



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN  
ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

Calidad educativa en la aplicación de la herramienta Kahoot en los  
docentes del nivel secundaria institución educativa privada Sollertia –  
Pucallpa, 2021

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE: MAESTRO  
EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

AUTOR:

Macahuachi Huayaban, Werner (ORCID: [0000-0002-0142-3836](https://orcid.org/0000-0002-0142-3836))

ASESORA:

Dra. Bernardo Santiago, Grisi (ORCID: [0000-0002-4147-2771](https://orcid.org/0000-0002-4147-2771))

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión y calidad educativa

LIMA - PERÚ

2021

### **Dedicatoria**

A mis padres Marleni, Julián por su infinito amor y aprecio, a mi amada esposa, fiel compañera y aliada, por su apoyo y motivación incondicional.

### **Agradecimiento**

A la doctora Grisi Bernardo Santiago por sus orientaciones y alentar para seguir adelante como profesional, al director y docentes de la Institución Educativa Sollertia de la ciudad de Pucallpa por permitir ejecutar la presente investigación.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenido.....	iv
Índice de tablas.....	v
Índice de figuras.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	6
III. METODOLOGÍA.....	14
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	14
3.2. Variables y operacionalización.....	15
3.3. Población, muestra y muestreo.....	17
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	17
3.5. Procedimientos.....	19
3.6. Método de análisis de datos.....	20
3.7. Aspectos éticos.....	21
IV. RESULTADOS.....	22
V. DISCUSIÓN.....	31
VI. CONCLUSIONES.....	35
VII. RECOMENDACIONES.....	36
REFERENCIAS.....	37
ANEXOS	

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Validez de contenido del instrumento por expertos.....	18
Tabla 2 Confiabilidad de las variables.....	19
Tabla 3 Niveles y rangos de las variables y dimensiones.....	20
Tabla 4 Niveles de calidad educativa .....	22
Tabla 5 Niveles de calidad educativa por dimensiones.....	23
Tabla 6 Niveles de aplicación del Kahoot.....	24
Tabla 7 Niveles de aplicación del Kahoot por dimensiones.....	25
Tabla 8 Ajuste de datos de la calidad en la aplicación del Kahoot.....	26
Tabla 9 Pseudo coeficiente de determinación de la calidad educativa en la aplicación del Kahoot .....	26
Tabla 10 Ajuste de datos de la calidad educativa en la aplicación de Kahoot en el ámbito educativo.....	27
Tabla 11 Pseudo coeficiente de determinación de la calidad educativa en la aplicación de Kahoot en el ámbito educativo.....	27
Tabla 12 Ajuste de datos de la calidad educativa en la aplicación de Kahoot en la metodología.....	28
Tabla 13 Pseudo coeficiente de determinación de la calidad educativa en la aplicación de Kahoot en la metodología .....	28
Tabla 14 Ajuste de datos de la calidad educativa en la aplicación de Kahoot en la valoración personal.....	29
Tabla 15 Pseudo coeficiente de determinación de la calidad educativa en la aplicación de Kahoot en la valoración personal.....	30

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Esquema de correlación entre ambas variables.....	15
Figura 2 Nivel de calidad educativa.....	22
Figura 3 Dimensiones de calidad educativa.....	23
Figura 4 Nivel de aplicación del Kahoot.....	24
Figura 5 Dimensiones de aplicación de Kahoot.....	25

## Resumen

El presente trabajo de investigación tuvo como finalidad establecer la influencia de la calidad educativa en la aplicación de la herramienta Kahoot en los docentes del nivel secundaria Institución Educativa Privada Sollertia – Pucallpa. 2021. De manera que, el enfoque utilizado fue cuantitativo, porque se recolectaron datos para comprobar la hipótesis. Asimismo, el tipo de investigación empleado fue aplicada, el nivel de investigación desarrollado fue explicativo, correlacional causal, y el diseño fue no experimental, porque las variables no sufrieron cambios. Se consideró como variable independiente, calidad educativa; y variable dependiente, la herramienta Kahoot. Por otro lado, se tomaron en cuenta a 40 docentes del nivel secundaria como población y muestra, además, el muestreo utilizado fue no probabilístico, por que se trabajó con el total de docentes, la técnica utilizada fue la encuesta, y el instrumento empleado, el cuestionario. Cabe resaltar que, para el análisis de datos se utilizó el software SPSS 27.0, donde los resultados indicaron que la calidad educativa influyó positivamente en la aplicación de la herramienta Kahoot en los docentes del nivel secundaria, obteniendo como resultado Sig.=0,005 y Nagelkerke=0,276=27,6%.

Palabras clave: Calidad educativa, herramienta Kahoot y calidad curricular.

## **Abstract**

The purpose of this research work was to establish the influence of educational quality in the application of the Kahoot tool in secondary level teachers, Institución Educativa Privada Sollertia - Pucallpa. 2021. So, the approach used was quantitative, because data was collected to test the hypothesis. Likewise, the type of research used was applied, the level of research developed was explanatory, causal correlational, and the design was non-experimental, because the variables did not undergo changes. Educational quality was considered as an independent variable; and dependent variable, the Kahoot tool. On the other hand, 40 secondary-level teachers were taken into account as population and sample, in addition, the sampling used was non-probabilistic, because it was worked with all teachers, the technique used was the survey, and the instrument used, questionnaire. It should be noted that, for the data analysis, the SPSS 27.0 software was used, where the results indicated that the educational quality had a positive influence on the application of the Kahoot tool in secondary school teachers, obtaining as a result Sig. = 0.005 and Nagelkerke = 0.276 = 27.6%.

Keywords: Educational quality, Tool Kahoot and curriculum quality.

## I. INTRODUCCIÓN

A nivel mundial, la pandemia ha obligado a todos a asumir nuevos retos en el sector educativo. De manera que, en el contexto ecuatoriano, muchos de los factores intervienen en la calidad educativa, desde una apropiada presentación en el aula, hasta los materiales utilizados en el salón por los docentes. En consecuencia, cuando no existe el uso adecuado y la interacción ideal, no se puede hablar de calidad educativa (Gonzales, 2015). Por otra parte, la calidad educativa como problemática social, es incierta, porque tiene largo proceso histórico antagónico entre las reformas educativas de los gobiernos y los docentes, siempre que la experiencia internacional ha demostrado que las políticas educativas no están claramente establecidas por los gobiernos, ha evidenciado efectos negativos para mejorar la calidad educativa, más aún, cuando no hay colaboración de docentes, estudiantes y padres de familia (Pla, 2019).

Por otro lado, en México, la calidad educativa ha generado el estudio por los entes reguladores de la calidad, donde ha sido tipificado como baja calidad educativa, debido a los malos resultados, los mismos que tienen que ver con la cruda realidad de la mala aplicación de políticas educativas que no guardan relación con las evaluaciones estandarizadas (Gutiérrez, 2017). Así pues, en Colombia, el apogeo de la modalidad a distancia fruto del impacto de la tecnología de la información y de la comunicación (TIC's), ha traído diversas formas de aprendizaje, no obstante, ha quedado demostrado la debilidad de los sistemas educativos en cuanto al uso de las TIC's y la calidad educativa, en relación a la deserción escolar, disminución de matrículas en los programas virtuales, y sobre todo desconocimiento del docente sobre el uso de las herramientas digitales (Padilla, 2014). De modo similar, en Ecuador, la nueva época de la tecnología ha obligado a la educación a cambiar desde su base para obtener en los estudiantes una formación integral, la habilidad de aprender, a hacer, a vivir y a convivir. Los colegios deben preparar a los estudiantes para el desafío y afrontar situaciones específicas. Sin embargo, muchos agentes de las instituciones educativas, todavía no se convencen que se deben aprovechar los cambios tecnológicos y beneficios que pueden ofrecer al momento de formar a los estudiantes (Navarrete y Mendieta, 2018).

En el contexto nacional, la calidad educativa tiene varias aristas que torna complejo lograrlo, dado que hay brechas por superar, tales como: la pobreza y el atraso en el desarrollo de infraestructura educativa. Todo ello conlleva a la necesidad de focalizar las necesidades educativas en costa, sierra y selva, trabajando de manera articulada las Ugeles y Direcciones Regionales de Educación (Farro, 2017). De ahí que, hablar sobre calidad educativa es complejo en la medida que expresa diversos factores para que el estudiante logre aprendizajes de calidad. La educación de calidad comprende un aspecto constituido por los aprendizajes que el estudiante alcanza en el proceso de enseñanza, sin embargo, en la zona rural de nuestro país es complicado lograrlo, ya que comprende una gran brecha en comparación a la zona urbana, pues se encuentran limitados a acceder a tecnologías educativas por problemas de conectividad y ubicación geográfica (Deza, 2020).

En el Perú, la educación es una realidad complicada, resultando dificultoso precisar sobre la calidad educativa. Esto no debe extrañarnos, ya que resulta complejo establecer métodos y criterios para conseguir la calidad educativa esperada (Bordero, 2014). Los tiempos de crisis e incertidumbre a raíz del coronavirus, ha forzado a las autoridades peruanas a optar por la virtualización de la educación, donde el docente se ha visto en la necesidad de aprender y utilizar herramientas digitales, resultándoles complicado su utilización, producto del desconocimiento y desactualización (Huanca et al., 2020). Por otra parte, desde el 2017 en el Perú, empezó a implementarse en el currículo la inserción de la Tecnología de la información y la comunicación (TICs) en concordancia con los fines y principios de la educación peruana. Estas invenciones pedagógicas se vieron como un problema, por la brecha de infraestructura, sobre todo en la zona rural, la otra brecha tuvo que ver con diseñar un modelo de integración de tecnologías educativas, además de la formación y capacitación de docentes que respondan a los avances de las herramientas digitales (Mateus y Suárez, 2017).

Por otro lado, a nivel local, en una entrevista realizada al director sobre el colegio Privado Sollertia, manifestó que fue creada a doce días del 2005, mediante Resolución directoral regional N° 03357-05 en la ciudad de Pucallpa, Departamento de Ucayali. Su Promotor y fundador fue el biólogo Fredi Adolfo Carrasco Sandoval;

El primer director fue el Profesor Max Henri Arévalo Acosta (2006), y en la actualidad es el profesor Herless Valdivia Rengifo (2021). Asimismo, el colegio Sollertia cuenta con tres directivos: promotor, director y sub director. La plana docente está conformada por 40 docentes y 300 estudiantes. También, la institución educativa cuenta con infraestructura propia, y con laboratorios de química, física y biología (Valdivia, 2021).

Mediante el Decreto Supremo N° 020-2020-SA, el gobierno nacional amplió la emergencia sanitaria, de manera que los directivos de la Institución Educativa Privada Sollertia de la ciudad de Pucallpa, tuvieron que determinar estrategias para la enseñanza de manera virtual; sin embargo, la realidad no era favorable para el desarrollo de las actividades académicas que garanticen la calidad educativa. En ese sentido, los docentes no cumplían con el propósito del programa de estudio, dejando de lado los mapas de progreso, por ende, no tomaban en cuenta el nivel de logro de los estudiantes para planificar sus actividades, ni reportaban oportunamente el resultado de sus evaluaciones. Asimismo, no tenían en cuenta los logros de los estudiantes como estrategias de enseñanza, no cumplían con las metas concernientes al desarrollo de sus áreas, ni priorizaban los materiales educativos de acuerdo a las necesidades educativas de los estudiantes. En añadidura, se registró en los docentes que no incluían herramientas tecnológicas en su programación curricular, por tanto, no tenían una idea clara sobre la utilidad pedagógica de las herramientas tecnológicas como el Kahoot, ni de la gamificación (juegos virtuales en la clase), considerando que puede utilizarse como estrategia para el desarrollo de contenidos de clases y aplicar evaluaciones.

A partir del análisis del problema encontrado en la Institución Educativa Privada Sollertia, conllevó a plantear el siguiente problema general: ¿De qué manera la calidad educativa influye en la aplicación de la herramienta Kahoot en los docentes del nivel secundaria Institución Educativa Privada Sollertia – Pucallpa, 2021?, y como problemas específicos: 1) ¿De qué manera la calidad educativa influye en la aplicación de la herramienta Kahoot en el ámbito educativo en los docentes del nivel secundaria Institución Educativa Privada Sollertia – Pucallpa, 2021?; 2) ¿De qué manera la calidad educativa influye en la aplicación de la herramienta Kahoot en la metodología en los docentes del nivel secundaria

Institución Educativa Privada Sollertia – Pucallpa, 2021?; 3) ¿De qué manera la calidad educativa influye en la aplicación de la herramienta Kahoot en la valoración personal en los docentes del nivel secundaria Institución Educativa Privada Sollertia – Pucallpa, 2021?

Por otro lado, se tuvo como objetivo general: determinar la influencia de la calidad educativa en la aplicación de la herramienta Kahoot en los docentes del nivel secundaria Institución Educativa Privada Sollertia – Pucallpa, 2021, y como objetivos específicos: 1) Establecer la influencia de la calidad educativa en la aplicación de la herramienta Kahoot en el ámbito educativo en los docentes del nivel secundaria Institución Educativa Privada Sollertia – Pucallpa, 2021; 2) Establecer la influencia de la calidad educativa en la aplicación de la herramienta Kahoot en la metodología en los docentes del nivel secundaria Institución Educativa Privada Sollertia – Pucallpa, 2021; 3) Establecer la influencia de la calidad educativa en la aplicación de la herramienta Kahoot en la valoración personal en los docentes del nivel secundaria Institución Educativa Privada Sollertia – Pucallpa, 2021.

Respecto a la justificación teórica, se sustenta porque se profundizó científicamente en aspectos sobre la calidad educativa docente y su influencia en la aplicación de herramientas digitales, en especial en la aplicación de la herramienta Kahoot, que todo docente debe conocer y saber sobre la utilidad pedagógica. Para el fortalecimiento de la presente investigación, se revisaron distintas teorías, modelos y enfoques; de manera que, con la presente investigación se trazó como objetivo seguir sumando aportes teóricos para futuras investigaciones. En relación a la justificación práctica, se tuvo el propósito de contribuir al entendimiento para lograr la calidad educativa docente, orientando a que los maestros pongan en práctica la aplicación de la herramienta Kahoot en sus actividades pedagógicas en esta nueva modalidad enseñanza, y de esta forma, vaya a la par con las innovaciones tecnológicas en el sector educativo. En cuanto a la justificación metodológica, se desarrolló esta investigación con un enfoque cuantitativo, tipo aplicada, nivel explicativo y correlacional causal. Asimismo, se utilizaron instrumentos para medir las variables de calidad educativa docente y aplicación de la herramienta Kahoot. Estos instrumentos después de ser validados

por expertos en educación con el grado de doctor, fueron aplicados en el contexto real, brindando resultados confiables que permitieron comprobar las hipótesis planteadas en la presente investigación.

Por otra parte, se planteó como hipótesis general: La calidad educativa influye significativamente en la aplicación de la herramienta Kahoot en los docentes del nivel secundaria Institución Educativa Privada Sollertia – Pucallpa, 2021, y como hipótesis específicas: 1) La calidad educativa influye positivamente en la aplicación de la herramienta Kahoot en el ámbito educativo en los docentes del nivel secundaria Institución Educativa Privada Sollertia – Pucallpa, 2021; 2) La calidad educativa influye significativamente en la aplicación de la herramienta Kahoot en la metodología en los docentes del nivel secundaria Institución Educativa Privada Sollertia – Pucallpa, 2021; 3) La calidad educativa influye significativamente en la aplicación de la herramienta Kahoot en la valoración personal en los docentes del nivel secundaria Institución Educativa Privada Sollertia – Pucallpa, 2021.

## II. MARCO TEÓRICO

Respecto a los antecedentes a nivel nacional de la variable independiente calidad educativa, Crispín (2019), en su investigación, tuvo como objetivo, identificar las diferencias del nivel de calidad educativa entre dos instituciones educativas públicas de los Olivos, cuyo enfoque fue cuantitativo y diseño no experimental. Llegó a la conclusión que, en la I.E. Integral Chavarri los alumnos comprenden en su mayoría el nivel regular con un 98,2%; mientras que, en la I.E. señora de Lourdes fue de 75%, sobre la utilización de estrategias de la calidad educativa. De igual forma, Mitma (2017), en su investigación, planteó como objetivo general comprobar la relación existente entre la calidad educativa y acreditación desde la percepción docente del Instituto de Educación Superior Público Carlos Cueto Fernandini, utilizando el mismo enfoque y diseño, llegando a la conclusión que, existe una relación entre la percepción de la calidad educativa y la acreditación desde la perspectiva docente, obteniendo como resultado  $Rho: 0,517$   $p < 0,05$ .

De manera semejante, Castillo (2019), en su investigación, se trazó como objetivo establecer la relación entre la calidad educativa y la satisfacción de los usuarios de la Institución Educativa Internacional Elim – Cercado de Lima. Sobre el particular, utilizó un enfoque cuantitativo con diseño correlacional. Respecto a los resultados obtenidos, concluyó que, se determinó el grado de influencia moderada existente entre ambas variables, tal como se evidenció en la prueba de hipótesis general.

Con respecto a la variable dependiente herramienta Kahoot. A nivel nacional, según Anicama (2020), en su investigación, se trazó como objetivo identificar la influencia de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de la Universidad Autónoma del Perú. Asimismo, utilizó un enfoque cuantitativo, llegando a la conclusión que, la aplicación de la gamificación influye significativamente mejorando el rendimiento académico en los estudiantes que equivale al  $p < 0,05$ . De manera similar, Pardo (2019), en su estudio investigativo, se planteó como objetivo determinar en qué medida la aplicación del Kahoot, como herramienta didáctica, mejora el dominio de unidades sintácticas del idioma inglés en estudiantes universitarios de inglés VI de la Universidad San Ignacio de Loyola,

cuyo enfoque fue cuantitativo, concluyendo que, Kahoot mejoró significativamente el dominio de las unidades sintácticas del idioma inglés, obteniendo un resultado de la media del posttest de 17,68.

En concordancia a los antecedentes a nivel internacional vinculados a la variable independiente Calidad educativa y variable dependiente Herramienta Kahoot. Según Torres (2017), en su investigación, utilizando una metodología cuantitativa, tuvo como objetivo diseñar un instrumento de recojo de datos para analizar los indicadores de calidad educativa desde la perspectiva del profesorado, llegando a la conclusión que los objetivos se lograron con un grado de cumplimiento alto. También, concluyó que los planes de estudio es un componente fundamental en la calidad educativa, y a esto se suma la preparación y actualización de los docentes para ejercer su labor, no obstante, un plan de estudios insuficiente y práctica docente ineficaz, constituye un problema para la calidad educativa. Añadió también, que el actual sistema de desarrollo docente no garantiza el fortalecimiento de las actitudes, capacidades y conocimiento de los docentes, poniendo en riesgo la calidad educativa.

De forma similar, Surdez, Sandoval y Lamoyi (2017), en su investigación, se planteó como propósito, identificar la satisfacción de los estudiantes de la Universidad pública de México con relación a los elementos de calidad educativa. Empleo el método no experimental, correlacional, y enfoque cuantitativo, concluyendo que, la mayoría de los participantes experimentó insatisfacción con algún elemento de la calidad educativa, como el proceso de enseñanza aprendizaje, del mismo modo, se obtuvo poca satisfacción sobre los docentes en cuanto a la falta de preparación y actualización del docente.

Por otro lado, Baeza (2015), en su investigación, se trazó como objetivo identificar dentro del ámbito y panorama educativo de España, la aparición del fenómeno de la calidad de la educación su evolución y las posibles conceptualizaciones, llegando a la conclusión que los factores de la calidad educativa son dependientes de otras series, como el profesorado, alumnado, y condiciones de los centros educativos. Así mismo, en el proceso de la búsqueda de artículos, se puso en evidencia que de manera muy amplia existe confusión

entre los términos, calidad de educación y calidad de enseñanza, pero la preocupación por la calidad de la educación ha ido en aumento.

Además, Jiménez (2019), cuyo objetivo fue diseñar estrategias de gamificación dentro de los parámetros del contexto educativo con especial incidencia en la enseñanza, donde la metodología empleada fue cuantitativa, concluyendo que, Kahoot ha demostrado la manera de interrelacionar las nuevas tecnologías junto a los habituales cuestionarios tipo test, proporcionando la pedagogía personalizada, presentando así un modelo de aprendizaje basado en juegos. En relación a ello, Hoyo (2017), en su investigación, planteó como objetivo, comprobar si a través de un cuestionario Kahoot se pueden detectar una serie de errores tipo evaluación. Empleando la misma metodología, concluyó que, Kahoot sirve efectivamente como ayuda al docente, los datos aportados son de gran utilidad, pues no solo muestran el nivel del grupo, sino que también aporta datos en que fallan los estudiantes, al mismo tiempo que, como herramienta, demostró servir de elemento gamificador convirtiéndose en un nuevo modelo de evaluación.

Para fortalecer la presente investigación se complementó con las bases teóricas concernientes a la primera variable Calidad educativa. Se sostiene que el origen de la calidad educativa se remonta a los 60's, durante el desarrollo de la Guerra Fría, cuando la supremacía en los avances tecnológicos con fines espaciales por parte de las potencias de Estados Unidos y la URSS pusieron a la educación en el centro de atención y de la observación social, empezando a verla como motor de desarrollo para la sociedad. De esta forma fue, que los países potencias empezaron a aplicar reformas curriculares dando origen al término de calidad educativa. Entonces, la evolución de la calidad educativa ha ido evolucionando en el devenir de los tiempos, empezándose a aplicar la calidad de proceso en las escuelas por los 60's. Posterior, fue entendida como la eficacia en la labor estudiantil, concibiéndose al término, como la capacidad del alumno de lograr algo. Desde la década de los 90, se empezó hablar de calidad educativa expandiéndose cada vez más en el mundo, donde se concibe como el cumplimiento de los estándares establecidos por las autoridades educativas García, (2017). La

educación es el medio importante para el desarrollo de las sociedades y esta debe desarrollarse sobre una base sólida (Lacueva, 2015).

Ciertamente, la variable Calidad educativa guarda relación con la teoría sociocultural de Vigotsky, que sostiene, los estudiantes son considerados como agentes dinámicos y protagonistas de su propio aprendizaje, dándose en función a las múltiples interrelaciones a lo largo de su vida en el espacio que lo rodea, es decir, que la persona construye su conocimiento en interrelación con los demás. La teoría sociocultural aporta el enfoque por competencias, donde los estudiantes construyen su pensamiento, mientras que el docente debe proporcionar información permitiendo transformar sus experiencias con base en su conocimiento y características (Camones, 2021). Del mismo modo, esta investigación guarda relación con la teoría aprendizaje por descubrimiento planteado por Bruner, que sostiene, que el proceso de aprendizaje debe ser descubierto de manera activa por el estudiante, y para eso, los estudiantes deben ser estimulados para descubrir por su propia cuenta, orientados por el docente. El aprendizaje por descubrimiento concede beneficios en el proceso de enseñanza aprendizaje, desarrollando la capacidad crítica, generando interés y empoderamiento del aprendizaje, fortaleciendo así, la motivación intrínseca (Ovalles, 2014).

Además, la calidad educativa es considerada como la actividad más progresiva de la humanidad vinculada con la supervivencia, toda vez que la educación imparte conocimiento, y el conocimiento es la principal fuente para la creación de tecnología, y esta, la ideal herramienta que permite mantenerse a nivel competitivo (Cotera, 2017). En ese marco, la calidad educativa es el nivel óptimo de formación que alcanzan las personas en su progreso y ejercer de su ciudadanía, de manera que es necesario instaurar la calidad de la educación, teniendo en cuenta la complejidad de las culturas peruanas (Morgan, 2015). Así pues, la calidad de la educación trasciende los contornos de la escuela, pues está vinculada con la formulación de políticas educativas, la gestión de la institucionalidad, la formación de maestros, y política que promueve el currículo escolar (Chacón, 2019).

En relación con la calidad educativa, consta de las siguientes dimensiones: Calidad curricular, que hace mención a la calidad de programas de contenido educativo que comprende cada curso o materia, y en cuanto a la malla curricular

se alinea con los impartidos por el Ministerio de Educación, cuyos indicadores son programa de estudio, que percibe la organización didáctica, donde los estudiantes logran a lo largo de un período los objetivos de la institución educativa, teniendo en cuenta los contenidos, tiempo para cada objetivo, actividades y metodología. Del mismo modo, los mapas de progreso equilibran el crecimiento de las capacidades del estudiante, ya que sirven de referencia para observar y evaluar el nivel de aprendizaje alcanzado. Ahora, con respecto a los niveles de logro, mide la eficacia del aprendizaje en cada estudiante; en el contexto peruano, está vinculado con el nivel satisfactorio, en proceso, en inicio y en previo inicio que adquiere el estudiante en función a su logro valoradas por el docente. De manera que, las evaluaciones vienen a ser la constatación del logro de aprendizaje adquirido por el estudiante, es entendida como un proceso constante y permanente donde se analiza y sistematiza la información sobre los logros de los estudiantes para procesarla y tomar nuevas decisiones que favorezcan el aprendizaje (Cotera, 2017, p. 26). Asimismo, sobre la dimensión avance curricular, tiene que ver con la tasa de estrategia empleada o estrategias programadas en la institución educativa para el desarrollo de las asignaturas o materias (Cotera, 2017, p. 133). En cuanto a estrategias de enseñanza, como dimensión de avance curricular, tiene en cuenta que en cada asignatura o área se desarrolla el proceso educativo. Asimismo, existen estrategias propias de cada área o asignatura para el proceso enseñanza aprendizaje, a partir del cual se realiza la medición del desempeño del docente, de forma que, sobre el plan de clases se refiera las unidades didácticas establecidas por el docente y que son desarrolladas en el transcurso del año lectivo en curso. Ahora bien, cuando se refiere a áreas, hace mención a las asignaturas que debe desarrollar el docente en el transcurso del año escolar, ante esto, los materiales educativos en la planeación curricular deben tener en cuenta los requerimientos necesarios para un buen desempeño docente. Respecto a la programación curricular, los materiales deben ser utilizados como proceso en las unidades de aprendizaje por experiencia programada y desarrollar todos los contenidos previstos, contribuyendo al desarrollo de la calidad educativa (Cotera, 2017, p.101 - 113).

Por otro lado, sobre la dimensión hora efectiva de trabajo pedagógico, está asociada a factores del sistema tales como: imposición de disciplina, fallas de herramientas, retorno al aula virtual después del receso, recomendaciones de los

docentes, y los factores del progreso que tiene que ver con la tardanza de docentes y estudiantes. Como indicadores de la dimensión hora efectiva de trabajo pedagógico se tiene, imposición de disciplina, que corresponde a la acción de llamar la atención a los estudiantes cuando incumplen alguna acción establecida por el docente, la recomendación es que el docente tiene que hacer uso adecuado del tiempo para no afectar las clases. En cuanto a los defectos de herramientas, refiere a las fallas de las herramientas tecnológicas que los docentes utilizan en clases. Por otro parte, el indicador retorno al aula, hace referencia cuando el docente y estudiante al culminar el receso o recreo, retornan a las clases. Así pues, la recomendación corresponde a las orientaciones que brinda el docente en el proceso de desarrollo de clases, es importante que las recomendaciones sean precisas para no afectar el desarrollo de las lecciones. Igualmente, la tardanza es la acción de ingresar con minutos de retraso a las clases, aplicándose a docentes y estudiantes (Cotera, 2017, p. 115-120).

Acerca de la segunda variable, se consideró como fundamentos teóricos sobre el origen de Kahoot, que se remonta al año 2013, donde Alf Inge Wang, desarrolló el programa llamado Kahoot, sin necesidad de tener un software independiente (Pintor et al., 2014). En cuanto a la evolución de las herramientas digitales, en el año 2009, INTEL creó una serie de insumos para docentes con el fin de enriquecer la enseñanza en el aula a través del aprendizaje visual. En esa misma línea, en el 2011, SMILE PROJET del MIT, creó herramientas para facilitar el análisis de información a través de sistemas visuales, de manera que en el 2013 aparece Kahoot (Barriga y Andrade, 2012). A propósito de la teoría tecnológica que sustenta la variable independiente herramienta Kahoot, refiere que la teoría tecnológica es llamada también sistémicas este aprendizaje planteado por Andrew Feenberg, se basa en lo visual, tales como: proyecciones fijas, paneles, gráficas; auditivo que consiste en canciones, audios, podcast y audiovisuales que tienen que ver con vídeos; igualmente, sostiene que el ser humano aprende de múltiples maneras, retomando las inteligencias múltiples planteado por Gardner. En efecto, la teoría tecnológica está relacionada con Tecnología de la Información y la comunicación (TICs), esta teoría implica el desarrollo de competencias digitales de los docentes y estudiantes (Trujillo, 2017). Así pues, la teoría del conectivismo también sustenta la variable dependiente, conceptualizando que es una teoría del

aprendizaje en la era digital. Planteada por George Siemens, sostiene que la influencia de la tecnología en la educación comprende que el aprendizaje es un proceso que ocurre dentro de diversos escenarios, esta teoría es entendida como las decisiones que están basadas en la continua adquisición de nueva información, descartando la información obsoleta, también, es entendida como la habilidad para discernir entre la información importante y la obsoleta. De esta manera, las herramientas digitales amplían la habilidad de interactuar con los demás basado en aprendizajes (Ovalles, 2014).

La variable dependiente herramienta Kahoot, es una herramienta gratuita de gran utilidad para estudiantes y docentes que permite repasar y aprender conceptos de manera divertida, adicionalmente, las actividades que se desarrollan con esta herramienta son como si se tratase de una competencia (Martín, 2019). De ahí que, Kahoot es una herramienta de aprendizaje digital basado en un juego que hace posible que las actividades sean dinámicas. Este es gratuito cuando es utilizado a nivel básico, y es de pago cuando se requiere utilizar todas sus funciones o herramientas (Martínez, 2017). Se puede afirmar que Kahoot es una aplicación de origen noruego, lanzado al mercado virtual el 2011, integra el juego como elemento importante para la actividad docente, donde el estudiante aprende de manera lúdica (Arancibia, 2016).

Ámbito educativo, como dimensión de la variable herramienta Kahoot, tiene el potencial de desarrollar en los estudiantes, la motivación intrínseca y extrínseca, ya que cuanto antes conteste el estudiante, más puntos puede ganar (Martín, 2019). De acuerdo al indicador motivación intrínseca, surge cuando las personas actúan por interés propio de manera espontánea, hecho que genera sensación de satisfacción, eficiencia, libertad, capacidad y autonomía, esta motivación se asocia a la persistencia de una tarea repercutiendo en el bienestar emocional de la persona (Estrada, 2018). Por otro lado, el indicador motivación extrínseca, se relaciona con el interés que despiertan las recompensas, este tipo de motivación está relacionado con el entorno de la persona, y se suscita debido a varios motivos tales como: el reconocimiento, los premios, los privilegios, y beneficios (Estrada, 2018). Respecto a la dimensión metodología, se sostiene que Kahoot es de gran utilidad pedagógica, porque permite repasar contenidos de clases y desarrollar

evaluaciones (Martín, 2019). En consideración al indicador utilidad pedagógica, establece que Kahoot, en el aspecto pedagógico, es de gran utilidad, porque facilita todo tipo de actividades en el proceso de enseñanza aprendizaje, además, como herramienta lúdica, admite implementar una metodología de gamificación, facilitando la elaboración y desarrollo de cuestionarios de manera entretenida (Rojas, Álvarez, y Bracero, 2021). Del mismo modo, el indicador contenido de clases, constituye las actitudes esenciales, habilidades y conocimientos que un estudiante debe lograr para un desempeño competente (Flores et al., 2017). Según el MINEDU (2017), afirmó que las evaluaciones desde el enfoque formativo, viene a ser un proceso en que se recoge y aprecia información importante acerca del desarrollo de las competencias del estudiante, con la intención de contribuir a su desarrollo integral. Por otro lado, la dimensión valoración personal corresponde a la utilización de esta herramienta digital, esta debe ser de manera proporcional y se debe complementar con otras alternativas de gamificación para que los estudiantes lo esperen con entusiasmo en la siguiente jornada de clase (Martín, 2019). Concerniente a los indicadores de la dimensión valoración personal, la herramienta digital, hace referencia que Kahoot es una herramienta basada en un aprendizaje con juego, donde el estudiante logra aprendizajes nuevos de manera divertida (Rojas et al., 2021). Asimismo, con el indicador gamificación, se plantea que la enseñanza y aprendizaje basado en la gamificación está relacionado con el análisis de la realidad, el diseño de actividades, establecimiento de los objetivos y evaluación del proceso (Marín et al., 2018). En relación al indicador estudiantes, Martínez (2017), hizo referencia que hoy en día quieren que sus ideas sean valoradas o tomadas en cuenta, y que los docentes trabajen colaborativamente con ellos, puesto que quieren ser los protagonistas de su propio aprendizaje, y la gamificación garantiza el anhelo de los estudiantes.

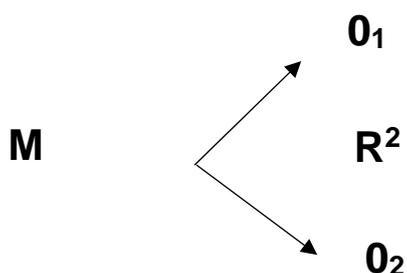
### **III. METODOLOGÍA**

El enfoque utilizado para este estudio investigativo corresponde al cuantitativo, dado que se empleó la recolección de datos para comprobar la hipótesis planteada. Este enfoque representa un proceso, a su vez, es secuencial y probatorio, cada etapa procede a la siguiente. Según, Hernández (2017), señaló que, emplea la recopilación de datos para comprobar la hipótesis a partir de la medición numérica y el análisis estadístico, con el propósito de establecer pautas de comportamiento y probar teorías.

#### **3.1. Tipo y diseño de investigación**

En este estudio se empleó el tipo de investigación aplicada, porque se plantearon problemas concretos que requieren soluciones inmediatas. La investigación aplicada tiene como objeto de estudio un problema destinado a la acción, como señaló, Díaz (2020), existen diversos tratados sobre las tipologías de la investigación, desde el aspecto semántico, según el objeto de estudio, se divide en investigación pura y aplicada. De ahí que, el nivel de investigación utilizado en el presente trabajo fue correlacional causal, porque existe la relación de la variable independiente con la variable dependiente, asimismo, es correlacional causal porque se midió la relación entre ambas variables. Por otro lado, según Hernández (2017), indicó que los diseños correlacionales causales, describen relaciones en uno o más grupos, y suele primero hacerlo con las variables incluidas en la investigación, para luego establecer la relación entre éstas. También, se consideró un diseño no experimental, dado que las variables no sufrieron cambios o alteraciones en el proceso de investigación. En esa misma línea, Hernández (2017), sostuvo que el diseño no experimental es empleado para el avance del conocimiento, resulta apropiado dependiendo del problema que se enfrenta, en la no experimental se está más cerca de las variables formuladas como reales de manera hipotética, donde se obtiene mayor validez externa.

En ese marco, se utilizó el siguiente diseño:



*Figura 1:* Esquema de correlación entre ambas variables.

Donde:

M: Muestra.

O1 : Calidad educativa.

O2 : Herramienta Kahoot

R<sup>2</sup> : Regresión ordinal

### **3.2. Variable y operacionalización**

#### **Variable I: Calidad educativa**

##### Definición conceptual

Es considerada la actividad más progresiva de la humanidad, vinculada con la supervivencia, mientras que la educación imparte conocimiento y el conocimiento es la principal fuente para la creación de tecnología. Como lo hace notar Cotera (2017), manifestó que la tecnología es la herramienta ideal que permite mantener el nivel competitivo. De ahí que, en esta investigación la variable independiente contó con las siguientes dimensiones: Calidad curricular, avance curricular y hora efectiva de trabajo pedagógico.

##### Definición operacional

La calidad educativa fue medida a través de las dimensiones: calidad curricular, avance curricular, y hora efectiva de trabajo pedagógico.

## Indicadores

Calidad curricular: programa de estudio, mapas de progreso, niveles de logro, evaluaciones.

Avance curricular: estrategias de enseñanza, plan de clases, áreas, materiales educativos, programación curricular.

Hora efectiva de trabajo pedagógico: imposición de disciplina, defectos de herramientas, retorno al aula, recomendación, tardanza

## **Variable D: Herramienta Kahoot**

### Definición conceptual

Puede ser utilizada de manera gratuita en el ámbito educativo por los profesores y estudiantes, la metodología utilizada es muy entretenida, de acuerdo con Martín (2019), indicó que, la valoración personal puede ser satisfactoria porque permite aprender y repasar conceptos de forma muy entretenida.

### Definición operacional

La herramienta Kahoot fue medida a través de las dimensiones: ámbito educativo, metodología, y valoración personal.

## Indicadores

Ámbito educativo: motivación intrínseca, motivación extrínseca.

Metodología: utilidad pedagógica, contenidos de clases, evaluaciones.

Valoración personal: herramienta digital, gamificación, estudiantes.

## **Escala de medición**

Se empleó una escala ordinal, puesto que se aplicó la escala de Likert tanto en los 26 ítems de la variable Calidad educativa, como en los 22 de la variable herramienta Kahoot. Asimismo, se consideró la clasificación siguiente: Nunca (1), Casi nunca (2), A veces (3), Casi siempre (4), Siempre (5).

### **3.3. Población, muestra**

La población empleada en la presente investigación se conformó por 40 docentes y 3 personal administrativos del nivel secundaria de la Institución Educativa Privada Sollertia de la ciudad de Pucallpa, dicha población equivale al total de docentes y personal administrativo. Según, Hernández (2014), la población es el conjunto de todos los elementos que forman parte del espacio que pertenece al problema de investigación. sostiene que la población muestra peculiaridades comunes en el conjunto de sus elementos.

Por otro lado, la muestra empleada en el estudio se conformó por 40 docentes de la Institución Educativa Privada Sollertia del nivel secundaria, de la ciudad de Pucallpa, la muestra equivale al total de docentes del nivel secundaria de la Institución Educativa, por tanto, la muestra representa al total de la población. Según, Gallardo (2014), manifestó que las investigaciones deben ser transparentes, así como estar sujetas a críticas y replicas, esto se delimita con claridad en el proceso de selección.

### **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Se utilizó la encuesta como técnica, donde para la elaboración de los ítems, se tuvo en cuenta las dimensiones e indicadores de la variable independiente y dependiente. Desde el punto de vista de Hernández (2017), afirmó que en una investigación se suelen utilizar técnicas para recolectar datos que impliquen cuestionarios y observaciones, considerando a la técnica como el arte para reconocer camino en el campo de la investigación.

Por otro lado, el instrumento que se aplicó para recolectar los datos fue el cuestionario, porque permitió una respuesta directa, donde los ítems o preguntas se elaboraron con anticipación, teniendo en cuenta las dimensiones e indicadores de ambas variables. Según, Muñoz (2018), aseveró que los instrumentos son el soporte que se tiene para que las técnicas para que cumplan su propósito.

## Validez de instrumentos

Asimismo, se contó con la asesoría de la doctora Dra. Grisi Bernardo Santiago y para la validez de los instrumentos se basó en el criterio de tres profesionales expertos, cada quien con experiencia en condición de metodólogos y temáticos, donde analizaron los ítems o preguntas de cada variable, y a partir de ello dieron su veredicto favorable de cada ítems, dando por confirmado que los instrumentos son aplicables.

**Tabla 1**

*Validez de contenido del instrumento por expertos:*

Nº	DNI	Juez validador	Experto	Opción de aplicabilidad
01	32403439	MENACHO RIVERA, Alejandro Sabino	Temático	Aplicable
02	06779972	FUENTES CALCINO, Alfonso Reynaldo	Temático	Aplicable
03	08822479	AYBAR HUAMANI, Justiniano	Metodólogo	Aplicable

Fuente: Elaboración propia

Se utilizó como índice para medir la confiabilidad el Alfa de Cronbach, que se interpreta: cuando el resultado es superior a 0,5 es excelente; buena, entre 0,8 y 0,9; aceptable, entre 0,7 y 0,8; débil, entre 0,6 y 0,7; y pobre, entre 0,5 y 0,6. De este modo se mide la magnitud de la relación entre los ítems o preguntas. Según Hernández (2014), señaló que, la validez es una propiedad de los instrumentos de investigación que mide la precisión, autenticidad, veracidad y objetividad, mientras que la confiabilidad es la característica de un instrumento de medición.

**Tabla 2***Confiabilidad de las variables*

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,919	26
Alfa de Cronbach	N de elementos
,960	22

Fuente: Soto, R. (2015).

### **Interpretación**

De la tabla 2, el alfa de Cronbach resultó 0,919, indicando alta confiabilidad del instrumento de la variable independiente Calidad educativa. Para la variable dependiente herramienta Kahoot resultó 0,960, indicando también una confiabilidad alta.

### **3.5. Procedimientos**

Inicialmente, se coordinó con el director de la Institución Educativa Privada Sollertia de la ciudad de Pucallpa, Departamento de Ucayali Mg, dando cuenta de la aplicación de los instrumentos. Se tramitó de manera virtual la carta de presentación expedida por representantes de la Escuela de Post Grado firmada por Ruth Angélica Chicana Becerra Coordinadora General de Programas de pos grado semipresenciales de la Universidad César Vallejo. Luego, se elaboró los ítems con ayuda de la asesora de tesis, donde los niveles y rango de la presente investigación correspondieron de la siguiente manera: Malo (1), Regular (2), y Bueno (3). A continuación, se buscó validadores con experiencia en condición de metodólogos y temáticos, y se elaboraron los cuestionarios para la aplicación virtual a los docentes haciendo uso del Forms de Outlook. Cabe mencionar que la aplicación de los instrumentos estaba dirigido a los 40 docentes de la I.E. Privada Sollertia del nivel secundaria de la ciudad de Pucallpa, quienes desarrollaron el cuestionario, y fueron enviados mediante un enlace virtual por Secretaría de la Institución, al WhatsApp de los docentes para su desarrollo.

### 3.6. Métodos de análisis de datos

Se utilizó el método deductivo para este estudio, porque permitió interpretar los resultados procesados, además, para el procesamiento de los datos se hizo uso del software SPSS 27.0, y previo al análisis de los datos se elaboró una base de datos donde se tabularon los resultados obtenidos. En relación a ello, Ñaupas (2018), manifestó que, el SPSS está conformado por un paquete estadístico que permite realizar tareas de graficación, diseño, análisis y cálculos en pocos segundos. En consecuencia, en el análisis de la presente investigación se ha tenido en cuenta los niveles y rangos de las dimensiones de la variable independiente calidad educativa tales como: calidad curricular, avance curricular y organización de los recursos, así como, en la variable dependiente herramienta Kahoot: ámbito educativo, metodología y valoración personal

**Tabla 3**

*Niveles y rangos de las variables y dimensiones*

Niveles	Dimensiones					
	Calidad curricular		Avance curricular		Organización de recursos	
	$f_i$	%	$f_i$	%	$f_i$	%
Malo	3	7.5%	4	10.0%	7	17.5%
Regular	10	25.0%	11	27.5%	8	20.0%
Bueno	27	67.5%	25	62.5%	25	62.5%
Total	40	100.0%	40	100.0%	40	100.0%

Fuente: Dr. Roger Soto Quiroz.

### **3.7. Aspectos éticos**

En el presente estudio investigativo, se tuvo en cuenta los criterios internacionales y nacionales que garantizan la calidad de la ética, así como las orientaciones establecidas en la guía de productos de investigación de la Escuela de Post Grado y reglamento de investigación de la Universidad César Vallejo. De igual forma, se solicitó el consentimiento del director de la Institución Educativa y de los docentes que desarrollaron el cuestionario, siendo el investigador confidencial con los datos obtenidos, cuya naturaleza fueron estrictamente con fines de investigación, también se protegieron los datos de los encuestados y se respetó el derecho de autor, puesto que los autores citados en la presente investigación se realizaron bajo las indicaciones de las normas APA de la séptima edición.

## IV. RESULTADOS

### 4.1. Resultados descriptivos

#### Calidad educativa

**Tabla 4**

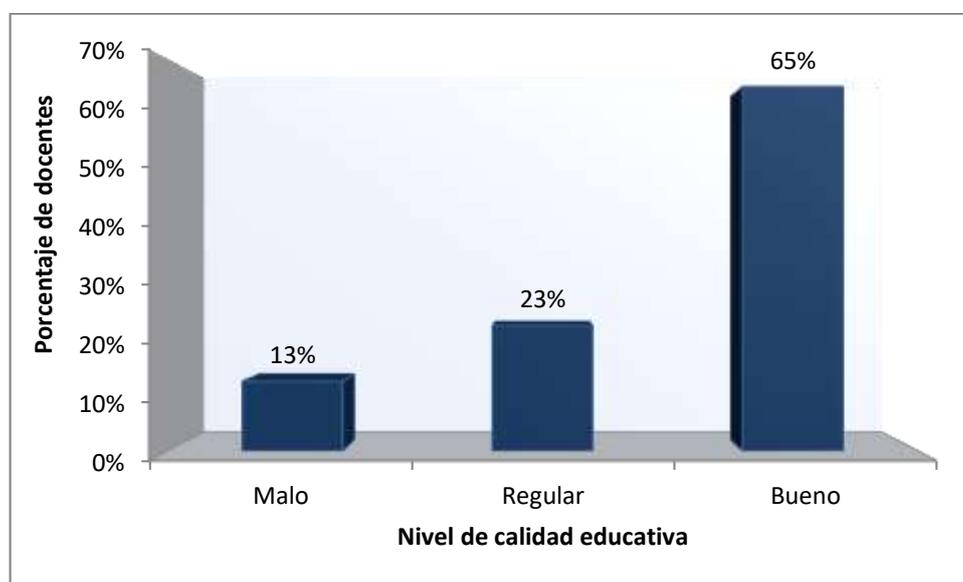
*Niveles de calidad educativa*

Niveles	Frecuencias	Porcentajes (%)
Malo	5	12.5%
Regular	9	22.5%
Bueno	26	65.0%
Total	40	100.0%

*Fuente: Dr. Roger Soto Quiroz.*

**Figura 2**

*Nivel de calidad educativa*

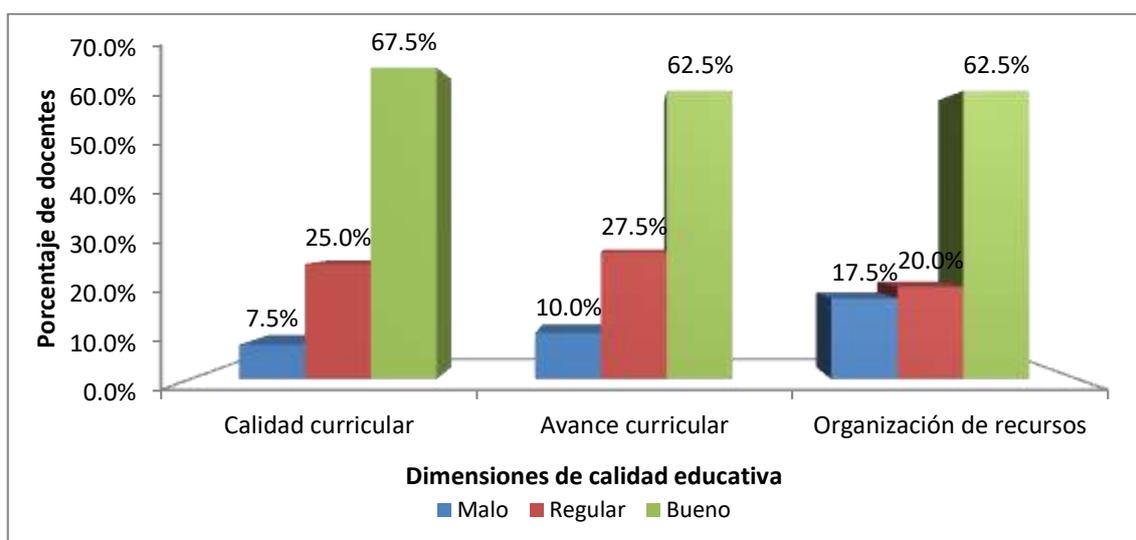


#### Interpretación

De la tabla 4 y figura 2, los resultados sobre el nivel de calidad educativa, indicaron que, el 12.5% de docentes percibió que fue de nivel malo; el 22.5% manifestó que fue regular; y el 65% la consideró como bueno. Por consiguiente, predominó el nivel bueno en calidad educativa.

**Tabla 5***Niveles de calidad educativa por dimensiones*

Niveles	Dimensiones					
	Calidad curricular		Avance curricular		Organización de recursos	
	$f_i$	%	$f_i$	%	$f_i$	%
Malo	3	7.5%	4	10.0%	7	17.5%
Regular	10	25.0%	11	27.5%	8	20.0%
Bueno	27	67.5%	25	62.5%	25	62.5%
Total	40	100.0%	40	100.0%	40	100.0%

*Fuente: Dr. Roger Soto Quiroz.***Figura 3***Dimensiones de calidad educativa***Interpretación**

En la tabla 5 y figura 3, se observa que en las tres dimensiones de la calidad educativa predominó el nivel bueno. En calidad curricular, la mayoría (67.5%) consideró que fue de nivel bueno; en avance curricular también predominó el nivel bueno con un 62.5%; y en organización de recursos, el 62.5% manifestó que fue bueno.

#### 4.1.2. Resultados de aplicación de la herramienta Kahoot.

**Tabla 6**

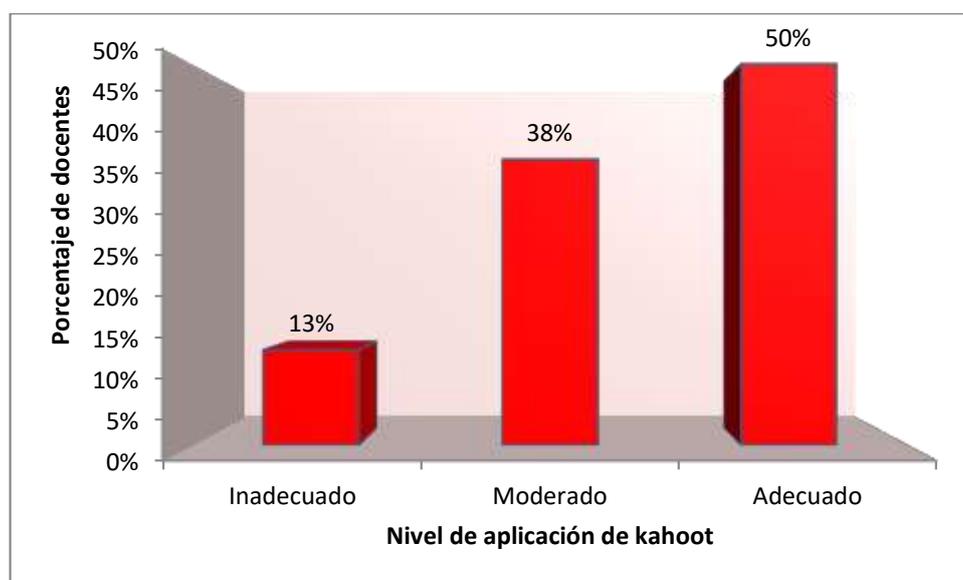
*Niveles de aplicación del Kahoot*

Niveles	Frecuencias	Porcentajes (%)
Inadecuado	5	12.5%
Moderado	15	37.5%
Adecuado	20	50.0%
Total	40	100.0%

*Fuente: Dr. Roger Soto Quiroz.*

**Figura 4**

*Nivel de aplicación del Kahoot*

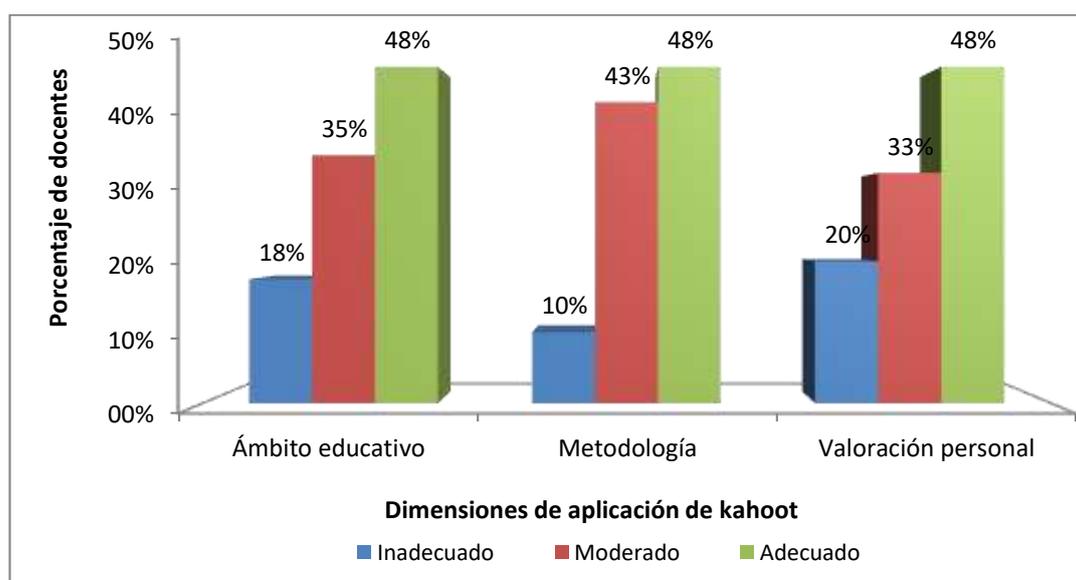


#### **Interpretación**

De la tabla 6 y figura 4, los resultados sobre el nivel de aplicación de Kahoot, mostraron que, el 12.5% de docentes percibió que fue de nivel inadecuado; el 37.5% manifestó que fue moderado; y el 50.0% la consideró como adecuado. Por consiguiente, predominó el nivel adecuado en aplicación de Kahoot.

**Tabla 7***Niveles de aplicación del Kahoot por dimensiones*

Nivel	Dimensiones					
	Ámbito educativo		Metodología		Valoración personal	
	$f_i$	%	$f_i$	%	$f_i$	%
Inadecuado	7	17.5%	4	10.0%	8	20.0%
Moderado	14	35.0%	17	42.5%	13	32.5%
Adecuado	19	47.5%	19	47.5%	19	47.5%
Total	40	100.0%	40	100.0%	40	100.0%

*Fuente: Dr. Roger Soto Quiroz.***Figura 5***Dimensiones de aplicación de Kahoot***Interpretación**

En la tabla 7 y figura 5, se aprecia que en las tres dimensiones de la aplicación del Kahoot predominó el nivel adecuado. En ámbito educativo, la tendencia fue al nivel adecuado (47.5%); en metodología también predominó el nivel adecuado con un 47.5%; asimismo, en valoración personal el 47.5% manifestó que fue adecuado.

## 4.2. Resultados inferenciales

### 4.2.1. Prueba de hipótesis general

Ha: La calidad educativa influye significativamente en la aplicación de la herramienta Kahoot en los docentes del nivel secundaria Institución Educativa Privada Sollertia – Pucallpa. 2021.

**Tabla 8**

*Ajuste de datos de la calidad educativa en la aplicación del Kahoot*

Modelo	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Sólo intersección	30,985			
Final	20,188	10,797	2	0,005

Función de enlace: Logit.

#### Interpretación

Con el ajuste de datos (tabla 5), se buscó encontrar la dependencia de la aplicación del Kahoot respecto a la calidad educativa. Los resultados de chi-cuadrado (10,797), así como de la significancia (Sig. 0,005), cuyo valor fue menor que 0,05, indicaron que dichos datos se ajustaron al modelo. En consecuencia, se verificó la existencia de la dependencia de las variables.

**Tabla 9**

*Pseudo coeficiente de determinación de la calidad educativa en la aplicación del Kahoot*

Pseudo R cuadrado	
Cox y Snell	0,237
Nagelkerke	0,276
McFadden	0,139

Función de enlace: Logit.

#### Interpretación

El coeficiente de Nagelkerke -de la tabla 6- fue 0,276, lo que se interpretó como un 27,6% de influencia de la calidad educativa en la aplicación del Kahoot. Por consiguiente, la hipótesis alterna fue aceptada.

#### 4.2.2. Prueba de hipótesis específica 1

Ha: La calidad educativa influye positivamente en la aplicación de la herramienta Kahoot en el ámbito educativo en los docentes del nivel secundaria Institución Educativa Privada Sollertia – Pucallpa. 2021.

**Tabla 10**

*Ajuste de datos de la calidad educativa en la aplicación de Kahoot en el ámbito educativo*

Modelo	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Sólo intersección	29,847			
Final	16,148	13,699	2	0,001

Función de enlace: Logit.

#### Interpretación

Con el ajuste de datos (tabla 7), se buscó encontrar la dependencia de la aplicación del Kahoot en el ámbito educativo respecto a la calidad educativa. Los resultados de chi-cuadrado (13,699), así como de la significancia (Sig. 0,001), cuyo valor fue menor que 0,05, indicaron que dichos datos se ajustaron al modelo. En consecuencia, se verificó la existencia de la dependencia de las variables.

**Tabla 11**

*Pseudo coeficiente de determinación de la calidad educativa en la aplicación de Kahoot en el ámbito educativo*

Pseudo R cuadrado	
Cox y Snell	0,290
Nagelkerke	0,333
McFadden	0,167

Función de enlace: Logit.

#### Interpretación

El coeficiente de Nagelkerke -de la tabla 8- fue 0,333, lo que se interpretó como un 33,3% de influencia de la calidad educativa en la aplicación de Kahoot en el ámbito educativo. Por consiguiente, la hipótesis alterna fue aceptada.

### 4.2.3. Prueba de hipótesis específica 2

Ha: La calidad educativa influye positivamente en la aplicación de la herramienta Kahoot en la metodología en los docentes del nivel secundaria Institución Educativa Privada Sollertia – Pucallpa. 2021.

**Tabla 12**

*Ajuste de datos de la calidad educativa en la aplicación de Kahoot en la metodología*

Modelo	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Sólo intersección	25,834			
Final	18,484	7,350	2	0,025

Función de enlace: Logit.

#### Interpretación

Con el ajuste de datos (tabla 9), se buscó encontrar la dependencia de la aplicación del Kahoot en la metodología respecto a la calidad educativa. Los resultados de chi-cuadrado (7,350), así como de la significancia (Sig. 0,025), cuyo valor fue menor que 0,05, indicaron que dichos datos se ajustaron al modelo. En consecuencia, se verificó la existencia de la dependencia de las variables.

**Tabla 13**

*Pseudo coeficiente de determinación de la calidad educativa en la aplicación de Kahoot en la metodología*

Pseudo R cuadrado	
Cox y Snell	0,168
Nagelkerke	0,198
McFadden	0,097

Función de enlace: Logit.

#### Interpretación

El coeficiente de Nagelkerke de la tabla 10 fue 0,198, lo que se interpretó como un 19,8% de influencia de la calidad educativa en la aplicación de Kahoot en la metodología. Por consiguiente, la hipótesis alterna fue aceptada.

#### 4.2.4. Prueba de hipótesis específica 3

Ha: La calidad educativa influye positivamente en la aplicación de la herramienta Kahoot en la valoración personal en los docentes del nivel secundaria Institución Educativa Privada Sollertia – Pucallpa. 2021.

**Tabla 14**

*Ajuste de datos de la calidad educativa en la aplicación de Kahoot en la valoración personal*

Modelo	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Sólo intersección	28,016			
Final	18,147	9,869	2	0,007

Función de enlace: Logit.

#### **Interpretación**

Con el ajuste de datos (tabla 11), se buscó encontrar la dependencia de la aplicación del Kahoot en la valoración personal respecto a la calidad educativa. Los resultados de chi-cuadrado (9,869), así como de la significancia (Sig. 0,007), cuyo valor fue menor que 0,05, indicaron que dichos datos se ajustaron al modelo. En consecuencia, se verificó la existencia de la dependencia de las variables.

### **Tabla 15**

*Pseudo coeficiente de determinación de la calidad educativa en la aplicación de Kahoot en la valoración personal*

Pseudo R cuadrado	
Cox y Snell	0,219
Nagelkerke	0,250
McFadden	0,119

Función de enlace: Logit.

### **Interpretación**

El coeficiente de Nagelkerke de la tabla 12 fue 0,250, lo que se interpretó como un 25,0% de influencia de la calidad educativa en la aplicación de Kahoot en la valoración personal. Por consiguiente, la hipótesis alterna fue aceptada.

## V. DISCUSIÓN

Al respecto de los resultados obtenidos de manera descriptiva sobre el nivel de calidad educativa resultó que, el 12.5% de docentes percibió que fue de nivel malo; el 22.5% manifestó que fue regular; y el 65% la consideró como bueno. Por consiguiente, predominó el nivel bueno en calidad educativa. De manera que, como resultado inferencial se consiguió que los resultados de chi-cuadrado (10,797), así como de la significancia (Sig. 0,005), cuyo valor fue menor que 0,05, verifiquen la existencia de la dependencia de las variables. Por otro lado, el coeficiente de Nagelkerke de la tabla 6 fue 0,276, lo que se interpretó como un 27,6% determinar la calidad educativa en la aplicación del Kahoot. De manera que, la hipótesis alterna fue aceptada concerniente a la hipótesis general sobre, la calidad educativa influye positivamente en la aplicación de la herramienta Kahoot en los docentes si hay incidencia, coincidiendo con los resultados de Mitma (2017), quien concluyó, existe una relación entre la percepción de la calidad educativa docente obteniendo como resultado,  $Rho: 0,517$  y  $p < 0,05$ , concordando también con Anicama (2020), quien concluyó que, la aplicación de la gamificación influye significativamente mejorando el rendimiento académico en los estudiantes que equivale al  $p < 0,05$ . De esta forma, obteniendo los resultados de esta investigación, asimismo, se ha fundamentado con las teorías de la calidad educativa, como la actividad más progresiva de la humanidad, vinculada con la supervivencia, mientras que la educación imparte conocimiento, y el conocimiento es la principal fuente para la creación de tecnología, considerando que la tecnología es la ideal herramienta que permite mantener a nivel competitivo (Cotera 2017). Además, Kahoot es una herramienta gratuita de gran utilidad para estudiantes y docentes que permite repasar y aprender conceptos de manera divertida, donde las actividades que se desarrollan con esta herramienta son como si se tratase de una competencia (Martín 2019).

Por otro lado, de acuerdo a los resultados obtenidos de manera descriptivos sobre los niveles de calidad educativa por dimensiones se apreció que, en las tres dimensiones de la calidad educativa predominó el nivel bueno. En calidad curricular, la mayoría (67.5%) consideró que fue de nivel bueno; en

avance curricular también predominó el nivel bueno con un 62.5%; y en organización de recursos también el 62.5% manifestó que fue bueno. Se obtuvo como resultados de chi-cuadrado (13,699), así como de la significancia (Sig. 0,001), cuyo valor fue menor que 0,05, indicaron que dichos datos se ajustaron al modelo. En consecuencia, se verificó la existencia de la dependencia de las variables. En lo que concierne al coeficiente de Nagelkerke, fue 0,333, lo que se interpretó como un 33,3% de influencia de la calidad educativa en la aplicación de Kahoot en el ámbito educativo. Por consiguiente, la hipótesis alterna fue aceptada, De esta manera, se demostró que la hipótesis planteada, la calidad educativa influye positivamente en la aplicación de la herramienta Kahoot en el ámbito educativo en los docentes, coincide con los resultados de Torres (2017), llegó a la conclusión que los planes de estudio son un elemento fundamental en la calidad educativa, y a esto se suma la preparación y actualización de los docentes para ejercer su labor. Por su parte, Pardo (2019), llegó a la conclusión que la aplicación Kahoot, como herramienta didáctica, mejoró significativamente el dominio de las unidades sintácticas, cuyo resultado de la media del postest es de 17,68, demostrando que incide con los resultados de esta investigación y se fundamenta con la calidad curricular que está relacionada con la calidad de programas de contenidos educativos que comprende cada curso o materia (Cotera 2017). En cuanto la dimensión ámbito educativo, este tiene el potencial de desarrollar en los estudiantes motivación intrínseca y extrínseca, ya que cuanto antes conteste el estudiante, más puntos puede ganar (Martín 2019).

De acuerdo a los resultados obtenidos de manera descriptiva sobre el nivel de aplicación de Kahoot, mostraron que, el 12.5% de docentes percibió que fue de nivel inadecuado; el 37.5% manifestó que fue moderado; y el 50.0% la consideró como adecuado. Por consiguiente, predominó el nivel adecuado en aplicación de Kahoot. De igual forma, los resultados de chi-cuadrado (7,350) así como de la significancia (Sig. 0,025), cuyo valor fue menor que 0,05, indicaron que dichos datos se ajustaron al modelo. En consecuencia, se verificó la existencia de la dependencia de las variables, el coeficiente de Nagelkerke fue 0,198, lo que se interpretó como un 19,8% de influencia de la calidad educativa en la aplicación de Kahoot en la metodología. Por consiguiente, la hipótesis alterna fue aceptada, guardando relación con la hipótesis, la calidad educativa

influye positivamente en la aplicación de la herramienta Kahoot en la metodología en los docentes, a su vez, coincidiendo con los resultados de Jiménez (2019), quien llegó a la conclusión que, Kahoot ha demostrado la manera de interrelacionar las nuevas tecnologías con los tradicionales, proporcionando una pedagogía personalizada, de manera que, Kahoot presenta un modelo de aprendizaje basado en juegos. En ese mismo marco, Surdez, Sandoval y Lamoyi (2017), concluyó que, la mayoría de los participantes manifestó poca satisfacción sobre los docentes en cuanto a la falta de preparación y actualización del docente, demostrando que es primordial que los docentes estén capacitados con herramientas metodológicas. Asimismo, sobre la dimensión avance curricular, tiene que ver con la tasa de estrategia empleada o estrategias programadas en la institución educativa para el desarrollo de las asignaturas o materias (Cotera 2017), guardando relación con la dimensión metodología, se sostiene que Kahoot es de gran utilidad pedagógica porque permite repasar contenidos de clases y desarrollar evaluaciones (Martín 2019).

De acuerdo a los resultados obtenidos de manera descriptivos sobre los niveles del Kahoot por dimensiones, la tendencia fue al nivel adecuado (47.5%); en metodología también predominó el nivel adecuado con un 47.5%; asimismo, en valoración personal el 47.5% manifestó que fue adecuado. De manera que, los resultados de chi-cuadrado (9,869), así como de la significancia (Sig. 0,007), cuyo valor fue menor que 0,05, indicaron que dichos datos se ajustaron al modelo. En consecuencia, se verificó la existencia de la dependencia de las variables. Además, el coeficiente de Nagelkerke arrojó 0,250, lo que se interpretó como un 25,0% de influencia de la calidad educativa en la aplicación de Kahoot en la valoración personal. Por consiguiente, la hipótesis alterna fue aceptada guardando relación con la hipótesis específica, la calidad educativa influye positivamente en la aplicación de la herramienta Kahoot en la valoración personal en los docentes, coincidiendo también con los resultados de Hoyo (2017), concluyó que, partiendo de la hipótesis, sostuvo que Kahoot sirve efectivamente como ayuda al docente, puesto que los datos aportados son de gran utilidad, pues no solo muestran el nivel del grupo, sino que también aporta datos sobre los errores de los estudiantes. De esta forma, Kahoot como herramienta, ha demostrado servir de elemento gamificador, convirtiéndose en

un nuevo modelo de evaluación. Por consiguiente, las evaluaciones vienen a ser la constatación del logro de aprendizaje adquirido por el estudiante, la cual es definida como un proceso constante y permanente, donde se analiza y sistematiza la información sobre los logros de los estudiantes para procesarla y tomar nuevas decisiones que favorezcan el aprendizaje (Cotera 2017). De ahí que, los resultados de esta investigación, guardando relación con la utilización de esta herramienta digital deben ser de manera proporcional y complementarse con otras alternativas de gamificación, con la finalidad que los estudiantes lo esperen con entusiasmo la siguiente jornada de clases (Martín 2019).

## VI. CONCLUSIONES

**Primera:** La calidad educativa influyó positivamente en la aplicación de la herramienta Kahoot en los docentes del nivel secundaria Institución Educativa Privada Sollertia – Pucallpa. 2021 (Sig.=0,005 y Nagelkerke=0,276=27,6%).

**Segunda:** La calidad educativa influyó positivamente en la aplicación de la herramienta Kahoot en el ámbito educativo en los docentes del nivel secundaria Institución Educativa Privada Sollertia – Pucallpa. 2021 (Sig.=0,001 y Nagelkerke=0,333=33,3%).

**Tercera:** La calidad educativa influye positivamente en la aplicación de la herramienta Kahoot en la metodología en los docentes del nivel secundaria Institución Educativa Privada Sollertia – Pucallpa. 2021 (Sig.=0,025 y Nagelkerke=0,198=19,8%).

**Cuarta:** La calidad educativa influye positivamente en la aplicación de la herramienta Kahoot en la valoración personal en los docentes del nivel secundaria Institución Educativa Privada Sollertia – Pucallpa. 2021 (Sig.=0,007 y Nagelkerke=0,250=25,0%).

## VII. RECOMENDACIONES

**Primero:** Plan estratégico en calidad educativa sobre las herramientas digitales en el nivel secundaria a través de la plataforma Moodle, con la finalidad de fortalecer la práctica pedagógica y garantizar la calidad educativa en la Institución Educativa Privada Sollertia.

**Segundo:** Organizar un plan de acción para ejecutar talleres sobre calidad curricular, teniendo en cuenta el ámbito educativo de la Institución Educativa Privada Sollertia a través de blogs virtuales, tales como: Mentimeter, Padlet, y Kahoot, con la intención que los docentes lo utilicen en sus clases y fortalezcan la calidad educativa.

**Tercero:** Desarrollar talleres sobre avance curricular vinculado con la metodología pedagógica del nivel secundaria, a través de wikis virtuales, con la finalidad de que los docentes apliquen una metodología activa en sus planes de clases para el desarrollo de actividades, evaluaciones lúdicas, desarrollo de motivación intrínseca y extrínseca en los estudiantes, contribuyendo así al desarrollo de la calidad educativa.

**Cuarto:** Monitorear el plan de acción sobre el desarrollo de talleres herramientas digitales en el nivel secundaria a través de Google Forms, con la finalidad de garantizar el desarrollo óptimo por parte de los docentes de la Institución Educativa Privada Sollertia.

## VIII. REFERENCIAS

- Anicama, J. C. (2020). *Influencia de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de la Universidad Autónoma del Perú*. [Tesis de maestría, Universidad San Martín de Porres]. Repositorio – USMP. [https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/6637/anicama\\_sjc.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/6637/anicama_sjc.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Arroyo, A. M. (2016). *Calidad de la administración educativa y el Clima institucional en el consorcio educativo San Isidro, Chosica*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional - UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/7818/Arroyo PAM.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Baena, G. (2017). *Metodología de la investigación*. Grupo Editorial Patria. (3ª. ed.) [http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales\\_de\\_consulta/Drogas\\_de\\_Abuso/Articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf](http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf)
- Baeza, C. I. (2015). *Educación y calidad: frecuencias de uso y conceptualización de los términos calidad y mejora referido a la educación*. [Tesis de doctorado, Universidad CEU Cardenal Herrera. España]. Repositorio institucional - CEU [https://repositorioinstitucional.ceu.es/bitstream/10637/8556/1/Educaci%C3%B3n\\_y\\_calidad\\_frecuencias\\_de\\_uso\\_y\\_conceptualizaci%C3%B3n\\_de\\_los\\_t%C3%A9rminos\\_calidad\\_y\\_mejora\\_referidos\\_a\\_la\\_educaci%C3%B3n\\_en\\_Revista\\_de\\_Educaci%C3%B3n\\_1941-2015.pdf](https://repositorioinstitucional.ceu.es/bitstream/10637/8556/1/Educaci%C3%B3n_y_calidad_frecuencias_de_uso_y_conceptualizaci%C3%B3n_de_los_t%C3%A9rminos_calidad_y_mejora_referidos_a_la_educaci%C3%B3n_en_Revista_de_Educaci%C3%B3n_1941-2015.pdf)
- Balcázar, G. (2020). *Autoevaluación y la calidad educativa en los CEPTRO de la región Callao*. [Tesis de doctorado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. Repositorio institucional – UNE. <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/4384/TD%20CE%20B17%202020%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Barriga, P.A. & Andrade, J.M. (2014). Herramientas digitales para la construcción de conocimiento. *Sistemas y telemática*, 10(22), 115-124. <https://www.redalyc.org/pdf/4115/411534390012.pdf>
- Bordero, H. (2014). El impacto de la calidad educativa, 4, (1). Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5042937>
- Camones, J. (2021). Enseñar a nivel real de los aprendizajes en el nivel secundaria. Manual de capacitación docente. Dirección de Formación docente en Servicio. Ministerio de educación. Perú
- Castillo, E. (2019). *Calidad educativa y satisfacción de los usuarios de la Institución Educativa Internacional Elim – Cercado de Lima en el 5º año de educación secundaria*. [Tesis. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle] <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/3033/TM%20CE-Ev%204408%20C1%20-%20Castillo%20Galindo%20Esther%20Luisa.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Chacón, L.F. (2019). Calidad educativa: una mirada a la escuela y al maestro en Colombia. *Educación y ciudad*, (36), 35-49. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7390625>
- Cotera, E. (2017). *Calidad Educativa*. Editorial Gestión Econegocios Asesorías. Lima.
- Crispín, L. (2019). *Calidad educativa en dos instituciones educativas públicas, Los olivos*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional – UCV. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/36609/Crispin\\_RL.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/36609/Crispin_RL.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cusicuna, D.H. & Machaca, E.A. (2019). *Aplicación de la herramienta Kahoot para el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas a los estudiantes de 2º grado de secundaria de la I.E. Socabaya. Arequipa*.

[Tesis de maestría, Universidad Católica de Santa María]. Repositorio institucional – UCSM.  
<http://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/UCSM/9868/P1.2018.MG.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Decreto Supremo N° 020-2020-SA (2020) *Decreto que prorroga la emergencia sanitaria.* Diario Oficial el Peruano.  
<https://busquedas.elperuano.pe/download/url/decreto-supremo-que-prorroga-la-emergencia-sanitaria-declara-decreto-supremo-n-020-2020-sa-1867295-3>

Deza, R. (2020). *La educación frente a la emergencia sanitaria. Brechas del servicio educativo público y privado que afectan una educación a distancia accesible y de calidad.* Defensoría del Pueblo. Serie informes especiales. N.º 127.  
<https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/1252037/Serie%20Informes%20Especiales%20N%C2%BA%20027-2020-DP%20La%20educaci%C3%B3n%20frente%20a%20la%20emergencia%20sanitaria.pdf>

Díaz, J. (2020). *Metodología de la investigación.* Universidad Pontificia Bolivariana. Primera Edición. Colombia

Estrada, L. (2018). *Motivación y emoción.* Fundación Universitaria del Área Andina.  
<https://digitk.areandina.edu.co/bitstream/handle/areandina/3541/138%20MOTIVACION%20Y%20EMOCION.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Farro, C. (2017) *Perú, ¿cómo vamos en educación?* Ministerio de Educación.  
[http://escale.minedu.gob.pe/c/document\\_library/get\\_file?uuid=2e13b696-a8f6-4206-9276-5db05a8b4702&groupId=10156](http://escale.minedu.gob.pe/c/document_library/get_file?uuid=2e13b696-a8f6-4206-9276-5db05a8b4702&groupId=10156)

Flores, J. F., Ávila, J., Rojas., C., Sáez, F., Acosta., R. & Díaz, C. (2017). *Estrategias didácticas para el aprendizaje significativo en contextos universitarios.* Universidad de Concepción. Unidad de Investigación y Desarrollo Docente.  
[http://docencia.udec.cl/unidd/images/stories/contenido/material\\_apoyo/ESTRATEGIAS%20DIDACTICAS.pdf](http://docencia.udec.cl/unidd/images/stories/contenido/material_apoyo/ESTRATEGIAS%20DIDACTICAS.pdf)

- Gallardo, E. (2017). *Metodología de la investigación. Manual autoformativo Interactivo*. Primera Edición. Universidad Continental. Huancayo. Perú.
- García, I.T. (2017). *Integración del concepto de calidad a la educación: Una revisión histórica*. Congreso Nacional de investigación Educativa. Universidad Mesoamericana.  
<https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/0230.pdf>
- Gutiérrez, I. (2017). *Análisis organizacional y calidad educativa*. Grupo editorial Hess. Universidad de Guanajuato.  
<http://remineo.org/repositorio/libros/dcoal/wp-content/uploads/2017/08/08-La-calidad-educativa.pdf>
- Hernández, R. (2017). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill.
- Hoyo, G. (2017). *Kahoot como herramienta para reconocer progresos en el aprendizaje*. [Tesis de maestría, Universidad de Almería]. Repositorio institucional UAL.  
[http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/5865/14208\\_Kahoot%20como%20herramienta%20para%20reconocer%20progresos%20en%20el%20aprendizaje%20-%20Gregorio%20Hoyo%20S%C3%A1nchez.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/5865/14208_Kahoot%20como%20herramienta%20para%20reconocer%20progresos%20en%20el%20aprendizaje%20-%20Gregorio%20Hoyo%20S%C3%A1nchez.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Huanca, J. W., Supo, F., Sucari, R. & Supo, L.A. (2020). El problema social de la educación virtual universitaria en tiempos de pandemia. *Revista innovaciones educativas*. 22 (1), 115-128.  
<https://revistas.uned.ac.cr/index.php/innovaciones/article/view/3218/3975>
- Jiménez, D. (2019). *La gamificación en la enseñanza de español como lengua extranjera. Análisis y propuestas de aplicaciones ludificadas*. [Tesis de doctorado, Universidad de Sevilla].  
<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/86206/Tesis%20Diego%20Jim%c3%a9nez%20Palmero.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Lacueva, A. (2015). *Evaluación de la calidad educativa*. Revista pedagógica. Universidad Central de Venezuela. 36 (99). Caracas. <https://www.redalyc.org/pdf/659/65945575007.pdf>
- Marín, D., Vidal, I., Peirats, J. & López, M. (2018). *Gamificación en la evaluación del aprendizaje: valoración del uso de Kahoot*. Grupo CRIE. Universidad de Valencia. <http://www.adayapress.com/wp-content/uploads/2018/04/ched2.pdf>
- Martín, S. (2019). Kahoot. ¿Evaluamos o jugamos? *Revista N.º 25*. Instituto Nacional de tecnologías Educativas. <https://intef.es/wp-content/uploads/2019/10/Kahoot.pdf>
- Martínez, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en la educación: Aprender jugando. El caso de Kahoot. *Revista Opción*. 33, (83). Universidad del Zulia. <https://www.redalyc.org/pdf/310/31053772009.pdf>
- Mateus, J.C & Suárez, C. (2017). La competencia TICs en el nuevo currículo peruano desde la perspectiva de la educación mediática. *Revista de educación mediática*. [https://www.researchgate.net/publication/318503138\\_La\\_competencia\\_TIC\\_en\\_el\\_nuevo\\_curriculo\\_peruano\\_desde\\_la\\_perspectiva\\_de\\_la\\_educacion\\_mediatica](https://www.researchgate.net/publication/318503138_La_competencia_TIC_en_el_nuevo_curriculo_peruano_desde_la_perspectiva_de_la_educacion_mediatica)
- Ministerio de Educación. (2017). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>
- Mitma, P.A. (2017). *Calidad educativa y acreditación en el Instituto de Educación Superior Público Carlos Cueto Fernandini, distrito de Comas*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio – UCV. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/6663/Mitma\\_RPA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/6663/Mitma_RPA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Morgan, P. (2015). *Calidad en la educación y derroteros*. SINEACE. Editorial Súper Gráfica. <https://occaa.unmsm.edu.pe/occaa/storage/uploads/files/Calidad-en-Educaci%C3%B3n-y-derroteros.pdf>

- Muñoz, C. (2018). *Metodología de la investigación*. Oxford University Press México. Editorial Progreso. México
- Navarrete, G. & Mendieta, R.C. (2018). Las TIC´s y la educación ecuatoriana en los tiempos de internet. *Espirales. Revistas Multidisciplinarias de Investigación*. 2, (15). <https://revistaespirales.com/index.php/es/article/download/220/165>
- Ñaupas, H., Valdivia, M.R., Palacios, J.J. & Romero, H. E. (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa – cualitativa y redacción de la tesis*. (5ª. ed.) Ediciones de la U. Colombia. <https://corladancash.com/wp-content/uploads/2020/01/Metodologia-de-la-inv-cuanti-y-cuali-Humberto-Naupas-Paitan.pdf>
- Ovalles, L. C. (2014). *Conectivismo. ¿un nuevo paradigma en la educación actual?* 4, (07).  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4966244.pdf>
- Padilla, J. E., Vega, P.L. & Rincón, D.A. (2014). Tendencias y dificultades para el uso de las TIC´s en la educación superior. *Revista Scielo*. 10, (1). Universidad Nueva Granada.  
<http://www.scielo.org.co/pdf/entra/v10n1/v10n1a17.pdf>
- Pardo, F. C. (2019). *Aplicación del Kahoot como herramienta didáctica para mejorar el dominio de unidades sintácticas del idioma inglés en estudiantes universitarios*. [Tesis de maestría, Universidad San Martín de Porres]. Repositorio – USMP.  
[https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/6075/pardo\\_cfc.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/6075/pardo_cfc.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Pintor, E., Gargantilla, P., Herreros, B. & López del Hierro, M. (2014). *Kahoot en docencia: una alternativa práctica a los clickers*. Universidad Europea de Madrid.  
[https://abacus.universidadeuropea.es/bitstream/handle/11268/3603/x\\_jiu\\_2014\\_322.pdf?sequence=2](https://abacus.universidadeuropea.es/bitstream/handle/11268/3603/x_jiu_2014_322.pdf?sequence=2)
- Plá, S. (2015). *Calidad Educativa, historia de una política para la desigualdad*. Universidad Nacional Autónoma de México. Ediciones Isue.

- Rojas, J., Álvarez, A. & Bracero, D. (2021). Uso de Kahoot como elemento motivador en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Cátedra*. [http://lareferencia.redclara.net/vufind/Record/EC\\_d9c804de80265e4901b96eb4e57f1781](http://lareferencia.redclara.net/vufind/Record/EC_d9c804de80265e4901b96eb4e57f1781)
- Salazar, M. T. (2020). *Aplicación de la gamificación Kahoot para fortalecer los aprendizajes de la asignatura de lengua castellana en los estudiantes del 6º grado del colegio de la Inmaculada en la Ciudad de Medellín - Antioquía*. [Tesis. Universidad Nacional abierta y a distancia]. Repositorio - UNAD <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/33530/mtsalaraza.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sánchez, T., Guzmán, E. & Gonzáles, E. (2015). *Calidad Educativa*. Universidad Técnica de Machala. Ediciones UTMACH. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/6667/1/32%20CALIDAD%20EDUCATIVA.pdf>
- Soto, R. (2015). *La tesis de maestría y doctorado en 4 pasos* (2ª ed.). Lima: Diograf.
- Surdez, E.G., Sandoval, M. & Lamoyi, C.L. (2017). Satisfacción estudiantil en la valoración de la calidad educativa universitaria. *Revista Universidad de la Sabana*. 21, (1), 9-26. <https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/7769/4721>
- Torres, C. (2017). *Análisis de la calidad educativa en Andalucía desde la perspectiva del profesorado de educación primaria*. [Tesis de doctorado, Universidad de Sevilla]. <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/67502/01.Tesis%20Doctoral%20%5BCrist%20%20Torres%20Fernandez%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Trujillo, L. M. (2017). *Teorías pedagógicas contemporáneas*. Fondo Editorial Areadino. <https://core.ac.uk/download/pdf/326425474.pdf>

Valdivia, H. (2021). *Historia del colegio Sollertia*. Entrevista. Pucallpa – Ucayali.

## **ANEXOS**

**MATRIZ DE CONSISTENCIA**

**Título: Calidad Educativa en la Aplicación de la Herramienta Kahoot en los Docentes del Nivel Secundaria Institución Educativa Privada Sollertia – Pucallpa, 2021**

<b>PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	<b>VARIABLES</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>POBLACIÓN Y MUESTRA</b>	<b>METODOLOGÍA</b>	<b>TÉCNICA E INSTRUMENTO</b>
<p>¿De qué manera la calidad educativa influye en la aplicación de la herramienta Kahoot en los docentes del nivel secundaria Institución Educativa Privada Sollertia – Pucallpa, 2021?</p> <p><b>PROBLEMA ESPECÍFICAS</b></p> <p>¿De qué manera la calidad educativa influye en la aplicación de la</p>	<p>Determinar la influencia de la calidad educativa en la aplicación de la herramienta Kahoot en los docentes del nivel secundaria Institución Educativa Privada Sollertia – Pucallpa, 2021</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p> <p>Establecer la influencia de la calidad educativa en la aplicación de la herramienta Kahoot en el ámbito</p>	<p>La calidad educativa influye significativamente en la aplicación de la herramienta Kahoot en los docentes del nivel secundaria Institución Educativa Privada Sollertia – Pucallpa, 2021</p> <p><b>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS</b></p> <p>La calidad educativa influye positivamente en la aplicación de la herramienta Kahoot en el ámbito educativo del nivel secundaria Institución Educativa Privada Sollertia – Pucallpa, 2021</p>	<p><b>VARIABLE INDEPENDIENTE:</b></p> <p><b>Calidad educativa</b></p>	<p><b>Calidad curricular</b></p> <p><b>Avance curricular</b></p> <p><b>Hora efectiva de trabajo pedagógico</b></p>	<p>1. Programa de estudio de</p> <p>2. Mapas de progreso de</p> <p>3. Niveles de logro</p> <p>4. Evaluaciones</p> <p>1. Estrategias de enseñanza de</p> <p>2. Plan de clases</p> <p>3. Áreas</p> <p>4. Materiales educativos</p> <p>5. Programación curricular</p> <p>1. Imposición de disciplina</p> <p>2. Defectos de herramientas</p> <p>3. Retorno al aula</p> <p>4. Recomendación</p> <p>5. Tardanza</p>	<p><b>Población: 45 docentes</b></p> <p><b>Muestra: 40 docentes</b></p>	<p><b>Tipo de investigación:</b></p> <p>Aplicada</p> <p><b>Nivel de investigación:</b></p> <p>Explicativo: Correlacional causal</p> <p><b>Enfoque</b></p> <p>Cuantitativo</p> <p><b>Diseño:</b></p> <p>No experimental</p>	<p><b>Técnica:</b></p> <p>Encuesta</p> <p><b>Instrumento:</b></p> <p>Cuestionario</p>

<p>herramienta Kahoot en el ámbito educativo en los docentes del nivel secundaria Institución Educativa Privada Sollertia – Pucallpa, 2021?</p> <p>¿De qué manera la calidad educativa influye en la aplicación de la herramienta Kahoot en la metodología en los docentes del nivel secundaria Institución Educativa Privada Sollertia – Pucallpa, 2021?</p>	<p>educativo en los docentes del nivel secundaria Institución Educativa Privada Sollertia – Pucallpa, 2021</p> <p>Establecer la influencia de la calidad educativa en la aplicación de la herramienta Kahoot en la metodología en los docentes del nivel secundaria Institución Educativa Privada Sollertia – Pucallpa, 2021</p> <p>Establecer la influencia de la calidad educativa en la aplicación de</p>	<p>La calidad educativa influye positivamente en la aplicación de la herramienta Kahoot en la metodología en los docentes del nivel secundaria Institución Educativa Privada Sollertia – Pucallpa, 2021</p> <p>La calidad educativa influye positivamente en la aplicación de la herramienta Kahoot en la valoración personal en los docentes del nivel secundaria Institución Educativa Privada Sollertia – Pucallpa, 2021</p>	<p><b>VARIABLE DEPENDIENTE: Herramienta Kahoot</b></p>	<p>Ámbito educativo</p> <p>Metodología</p> <p>Valoración personal</p>	<p>1. Motivación intrínseca 2. Motivación extrínseca</p> <p>1. Utilidad pedagógica 2. Contenidos de clases 3. Evaluaciones</p> <p>1. Herramienta digital 2. Gamificación 3. Estudiantes</p>			
---	--	---	--	---	---	--	--	--

<p>¿De qué manera la calidad educativa influye en la aplicación de la herramienta Kahoot en la valoración personal en los docentes del nivel secundaria Institución Educativa Privada Sollertia – Pucallpa, 2021?</p>	<p>la herramienta Kahoot en la valoración personal en los docentes del nivel secundaria Institución Educativa Privada Sollertia – Pucallpa, 2021</p>							
---	--	--	--	--	--	--	--	--

### MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	NIVELES Y RANGO
<b>Calidad educativa</b>	Es la actividad más progresiva de la humanidad, vinculado con la supervivencia, toda vez que la educación imparte conocimiento y el conocimiento es la principal fuente para la creación de tecnología, y la tecnología es la ideal herramienta que permite mantenerse a nivel competitivo (Cotera 2017. p. 9).	Estamos empleando la variable calidad educativa que consta de las siguientes dimensiones: Calidad curricular, Avance curricular, Hora efectiva de trabajo pedagógico	<p><b>Calidad curricular</b></p> <p><b>Avance curricular</b></p> <p><b>Hora efectiva de trabajo pedagógico</b></p>	<p>1. Programa de estudio 2. Mapas de progreso 3. Niveles de logro 4. Evaluaciones</p> <p>1. Estrategias de enseñanza 2. Plan de clases 3. Áreas 4. Materiales educativos 5. Programación curricular</p> <p>1. Imposición de disciplina de 2. Defectos de herramientas 3. Retorno al aula 4. Recomendación 5. Tardanza</p>	<p>Malo = 26 - 60 Regular = 61 - 95 Bueno = 96 -130</p>
<b>Herramienta Kahoot</b>	Kahoot puede ser utilizada de manera gratuita en el ámbito educativo por los profesores y estudiantes, la metodología utilizada es muy entretenida, de manera que tu valoración personal puede ser satisfactoria porque permite aprender y repasar conceptos de forma muy entretenida (Martín 2019. p. 3).	Estamos empleando la variable herramienta Kahoot que consta de las siguientes dimensiones: Ámbito educativo, metodología, valoración personal	<p><b>Ámbito educativo</b></p> <p><b>Metodología</b></p> <p><b>Valoración personal</b></p>	<p>1. Motivación intrínseca 2. Motivación extrínseca</p> <p>1. Utilidad pedagógica 2. Contenidos de clases 3. Evaluaciones</p> <p>1. Herramienta digital 2. Gamificación 3. Estudiantes</p>	<p>Inadecuado = 22 - 51 Moderado = 52 - 81 Adecuado = 82 - 110</p>



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Lima, 25 de Mayo de 2021

Carta P. 051-2021-UCV-EPG-SP

MAG.  
HERLESS VALDIVIA RENGIFO  
DIRECTOR  
I.E. PRIVADA SOLLERTIA



De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a **MACAHUACHI HUAYABAN, WERNER**; identificada con DNI N° 41196161 y código de matrícula N° 7002512101; estudiante del programa de MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN en modalidad semipresencial quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de MAESTRO(A), se encuentra desarrollando el trabajo de investigación (tesis) titulado:

**CALIDAD EDUCATIVA EN LA APLICACIÓN DE LA HERRAMIENTA KAHOOT EN LOS DOCENTES DEL NIVEL SECUNDARIA I.E. PRIVADA SOLLERTIA – PUCALLPA. 2021**

En este sentido, solicito a su digna persona facilitar el acceso a nuestro(a) estudiante, a fin que pueda obtener información en la institución que usted representa, siendo nuestro(a) estudiante quien asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de concluir con el desarrollo del trabajo de investigación (tesis).

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

Atentamente,

**Ruth Angélica Chicana Becerra**

Coordinadora General de Programas de Posgrado Semipresenciales  
Universidad César Vallejo

### Datos de los validadores

<b>Nº</b>	<b>DNI</b>	<b>Juez validador</b>	<b>Especialidad del validador</b>	<b>Opción de aplicabilidad</b>
01	32403439	MENACHO Alejandro Sabino	RIVERA, Temático	Aplicable
02	06779972	FUENTES Alfonso Reynaldo	CALCINO, Temático	Aplicable
03	08822479	AYBAR Justiniano	HUAMANI, Metodólogo	Aplicable

Fuente: Elaboración propia

### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA CALIDAD EDUCATIVA

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: Calidad curricular</b>							
1	Los docentes cumplen con el propósito del programa de estudio	✓		✓		✓		
2	Los docentes desarrollan las competencias con el programa de estudio en las áreas que enseñan.	✓		✓		✓		
3	Los docentes reportan sobre el progreso de las capacidades de los estudiantes a través de mapas de progreso	✓		✓		✓		
4	Los docentes utilizan mapas de progreso	✓		✓		✓		
5	Los docentes reportan el nivel de logro alcanzado de los estudiantes oportunamente	✓		✓		✓		
6	Los docentes tienen en cuenta nivel de logro de los estudiantes para planificar sus actividades en las áreas que enseñan	✓		✓		✓		
7	Los docentes reportan oportunamente el resultado de las evaluaciones de los estudiantes a Dirección	✓		✓		✓		
8	Los docentes tienen en cuenta las características de los estudiantes en sus evaluaciones	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN 2: Avance curricular</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
9	Los docentes tienen en cuenta las necesidades de los estudiantes como estrategias de enseñanza	✓		✓		✓		
10	Los docentes tiene en cuenta los logros de los estudiantes como estrategias de enseñanza.	✓		✓		✓		
11	Los docentes cumplen con las metas concerniente al desarrollo de sus áreas a cargo.	✓		✓		✓		
12	Los docentes promueven la participación de los estudiantes en sus áreas a cargo	✓		✓		✓		

13	Los docentes utilizan materiales educativos	✓		✓		✓		
14	Los docentes priorizan los materiales educativos de acuerdo a las necesidades educativas de los estudiantes	✓		✓		✓		
15	Los docentes entregan oportunamente al Director su programación curricular	✓		✓		✓		
16	Los docentes incluyen herramientas tecnológicas en su programación curricular	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN: Hora efectiva de trabajo pedagógico</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
17	Los docentes cuando imponen disciplina (llamar la atención) utilizan el tiempo adecuado para no afectar el desarrollo de las clases	✓		✓		✓		
18	Los docentes antes de imponer disciplina (llamar la atención) indagan primero sobre lo ocurrido	✓		✓		✓		
19	Los docentes tienen fallas de herramientas tecnológicas en el desarrollo de sus clases	✓		✓		✓		
20	Los docentes han perdido clases por fallas de herramientas tecnológicas	✓		✓		✓		
21	Los docentes inician su clase de manera puntual al retornar al aula virtual después del receso	✓		✓		✓		
22	Los docentes al retornar al aula virtual después del receso encuentran al total de estudiantes	✓		✓		✓		
23	Los docentes realizan recomendaciones a los estudiantes sobre las tareas asignadas	✓		✓		✓		
24	Los docentes utilizan el tiempo de manera adecuada al momento de brindar recomendaciones a los estudiantes	✓		✓		✓		
25	Los docentes brindan recomendaciones a los estudiantes cuando tienen tardanza al ingresar al aula virtual	✓		✓		✓		
26	Los docentes reportan a los familiares de los estudiantes cuando tienen tardanzas reiteradas	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia en la cantidad de ítem): TIENE SUFICIENCIA, ES APLICABLE

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** [ x ]      **Aplicable después de corregir** [ ]      **No aplicable** [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: MENACHO RIVERA ALEJANDRO SABINO      DNI:  
32403439

Especialidad del validador: Metodólogo

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

29 de mayo del 2021



Dr. ALEJANDRO S. MENACHO RIVERA  
Ced. SUINEDU: A 01535796  
Cod. Reg. UCY N° 3 FL: 347 N° 18  
DNI: 32403439

## CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA HERRAMIENTA KAHOOT

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: Ámbito educativo</b>							
1	Los docentes al utilizar la herramienta Kahoot promueven la motivación intrínseca (despiertan el interés) de los estudiantes por aprender.	✓		✓		✓		
2	Los docentes consideran que al desarrollar la motivación intrínseca (despertar el interés) contribuyen al desarrollo de la calidad educativa	✓		✓		✓		
3	Los docentes al utilizar la herramienta Kahoot promueven la motivación extrínseca	✓		✓		✓		
4	Los docentes al desarrollar su clase promueven la motivación extrínseca	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN 2: Metodología</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
5	Los docentes en el desarrollo de sus clases dan gran utilidad pedagógica a la herramienta Kahoot	✓		✓		✓		
6	Los docentes consideran la aplicación de la herramienta Kahoot es de gran utilidad pedagógica	✓		✓		✓		
7	Los docentes consideran que las herramientas tecnológicas son de gran utilidad pedagógica	✓		✓		✓		
8	Los docentes al desarrollar los contenidos de clases aplicando la herramienta Kahoot fortalecen las capacidades de los estudiantes	✓		✓		✓		
9	Los docentes utilizan de la herramienta Kahoot como estrategia para el desarrollo de contenidos de clases	✓		✓		✓		
10	Los docentes utilizan la herramienta Kahoot para aplicar evaluaciones	✓		✓		✓		
11	Los docentes consideran que la herramienta Kahoot es una buena alternativa para realizar evaluaciones lúdicas	✓		✓		✓		
12	Los docentes utilizan constantemente la herramienta Kahoot para realizar sus evaluaciones	✓		✓		✓		
13	Los docentes consideran que las evaluaciones con la herramienta Kahoot es divertida para el estudiante	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN: Valoración personal</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
14	Los docentes utilizan herramientas digitales en el desarrollo de sus clases	✓		✓		✓		
15	Los docentes consideran que Kahoot como herramienta digital que garantiza el logro de los aprendizajes	✓		✓		✓		
16	Los docentes al utilizar las herramientas digitales fortalecen el aprendizaje de los estudiantes	✓		✓		✓		
17	Los docentes desarrollan sus clases haciendo uso de la gamificación (juegos virtuales en la clase)	✓		✓		✓		

18	Los docentes consideran que la herramienta Kahoot es una buena opción para desarrollar gamificación virtual	✓		✓		✓		
19	Los docentes al hacer uso de la herramienta Kahoot garantizan una buena enseñanza a los estudiantes	✓		✓		✓		
20	Los docentes consideran que los estudiantes aprenden mejor utilizando la herramienta Kahoot en clases	✓		✓		✓		
21	Los docentes garantizan la participación individual de los estudiantes al utilizar la herramienta Kahoot	✓		✓		✓		
22	Los docentes consideran que al utilizar la herramienta Kahoot los estudiantes aprenden de manera divertida	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia en la cantidad de ítem): **TIENE SUFICIENCIA, ES APLICABLE**

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [ x ]      Aplicable después de corregir [ ]      No aplicable [ ]**

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: **MENACHO RIVERA ALEJANDRO SABINO**      DNI: **32403439**

Especialidad del validador: **Metodólogo**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

**29 de mayo del 2021**



Dr. ALEJANDRO S. MENACHO RIVERA  
 Cens. SUNEDU: A 01535795  
 Cod. Reg. UCV N° 3 FL: 347 N° 18  
 Dni: 32403439

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA CALIDAD EDUCATIVA**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: Calidad curricular</b>							
1	Los docentes cumplen con el propósito del programa de estudio	x		x		x		
2	Los docentes desarrollan las competencias con el programa de estudio en las áreas que enseñan.	x		x		x		
3	Los docentes reportan sobre el progreso de las capacidades de los estudiantes a través de mapas de progreso	x		x		x		
4	Los docentes utilizan mapas de progreso	x		x		x		
5	Los docentes reportan el nivel de logro alcanzado de los estudiantes oportunamente	x		x		x		
6	Los docentes tienen en cuenta nivel de logro de los estudiantes para planificar sus actividades en las áreas que enseñan	x		x		x		
7	Los docentes reportan oportunamente el resultado de las evaluaciones de los estudiantes a Dirección	x		x		x		
8	Los docentes tienen en cuenta las características de los estudiantes en sus evaluaciones	x		x		x		
	<b>DIMENSIÓN 2: Avance curricular</b>							
9	Los docentes tienen en cuenta las necesidades de los estudiantes como estrategias de enseñanza	x		x		x		

10	Los docentes tiene en cuenta los logros de los estudiantes como estrategias de enseñanza.	x		x		x		
11	Los docentes cumplen con las metas concerniente al desarrollo de sus áreas a cargo.	x		x		x		
12	Los docentes promueven la participación de los estudiantes en sus áreas a cargo	x		x		x		
13	Los docentes utilizan materiales educativos	x		x		x		
14	Los docentes priorizan los materiales educativos de acuerdo a las necesidades educativas de los estudiantes	x		x		x		
15	Los docentes entregan oportunamente al Director su programación curricular	x		x		x		
16	Los docentes incluyen herramientas tecnológicas en su programación curricular	x		x		x		
	<b>DIMENSIÓN: Hora efectiva de trabajo pedagógico</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
17	Los docentes cuando imponen disciplina (llamar la atención) utilizan el tiempo adecuado para no afectar el desarrollo de las clases	x		x		x		
18	Los docentes antes de imponer disciplina (llamar la atención) indagan primero sobre lo ocurrido	x		x		x		
19	Los docentes tienen fallas de herramientas tecnológicas en el desarrollo de sus clases	x		x		x		
20	Los docentes han perdido clases por fallas de herramientas tecnológicas	x		x		x		

21	Los docentes inician su clase de manera puntual al retornar al aula virtual después del receso	x		x		x	
22	Los docentes al retornar al aula virtual después del receso encuentran al total de estudiantes	x		x		x	
23	Los docentes realizan recomendaciones a los estudiantes sobre las tareas asignadas	x		x		x	
24	Los docentes utilizan el tiempo de manera adecuada al momento de brindar recomendaciones a los estudiantes	x		x		x	
25	Los docentes brindan recomendaciones a los estudiantes cuando tienen tardanza al ingresar al aula virtual	x		x		x	
26	Los docentes reportan a los familiares de los estudiantes cuando tienen tardanzas reiteradas	x		x		x	

EL INSTRUMENTO QUE MIDE LA CALIDAD EDUCATIVA

Maestrando: Bach. Werner Macahuachi Huayaban

Observaciones Si hay suficiencia en el presente trabajo \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:    **Aplicable [ X ]**            **Aplicable después de corregir [ ]**            **No aplicable [ ]**

Apellidos y nombres del juez validador. **Dr Alfonso R. Fuentes Calcino** ..... DNI: 06779972.....

Especialidad del validador: **Educación Gestión Publica y Ciencias sociales**.....

...29.....de Mayo.....del 2021.....

- <sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- <sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
- <sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

  
 -----  
**Dr. ALFONSO R. FUENTES CALCINO**  
 TEMÁTICO LETRAS Y CIENCIAS SOCIALES  
 INSTITUTO VICEPRESIDENCIAL DE INVESTIGACIONES CIENTÍFICAS Y TECNOLÓGICAS (IVICITEC)  
 INSTITUCIÓN EDUCATIVA MAESTRO EN GESTIÓN  
 alfonso.r.fuentescalcino@yahoo.es  
**Firma del Experto Informante.**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA HERRAMIENTA KAHOOT**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinenci a <sup>1</sup>		Relevanci a <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: Ámbito educativo</b>							
1	Los docentes al utilizar la herramienta Kahoot promueven la motivación intrínseca (despiertan el interés) de los estudiantes por aprender.	x		x		x		
2	Los docentes consideran que al desarrollar la motivación intrínseca (despertar el interés) contribuyen al desarrollo de la calidad educativa	x		x		x		
3	Los docentes al utilizar la herramienta Kahoot promueven la motivación extrínseca	x		x		x		
4	Los docentes al desarrollar su clase promueven la motivación extrínseca	x		x		x		
	<b>DIMENSIÓN 2: Metodología</b>							
5	Los docentes en el desarrollo de sus clases dan gran utilidad pedagógica a la herramienta Kahoot	x		x		x		
6	Los docentes consideran la aplicación de la herramienta Kahoot es de gran utilidad pedagógica	x		x		x		
7	Los docentes consideran que las herramientas tecnológicas son de gran utilidad pedagógica	x		x		x		
8	Los docentes al desarrollar los contenidos de clases aplicando la herramienta Kahoot fortalecen las capacidades de los estudiantes	x		x		x		

9	Los docentes utilizan de la herramienta Kahoot como estrategia para el desarrollo de contenidos de clases	x		x		x		
10	Los docentes utilizan la herramienta Kahoot para aplicar evaluaciones	x		x		x		
11	Los docentes consideran que la herramienta Kahoot es una buena alternativa para realizar evaluaciones lúdicas	x		x		x		
12	Los docentes utilizan constantemente la herramienta Kahoot para realizar sus evaluaciones	x		x		x		
13	Los docentes consideran que las evaluaciones con la herramienta Kahoot es divertida para el estudiante	x		x		x		
	<b>DIMENSIÓN: Valoración personal</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
14	Los docentes utilizan herramientas digitales en el desarrollo de sus clases	x		x		x		
15	Los docentes consideran que Kahoot como herramienta digital que garantiza el logro de los aprendizajes	x		x		x		
16	Los docentes al utilizar las herramientas digitales fortalecen el aprendizaje de los estudiantes	x		x		x		
17	Los docentes desarrollan sus clases haciendo uso de la gamificación (juegos virtuales en la clase)	x		x		x		
18	Los docentes consideran que la herramienta Kahoot es una buena opción para desarrollar gamificación virtual	x		x		x		
19	Los docentes al hacer uso de la herramienta Kahoot garantizan una buena enseñanza a los estudiantes	x		x		x		

20	Los docentes consideran que los estudiantes aprenden mejor utilizando la herramienta Kahoot en clases	x		x		x		
21	Los docentes garantizan la participación individual de los estudiantes al utilizar la herramienta Kahoot	x		x		x		
22	Los docentes consideran que al utilizar la herramienta Kahoot los estudiantes aprenden de manera divertida	x		x		x		

## CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA HERRAMIENTA KAHOOT

Maestrando: Werner Macahuachi Huayaban

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia en el presente trabajo

Opinión de aplicabilidad:   Aplicable [ X ]       Aplicable después de corregir [ ]       No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. DR. ...Alfonso R. Fuentes Calcino .....       DNI: 06779972.....

Especialidad del validador: Educación Gestión Pública y Ciencias Sociales .....

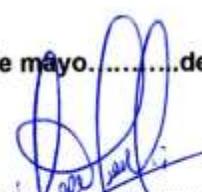
...29.....de mayo.....del 2021.....

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

  
-----  
Dr. ALFONSO R. FUENTES CALCINO  
TEMÁTICO LETRAS Y CIENCIAS SOCIALES  
INVESTIGADOR CIENTÍFICO CONCYTEC  
DOCTOR EN LEY Y EC.PP. MAESTRO EN GESTIÓN  
E-MAIL: alfonso.r.fuentescalcino@yahoo.es  
**Firma del Experto Informante.**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA CALIDAD EDUCATIVA**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: Calidad curricular</b>							
1	Los docentes cumplen con el propósito del programa de estudio	x		x		x		
2	Los docentes desarrollan las competencias con el programa de estudio en las áreas que enseñan.	x		x		x		
3	Los docentes reportan sobre el progreso de las capacidades de los estudiantes a través de mapas de progreso	x		x		x		
4	Los docentes utilizan mapas de progreso	x		x		x		
5	Los docentes reportan el nivel de logro alcanzado de los estudiantes oportunamente	x		x		x		
6	Los docentes tienen en cuenta nivel de logro de los estudiantes para planificar sus actividades en las áreas que enseñan	x		x		x		
7	Los docentes reportan oportunamente el resultado de las evaluaciones de los estudiantes a Dirección	x		x		x		
8	Los docentes tienen en cuenta las características de los estudiantes en sus evaluaciones	x		x		x		
	<b>DIMENSIÓN 2: Avance curricular</b>							
9	Los docentes tienen en cuenta las necesidades de los estudiantes como estrategias de enseñanza	x		x		x		

10	Los docentes tiene en cuenta los logros de los estudiantes como estrategias de enseñanza.	x		x		x		
11	Los docentes cumplen con las metas concerniente al desarrollo de sus áreas a cargo.	x		x		x		
12	Los docentes promueven la participación de los estudiantes en sus áreas a cargo	x		x		x		
13	Los docentes utilizan materiales educativos	x		x		x		
14	Los docentes priorizan los materiales educativos de acuerdo a las necesidades educativas de los estudiantes	x		x		x		
15	Los docentes entregan oportunamente al Director su programación curricular	x		x		x		
16	Los docentes incluyen herramientas tecnológicas en su programación curricular	x		x		x		
	<b>DIMENSIÓN: Hora efectiva de trabajo pedagógico</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
17	Los docentes cuando imponen disciplina (llamar la atención) utilizan el tiempo adecuado para no afectar el desarrollo de las clases	x		x		x		
18	Los docentes antes de imponer disciplina (llamar la atención) indagan primero sobre lo ocurrido	x		x		x		
19	Los docentes tienen fallas de herramientas tecnológicas en el desarrollo de sus clases	x		x		x		
20	Los docentes han perdido clases por fallas de herramientas tecnológicas	x		x		x		

21	Los docentes inician su clase de manera puntual al retornar al aula virtual después del receso	x		x		x		
22	Los docentes al retornar al aula virtual después del receso encuentran al total de estudiantes	x		x		x		
23	Los docentes realizan recomendaciones a los estudiantes sobre las tareas asignadas	x		x		x		
24	Los docentes utilizan el tiempo de manera adecuada al momento de brindar recomendaciones a los estudiantes	x		x		x		
25	Los docentes brindan recomendaciones a los estudiantes cuando tienen tardanza al ingresar al aula virtual	x		x		x		
26	Los docentes reportan a los familiares de los estudiantes cuando tienen tardanzas reiteradas	x		x		x		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** El instrumento presenta suficiencia para el estudio.

**Opinión de aplicabilidad:**    **Aplicable [ x ]**        **Aplicable después de corregir [ ]**        **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador.** Dr. AYBAR HUAMANI, Justiniano        **DNI:08822479**

**Especialidad del validador:** Metodólogo y temático

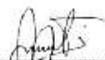
<sup>1</sup>**Pertinencia:**El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

12 de junio del 2021

  
 Catedrático: Justiniano AYBAR HUAMANI  
 DNI N° 08822479

-----  
**Firma del Experto Informante.**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA HERRAMIENTA KAHOOT**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: Ámbito educativo</b>							
1	Los docentes al utilizar la herramienta Kahoot promueven la motivación intrínseca (despiertan el interés) de los estudiantes por aprender.	x		x		x		
2	Los docentes consideran que al desarrollar la motivación intrínseca (despertar el interés) contribuyen al desarrollo de la calidad educativa	x		x		x		
3	Los docentes al utilizar la herramienta Kahoot promueven la motivación extrínseca	x		x		x		
4	Los docentes al desarrollar su clase promueven la motivación extrínseca	x		x		x		
	<b>DIMENSIÓN 2: Metodología</b>							
5	Los docentes en el desarrollo de sus clases dan gran utilidad pedagógica a la herramienta Kahoot	x		x		x		
6	Los docentes consideran la aplicación de la herramienta Kahoot es de gran utilidad pedagógica	x		x		x		
7	Los docentes consideran que las herramientas tecnológicas son de gran utilidad pedagógica	x		x		x		
8	Los docentes al desarrollar los contenidos de clases aplicando la herramienta Kahoot fortalecen las capacidades de los estudiantes	x		x		x		

9	Los docentes utilizan de la herramienta Kahoot como estrategia para el desarrollo de contenidos de clases	x		x		x		
10	Los docentes utilizan la herramienta Kahoot para aplicar evaluaciones	x		x		x		
11	Los docentes consideran que la herramienta Kahoot es una buena alternativa para realizar evaluaciones lúdicas	x		x		x		
12	Los docentes utilizan constantemente la herramienta Kahoot para realizar sus evaluaciones	x		x		x		
13	Los docentes consideran que las evaluaciones con la herramienta Kahoot es divertida para el estudiante	x		x		x		
	<b>DIMENSIÓN: Valoración personal</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
14	Los docentes utilizan herramientas digitales en el desarrollo de sus clases	x		x		x		
15	Los docentes consideran que Kahoot como herramienta digital que garantiza el logro de los aprendizajes	x		x		x		
16	Los docentes al utilizar las herramientas digitales fortalecen el aprendizaje de los estudiantes	x		x		x		
17	Los docentes desarrollan sus clases haciendo uso de la gamificación (juegos virtuales en la clase)	x		x		x		
18	Los docentes consideran que la herramienta Kahoot es una buena opción para desarrollar gamificación virtual	x		x		x		
19	Los docentes al hacer uso de la herramienta Kahoot garantizan una buena enseñanza a los estudiantes	x		x		x		

20	Los docentes consideran que los estudiantes aprenden mejor utilizando la herramienta Kahoot en clases	x		x		x		
21	Los docentes garantizan la participación individual de los estudiantes al utilizar la herramienta Kahoot	x		x		x		
22	Los docentes consideran que al utilizar la herramienta Kahoot los estudiantes aprenden de manera divertida	x		x		x		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** El instrumento presenta suficiencia para realizar el estudio.

**Opinión de aplicabilidad:**    **Aplicable [ x ]**            **Aplicable después de corregir [ ]**            **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador.** Dr. AYBAR HUAMANI, Justiniano            **DNI: 08822479**

**Especialidad del validador:** metodólogo y temático

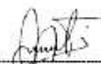
<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

**12 de junio del 2021**

  
 -----  
 Catedrático: Justiniano AYBAR HUAMANI  
 DNI N° 08822479  
 -----

**Firma del Experto Informante.**

## ENCUESTA

Estimado docente el presente cuestionario es de gran importancia, porque queremos establecer la influencia de la calidad educativa en la aplicación de la herramienta Kahoot en los docentes de nuestra institución, marcar la respuesta que crea pertinente, teniendo en cuenta la siguiente escala:

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

### Variable independiente: CALIDAD EDUCATIVA

Nº	Ítems	Escala				
		1	2	3	4	5
<b>Dimensión 1: Calidad curricular</b>						
1.	Los docentes cumplen con el propósito del programa de estudio					
2.	Los docentes desarrollan las competencias con el programa de estudio en las áreas que enseñan.					
3.	Los docentes reportan sobre el progreso de las capacidades de los estudiantes a través de mapas de progreso					
4.	Los docentes utilizan mapas de progreso					
5.	Los docentes reportan el nivel de logro alcanzado de los estudiantes oportunamente					
6.	Los docentes tienen en cuenta nivel de logro de los estudiantes para planificar sus actividades en las áreas que enseñan					
7.	Los docentes reportan oportunamente el resultado de las evaluaciones de los estudiantes a Dirección					
8.	Los docentes tienen en cuenta las características de los estudiantes en sus evaluaciones					
<b>DIMENSIÓN 2: Avance curricular</b>						
9.	Los docentes tienen en cuenta las necesidades de los estudiantes como estrategias de enseñanza					
10.	Los docentes tiene en cuenta los logros de los estudiantes como estrategias de enseñanza.					
11.	Los docentes cumplen con las metas concerniente al desarrollo de sus áreas a cargo.					
12.	Los docentes promueven la participación de los estudiantes en sus áreas a cargo					
13.	Los docentes utilizan materiales educativos					
14.	Los docentes priorizan los materiales educativos de acuerdo a las necesidades educativas de los estudiantes					
15.	Los docentes entregan oportunamente al Director su programación curricular					
16.	Los docentes incluyen herramientas tecnológicas en su programación curricular					
<b>DIMENSIÓN 3: Hora efectiva de trabajo pedagógico</b>						
17.	Los docentes cuando imponen disciplina (llamar la atención) utilizan el tiempo adecuado para no afectar el desarrollo de las clases					
18.	Los docentes antes de imponer disciplina (llamar la atención) indagan primero sobre lo ocurrido					
19.	Los docentes tienen fallas de herramientas tecnológicas en el desarrollo de sus clases					
20.	Los docentes han perdido clases por fallas de herramientas tecnológicas					

21.	Los docentes inician su clase de manera puntual al retornar al aula virtual después del receso					
22.	Los docentes al retornar al aula virtual después del receso encuentran al total de estudiantes					
23.	Los docentes realizan recomendaciones a los estudiantes sobre las tareas asignadas					
24.	Los docentes utilizan el tiempo de manera adecuada al momento de brindar recomendaciones a los estudiantes					
25.	Los docentes brindan recomendaciones a los estudiantes cuando tienen tardanza al ingresar al aula virtual					
26.	Los docentes reportan a los familiares de los estudiantes cuando tienen tardanzas reiteradas					

### Variable dependiente: HERRAMIENTA KAHOOT

Nº	Ítems	Escala				
		1	2	3	4	5
<b>DIMENSIÓN 1: Ámbito educativo</b>						
1.	Los docentes al utilizar la herramienta Kahoot promueven la motivación intrínseca (despiertan el interés) de los estudiantes por aprender.					
2.	Los docentes consideran que al desarrollar la motivación intrínseca (despertar el interés) contribuyen al desarrollo de la calidad educativa					
3.	Los docentes al utilizar la herramienta Kahoot promueven la motivación extrínseca					
4.	Los docentes al desarrollar su clase promueven la motivación extrínseca					
<b>DIMENSIÓN 2: Metodología</b>						
5.	Los docentes en el desarrollo de sus clases dan gran utilidad pedagógica a la herramienta Kahoot					
6.	Los docentes consideran la aplicación de la herramienta Kahoot es de gran utilidad pedagógica					
7.	Los docentes consideran que las herramientas tecnológicas son de gran utilidad pedagógica					
8.	Los docentes al desarrollar los contenidos de clases aplicando la herramienta Kahoot fortalecen las capacidades de los estudiantes					
9.	Los docentes utilizan de la herramienta Kahoot como estrategia para el desarrollo de contenidos de clases					
10.	Los docentes utilizan la herramienta Kahoot para aplicar evaluaciones					
11.	Los docentes consideran que la herramienta Kahoot es una buena alternativa para realizar evaluaciones lúdicas					
12.	Los docentes utilizan constantemente la herramienta Kahoot para realizar sus evaluaciones					
13.	Los docentes consideran que las evaluaciones con la herramienta Kahoot es divertida para el estudiante					
<b>DIMENSIÓN 3: Valoración personal</b>						
14.	Los docentes utilizan herramientas digitales en el desarrollo de sus clases					
15.	Los docentes consideran que Kahoot como herramienta digital que garantiza el logro de los aprendizajes					
16.	Los docentes al utilizar las herramientas digitales fortalecen el aprendizaje de los estudiantes					
17.	Los docentes desarrollan sus clases haciendo uso de la gamificación (juegos virtuales en la clase)					
18.	Los docentes consideran que la herramienta Kahoot es una buena opción para desarrollar gamificación virtual					
19.	Los docentes al hacer uso de la herramienta Kahoot garantizan una buena enseñanza a los estudiantes					
20.	Los docentes consideran que los estudiantes aprenden mejor utilizando la herramienta Kahoot en clases					

21.	Los docentes garantizan la participación individual de los estudiantes al utilizar la herramienta Kahoot					
22.	Los docentes consideran que al utilizar la herramienta Kahoot los estudiantes aprenden de manera divertida					

## Prueba de confiabilidad del instrumento calidad educativa

Base de datos piloto de la variable independiente: Calidad educativa																										
Dimensión 1: Calidad curricular								DIMENSIÓN 2: Avance curricular								Dimensión 3: Organización de recursos.										
Docentes encuestados	Ítem 1	Ítem 2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
Docente 1	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	3	3	4	4	3	4	5	3	2	5	5	4	4
Docente 2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	1	5	5	1	3	4	4	5	5	5	5	5
Docente 3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	5	4	3	1	4	4	5	5	5	5	4	5
Docente 4	3	5	3	3	4	5	3	5	5	5	5	5	5	3	3	2	5	2	3	5	5	4	5	4	5	5
Docente 5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	3	5	3	5	2	3	1	5	5	5	5	5	5
Docente 6	3	5	4	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	3	1	3	3	3	4	3	3	4	4	5	5	5
Docente 7	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	3	5	3	4	5	5	1	5	5	5	5	3	5
Docente 8	4	3	3	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	3	4	4	3	4	3	4	4	5	5	5	5
Docente 9	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
Docente 10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,919	26

### Interpretación:

Alfa de Cronbach resultó 0,919, indicando alta confiabilidad del instrumento.

## Prueba de confiabilidad del instrumento aplicación de Kahoot

Base de datos piloto de la variable dependiente: Herramienta Kahoot																						
DIMENSIÓN 1: Ámbito educativo					DIMENSIÓN 2: Metodología								DIMENSIÓN 3: Valoración personal									
Docentes encuestados	Ítem 1	Ítem 2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
Docente 1	5	4	5	5	5	3	5	4	5	5	3	5	3	5	5	5	1	5	3	5	5	5
Docente 2	3	4	4	5	5	5	4	4	3	4	5	4	5	4	4	5	3	4	5	4	5	4
Docente 3	5	5	4	4	5	3	4	5	5	5	5	5	3	4	5	5	3	5	5	5	4	3
Docente 4	5	3	3	5	1	5	5	5	3	5	1	2	5	3	5	4	5	4	5	3	5	5
Docente 5	5	4	4	3	3	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5
Docente 6	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	5	3	5	5	5	3	5
Docente 7	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	3	1	5	5	5	5	5	3	5	5
Docente 8	3	2	4	4	4	2	3	3	4	4	2	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3
Docente 9	2	2	3	3	1	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3
Docente 10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,960	22

### Interpretación:

Alfa de Cronbach resultó 0,960, indicando alta confiabilidad del instrumento.

*Fuente:* Soto, R. (2015). *La tesis de maestría y doctorado en 4 pasos (2ª ed.)*. Lima, Perú: Diograf.

### Niveles y rangos de las variables y dimensiones

Niveles	Variable 1	Dimensiones		
	Calidad educativa	Calidad curricular	Avance curricular	Organización de recursos
Malo	26-60	8-18	8-18	10-23
Regular	61-95	19-29	19-29	24-37
Bueno	96-130	30-40	30-40	38-50

Niveles	Variable 2	Dimensiones		
	Herramienta Kahoot	Ámbito educativo	Metodología	Valoración personal
Inadecuado	22-51	4-9	9-20	9-20
Moderado	52-81	10-15	21-32	21-32
Adecuado	82-110	16-20	33-45	33-45