propia*

El análisis mostro un  $p\_valor=0.069$ , por lo que no se pudo rechazar la hipótesis nula, concluyendo que no existe relación significativa entre la herramienta “Kahoot” con el desarrollo del trabajo en equipo en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021.

#### **4.2.2.2 Hipótesis Específica 2.**

$H_0$ : No existe relación significativa entre la herramienta “Kahoot” con el desarrollo de la motivación en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021.

$H_1$ : Existe relación significativa entre la herramienta “Kahoot” con el desarrollo de la motivación en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021.

Nivel de significancia = 0.05

Regla de decisión: Si  $p\text{-valor} < 0.05$  entonces se rechaza  $H_0$ .

**Tabla 17**

*Descripción de la relación entre Kahoot y el trabajo en equipo en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021*

		D2: MOTIVACIÓN		
		MEDIO	ALTO	Total
KAHOOT	MEDIO	3	10	13
		5.2%	17.2%	22.4%
	FACIL	8	37	45
		13.8%	63.8%	77.6%
Total		11	47	58
		19.0%	81.0%	100.0%

*Fuente: Elaboración propia*

En la tabla 17 se observa que la mayoría de los estudiantes que indicaron que el uso de la herramienta Kahoot es de complejidad media (17,2%) también alcanzaron un nivel alto de motivación. Así mismo, la mayoría de los estudiantes que indicaron que el uso de la herramienta Kahoot es de complejidad fácil (63,8%) también alcanzaron un nivel alto de motivación.

**Tabla 18**

*Correlación de Spearman entre Kahoot y el trabajo en equipo en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021*

		D2: MOTIVACIÓN
Rho de Spearman	de KAHOOT	Coeficiente de correlación
		0.056
		Sig. (bilateral)
		0.674
		N
		58

*Fuente: Elaboración propia*

El análisis mostro un  $p\_valor=0.674$ , por lo que no se pudo rechazar la hipótesis nula, concluyendo que no existe relación significativa entre la herramienta "Kahoot" con el

desarrollo de la motivación en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021

#### 4.2.2.3 Hipótesis Específica 3.

$H_0$ : No existe relación significativa entre la herramienta “Kahoot” con el desarrollo de empatía en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021.

$H_1$ : Existe relación significativa entre la herramienta “Kahoot” con el desarrollo de empatía en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021.

Nivel de significancia = 0.05

Regla de decisión: Si p-valor < 0.05 entonces se rechaza  $H_0$ .

**Tabla 19**

*Descripción de la relación entre Kahoot y la empatía en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021*

		D3: EMPATÍA		
		MEDIO	ALTO	Total
KAHOOT	MEDIO	4	9	13
		6.9%	15.5%	22.4%
	FACIL	6	39	45
		10.3%	67.2%	77.6%
Total		10	48	58
		17.2%	82.8%	100.0%

*Fuente: Elaboración propia*

En la tabla 19 se observa que la mayoría de los estudiantes que indicaron que el uso de la herramienta Kahoot es de complejidad media (15,5%) también alcanzaron un nivel alto de empatía. Así mismo, la mayoría de los estudiantes que indicaron que el uso de la herramienta Kahoot es de complejidad fácil (67,2%) también alcanzaron un nivel alto de empatía.

**Tabla 20**

*Correlación de Spearman entre Kahoot y la empatía en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021*

---

		D3: EMPATÍA	
Rho de Spearman	de KAHOOT	Coefficiente de correlación	0.192
		Sig. (bilateral)	0.148
		N	58

---

*Fuente: Elaboración propia*

El análisis mostró un  $p\_valor=0.192$ , por lo que no se pudo rechazar la hipótesis nula, concluyendo que no existe relación significativa entre la herramienta “Kahoot” con el desarrollo de empatía en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021.

#### **4.2.2.4 Hipótesis Específica 4.**

$H_0$ : No existe relación significativa entre la herramienta “Kahoot” con el desarrollo de liderazgo en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021.

$H_1$ : Existe relación significativa entre la herramienta “Kahoot” con el desarrollo de liderazgo en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021.

Nivel de significancia = 0.05

Regla de decisión: Si  $p\_valor < 0.05$  entonces se rechaza  $H_0$ .

**Tabla 21**

*Descripción de la relación entre Kahoot y el liderazgo en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021*

		D4: LIDERAZGO			
		BAJO	MEDIO	ALTO	Total
KAHOOT	MEDIO	1	7	5	13
		1.7%	12.1%	8.6%	22.4%
	FÁCIL	0	15	30	45
		0.0%	25.9%	51.7%	77.6%
Total		1	22	35	58
		1.7%	37.9%	60.3%	100.0%

*Fuente: Elaboración propia*

En la tabla 21 se observa que la mayoría de los estudiantes que indicaron que el uso de la herramienta Kahoot es de complejidad media (12,1%) también alcanzaron un nivel medio de liderazgo. Así mismo, la mayoría de los estudiantes que indicaron que el uso de la herramienta Kahoot es de complejidad fácil (51,7%) también alcanzaron un nivel alto de liderazgo.

**Tabla 22**

*Correlación de Spearman entre Kahoot y el liderazgo en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021*

		D4: LIDERAZGO
Rho de Spearman	de KAHOOT Coeficiente de correlación	,261*
	Sig. (bilateral)	0.048
	N	58

*Fuente: Elaboración propia*

La tabla 22 mostró correlación positiva ( $\rho = 0,261$ ) y significativa ( $p = 0,048 < 0,05$ ) entre el uso de Kahoot y el liderazgo. Por tanto, se decidió rechazar la hipótesis nula; es decir, existe relación significativa entre la herramienta "Kahoot" con el desarrollo de liderazgo en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021.

## CAPÍTULO V: DISCUSIÓN

A través de la recolección de información utilizando los instrumentos de cada variable de estudio, se ha identificado en investigaciones anteriores las cuales sirvieron como base y modelo de esta tesis donde los resultados encontrados en la investigación nos ayudarán a reforzar los resultados encontrados.

Con relación a la hipótesis general, según la cual existe relación significativa entre la herramienta “Kahoot” con el desarrollo de habilidades blandas, los resultados mostraron correlación positiva ( $\rho = 0,267$ ) y significativa ( $p = 0,043 < 0,05$ ) confirmando la hipótesis. Esto se demuestra en el estudio realizado por Cusicuna, D. y Machaca, E. (2019), el cual indica que Kahoot es una herramienta digital gratuita e innovadora que un docente puede utilizar para aumentar el clima creativo durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje los cuales permiten la toma de decisiones en tiempo real. También se puede observar en la investigación realizada por Debbita Tan Ai Lin, Ganapathy, M. y Manjet Kaur (P. 569 - 572) hacer referencia a Kahoot como un ejemplo de gamificación, el cual es sostenible y que se mejora en función al deseo de cada individuo con el fin de alcanzar un determinado resultado, muchas veces atado, al desarrollo de habilidades blandas como motivación, liderazgo, empatía, etc.

Con relación a la primera hipótesis específica en la que no existe relación significativa entre la herramienta “Kahoot” con el desarrollo del trabajo en equipo, los resultados mostraron un  $p_{\text{valor}}$  de 0.069 rechazando la hipótesis, tal como se hace

referencia en el estudio de Soto, J., Martínez, M., Alonso, J., Gamez, J. (2019) en Estrategias y metodologías didácticas: Perspectivas actuales (pp. 50–58) donde encuentran que la gamificación con kahoot como una herramienta ayuda al profesor, a través del juego a que los alumnos de asignaturas de la titulación del grado de Informática de la universidad de Córdoba logren desarrollar diferentes competencias (habilidades blandas) pero en estas sesiones de juegos se fomenta con mayor grado la competitividad de los alumnos y sobre todo la automotivación.

Con relación a la segunda hipótesis específica en la que no existe relación significativa entre la herramienta “Kahoot” con el desarrollo de motivación, los resultados mostraron un p\_valor de 0.674 rechazando la hipótesis. En este caso, el 81% de alumnos encuestados indicaron tener un nivel de motivación alta. Si bien se rechaza la hipótesis, el nivel de motivación mostrado se asemeja a lo encontrado por Rodríguez, F., & Santiago, R. (2015) en el libro Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula en donde utilizaron kahoot en su estudio encontrando que un 25% de aquellos estudiantes que utilizaron dicha herramienta (independientemente de si les pareció fácil o difícil) tuvieron una motivación mayor en comparación a aquellos alumnos que resolvieron el cuestionario en papel.

Con relación a la tercera hipótesis específica en la que no existe relación significativa entre la herramienta “Kahoot” con el desarrollo empatía, los resultados mostraron un p\_valor de 0.192 rechazando la hipótesis. Esto es demostrado en lo encontrado por Hinojo, F., Gomez, G., De la Cruz, J., & Campos, M. (2021) en su libro Desafíos para una educación de calidad ante los objetivos de desarrollo sostenible donde encuentran una relación directa entre la gamificación y diferentes habilidades blandas, pero aumenta también la competitividad entre los estudiantes.

Con relación a la cuarta hipótesis específica, según la cual existe relación significativa entre la herramienta “Kahoot” con el desarrollo de liderazgo, los resultados mostraron correlación positiva ( $\rho = 0,261$ ) y significativa ( $p = 0,048 < 0,05$ ) confirmando la hipótesis de manera similar a lo encontrado por Aguaded, I., & Peñalva, S. (2018) en el

capítulo Innovación docente y aprendizaje lúdico en el entorno universitario español del libro Aprendizaje lúdico: Los videojuegos (pp. 43–62) donde hacen referencia a la gamificación como una herramienta permiten detectar que alumno aprende, cual no y sobre todo cual o cuales de ellos necesitan ayuda, teniendo esto un gran efecto en ellos desarrollando distintas competencias como el liderazgo.

## CONCLUSIONES

Primera: La investigación tuvo como resultado que kahoot es una herramienta fácil de utilizar con un 77.6% en base a un alto desarrollo de habilidades blandas con un 81.0%, demostrando con ello una relación significativa entre el uso de Kahoot y el desarrollo de habilidades blandas obteniendo una correlación positiva ( $\rho = 0,267$ ) y significativa ( $p = 0,043 < 0,05$ ).

Segunda: Se ha encontrado que kahoot es una herramienta fácil de utilizar con un 77.6% en base a un alto desarrollo de trabajo en equipo con un 60.3%, demostrando que no existe una relación significativa entre el uso de kahoot y el trabajo en equipo obteniendo un valor  $p\_valor = 0.069$ .

Tercera: Se ha encontrado que kahoot es una herramienta fácil de utilizar con un 77.6% en base a un alto desarrollo de motivación con un 81.0%, demostrando que no existe una relación significativa entre el uso de kahoot y el desarrollo de motivación obteniendo un valor  $p\_valor = 0.674$ .

Cuarta: Se ha encontrado que kahoot es una herramienta fácil de utilizar con un 77.6% en base a un alto desarrollo de empatía con un 82.8%, demostrando que no existe una relación significativa entre el uso de kahoot y el desarrollo de empatía obteniendo un valor  $p\_valor = 0.192$ .

Quinta: Se ha encontrado que kahoot es una herramienta fácil de utilizar con un 77.6% en base a un alto desarrollo de liderazgo con un 60.3%, demostrando con ello una

relación significativa entre el uso de Kahoot y el desarrollo de liderazgo obteniendo una correlación positiva ( $\rho = 0,261$ ) y significativa ( $p = 0,048 < 0,05$ ).

## **RECOMENDACIONES**

Primera: Se recomienda a los profesores de Matlab el uso de gamificación a través de la herramienta kahoot para incentivar el desarrollo de habilidades blandas en los alumnos de educación secundaria.

Segunda: Dado los resultados, no se recomendaría a los profesores de Matlab el uso de gamificación a través de la herramienta kahoot como opción para incentivar el desarrollo del trabajo en equipo en los alumnos de educación secundaria.

Tercera: Dado los resultados, no se recomendaría a los profesores de Matlab el uso de gamificación a través de la herramienta kahoot como opción para incentivar el desarrollo de la motivación en los alumnos de educación secundaria.

Cuarta: Dado los resultados, no se recomendaría a los profesores de Matlab el uso de gamificación a través de la herramienta kahoot como opción para incentivar el desarrollo de la empatía en los alumnos de educación secundaria.

Quinta: Se recomienda a los profesores de Matlab usar de manera recurrente la gamificación a través de la herramienta kahoot para incentivar el desarrollo del liderazgo en los alumnos de educación secundaria.

## FUENTES DE INFORMACIÓN

- Aguaded, I., & Peñalva, S. (2018). *Innovación docente y aprendizaje lúdico en el entorno universitario español*. In A. Chaves-Moreno, S. Peñalva, & L. Rodas (Eds.), *Aprendizaje lúdico: Los videojuegos* (pp. 43–62). Ediciones Egregius.
- Carlos Ernesto Ortega Santos, Juan Pedro Febles Rodríguez, Vivian Estrada Sentí. (2016). *Una estrategia para la formación de competencias blandas desde edades tempranas*. *Revista Cubana de Educación Superior*, 35(2), 35-41.
- Carrasco Díaz, S. (2019). *Metodología de la investigación científica. Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación*. Editorial San Marcos E I R LTDA.
- Corral, Y. (2009). *Validez y confiabilidad de los instrumentos de investigación para la recolección de datos*. *REVISTA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN*, 229–247.
- De la Vega y Rodriguez (2018). *Comunicación asertiva y relaciones interpersonales en los estudiantes del cuarto grado de secundaria, Manantay - Pucallpa, 2018*. Universidad Cesar Vallejo.
- Debbita Tan Ai Lin, Ganapathy, M. and Manjet Kaur. (2018). *Kahoot! It: Gamification in Higher Education*. *Pertanika Journal of Social Science and Humanities*, 26(1), 565–582.

- Fiszbein, A., C. Cosentino, y B. Cumsille. *El desafío del desarrollo de habilidades en América Latina: Un diagnóstico de los problemas y soluciones de política pública*. Washington, DC: Diálogo Interamericano y Mathematica Policy Research, 2016.
- Gastelu, G. (2019). *Habilidades blandas y el desarrollo de la profesionalidad e identidad docente en las Instituciones Educativas, Huarochirí, 2019*. Universidad Cesar Vallejo.
- Hernández, E. (2006). *Cómo escribir una tesis*.  
[http://biblioteca.ucv.cl/site/servicios/documentos/como\\_escribir\\_tesis.pdf](http://biblioteca.ucv.cl/site/servicios/documentos/como_escribir_tesis.pdf)
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, M. P. (2014). *Metodología de la Investigación*. Mc Graw Hill Education.
- Hinojo, F., Gomez, G., De la Cruz, J., & Campos, M. (2021). *Desafíos para una educación de calidad ante los objetivos de desarrollo sostenible*. Octaedro.
- LHH-DBM Perú (2014). *Estudio Ingreso al Mercado Laboral 2014*.  
[https://issuu.com/lhhdbmperu/docs/encuesta\\_ingreso\\_al\\_mercado\\_laboral](https://issuu.com/lhhdbmperu/docs/encuesta_ingreso_al_mercado_laboral)
- Peñalba, I. (2019). *Aplicaciones open source: qué son, por qué son mejores y cómo conseguirlas*. El Español.  
[https://www.elespanol.com/elandroidelibre/aplicaciones/20190308/aplicaciones-open-source-mejores-conseguirlas/381713226\\_0.html](https://www.elespanol.com/elandroidelibre/aplicaciones/20190308/aplicaciones-open-source-mejores-conseguirlas/381713226_0.html)
- Providell y Víctor Patricio Díaz Narváez, J. H. C. M. P. R. H. S. G. (2014). *Niveles de orientación empática en estudiantes de odontología de la Universidad del Desarrollo, sede Santiago (Chile)*. Revista Clínica de Periodoncia, Implantología y Rehabilitación Oral, 1(2014), 170-174.
- Rodriguez, F., & Santiago, R. (2015). *Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Grupo Océano.
- Rosero, A. (2017). *¿Cómo redactar la descripción del problema?*  
<http://auramar80.wixsite.com/trabajos-de-grado/single-post/2017/03/03/%C2%BFC%C3%B3mo-redactar-la-descripci%C3%B3n-del-problema>

- Soto, J., Martínez, M., Alonso, J., Gamez, J. (2019). *Metodología de aprendizaje electrónico móvil (m-learning) mediante gamificación para desarrollar competencias transversales en titulaciones universitarias*. In REDINE (Ed.), *Estrategias y metodologías didácticas: Perspectivas actuales* (pp. 50–58). Adaya Press.
- Sucilla, A. V. A., & Velázquez, J. L. C.(s.f.). *Implementación de kahoot como herramienta de gamificación para incrementar el aprendizaje*. <https://bit.ly/2BZRpdg>
- Tito Maya, M., & Serrano Orellana, B. (2016). *Desarrollo de soft skills una alternativa a la escasez de talento humano*. *INNOVA Research Journal*, 1(12), 59-76. <https://doi.org/10.33890/innova.v1.n12.2016.81>
- Vallejos, A. (2019). *Habilidades blandas y su influencia en el desempeño del personal post venta Interamericana Norte SAC filial Chiclayo*. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.
- Vera, M. (2020). *Comunicación asertiva y desarrollo organizacional en I.E. Públicas de Trujillo, 2020*. Universidad Cesar Vallejo.
- Wang, A. & Tahir, R. (2020). *The effect of using Kahoot! for learning – A literature review*. *Computers & Education*, 149(103818). <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>

## **ANEXOS**

## Anexo 1: Matriz de Consistencia

TÍTULO DE LA TESIS:	RELACIÓN DE LA HERRAMIENTA “KAHOOT” CON EL DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS EN ALUMNOS DE SECUNDARIA DEL CENTRO DE ESTUDIOS MATLAB, LIMA 2021
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	TECNOLOGÍA EDUCATIVA
AUTOR(ES):	MIGUEL ANGEL MILLAN LOZADA

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE 1: KAHOOT		METODOLOGÍA
			DIMENSIONES	INDICADORES	
<b>Problema general</b>	<b>Objetivo general</b>	<b>Hipótesis general</b>			
¿De qué manera la herramienta “Kahoot” se relaciona con el desarrollo de habilidades blandas en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021?	Determinar la existencia de relación significativa entre la herramienta “Kahoot” con el desarrollo de habilidades blandas en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021.	Existe relación significativa entre la herramienta “Kahoot” con el desarrollo de habilidades blandas en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021	Módulo Estudiante	Uso práctico de kahoot	- Enfoque: Cuantitativo - Nivel: Correlacional - Tipo: Aplicada - Diseño: No experimental y transversal - Unidad de análisis: Alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021 - Población: 58 - Muestra: No probabilística tipo censal (igual que la población)
			Módulo Docente	Practicidad preguntas	
<b>Problemas específicos</b>	<b>Objetivos específicos</b>	<b>Hipótesis específicas</b>	<b>VARIABLE 2: HABILIDADES BLANDAS</b>		<b>INSTRUMENTO</b>
			<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	
¿De qué manera la herramienta “Kahoot” se relaciona con el desarrollo del trabajo en equipo en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021?	Determinar la existencia de relación significativa entre la herramienta “Kahoot” con el desarrollo del trabajo en equipo en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021.	Existe relación significativa entre la herramienta “Kahoot” con el desarrollo del trabajo en equipo en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021	Trabajo en equipo	Organización	Para las dos variables: Cuestionario tipo Likert tomando como escalas:  1. Nunca 2. Casi nunca 3. A veces 4. Casi siempre 5. Siempre
				Responsabilidad	
¿De qué manera la herramienta “Kahoot” se relaciona con el desarrollo de la motivación en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021?	Determinar la existencia de relación significativa entre la herramienta “Kahoot” con el desarrollo de la motivación en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021.	Existe relación significativa entre la herramienta “Kahoot” con el desarrollo de la motivación en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021	Motivación	Compromiso	
				Optimismo	

¿De qué manera la herramienta "Kahoot" se relaciona con el desarrollo de la empatía en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021?	Determinar la existencia de relación significativa entre la herramienta "Kahoot" con el desarrollo de la empatía en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021.	Existe relación significativa entre la herramienta "Kahoot" con el desarrollo de la empatía en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021	Empatía	Comprensión de los demás	- Técnica: Encuesta - Validación: Mediante juicio de expertos compuesto por un jurado de 03 profesionales temáticos o metodológicos acreditados relacionados al tema de investigación
¿De qué manera la herramienta "Kahoot" se relaciona con el desarrollo del liderazgo en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021?	Determinar la existencia de relación significativa entre la herramienta "Kahoot" con el desarrollo del liderazgo en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021.	Existe relación significativa entre la herramienta "Kahoot" con el desarrollo del liderazgo en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021	Liderazgo	Orientación hacia el servicio	
				Confiable	
				Seguridad	

## Anexo 2: Matriz de Operacionalización de Variables

Tabla N° 1  
Operacionalización de la variable 1

<b>VARIABLE:</b>		Kahoot (1/2)
<b>DEFINICIÓN CONCEPTUAL:</b>		Herramienta digital gratuita e innovadora que un docente puede utilizar para aumentar el clima creativo durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje
<b>INSTRUMENTO:</b>		Cuestionario
<b>Dimensión</b>	<b>Indicador</b>	<b>Ítems</b>
D1: Módulo Estudiante	I1: Uso de kahoot	1. Ingresar a Kahoot es práctico
		2. Jugar con Kahoot es fácil
		3. La lectura de las alternativas son fáciles y sencillas
		4. Es suficiente el tiempo que tengo para responder las preguntas
		5. Entiendo cómo se asignan los puntajes dentro de kahoot
		6. Quiero ganar cada vez que juego con Kahoot
D2: Módulo Docente	I1: Practicidad preguntas	7. Las preguntas son cortas y fáciles de leer
		8. Me divierto respondiendo las preguntas del Kahoot

Tabla N° 2  
Operacionalización de la variable 2

<b>VARIABLE:</b>		Habilidades Blandas (2/2)
<b>DEFINICIÓN CONCEPTUAL:</b>		Las habilidades blandas son aquellos skills, actitudes, habilidades y hábitos personales que nos ayudan y facilitan el trabajar con personas que actúen y piensen diferente a nosotros
<b>INSTRUMENTO:</b>		Cuestionario
<b>Dimensión</b>	<b>Indicador</b>	<b>Ítems</b>
D1: Trabajo en equipo	I1: Organización	1. Planifico mi tiempo para realizar mis tareas y/o trabajos escolares
		2. Organizo mi tiempo para realizar otras actividades aparte de las escolares
		3. Estudio con tiempo para cada examen
	I2: Responsabilidad	4. Estudio para todos los exámenes
		5. Cumpló a tiempo con las tareas que me encargan en el colegio
		6. Cumpló con el rol que me toca dentro de cada grupo de trabajo
D2: Motivación	I1: Compromiso	7. Respeto el rol que me toca dentro del grupo de trabajo, y me involucro completamente
		8. Pongo todo de mi parte para cumplir un determinado objetivo
		9. Busco alternativas para solucionar problemas que se presenten dentro de mi grupo de trabajo
	I2: Optimismo	10. Tengo ganas de aprender
		11. No pretendo fracasar
		12. Los contratiempos son un reto que estoy dispuesto a superar
D3: Empatía	I1: Comprensión de los demás	13. Estoy atento a las señales que brindan las personas a mi alrededor y trato de ayudar si fuera necesario
		14. Soy sensible y respeto el punto de vista de los demás
		15. Ayudo a los demás comprendiendo sus necesidades y sentimientos

	I2: Orientación hacia el servicio	16. Brindo la ayuda necesaria a mis compañeros sin esperar nada a cambio 17. Ayudo a mis compañeros cuando tienen algún problema, aunque este no sea referente a algún curso 18. Ayudo a resolver, dentro de mis conocimientos, las dudas que mis compañeros puedan presentar referente a algún curso
D4: Liderazgo	I1: Confiabilidad	19. Mis compañeros, profesores y familiares confían en mi capacidad
		20. Soy capaz de admitir mis errores
		21. Actúo con responsabilidad y ética ante cualquier labor que me encarguen
	I2: Seguridad	22. Confío en mi capacidad dentro y fuera del aula
		23. Puedo expresar mi punto de vista de una manera clara, sin preocuparme en que alguien lo considere incorrecto
		24. Puedo decir "NO" si algo no me gusta o si no quiero hacerlo

### Anexo 3: Instrumento de Recopilación de Datos

Nombre del Instrumento:		Cuestionario para medir la relación de la herramienta Kahoot en los alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021						
Autor del Instrumento:		Miguel Angel Millán Lozada						
Definición Conceptual:		Herramienta digital gratuita e innovadora que un docente puede utilizar para aumentar el clima creativo durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje						
Población:		Alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021						
Variable	Dimensión	Indicador	Preguntas	Escala				
				1	2	3	4	5
Kahoot	D1: Módulo Estudiante	I1: Uso de kahoot	1. Ingresar a Kahoot es práctico					
			2. Jugar con Kahoot es fácil					
			3. La lectura de las alternativas son fáciles y sencillas					
			4. Es suficiente el tiempo que tengo para responder las preguntas					
			5. Entiendo cómo se asignan los puntajes dentro de kahoot					
			6. Quiero ganar cada vez que juego con Kahoot					
	D2: Módulo Docente	I1: Practicidad preguntas	7. Las preguntas son cortas y fáciles de leer					
			8. Me divierto respondiendo las preguntas del Kahoot					

Nombre del Instrumento:		Cuestionario para medir la relación del desarrollo de habilidades blandas con los alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021						
Autor del Instrumento:		Miguel Angel Millán Lozada						
Definición Conceptual:		Las habilidades blandas son aquellos skills, actitudes, habilidades y hábitos personales que nos ayudan y facilitan el trabajar con personas que actúen y piensen diferente a nosotros						
Población:		Alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021						
Variable	Dimensión	Indicador	Preguntas	Escala				
				1	2	3	4	5
Habilidades Blandas	D1: Trabajo en equipo	I1: Organización	1. Planifico mi tiempo para realizar mis tareas y/o trabajos escolares					
			2. Organizo mi tiempo para realizar otras actividades aparte de las escolares					
			3. Estudio con tiempo para cada examen					
		I2: Responsabilidad	4. Estudio para todos los exámenes					
			5. Cumpló a tiempo con las tareas que me encargan en el colegio					
			6. Cumpló con el rol que me toca dentro de cada grupo de trabajo					
	D2: Motivación	I1: Compromiso	7. Respeto el rol que me toca dentro del grupo de trabajo, y me involucro completamente					
			8. Pongo todo de mi parte para cumplir un determinado objetivo					
			9. Busco alternativas para solucionar problemas que se presenten dentro de mi grupo de trabajo					
		I2: Optimismo	10. Tengo ganas de aprender					
			11. No pretendo fracasar					
			12. Los contratiempos son un reto que estoy dispuesto a superar					
	D3: Empatía	I1: Comprensión de los demás	13. Estoy atento a las señales que brindan las personas a mi alrededor y trato de ayudar si fuera necesario					
			14. Soy sensible y respeto el punto de vista de los demás					
			15. Ayudo a los demás comprendiendo sus necesidades y sentimientos					
		I2: Orientación hacia el servicio	16. Brindo la ayuda necesaria a mis compañeros sin esperar nada a cambio					
			17. Ayudo a mis compañeros cuando tienen algún problema, aunque este no sea referente a algún curso					
			18. Ayudo a resolver, dentro de mis conocimientos, las dudas que mis compañeros puedan presentar referente a algún curso					
	D4: Liderazgo	I1: Confiabilidad	19. Mis compañeros, profesores y familiares confían en mi capacidad					
			20. Soy capaz de admitir mis errores					
			21. Actúo con responsabilidad y ética ante cualquier labor que me encarguen					
		I2: Seguridad	22. Confío en mi capacidad dentro y fuera del aula					
			23. Puedo expresar mi punto de vista de una manera clara, sin preocuparme en que alguien lo considere incorrecto					
			24. Puedo decir "NO" si algo no me gusta o si no quiero hacerlo					

#### Anexo 4: Validación de Instrumentos



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

Estimado Especialista: Mg. Roxana Merly Torres Suarez

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: Relación de la herramienta “kahoot” con el desarrollo de habilidades blandas en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021  
Línea de investigación: Tecnología educativa para e-learning

De antemano le agradezco sus aportes.

Estudiante autor del proyecto:

Apellidos y Nombres	Firma
Millán Lozada, Miguel Angel	

Asesor(a) del proyecto de tesis:

Apellidos y Nombres	Firma
Capillo Chávez, César Herminio	

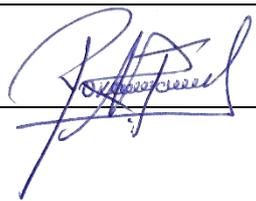
Santa Anita, 15 de noviembre del 2021

## RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Criterios	Escala de valoración			
	1	2	3	4
<b>1. SUFICIENCIA:</b> Los ítems que pertenecen a una misma dimensión o indicador son suficientes para obtener la medición de ésta.	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión o indicador.	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión o indicador, pero no corresponden a la dimensión total.	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión o indicador completamente.	Los ítems son suficientes.
<b>2. CLARIDAD:</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas.	El ítem no es claro.	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.	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>3. COHERENCIA:</b> 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.
<b>4. RELEVANCIA:</b> 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.

Fuente: Adaptado de: [www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3\\_juicio\\_de\\_experto\\_27-36.pdf](http://www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3_juicio_de_experto_27-36.pdf)

### INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:

Nombres y Apellidos:	Roxana Merly Torres Suarez
Sexo:	Hombre ( )      Mujer ( X )      Edad: 50 años
Profesión:	Abogada
Especialidad:	Maestra en gestión pública
Años de experiencia:	6 años
Cargo que desempeña actualmente:	Especialista Legal
Institución donde labora:	Municipalidad de los Olivos
Firma:	

## 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 N° 1**  
VARIABLE 1: Kahoot

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:		Cuestionario para medir la relación de la herramienta Kahoot en los alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021					
Autor del Instrumento		Miguel Angel Millán Lozada					
Variable 1:		Kahoot (1/2)					
Definición Conceptual:		Herramienta digital gratuita e innovadora que un docente puede utilizar para aumentar el clima creativo durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje					
Población:		Alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021					
Dimensión	Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1: Módulo Estudiante	I1: Uso de kahoot	1. Ingresar a Kahoot es práctico	4	4	4	4	
		2. Jugar con Kahoot es fácil	4	4	4	4	
		3. La lectura de las alternativas son fáciles y sencillas	4	4	4	4	
		4. Es suficiente el tiempo que tengo para responder las preguntas	4	4	4	4	
		5. Entiendo cómo se asignan los puntajes dentro de kahoot	4	4	4	4	
		6. Quiero ganar cada vez que juego con Kahoot	4	4	4	4	
D2: Módulo Docente	I1: Practicidad preguntas	7. Las preguntas son cortas y fáciles de leer	4	4	4	4	
		8. Me divierto respondiendo las preguntas del Kahoot	4	4	4	4	

Nombres y Apellidos:	Roxana Merly Torres Suarez		
Aplicable	SI ( X )	NO ( )	OBSERVADO ( )
Firma:			

## 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 N° 2**  
VARIABLE 2: Habilidades Blandas

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:		Cuestionario para medir la relación del desarrollo de habilidades blandas con los alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021					
Autor del Instrumento		Miguel Angel Millán Lozada					
Variable 2:		Habilidades Blandas (2/2)					
Definición Conceptual:		Las habilidades blandas son aquellos skills, actitudes, habilidades y hábitos personales que nos ayudan y facilitan el trabajar con personas que actúen y piensen diferente a nosotros					
Población:		Alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021					
Dimensión	Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1: Trabajo en equipo	I1: Organización	1. Planifico mi tiempo para realizar mis tareas y/o trabajos escolares	4	4	4	4	
		2. Organizo mi tiempo para realizar otras actividades aparte de las escolares	4	4	4	4	
		3. Estudio con tiempo para cada examen	4	4	4	4	
	I2: Responsabilidad	4. Estudio para todos los exámenes	4	4	4	4	
		5. Cumplo a tiempo con las tareas que me encargan en el colegio	4	4	4	4	
		6. Cumplo con el rol que me toca dentro de cada grupo de trabajo	4	4	4	4	
D2: Motivación	I1: Compromiso	7. Respeto el rol que me toca dentro del grupo de trabajo, y me involucro completamente	4	4	4	4	
		8. Pongo todo de mi parte para cumplir un determinado objetivo	4	4	4	4	
		9. Busco alternativas para solucionar problemas que se presenten dentro de mi grupo de trabajo	4	4	4	4	
	I2: Optimismo	10. Tengo ganas de aprender	4	4	4	4	
		11. No pretendo fracasar	4	4	4	4	
		12. Los contratiempos son un reto que estoy dispuesto a superar	4	4	4	4	
D3: Empatía	I1: Comprensión de los demás	13. Estoy atento a las señales que brindan las personas a mi alrededor y trato de ayudar si fuera necesario	4	4	4	4	

		14. Soy sensible y respeto el punto de vista de los demás	4	4	4	4	
		15. Ayudo a los demás comprendiendo sus necesidades y sentimientos	4	4	4	4	
		16. Brindo la ayuda necesaria a mis compañeros sin esperar nada a cambio	4	4	4	4	
	I2: Orientación hacia el servicio	17. Ayudo a mis compañeros cuando tienen algún problema, aunque este no sea referente a algún curso	4	4	4	4	
		18. Ayudo a resolver, dentro de mis conocimientos, las dudas que mis compañeros puedan presentar referente a algún curso	4	4	4	4	
D4: Liderazgo	I1: Confiabilidad	19. Mis compañeros, profesores y familiares confían en mi capacidad	4	4	4	4	
		20. Soy capaz de admitir mis errores	4	4	4	4	
		21. Actúo con responsabilidad y ética ante cualquier labor que me encarguen	4	4	4	4	
	I2: Seguridad	22. Confío en mi capacidad dentro y fuera del aula	4	4	4	4	
		23. Puedo expresar mi punto de vista de una manera clara, sin preocuparme en que alguien lo considere incorrecto	4	4	4	4	
		24. Puedo decir "NO" si algo no me gusta o si no quiero hacerlo	4	4	4	4	

Nombres y Apellidos:	Roxana Merly Torres Suarez		
Aplicable	SI ( X )	NO ( )	OBSERVADO ( )
Firma:			



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

Estimado Especialista: Mg. Pierre Nicolle Paolo Bossio Torres

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:                      Relación de la herramienta “kahoot” con el desarrollo de habilidades blandas en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021  
Línea de investigación:                      Tecnología educativa para e-learning

De antemano le agradezco sus aportes.

Estudiante autor del proyecto:

Apellidos y Nombres	Firma
Millán Lozada, Miguel Angel	

Asesor(a) del proyecto de tesis:

Apellidos y Nombres	Firma
Capillo Chávez, César Herminio	

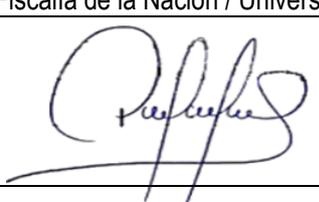
Santa Anita, 15 de noviembre del 2021

## RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Criterios	Escala de valoración			
	1	2	3	4
<b>5. SUFICIENCIA:</b> Los ítems que pertenecen a una misma dimensión o indicador son suficientes para obtener la medición de ésta.	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión o indicador.	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión o indicador, pero no corresponden a la dimensión total.	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión o indicador completamente.	Los ítems son suficientes.
<b>6. CLARIDAD:</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas.	El ítem no es claro.	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.	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>7. COHERENCIA:</b> 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.
<b>8. RELEVANCIA:</b> 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.

Fuente: Adaptado de: [www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3\\_juicio\\_de\\_experto\\_27-36.pdf](http://www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3_juicio_de_experto_27-36.pdf)

### INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:

Nombres y Apellidos:	Pierre Nicolle Paolo Bossio Torres
Sexo:	Hombre ( X )      Mujer ( )      Edad: 32 años
Profesión:	Abogado
Especialidad:	Maestro en Derecho Penal y Procesal Penal
Años de experiencia:	7 años
Cargo que desempeña actualmente:	Fiscal Adjunto Provincial Penal de la Quinta fiscalía provincial Penal de Lima Cercado, Rímac, Breña y Jesús María / Docente Universitario
Institución donde labora:	Ministerio Público – Fiscalía de la Nación / Universidad Tecnológica del Perú
Firma:	

## 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 N° 1**  
VARIABLE 1: Kahoot

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:		Cuestionario para medir la relación de la herramienta Kahoot en los alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021					
Autor del Instrumento		Miguel Angel Millán Lozada					
Variable 1:		Kahoot (1/2)					
Definición Conceptual:		Herramienta digital gratuita e innovadora que un docente puede utilizar para aumentar el clima creativo durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje					
Población:		Alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021					
Dimensión	Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1: Módulo Estudiante	I1: Uso de kahoot	1. Ingresar a Kahoot es práctico	4	4	4	4	
		2. Jugar con Kahoot es fácil	4	4	4	4	
		3. La lectura de las alternativas son fáciles y sencillas	4	4	4	4	
		4. Es suficiente el tiempo que tengo para responder las preguntas	4	4	4	4	
		5. Entiendo cómo se asignan los puntajes dentro de kahoot	4	4	4	4	
		6. Quiero ganar cada vez que juego con Kahoot	4	4	4	4	
D2: Módulo Docente	I1: Practicidad preguntas	7. Las preguntas son cortas y fáciles de leer	4	4	4	4	
		8. Me divierto respondiendo las preguntas del Kahoot	4	4	4	4	

Nombres y Apellidos:	Pierre Nicolle Paolo Bossio Torres		
Aplicable	SI ( X )	NO ( )	OBSERVADO ( )
Firma:			

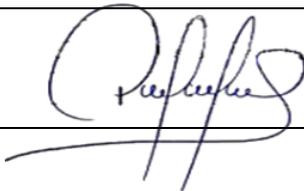
## FORMATO DE VALIDACIÓN

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 N° 2**  
VARIABLE 2: Habilidades Blandas

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:		Cuestionario para medir la relación del desarrollo de habilidades blandas con los alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab 2021					
Autor del Instrumento		Miguel Angel Millán Lozada					
Variable 2:		Habilidades Blandas (2/2)					
Definición Conceptual:		Las habilidades blandas son aquellos skills, actitudes, habilidades y hábitos personales que nos ayudan y facilitan el trabajar con personas que actúen y piensen diferente a nosotros					
Población:		Alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab 2021					
Dimensión	Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1: Trabajo en equipo	I1: Organización	1. Planifico mi tiempo para realizar mis tareas y/o trabajos escolares	4	4	4	4	
		2. Organizo mi tiempo para realizar otras actividades aparte de las escolares	4	4	4	4	
		3. Estudio con tiempo para cada examen	4	4	4	4	
	I2: Responsabilidad	4. Estudio para todos los exámenes	4	4	4	4	
		5. Cumpló a tiempo con las tareas que me encargan en el colegio	4	4	4	4	
		6. Cumpló con el rol que me toca dentro de cada grupo de trabajo	4	4	4	4	
D2: Motivación	I1: Compromiso	7. Respeto el rol que me toca dentro del grupo de trabajo, y me involucro completamente	4	4	4	4	
		8. Pongo todo de mi parte para cumplir un determinado objetivo	4	4	4	4	
		9. Busco alternativas para solucionar problemas que se presenten dentro de mi grupo de trabajo	4	4	4	4	
	I2: Optimismo	10. Tengo ganas de aprender	4	4	4	4	
		11. No pretendo fracasar	4	4	4	4	
		12. Los contratiempos son un reto que estoy dispuesto a superar	4	4	4	4	
D3: Empatía	I1: Comprensión de los demás	13. Estoy atento a las señales que brindan las personas a mi alrededor y trato de ayudar si fuera necesario	4	4	4	4	
		14. Soy sensible y respeto el punto de vista de los demás	4	4	4	4	

		15. Ayudo a los demás comprendiendo sus necesidades y sentimientos	4	4	4	4	
	I2: Orientación hacia el servicio	16. Brindo la ayuda necesaria a mis compañeros sin esperar nada a cambio	4	4	4	4	
		17. Ayudo a mis compañeros cuando tienen algún problema, aunque este no sea referente a algún curso	4	4	4	4	
		18. Ayudo a resolver, dentro de mis conocimientos, las dudas que mis compañeros puedan presentar referente a algún curso	4	4	4	4	
D4: Liderazgo	I1: Confiabilidad	19. Mis compañeros, profesores y familiares confían en mi capacidad	4	4	4	4	
		20. Soy capaz de admitir mis errores	4	4	4	4	
		21. Actúo con responsabilidad y ética ante cualquier labor que me encarguen	4	4	4	4	
	I2: Seguridad	22. Confío en mi capacidad dentro y fuera del aula	4	4	4	4	
		23. Puedo expresar mi punto de vista de una manera clara, sin preocuparme en que alguien lo considere incorrecto	4	4	4	4	
		24. Puedo decir "NO" si algo no me gusta o si no quiero hacerlo	4	4	4	4	

Nombres y Apellidos:	Pierre Nicolle Paolo Bossio Torres		
Aplicable	SI ( X )	NO ( )	OBSERVADO ( )
Firma:			



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

Estimado Especialista: Mg. 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:	Relación de la herramienta “kahoot” con el desarrollo de habilidades blandas en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021
Línea de investigación:	Tecnología educativa para e-learning

De antemano le agradezco sus aportes.

Estudiante autor del proyecto:

Apellidos y Nombres	Firma
Millán Lozada, Miguel Angel	

Asesor(a) del proyecto de tesis:

Apellidos y Nombres	Firma
Capillo Chávez Cesar Herminio	

Santa Anita, 15 de noviembre del 2021

## RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Criterios	Escala de valoración			
	1	2	3	4
<b>9. SUFICIENCIA:</b> Los ítems que pertenecen a una misma dimensión o indicador son suficientes para obtener la medición de ésta.	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión o indicador.	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión o indicador, pero no corresponden a la dimensión total.	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión o indicador completamente.	Los ítems son suficientes.
<b>10. CLARIDAD:</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas.	El ítem no es claro.	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.	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>11. COHERENCIA:</b> 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.
<b>12. RELEVANCIA:</b> 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 este mide.	El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Fuente: Adaptado de: [www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3\\_juicio\\_de\\_experto\\_27-36.pdf](http://www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3_juicio_de_experto_27-36.pdf)

### INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:

Nombres y Apellidos:	Alicia Jesús Terán Ccanre
Sexo:	Hombre ( ) Mujer ( X ) Edad 44 (años)
Profesión:	Docente (ORCID: 0000-0001-8213-9169)
Especialidad:	Educación Primaria
Años de experiencia:	Magister en Administración de la Educación
Cargo que desempeña actualmente:	21 años
Institución donde labora:	Sub Directora
Firma:	

## 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 N° 1**  
VARIABLE 1: Kahoot

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:		Cuestionario para medir la relación de la herramienta Kahoot en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021					
Autor del Instrumento		Miguel Angel Millán Lozada					
Variable 1:		Kahoot (1/2)					
Definición Conceptual:		Herramienta digital gratuita e innovadora que un docente puede utilizar para aumentar el clima creativo durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje					
Población:		Alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021					
Dimensión	Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1: Módulo Estudiante	I1: Uso de kahoot	1. Ingresar a Kahoot es práctico	4	2	4	4	
		2. Jugar con Kahoot es fácil	4	4	4	4	
		3. La lectura de las alternativas son fáciles y sencillas	4	4	4	4	
		4. Es suficiente el tiempo que tengo para responder las preguntas	4	4	4	4	
		5. Entiendo cómo se asignan los puntajes dentro de kahoot	4	4	4	4	
		6. Quiero ganar cada vez que juego con Kahoot	4	4	2	2	
D2: Módulo Docente	I1: Practicidad preguntas	7. Las preguntas son cortas y fáciles de leer	4	4	3	2	
		8. Me divierto respondiendo las preguntas del Kahoot	2	4	2	3	

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

## 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 N° 2**  
VARIABLE 2: Habilidades Blandas

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:		Cuestionario para medir la relación del desarrollo de habilidades blandas en alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021					
Autor del Instrumento		Miguel Angel Millán Lozada					
Variable 2:		Habilidades Blandas (2/2)					
Definición Conceptual:		Las habilidades blandas son aquellos skills, actitudes, habilidades y hábitos personales que nos ayudan y facilitan el trabajar con personas que actúen y piensen diferente a nosotros					
Población:		Alumnos de secundaria del centro de estudios Matlab, Lima 2021					
Dimensión	Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1: Trabajo en equipo	I1: Organización	1. Planifico mi tiempo para realizar mis tareas y/o trabajos escolares	4	4	4	4	
		2. Organizo mi tiempo para realizar otras actividades aparte de las escolares	4	4	4	4	
		3. Estudio con tiempo para cada examen	4	4	4	4	
	I2: Responsabilidad	4. Estudio para todos los exámenes	4	4	4	4	
		5. Cumpló a tiempo con las tareas que me encargan en el colegio	4	4	4	4	
		6. Cumpló con el rol que me toca dentro de cada grupo de trabajo	3	2	2	4	
D2: Motivación	I1: Compromiso	7. Respeto el rol que me toca dentro del grupo de trabajo, y me involucro completamente	3	2	2	4	
		8. Pongo todo de mi parte para cumplir un determinado objetivo	4	4	4	4	
		9. Busco alternativas para solucionar problemas que se presenten dentro de mi grupo de trabajo	3	4	3	3	
	I2: Optimismo	10. Tengo ganas de aprender	4	4	4	4	
		11. No pretendo fracasar	4	4	4	4	
		12. Los contratiempos son un reto que estoy dispuesto a superar	4	4	4	4	
D3: Empatía	I1: Comprensión de los demás	13. Estoy atento a las señales que brindan las personas a mi alrededor y trato de ayudar si fuera necesario	4	4	4	4	
		14. Soy sensible y respeto el punto de vista de los demás	4	4	4	4	
		15. Ayudo a los demás comprendiendo sus necesidades y sentimientos	4	4	4	4	
	I2: Orientación hacia el servicio	16. Brindo la ayuda necesaria a mis compañeros sin esperar nada a cambio	4	4	4	4	
		17. Ayudo a mis compañeros cuando tienen algún problema, aunque este no sea referente a algún curso	4	4	4	4	
		18. Ayudo a resolver, dentro de mis conocimientos, las dudas que mis compañeros puedan presentar referente a algún curso	4	4	4	4	

D4: Liderazgo	I1: Confiabilidad	19. Mis compañeros, profesores y familiares confían en mi capacidad	4	4	4	4	
		20. Soy capaz de admitir mis errores	4	4	3	3	
		21. Actúo con responsabilidad y ética ante cualquier labor que me encarguen	4	4	4	4	
	I2: Seguridad	22. Confío en mi capacidad dentro y fuera del aula	4	4	4	4	
		23. Puedo expresar mi punto de vista de una manera clara, sin preocuparme en que alguien lo considere incorrecto	4	4	4	4	
		24. Puedo decir "NO" si algo no me gusta o si no quiero hacerlo	4	4	4	4	

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