



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

**ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN**

**Kahoot y la comunicación digital en estudiantes y docentes de
secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San
Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciado en Ciencias de la Comunicación

AUTORES:

Cruz Garcia, Marck Anthony (orcid.org/0000-0003-1852-9458)

Puente de la Vega Reyna, Dayann Gianella(orcid.org/0000-0002-1023-3532)

ASESORA:

Mg. Pariona Benavides, Mariela Teresa (orcid.org/0000-0003-4279-0154)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Procesos Comunicacionales en la Sociedad Contemporánea

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Desarrollo económico, empleo y emprendimiento

LIMA - PERÚ

2022

Dedicatoria

A nuestros padres, hermanos, sobre todo, aquellos familiares que partieron al cielo y que nos dieron la fuerza para continuar con nuestros estudios pese a la pandemia.

Agradecimiento

A todas las personas que, durante estos 5 años, fueron parte de nuestra formación académica. A nuestros queridos docentes por el compromiso y gran labor de formar profesionales con valores.

Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas.....	v
Índice de figuras.....	vii
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT.....	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	5
III. METODOLOGÍA.....	15
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	15
3.2. Variables y operacionalización.....	17
3.3. Población.....	18
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	18
3.5. Procedimientos.....	23
3.6. Métodos de análisis de datos.....	24
3.7. Aspectos éticos.....	24
IV. RESULTADOS.....	25
V. DISCUSIÓN.....	48
VI. CONCLUSIÓN.....	53
VII. RECOMENDACIONES.....	55
REFERENCIAS	
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1	Validación de instrumento a través del juicio de expertos	20
Tabla 2	Escala de valores para medir confiabilidad.....	21
Tabla 3	Confiabilidad de estudiantes variable 1: Kahoot.....	21
Tabla 4	Confiabilidad de estudiantes variable 2: Comunicación digital	22
Tabla 5	Confiabilidad de docentes variable 1: Kahoot.....	22
Tabla 6	Confiabilidad de docentes variable 2: Comunicación digital.....	23
Tabla 7	Escala estadística descriptiva.....	25
Tabla 8	Estadística descriptiva estudiantes: Kahoot y la comunicación digital.....	26
Tabla 9	Estadística descriptiva: variable Kahoot y dimensión hipertextualidad	27
Tabla 10	Estadística descriptiva: variable Kahoot y dimensión interactividad	28
Tabla 11	Estadística descriptiva para la variable Kahoot y dimensión multimedialidad	29
Tabla 12	Estadística descriptiva de los docentes para Kahoot y la comunicación digital.....	30
Tabla 13	Estadística descriptiva para la variable Kahoot y la dimensión hipertextualidad.....	31
Tabla 14	Estadística descriptiva: variable Kahoot y dimensión interactividad.....	32
Tabla 15	Estadística descriptiva: variable Kahoot y dimensión multimedialidad.....	33
Tabla 16	Prueba de normalidad – estudiantes	34

Tabla 17	Escala de coeficiente de correlación de Rho de Spearman.....	35
Tabla 18	Correlación de Rho de Spearman : variables Kahoot y la comunicación digital.....	36
Tabla 19	Correlación de Rho de Spearman entre las variables Kahoot y dimensión hipertextualidad.....	37
Tabla 20	Correlación de Rho de Spearman: variables Kahoot y dimensión interactividad.....	38
Tabla 21	Correlación de Rho de Spearman: variables Kahoot y dimensión multimedialidad	40
Tabla 22	Prueba de normalidad – docentes	42
Tabla 23	Escala de coeficiente de correlación de Pearson.....	43
Tabla 24	Correlación de Pearson: variables Kahoot y la comunicación digital.....	44
Tabla 25	Correlación de Pearson: variables Kahoot y dimensión hipertextualidad.....	45
Tabla 26	Correlación de Pearson: variables Kahoot y dimensión interactividad.....	46
Tabla 27	Correlación de Pearla: variables Kahoot y dimensión multimedialidad.....	47

Índice de figuras

Figura 1 Esquema de nivel correlacional: variable 1 Kahoot y variable 2 comunicación digital	16
---	----

RESUMEN

El objetivo de la investigación fue establecer la relación que existe entre Kahoot y la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022. El estudio se relacionó con las siguientes teorías de la comunicación: La sociedad de red de Manuel Castells, la aldea global de Marshall Mc Luhan y la conectividad de George Siemens.

El tipo de investigación fue aplicada, de enfoque cuantitativo, de diseño no experimental con un nivel de estudio correlacional. En lo que respecta la población de estudio, con el fin de enriquecer el trabajo de investigación, se seleccionó a la primera población conformada por 54 estudiantes y la segunda población por 8 docentes del nivel secundario de la I.E.P. "Divino San Pedro". Asimismo, para la recolección de datos se utilizó la técnica de la encuesta y se elaboró el instrumento del cuestionario para cada población.

En referencia a los resultados, la prueba de normalidad que se aplicó en la población de estudiantes obtuvo una muestra no paramétrica (menor o igual a 5%), por consiguiente, los resultados se midieron mediante el coeficiente de correlación de Spearman y se encontró una correlación positiva perfecta de 1,00 para las variables Kahoot y comunicación digital. Por otro lado, la prueba de normalidad en la población de docentes fue paramétrica (mayor a 5.1%), por lo que se utilizó el coeficiente de correlación de Pearson y se alcanzó una muy buena correlación de 0,807 para las variables Kahoot y comunicación digital.

Palabras clave: Kahoot, comunicación digital, hipertextualidad, interactividad y multimedialidad.

ABSTRACT

The objective of the research was to establish the relationship between Kahoot and digital communication in high school students and teachers of the Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022. The study was related to the following communication theories: Manuel Castells' network society, Marshall McLuhan's global village and George Siemens' connectivity.

The type of research was applied, quantitative approach, non-experimental design with a correlational level of study. With regard to the study population, in order to enrich the research work, the first population was selected to consist of 54 students and the second population consisted of 8 teachers of the secondary level of the I.E.P. "Divino San Pedro". Likewise, the survey technique was used for data collection and the questionnaire instrument was elaborated for each population.

In reference to the results, the normality test that was applied in the student population obtained a non-parametric sample (less than or equal to 5%), therefore, the results were measured by Spearman's correlation coefficient and a perfect positive correlation of 1.00 was found for the variables Kahoot and digital communication. On the other hand, the normality test in the population of teachers was parametric (greater than 5.1%), therefore, Pearson's correlation coefficient was used and a very good correlation of 0,807 was reached for the variables Kahoot and digital communication.

Key words: Kahoot, digital communication, hypertextuality, interactivity and multimedia.

I. INTRODUCCIÓN

En el escenario actual, la comunicación, la tecnología y las nuevas herramientas digitales, nos ofrecen múltiples plataformas en la web. De un tiempo a esta parte, han surgido herramientas virtuales que poseen la capacidad de comunicar y transmitir información a partir de la interacción e interactividad adecuadas a los medios digitales (Viloria et al., 2019). Desde un enfoque comunicacional podemos observar la integración de nuevos formatos digitales. Un flujo de intercambio de información donde interviene el lenguaje interconectado a través de la tecnología y que requiere un mayor porcentaje participativo del receptor. Las oportunidades y los riesgos asociados con la creciente dependencia de la tecnología en los usuarios en respuesta a la aparición de la COVID-19, incrementó la trascendencia del uso de la tecnología y por consiguiente de los recursos digitales en el ámbito educativo (Rappoport et al., 2020).

El uso de la tecnología implica dificultades desde el conocimiento y manejo de habilidades digitales. En la educación han adoptado el modelo de aprendizaje combinado, que se compone del aprendizaje presencial y virtual (Zhou et al., 2021). En este sentido, los docentes deben integrar a la práctica un entorno comunicativo digital mediante las plataformas virtuales (Guerra et al., 2020).

En el mundo, Kahoot es una plataforma web, que ofrece múltiples recursos apoyado en el formato digital. Una herramienta útil para los jóvenes que buscan reforzar sus conocimientos de forma dinámica a través de la comunicación digital. De acuerdo a lo publicado por la consultoría Interbrand el año 2020, representó un fuerte crecimiento para Kahoot, con alrededor de 5 mil millones de jugadores de 193 países (2021).

En el Perú, este recurso es utilizado como estrategia metodológica que ayuda a promover el entretenimiento y el aprendizaje entre los jóvenes a través de la virtualidad, sin embargo, esta herramienta solo es utilizada por instituciones que cuentan con los medios para implementar la gamificación en su enseñanza.

La gamificación es distinta al aprendizaje que se basa en juegos y los juegos serios, debido a que utiliza algunos componentes de esos pasatiempos sin transformar el proceso de aprendizaje en un juego completo (Scott y Palmer, 2021). La gamificación es una estrategia importante para lograr que las personas participen, de forma divertida y proactiva, en situaciones que requieren de motivación (Satta, 2017).

En el ámbito local, en la Institución Educativa Privada Divino San Pedro de Lurigancho - Chosica, existe la dificultad para utilizar herramientas digitales, debido a que no todos los docentes y estudiantes conocen la plataforma Kahoot. Manejar las herramientas tecnológicas necesita de tiempo, inversión y capacitación constante (Jiménez, 2019). Por otro lado, existen factores que dificultan el uso de las herramientas digitales, debido a que no todos los docentes o estudiantes cuentan con buena señal de internet o dispositivos como celular, tablet, laptop o computadora (Cusicuna et al., 2019).

En ese sentido, el problema de la investigación es: ¿qué relación existe entre Kahoot y la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro - Lurigancho - Chosica, 2022? De igual modo, los problemas específicos son: ¿qué relación existe entre Kahoot y la hipertextualidad de la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022?, ¿qué relación existe entre Kahoot y la interactividad de la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022? y ¿qué relación existe entre Kahoot y la multimedialidad de la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022?.

El trabajo se justifica de forma teórica desde el conocimiento existente acerca de la plataforma Kahoot como un instrumento digital comunicativo en un entorno virtual, apoyada en las teorías de la comunicación. Estas herramientas ofrecen a las personas la capacidad de aplicar conocimientos previos o aprender

nuevas habilidades en un ámbito virtual más atractivo (Melstveit et al., 2021). En este aspecto, para Mamani, las herramientas digitales son necesarias para que el hombre pueda interactuar con la tecnología y sea más sencillo incorporarlas en su actividad diaria. Por lo tanto, la plataforma ofrece a los usuarios una comunicación más rápida e interactiva (2021).

Por otro parte, se justifica de forma práctica debido a que, plantea los objetivos, con el fin de culminar con el desarrollo del estudio, al establecer diversos elementos de la plataforma Kahoot para fomentar la comunicación digital entre estudiantes y docentes de la I.E.P Divino San Pedro, a través de una experiencia online participativa.

La justificación de esta investigación es de carácter metodológica porque se emplea la técnica del cuestionario, con ello se busca conocer la utilidad comunicativa de la herramienta virtual Kahoot, que servirá como antecedentes para próximas investigaciones.

En el aspecto social, se considera que el cumplimiento de los objetivos ayudará a la institución Divino San Pedro a promover el uso de plataformas digitales como Kahoot y de las nuevas tecnologías de forma más significativa para los estudiantes. Asimismo, motiva a que los docentes puedan emplear recursos tecnológicos en sus clases para trabajar sin limitaciones en cualquier espacio y tiempo.

En lo que respecta a la contribución social, ayudará en medida que le corresponda a los estudiantes y docentes a mejorar la comunicación interpersonal entre sí, potenciando sus habilidades a través de la tecnología. Además, desde el punto de partida comunicacional, se puede exponer posibles estrategias de solución ante la dificultad de relacionarse o intercambiar información en el ámbito educativo, laboral o social.

Como meta de esta investigación el objetivo principal fue establecer la relación que existe entre Kahoot y la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022.

Con respecto a los objetivos específicos; determinar la relación que existe entre Kahoot y la hipertextualidad de la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022. Determinar la relación que existe entre Kahoot y la interactividad de la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022. Determinar la relación que existe entre Kahoot y la multimedialidad de la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022.

De la misma manera, se plantea la siguiente hipótesis general: H1 existe relación entre Kahoot y la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho – Chosica, 2022. Por otro lado, H0 no existe relación entre Kahoot y la comunicación digital en docentes y estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro Lurigancho, Chosica, 2022.

En cuanto a hipótesis específicas se tiene: H1 existe relación entre Kahoot y la hipertextualidad de la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho – Chosica, 2022; en este sentido H0 no existe relación entre Kahoot y la hipertextualidad de la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho – Chosica, 2022. H2 existe relación entre Kahoot y la interactividad de la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho – Chosica, 2022; H0 no existe relación entre Kahoot y la interactividad de la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho – Chosica, 2022. H3 existe relación entre Kahoot y la multimedialidad de la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho – Chosica, 2022. Asimismo, H0 no existe relación entre Kahoot y la multimedialidad de la comunicación digital en

estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho – Chosica, 2022.

II. MARCO TEÓRICO

Al efectuar una indagación con respecto a las categorías del presente trabajo se hallaron los siguientes estudios a nivel internacional como nacional: A nivel nacional, un estudio en Arequipa realizado por Huamán (2021), planteó determinar el nivel de influencia de Kahoot en los estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Nueva Juventud de Santa Rita de Siguan; investigación cuantitativa. Los resultados demuestran que Kahoot es una herramienta interactiva que motiva el interés de los alumnos en participar en las clases, gracias a la gamificación. El estudio concluye que el aplicativo Kahoot influye en la motivación de los estudiantes, destacando el interés por desarrollar actividades académicas utilizando las herramientas digitales que proporciona la plataforma. El aporte es que deben determinar los beneficios que otorga la plataforma para los docentes.

Peña (2020), en un estudio realizado para la Universidad San Martín de Porres, expuso como objetivo, determinar la relación que existe entre el uso de Kahoot como herramienta virtual en el aprendizaje de la robótica en los estudiantes de Mecatrónica del Instituto de Investigación y Desarrollo de Administración y Tecnología; investigación descriptiva-correlacional. Asimismo, los resultados determinan a Kahoot como una herramienta virtual. Se concluye que el uso de la plataforma Kahoot se vincula considerablemente con el aprendizaje interactivo del curso de mecatrónica. El aporte es considerar las herramientas que ofrece la plataforma.

Álvarez (2019), propuso determinar la relación que existe entre las actitudes y la motivación hacia el Kahoot y el rendimiento académico de xii estudiantes de pregrado de una universidad privada de Lima; investigación cuantitativa. Los resultados demuestran que los estudiantes reconocen a Kahoot como una herramienta virtual útil para su desempeño académico. Por otro lado, se concluye que existe una correlación eficaz en medio de las actitudes y la motivación hacia Kahoot, de estudiantes de pregrado de una universidad privada de Lima.

Otro estudio realizado para la Universidad San Ignacio de Loyola, Córdova (2020), planteó como objetivo de estudio, determinar el nivel de satisfacción de la aplicación del programa Kahoot en el área de matemática en estudiantes de segundo grado de secundaria de la institución educativa Los Educadores de San Luis, Lima; investigación cuantitativa. Los resultados demuestran que los estudiantes optan por utilizar Kahoot por la motivación y práctica en su formación académica, debido a que les brinda la oportunidad de reforzar conocimientos a través de la tecnología. El estudio concluye que, pese a los beneficios, existen deficiencias en el aspecto técnico, acerca de la cobertura de la red y la carencia de equipos tecnológicos en el aula. El aporte es que deben establecer qué tipo de herramientas comunicacionales brinda esta plataforma virtual que la convierte en efectiva para los estudiantes.

Salazar (2020), planteó como objetivo aplicar la gamificación Kahoot para el fortalecimiento de la asignatura lengua castellana en las estudiantes del grado 6º del Colegio de La Inmaculada en Medellín – Antioquia. Los resultados indican que, las docentes destacaron el interés, gusto y concentración que manifestaron las estudiantes en el instante que jugaban y demostraban sus logros obtenidos con cada una de las preguntas planteadas en el kahoot. Por su parte, los resultados de la encuesta de las estudiantes arrojaron que el 100% les agradó la clase porque, se implementaron estrategias gamificadas, divertidas, fáciles y didácticas. En conclusión, la gamificación Kahoot evidentemente fue una herramienta innovadora y original tanto para las estudiantes como para las docentes, dado a las múltiples probabilidades que presenta para afianzar conocimientos, para ofrecer otras maneras divertidas de aprender y para brindar entornos de aprendizajes distintos a los tradicionales.

Maraza et al. (2019) plantearon como objetivo evaluar la influencia de las herramientas de gamificación online como Kahoot y Quizizz en el proceso de retroalimentación de aprendizajes de los estudiantes de la asignatura de Tecnología Educativa. Los resultados demuestran que, pese a la afinidad de las plataformas, mediante Quizizz los alumnos presentan una respuesta positiva a retroalimentar los conocimientos a comparación de Kahoot evidenciado por el

medio de aspectos de software, impide una óptima retroalimentación de aprendizajes.

Los autores concluyeron que la herramienta digital kahoot, brinda una retroalimentación útil para el alumnado. Con un lenguaje fácil de comprender y una interfaz dinámica logrando que los alumnos puedan tener una motivación para lograr mejores calificaciones, asimismo de enfocar mejor su concentración en las fases de la evaluación.

Rodríguez et al. (2021) propusieron desarrollar la competencia lectora en estudiantes de grado tercero de la institución educativa Gustavo Rojas Pinilla de la ciudad de Tunja mediante el uso de secuencias didácticas elaboradas desde el enfoque comunicativo mediadas por Recursos Educativos Digitales diseñadas en las aplicaciones wix, ardora mobbyt, kahoot. Los resultados demuestran que debería ejecutarse desde el principio de la etapa escolar, debido a que la respuesta lograda ha sido de satisfacción por parte los infantes. Concluyen que las diferentes aplicaciones y programas que nos brinda la tecnología pueden emplearse para apoyar el proceso escolar de los estudiantes de todos los grados, edades e instituciones educativas, permitiendo que los niños se involucren y desarrollen sus potenciales.

Segura et al. (2019) plantearon como objetivo, la evaluación de las prestaciones de Kahoot para la evaluación continua, así como la contribución de esta herramienta para mejorar la motivación, el aprendizaje y el rendimiento de los alumnos en las técnicas de toma de decisiones empresariales. Los resultados evidencian que gran parte de los estudiantes consideran que es entretenido, que representa una buena herramienta para practicar conceptos. También, incrementa la intervención durante las clases y aporta una retroalimentación inmediata tanto al alumno como al docente. En conclusión, gran parte de los alumnos señalan que es entretenido y que la plataforma es buena para repasar conceptos porque incrementa la intervención en las sesiones.

Hoyo (2017), planteó como objetivo comprobar si a través de un cuestionario Kahoot se pueden detectar una serie de errores tipo en una evaluación en estudiantes de primer grado de secundaria en la IES Aurantia, Almería;

investigación cuantitativa. Los resultados demuestran que Kahoot puede emplearse como instrumento de soporte al educador para reconocer, en este asunto en concreto, errores tipo. El autor concluyó que Kahoot ejerce evidentemente como ayuda al profesor, debido a que los datos proporcionados son fundamentales ya que no solo señalan el nivel del grupo, sino que además contribuye información interesante referente a los errores de los estudiantes, información que será útil para reforzar algunos conocimientos.

Dado el contexto, existen teorías relacionadas a la investigación que evidencian el uso de Kahoot como recurso digital y su relación con la comunicación digital. La teoría de la conectividad de George Siemens (2004), se relaciona con la investigación porque permite conocer las nuevas tecnologías y espacios creados para comunicarnos, reforzar conocimientos y habilidades en un entorno digital. Asimismo, provee una mirada de la importancia de utilizar herramientas digitales en estudiantes y docentes para tener acceso a ideas y conceptos de otras partes del mundo.

El estudio sobre el uso de la tecnología a través de redes de conocimiento, el surgimiento de las redes sociales y las fuentes de información permite a los usuarios conectarse en la era digital. Con el tiempo se han desarrollado alternativas digitales que a la actualidad permite a cualquier persona enriquecer sus conocimientos a través de Internet. La aparición de espacios virtuales mejora la condición de las personas para comunicarse de forma activa, participativa y creativa a través de herramientas tecnológicas, construyendo nuevos conocimientos (Velásquez et al.,2021).

Manuel Castells con la Teoría de la sociedad de red (1998), señala que la tecnología ha convertido más interactiva la manera tradicional de comunicarnos. A medida que los estudiantes y docentes aprendan a utilizar los recursos digitales fortalecerán nuevos conocimientos a través de la multimedialidad como videos, imágenes, sonidos.

La introducción de la tecnología a la sociedad ha evolucionado y mejorado el desempeño de las personas en el ámbito educativo, laboral o en las actividades cotidianas. Por lo tanto, la comunicación no solo se da a través de los medios

tradicionales, sino también los usuarios pueden crear, reunir y transmitir información utilizando herramientas digitales (Fundación Gabo, 2019).

La teoría de la aldea global (1964) de Marshall McLuhan, sugiere que todos los avances en la sociedad se deben a cómo las nuevas tecnologías alteraron la forma de cómo nos comunicamos e interrelacionamos con otras personas. Actualmente la gente se puede enterar de manera inmediata de lo que sucede en cualquier lugar, gracias a la televisión, la internet y otros medios. El surgimiento de internet es la realización más clara del planteamiento de McLuhan referente a la aldea global, puesto que a través de la red se pueden desarrollar todo tipo de acciones interactivas (Escobar, 2018). De igual modo, resalta cómo las nuevas tecnologías brindaron herramientas digitales que permiten superar fronteras en la comunicación y como estas favorecen a los alumnos y profesores para que la educación sea más didáctica.

Para la presentación de investigación se dieron enfoques conceptuales para la percepción del tema propuesto.

La herramienta online Kahoot promueve la participación y comunicación en el transcurso de las clases mediante evaluaciones interactivas de una forma motivadora. Su principal particularidad es la creación de cuestionarios, encuestas y discusiones, rápidas y de fácil acceso. Los cuestionarios en Kahoot se fundamentan en el tiempo invertido para las respuestas, como en la precisión, basándose en la ludificación, que involucra el uso de estrategias, para transmitir mensajes y contenidos por medio de una experiencia lúdica que promueva la motivación (Pedrana et al., 2017).

Se infiere que, Kahoot es una plataforma que comprende un nuevo método de comunicación por medio de las herramientas digitales, la multimedialidad, la hipertextualidad y la interactividad. El uso de los recursos digitales es una experiencia de intercambio de información instantánea.

El uso de Kahoot se define como una propuesta, creativa, participativa e interactiva para los docentes y estudiantes en un ambiente digital. La capacidad para envolver y amplificar la vida, mantuvo a los usuarios motivados y activos con

la plataforma. Debido a que, les permite procesar la información, explorando un nuevo espacio digital (Barredo et al., 2019).

La gamificación es integrar elementos del juego al aula, utilizando un instrumento metodológico de soporte al profesor para incentivar a los alumnos para que su aprendizaje sea significativo y exitoso (Rojas et al., 2021). Esta técnica beneficia a la enseñanza mediante el desarrollo de pequeñas tareas con un sistema para resolver y aprender de manera divertida.

El diseño, es el producto final de un procedimiento que busca un resultado adecuado para una problemática en especial que refleje un aspecto estético. Para efectuar un diseño notable en la gamificación es imprescindible emplear distintos métodos para que el juego luzca un diseño único que lo haga atractivo e incluso en ocasiones, adictivo, a fin de promover el aprendizaje y resolver problemas.

De acuerdo a Garcia et al. (2018) diseñar e implementar una nueva metodología, provoca una mejora en el rendimiento académico y emocional. Aplicar correctamente la gamificación dependerá de un destacado diseño para motivar a las personas mediante una experiencia satisfactoria.

La dinámica, es parte fundamental en la gamificación debido a que se ubica entre las reglas del juego y la experiencia del estudiante. Las personas tienen necesidades e inquietudes que les generan motivación como; deseo de recompensa, de competencia, entre otros. Por lo tanto, utilizar dinámicas propias del juego ayuda no solo a enfrentar la clásica desmotivación del alumnado, sino que también de comportar una incitación al aprendizaje y estudio continuo supone un feedback significativo en la figura del maestro (Bergas, 2021). La dinámica en el juego responde a las necesidades de las plataformas de gamificación.

El uso de elementos fomenta la diversión y la emoción mediante incentivos que promuevan la competencia en el usuario como, premios tangibles por rendimiento, esto deriva a un mayor compromiso y diversión del estudiante. Influye en el pensamiento y comportamiento del participante a través de estímulos en forma de retos y recompensas (Contreras, 2018). Sin embargo, esta forma de aprendizaje no debe sustituir la buena enseñanza, los elementos lúdicos deben

cumplir con los objetivos de un sistema gamificado, así como la experiencia educativa de los alumnos.

El feedback es esencial para que los juegos o las redes sociales sean adictivas, esto se debe a la evaluación del desempeño de los usuarios. En una herramienta gamificada, la retroalimentación es inmediata, ya sea con mensajes automáticos de recompensas, o sensación de progreso. El uso de este mecanismo es instantáneo entre el educador y el alumnado. De esta manera, permite al profesorado ahorrar tiempo para invertirlo en extender la información, comentar, preguntar, generar debates o intercambiar opiniones (Del Ojo, 2020). Es un componente de posición y de reconocimiento de las actividades realizadas, de modo que se logra aumentar la motivación de quien lo recibe.

La motivación proporciona un sentimiento de recompensa en forma de puntos que estimulan a los usuarios en este sistema lúdico que resulta ser un motivador eficaz. El anhelo de educarse es algo que se puede obtener empleando distintas estrategias que provoquen motivación en el estudiante (Rojas et al., 2021). Se refiere a la realización de algo por deseo propio, este tipo de motivación consiste en la necesidad de ningún incentivo externo. Se consiguen recompensas íntimas como independencia, amor propio, confianza entre otros.

La motivación intrínseca estimula a realizar actividades sin ningún propósito, y nace en el propio individuo (Sáez, 2018). Un buen estado de ánimo junto a la motivación intrínseca multiplicaría las posibilidades de obtener excelentes resultados en objetivos trazados.

La motivación extrínseca implica recompensas como el salario y promociones con pagos mayores, es pertinente que los colaboradores y toda una organización se sientan debidamente motivados (Esquivas, 2018). Es la inclinación de desarrollar una acción con la finalidad de adquirir algo a cambio como dinero, alimentación o cualquier otra forma retribución. No obstante, las recompensas externas, en muchos casos no incrementan la motivación. Es un instrumento atractivo al momento de comenzar una actividad que nunca se hubiera realizado sin un incentivo.

La tecnología ha permitido romper barreras comunicacionales y hoy en día permite a millones de personas comunicarse con un lenguaje digital colaborativo e interactivo, el cual se da a través de una red globalizada, con el uso de dispositivos tecnológicos como: celular, laptop, una tablet, entre otros. La comunicación digital, comprende una nueva forma de compartir mensajes e información en tiempo real, mediante herramientas comunicativas, basadas en un formato digital (Gutiérrez, 2019).

Se comprende que la comunicación digital ofrece nuevos retos comunicativos en el escenario de la virtualidad. La comunicación digital compromete el cambio de información en los participantes de la comunicación en un entorno digital (Belonovskaya et al., 2020). Asimismo, encontramos dimensiones fundamentales para el desarrollo de la comunicación en un marco digital, como: la hipertextualidad, multimedialidad e interactividad.

La hipertextualidad, es definida como un sistema textual no secuencial, asociada a nodos o enlaces que complementan el contenido de un tema a profundizar (Gutiérrez, 2019). Es el elemento principal del lenguaje, el cual se expresa mediante la expansión de la información por enlaces, siendo un elemento importante para la interacción entre personas (Amarocho et al., 2019). Representa la oportunidad de contrastar información de diferentes páginas, redes sociales, sitios web, etc. y convertir la lectura en más enriquecedora, debido a que se construye un mejor instrumento de aprendizaje a través de los signos y textos.

La comunicación se produce en cualquier momento y espacio, en algunos casos puede transmitir mensajes como también agregar información. Partiendo de esta premisa, la comunicación digital parte de un sistema de signos verbales y no verbales integrados en un medio. ´

El sistema de signos en la comunicación digital se enfoca en la representación del significado semiótico de la información plasmada en el texto (Gutiérrez, 2019). Asimismo, es el espacio tecnológico quien también produce un contexto comunicativo de signos no verbales como; la imagen, sonidos, muecas, etc.

El texto es otro de los elementos importantes para lograr una comunicación digital efectiva, entre el emisor y el receptor. Siendo, la forma en la que se articula la estructura del texto, esencial para el análisis del mensaje o información que se busca transmitir en un medio digital (Gutiérrez, 2019). Un texto breve produce un mayor porcentaje de interactividad entre los lectores, al incorporar otros elementos como imágenes o videos adjuntos. Algunas referencias de textos breves son los post, mensajes de voz en WhatsApp, un correo o un comentario a través de redes sociales (Vela, 2020). La elaboración de un texto debe ser coherente y conciso, asimismo, no debe generar dificultad para su comprensión o lectura, garantizando que el mensaje se transmita adecuadamente.

En medio de la virtualidad, la interactividad se enfoca en la conexión producida por los usuarios de medios digitales. La participación continua de las personas que utilizan plataformas virtuales los sumerge en una experiencia comunicativa. Desde su esencia comunicativa, nace de la tecnología y lo multimedia. De esta manera, provoca una conexión entre el emisor y receptor por medio del lenguaje (Gutiérrez, 2019).

Para Montalva (2020), la interactividad en la comunicación digital favorece la interacción entre los usuarios de la tecnología, debido a que permite diseñar, cambiar y compartir contenido a su propio ritmo. Este elemento puede presentarse de persona - persona o sujeto - aparato tecnológico. Cabe mencionar, que hay indicadores propios de la interactividad como: la comunicación interpersonal y las hipermediaciones.

La comunicación interpersonal, es el proceso donde intervienen elementos que interactúan entre sí para hacer efectivo la comunicación. La comunicación interpersonal, se da mediante la interacción entre dos o más personas. Es el intercambio de información, que se concibe mediante un diálogo, postura o también un gesto. Reforzando lo antes mencionado, algunos elementos que plantea la comunicación interpersonal son los siguientes: el emisor y destinatario, los transmisores y receptores, los mensajes y canales, y por último el significado y retroalimentación (Cuno, 2017).

Las hipermediaciones son procesos de intercambio, construcción y consumo de información con la intervención de personas, medios y lenguajes en un escenario digital. Las hipermediaciones son esenciales para conocer las nuevas configuraciones y la relación de las personas con la tecnología que carecen la radio, televisión, periódicos, etc. (Gutierrez, 2019). Son factores de la comunicación digital y puede variar según el entorno sociocultural y tipo de tecnología que utiliza cada usuario. Por lo tanto, se divide en: hipermediaciones sociales y las hipermediaciones de consumo (Ulloa, 2019). Cumplen un rol importante en los medios digitales y posee elementos que relevantes en el ejercicio comunicacional.

La multimedialidad se hace presente en el proceso comunicativo propio de la tecnología, con una propuesta atractiva desde la construcción del mensaje con el apoyo de recursos digitales. La multimedialidad ha evolucionado la comunicación gracias a la digitalización, logrando que contenidos como: imágenes, vídeos y sonidos se difundan a través de diversos medios y formatos (Gutierrez, 2019). De la misma manera, para Chiavetta et al. (2020) el contenido que expresa la multimedialidad, combina elementos como el video, imagen, texto y sonido.

De acuerdo al párrafo anterior, el resultado de incorporar recursos multimedia en apps, páginas web u otros medios, hace posible la interacción entre los sujetos y aporta una experiencia comunicacional más enriquecedora (Alonso, 2021). Por lo tanto, conocer y experimentar a través de cualquier contenido multimedia, es una propuesta comunicativa interesante para el medio digital.

El contenido que se observa a través de los dispositivos tecnológicos presenta una gran cantidad de imágenes que aproxima al usuario de cualquier plataforma web a una realidad visual -masiva. La imagen en la era digital es un elemento activo de la comunicación, con el poder de relacionar intersubjetivamente a las personas mediante las redes sociales, aplicaciones, páginas web, etc. (Caldera, 2020). Para establecer un sistema de comunicación en la era tecnológica, ante el poco uso del lenguaje hablado, la representación en imágenes es la estrategia ideal para comunicar o transmitir un mensaje gráficamente (Díaz et al., 2018). La imagen sumerge al usuario en un mundo de información, indagación e interpretación del gráfico, con el fin de encontrar el mensaje comunicacional.

El vídeo es el resultado multimedia que integra, imagen, texto y sonido en un formato digital. Las múltiples herramientas que ofrece la tecnología facilitan el diseño de videos interactivos online. Además, su uso puede ser aplicado para informar, reforzar conocimientos o entretener a los usuarios (Zambrano et al., 2017). Es un recurso multimedia que puede ser creado por cualquier persona y difundido en internet. Su finalidad puede ser académica o de entretenimiento, pero la esencia en su diseño es que define el mensaje final a través de una secuencia visual.

El sonido, es denominada como onda sonora que se propaga a raíz de vibraciones y que se transmiten por el aire u otro espacio. Es un elemento que se interrelaciona con la música y el ruido. Asimismo, ocupa un papel relevante en la tecnología, debido a que requiere de la comprensión de espacios sonoros (Miranda, 2020). Por lo tanto, es un factor importante para complementar cualquier tipo de contenido digital siempre y cuando se utilice de manera adecuada, según el espacio y contexto.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Tipo de investigación: aplicada

La investigación de tipo aplicada, trata de emplear el conocimiento existente con la metodología apropiada hacia un objetivo específico, que suele estar relacionado con la resolución de un problema práctico. (Marotti de Mello y Wood Jr, 2019). Cabe mencionar que, esta investigación se origina de un marco teórico, incrementando los conocimientos científicos sin ser necesario contrastarlos con aspectos prácticos y su finalidad es resolver el problema planteado.

3.1.2. Diseño de investigación:

Es una investigación no experimental - transversal, debido a que se basa en la observación de las variables para su análisis respectivo, no se manipulan las variables y se analiza cifras de variables recolectadas en un tiempo determinado sobre la población seleccionada. De la misma manera al ser una investigación transversal las medidas no se repiten y el investigador no interviene en el proceso

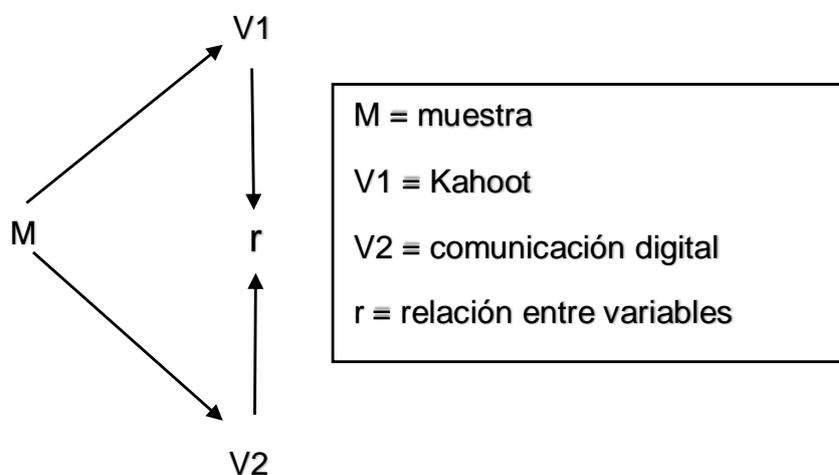
(Ochoa y Yunkor, 2020).

El nivel de investigación es correlacional. Para complementar la información, Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) manifiestan que, el nivel correlacional mide la relación entre variables o dimensiones desde un enfoque cuantitativo.

Según su enfoque se calificaría de tipo cuantitativa, puesto que será preciso efectuar una recopilación de datos cuantificables, que luego serán evaluados para la medición de variables de estudio. En este sentido, este tipo de investigación presenta fenómenos cuantificables mediante técnicas estadísticas, recojo de datos y la recolección de resultados para su procesamiento, análisis e interpretación (Sánchez, 2018).

Figura 1

Esquema de nivel correlacional entre la variable 1 Kahoot y variable 2 comunicación digital.



3.2. Variables y operacionalización

Variable 1: Kahoot

- Definición conceptual

Kahoot es instintivo en su manera de trabajar y poseer facilidades de acceso en distintos dispositivos. Genera el incremento de motivación de los estudiantes que reciben sus clases usando este mecanismo, así expresan los maestros que han utilizado la herramienta; no importa la edad o tipo de asignatura (Rojas et al., 2021).

Para Wang y Tahir (2020) es una herramienta que a través de los medios audiovisuales y el juego potencia la motivación, la interacción y la concentración en el aprendizaje.

- **Definición operacional**

La variable Kahoot, se medirá en función a la gamificación y motivación.

- **Indicadores**

Diseño, dinámica, elementos, retroalimentación, motivación intrínseca y motivación extrínseca.

- **Escala de medición**

Escala de Likert - tipo ordinal.

Según Reguant, et al., "La escala tipo ordinal nos permite establecer relaciones de "mayor que", "menor que" o "igual", presentando un orden numérico basado en la posición de los elementos" (2018). En la variable ordinal existe un orden claro en los datos. Por ejemplo, las escalas ordinales se ven en preguntas que exigen calificaciones de calidad, acuerdo, situación económica, etc. (Mishra et al., 2018).

Los ítems y numeración asignada son: totalmente en desacuerdo (1), En desacuerdo (2), Indiferente o neutro (3), De acuerdo (4) y, por último, totalmente de acuerdo (5).

Variable 2: Comunicación digital

- **Definición conceptual**

La comunicación digital se concibe en la manera de comunicarnos con el uso de la tecnología, una estructura comunicacional basada en el lenguaje digital, cuyo flujo de información se realiza a través del internet, redes sociales u otros espacios diseñados para la virtualidad (Gutiérrez et al., 2019).

- **Definición operacional**

La variable comunicación digital, se medirá en función a la hipertextualidad, interactividad y multimedialidad.

- **Indicadores**

Signos, texto, comunicación interpersonal, hipermediaciones, imágenes. videos y sonidos.

- **Escala de medición**

Se utilizó la escala de Likert - tipo ordinal. Los ítems y numeración asignada son: totalmente en desacuerdo (1), En desacuerdo (2), Indiferente o neutro (3), De acuerdo (4) y por último, totalmente de acuerdo (5).

3.3. Población

De acuerdo a la autora Robles, la población se define como el objeto de estudio de la investigación (2019). En este sentido, la población estuvo conformada por 54 estudiantes, hombres y mujeres entre 11 a 17 años.

- **Criterios de inclusión:** alumnos de 1º a 5º de secundaria.
- **Criterios de exclusión:** estudiantes de inicial y primaria, finalmente aquellos que fueron matriculados posteriormente a la aplicación de la encuesta.

De la misma manera, se seleccionó a la población de 8 docentes entre mujeres y hombres, con especialidad en materias como: matemática, ciencia y ambiente, ciencias sociales, inglés y comunicación.

- **Criterios de inclusión:** docentes en actividad laboral dentro de la institución educativa, del nivel secundario.
- **Criterios de exclusión:** profesores de inicial o primaria.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica: la encuesta

Se diseñó para cada población de estudio (estudiantes y docentes). Según Fera et al. (2020), considera que la encuesta es una de las técnicas más usadas para la recopilación de información.

Instrumento de recolección de datos: cuestionario

Al tener 2 poblaciones de estudios se elaboraron 2 cuestionarios, 1 estuvo dirigido a estudiantes y el otro para los docentes. Cada uno de ellos cuenta con 18 ítems, que responden a la matriz de consistencia y operacionalización.

Validez

Un instrumento es válido cuando cumple con los criterios de medición que exponen las variables (Posso y Bertheau, 2020). Para conocer la validez del estudio se requirió de la validación de juicio de 3 expertos. La estructura planteó un análisis cuantitativo, 1 cuestionario por población de estudio (docentes y estudiantes), cuyos ítems fueron distribuidos según las dimensiones e indicadores. Cada uno de los profesionales a cargo de validar el instrumento, son expertos en la rama de la comunicación. De esta manera, excluyeron los ítems que no cumplían con el propósito de la investigación y se reformuló el cuestionario en base a las observaciones

Confiabilidad

Citando a Medina y Verdejo, la confiabilidad es la precisión de las valoraciones o de la información obtenida con un instrumento gestionado en distintas ocasiones (2020). De acuerdo a Kamper, la confiabilidad comprueba que una medición está libre de errores (2019). Una vez obtenida la teoría, para validar la confiabilidad se ejecutó una prueba piloto a 25 alumnos y 25 profesores de secundaria de otros colegios del distrito de Ate. Para el análisis de datos se necesitaron del Alfa de Cronbach, con el software IBM SPSS Statistics V.22, alcanzando la magnitud necesaria para continuar con el siguiente paso de la investigación.

Tabla 1*Validación de instrumento - juicio de expertos*

<i>Tabla 2</i>		Kahoot			Condición final
<i>Escala de valores para confiabilidad</i>		Pertinencia	Relevancia	Claridad	
Experto	Rangos	Magnitud			
	0,81 a 1,00	Muy alta			
Mg. Chávez Ramos, Luis Alberto	0,61 a 0,80	Alta	SI	SI	Aplicable
Mg. Mogollón Cruz, Yvy E	0,41 a 0,60	Moderada	SI	SI	Aplicable
Dr. Vásquez Villacorta, Jc Armando	0,21 a 0,40	Baja	SI	SI	Aplicable
	0,01 a 0,20	Muy baja			

Experto	Comunicación digital			Condición final
	Pertinencia	Relevancia	Claridad	
Mg. Chávez Ramos, Luis Alberto	SI	SI	SI	Aplicable
Mg. Mogollón Cruz, Yvy Elizabeth	SI	SI	SI	Aplicable
Dr. Vásquez Villacorta, Jorge Armando	SI	SI	SI	Aplicable

*Nota: Santos (2017, p. 7).***Tabla 3***Confiabilidad variable 1: Kahoot*

Alfa de Cronbach	Nº de elementos
.892	6

Nota: Cuestionario aplicado a estudiantes

El resultado de la variable 1, cuyo cuestionario fue aplicado a los estudiantes, obtuvo una confiabilidad muy alta de 0,892 correspondiente a Kahoot, siendo el instrumento confiable para la investigación.

Tabla 4

Confiabilidad variable 2: Comunicación digital

Alfa de Cronbach	Nº de elementos
0.918	12

Nota: Cuestionario aplicado a estudiantes

En este caso el cuestionario en estudiantes obtuvo como resultado un grado de confiabilidad muy alta de 0,918 para la variable: Comunicación digital. De este modo, el instrumento es válido para el estudio.

Tabla 5

Confiabilidad variable 1: Kahoot

Alfa de Cronbach	Nº de elementos
. 657	6

Nota: Cuestionario aplicado a docentes

El Alfa de Cronbach de la población de estudio docentes, obtuvo un grado de confiabilidad alta de 0,657 correspondiente a la variable 1 Kahoot.

Tabla 6

Confiabilidad variable 2: Comunicación digital

Alfa de Cronbach	Nº de elementos
0.766	12

Nota: Cuestionario aplicado a docentes

Para la variable 2: comunicación digital en docentes se alcanzó una confiabilidad alta de 0,766. Es apta para ser utilizada en la investigación.

3.5. Procedimientos

Para la recolección de información, se inició con la búsqueda de artículos científicos, tesis y revistas indexadas que guarden relación con el tema de investigación. Posteriormente, se elaboró la matriz de consistencia y operacionalización donde se planteó las variables, dimensiones, indicadores y sub-indicadores. Con respecto a la elaboración del cuestionario, como existió 2 poblaciones, se empleó 1 cuestionario para estudiantes y otro para docentes, con 18 ítems que fueron formulados para cada variable, la escala de medición seleccionada fue Likert y se empleó Google formularios. Para la tabulación se requirió del programa de Microsoft Excel y para el análisis de datos IBM SPSS Statistics V.22.

De acuerdo al cumplimiento de las normas establecidas por el Comité de ética de la Universidad César Vallejo, luego de la revisión del título de investigación se presentó a la Coordinadora de la Institución Educativa Particular “Divino San Pedro”, la Lic. Orihuela León Marisol Dolores, el compromiso informado. Documento que posee: la información, comprensión y voluntariedad.

Asimismo, con el objetivo de asegurar que la información sea apropiada para la investigación, el documento presentado a la Institución Educativa Particular Divino San Pedro deberá incluir; procedimientos, objetivos y riesgos y beneficios. Por otro lado, existe la oportunidad que los investigadores puedan realizar preguntas o entrevistas referentes al tema propuesto, a las personas autorizadas dentro del colegio. La comprensión, toda información presentada al colegio será declarada a tiempo, de manera concisa y organizada, asegurando, que las personas reconozcan la información y participen sin dificultad.

La voluntad, la Dirección del Centro Educativo Particular Divino San Pedro a cargo de la Lic. Marisol Orihuela, aprobó el desarrollo del estudio, concediendo de manera voluntaria, el acceso a la información necesaria.

3.6. Métodos de análisis de datos

El análisis de datos incluyó dos tipos de estudios: descriptivo e inferencial. El nivel de investigación descriptivo está diseñado para describir la distribución de una o más variables (Aggarwal y Ranganathan, 2019). Se analizó de manera descriptiva cada variable y sus resultados de los instrumentos de los encuestados se presentó de forma estructurada por indicador, se trasladaron los datos obtenidos a las tablas de frecuencia y se describieron los resultados. El análisis inferencial sirve para indagar las diferencias entre grupos y las relaciones entre variables (Guetterman, 2019). Se midió a través de los niveles: bueno, regular y malo.

El siguiente paso fue encontrar la correlación entre las variables y dimensiones de estudio, por lo cual se empleó para la población estudiantes a Spearman y para los docentes a Pearson, que fueron utilizadas para aceptar o rechazar las hipótesis, realizar el contraste de la discusión y las conclusiones.

3.7. Aspectos éticos

Los principios éticos de Belmont, son tres y permiten entender los problemas éticos relacionados a la investigación científica. Estos son: **El respeto a las personas**, que incorpora el trato a los profesores y alumnos de la Institución Educativa Privada Divino San Pedro, como agentes autónomos, con el derecho a

la protección, respetando sus opiniones y libertad de actuar basándose en sus criterios.

La beneficencia ocupa un rol importante, debido a que ayudará a los docentes y estudiantes a implementar una mejor estrategia de comunicación digital, involucrando la plataforma virtual Kahoot de manera divertida y proactiva.

La justicia, se respetó las costumbres, raza, religión e ideas expuestas por los estudiantes y docentes. Asimismo, no se excluyó a los individuos por motivos relacionados al nivel social o económico.

V. RESULTADOS

Estadística descriptiva

Para medir la escala de “bueno, regular y malo” se utilizó el siguiente cuadro:

Tabla 7

Escala estadística

Escala	Rango
Bueno	60-90
Regular	30-59
Malo	0-29

Objetivo general:

Establecer la relación que existe entre Kahoot y la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022.

Tabla 8

Estadística descriptiva para las variables Kahoot y comunicación digital

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Malo	1	1,9	1,9	1,9
	Regular	12	22,2	22,2	24,1
	Bueno	41	75,9	75,9	100,0
	Total	54	100,0	100,0	

Nota: Cuestionario aplicado a estudiantes

Interpretación: La tabla muestra que el 75.9%, eligieron como bueno la relación entre Kahoot y la comunicación digital, el cual alcanza un nivel de alto en el rango de (60-90) porque consideran que ayuda a incrementar la participación dentro del aula. Por otro lado, un 22.2% optó por un nivel regular en el rango de (30-59), debido que, la herramienta Kahoot ha mejorado su nivel de interacción con los docentes y ha logrado una comunicación más eficaz e instantánea con los compañeros en aula, este resultado se obtuvo por la implementación de los recursos digitales en hora de clases. Sin embargo, el 1.9% de los estudiantes indican que existe un nivel malo en el rango de (0-29), debido a que, precisamente porque no cuentan con un dispositivo móvil, por lo tanto, desconocen del uso de las herramientas digitales.

Objetivo específico 1:

Determinar la relación que existe entre Kahoot y la hipertextualidad de la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución

Tabla 9

Estadística descriptiva de los estudiantes para las variable Kahoot y dimensión hipertextualidad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Malo	2	3,7	3,7	3,7
	Regular	48	88,9	88,9	92,6
	Bueno	4	7,4	7,4	100,0
	Total	54	100,0	100,0	

Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022.

Interpretación: Según la tabla al 100%, se verifica que 54 estudiantes indican que el nivel de aceptación de la hipertextualidad es de 88.9% que corresponde a regular en el rango de (30-59) debido a que, si el texto no está bien estructurado, el usuario se puede desorientar. Existe un 4% que indican que es bueno en el rango de (60-90), porque consideran que el uso del signo no verbal es más interactivo, además prefieren comunicarse por internet mediante un texto corto y sencillo. Mientras que un 8% de estudiantes lo consideran malo en el rango de (0-29), esto por las dificultades que se puede presentar al momento de reconocer o identificar los signos no verbales y enlazar los textos.

Objetivo específico 2:

Determinar la relación que existe entre Kahoot y la interactividad de la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución

Tabla 10

Estadística descriptiva para la variable Kahoot y la dimensión interactividad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	10	18,5	18,5	18,5
	Bueno	44	81,5	81,5	100,0
	Total	54	100,0	100,0	

Educativa Particular Divino San Pedro Lurigancho - Chosica, 2022.

Interpretación: Según la tabla en lo que respecta el nivel de aceptación de la interactividad, obtuvo un 81.5% de alumnos que lo consideran como bueno en el rango de (60-90), debido a que, prefieren interactuar con otras personas por internet, asimismo consideran que es más práctico intercambiar documentos de manera virtual. Con un porcentaje menor de 18.5%, el estudiante lo considera regular, en el rango de (30-59) por la limitación en la interacción física.

Objetivo específico 3:

Determinar la relación que existe entre Kahoot y la multimedialidad de la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro Lurigancho - Chosica, 2022.

Tabla 11

Estadística descriptiva para la variable Kahoot y la dimensión multimedialidad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	21	38,9	38,9	38,9
	Bueno	33	61,1	61,1	100,0
	Total	54	100,0	100,0	

Interpretación: Los resultados muestran que el 61.1%, eligieron como bueno en el rango de (60-90), la multimedialidad, porque entienden mejor un mensaje a través de una imagen o video, además consideran que es importante tener una buena calidad de audio para el desarrollo de las clases virtuales. Un porcentaje menor del 38.9% indica que es regular en el rango de (30-59) debido a que, funciona como motivador, sin embargo, utilizar la multimedialidad en exceso puede generar adicción y desconcentración.

Objetivo general:

Establecer la relación que existe entre Kahoot y la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022.

Tabla 12

Estadística descriptiva de los docentes para las variables Kahoot y comunicación digital

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	2	25.0	25.0	25.0
	Bueno	6	75.0	75.0	100.0
	Total	8	100.0	100.0	

Interpretación: El 75% de docentes eligieron como bueno la relación entre Kahoot y la comunicación digital, el cual alcanza un nivel alto en el rango de (60-90) ya que estiman que el formato y la dinámica de esta herramienta favorece en la interacción que tienen con sus alumnos. Existe un porcentaje de 25% que indica el nivel como regular en el rango de (0-29) puesto que estiman que la herramienta Kahoot es interesante como método de evaluación dentro del aula.

Objetivo específico 1:

Determinar la relación que existe entre Kahoot y la hipertextualidad de la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022.

Tabla 13

Estadística descriptiva para las variable Kahoot y la dimensión hipertextualidad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	1	12.5	12.5	12.5
	Bueno	7	87.5	87.5	100.0
	Total	8	100.0	100.0	

Interpretación: Según la tabla al 100%, se verifica que 8 encuestados indican que el nivel de aceptación de la hipertextualidad es de 87.5% que corresponde a bueno en el rango de (60-90) porque consideran que al enviar un mensaje por whatsapp u otro canal, el texto debe ser breve y preciso. Un pequeño número de 12.5% indica que es regular en el rango de (30-59) debido a que, si el texto no está bien planteado, el estudiante se puede distraer en la sesión de la clase.

Objetivo específico 2:

Determinar la relación que existe entre Kahoot y la interactividad de la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro Lurigancho - Chosica, 2022.

Tabla 14

Estadística descriptiva para las variable Kahoot y la dimensión interactividad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	1	12.5	12.5	12.5
	Bueno	7	87.5	87.5	100.0
	Total	8	100.0	100.0	

Interpretación: Se verifica que 8 encuestados indican que el nivel de aceptación de la interactividad es de 87.5% que corresponde a bueno en el rango de (60-90) porque consideran que las herramientas digitales han mejorado la interacción de los estudiantes. Un pequeño número de 12.5% indica que es regular en el rango de (30-59) puesto que no hay una interacción física que aporte una información extra.

Objetivo específico 3:

Determinar la relación que existe entre Kahoot y la multimedialidad de la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro Lurigancho - Chosica, 2022.

Tabla 15

Estadística descriptiva para las variable Kahoot y la dimensión multimedialidad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	1	12.5	12.5	12.5
	Bueno	7	87.5	87.5	100.0
	Total	8	100.0	100.0	

Interpretación: Según la tabla al 100%, se verifica que 8 encuestados indican que el nivel de aceptación de la multimedialidad es de 87.5% que corresponde a bueno en el rango de (60-90), porque consideran que los videos educativos son una buena estrategia para reforzar conocimientos. Un pequeño número de 12.5% indica que es regular en el rango de (30-59) puesto que si el audio no tiene buena calidad no se podrá reforzar de buena forma los conocimientos.

Estadística inferencial

Prueba de normalidad

Para la población de estudio que corresponde a los estudiantes, la prueba de normalidad aplicada fue de Kolmogorov-Smirnov, esta elección es por la cantidad de personas encuestadas (mayor a 50). Asimismo, como plantea Ramírez et al. (2020), se utiliza para evidenciar la H_0 de dos muestras autónomas que se han tomado de una misma población. En este aspecto, compara de dos grupos la función de distribución acumulada. Esta prueba es frágil a alguna forma de comparación entre dos distribuciones descriptivas.

Tabla 16

Prueba de normalidad - cuestionario estudiantes

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig	Estadístico	gl	Sig
Kahoot	,172	54	,000	,904	54	,000
Comunicación digital	,118	54	,050	,914	54	,001

La prueba Kolmogorov-Smirnov de la variable Kahoot, presenta una significancia de 0.00 (0%), por lo tanto, se puede determinar que la muestra es no paramétrica. Por otro lado, la variable Comunicación digital muestra una significancia de 0.05 (5%), obteniendo una muestra no paramétrica.

Prueba de hipótesis

Para comparar las hipótesis, en el caso de los estudiantes, se aplicó la correlación de Spearman. Para sustentar lo antes mencionado, desde el punto de vista de Santabárbara, la prueba de Spearman sirve como estimador no paramétrico que mide la intensidad de la relación de dos variables ordinales (2019). En este mismo sentido Montes et al. (2021) manifiesta que la correlación de Spearman “[...] utiliza los rangos, números de orden de cada grupo de sujetos y compara dichos rangos” (p.2). Para complementar lo indicado, si el valor calculado va por debajo o es igual a 5% se admite la hipótesis alterna y se deniega la nula.

Tabla 17

Escala de coeficiente de correlación de Spearman

Rango	Relación
-0.91 a -1.00	Correlación negativa perfecta
-0.76 a -0.90	Correlación negativa muy fuerte
-0.51 a -0.75	Correlación negativa considerable
-0.11 a -0.50	Correlación negativa media
-0.01 a -0.10	Correlación negativa débil
0.00	No existe correlación
+0.01 a +0.10	Correlación positiva débil
+0.11 a +0.50	Correlación positiva media
+0.51 a +0.75	Correlación positiva considerable
+0.75 a +0.90	Correlación positiva muy fuerte
+0.91 a +1.00	Correlación positiva perfecta

Nota: Montes et al. (2021, p. 2).

Hipótesis general: Existe relación entre Kahoot y la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022.

Ha: Sí existe relación entre Kahoot y la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022.

Ho: No existe relación entre Kahoot y la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022

Tabla 18

Correlación de Rho de Spearman entre las variables Kahoot y comunicación digital

			Kahoot	Comunicación digital
Rho de Spearman	Kahoot	Coefficiente de correlación	1,000	,387**
		Sig. (bilateral)	.	,004
		N	54	54
	Comunicación digital	Coefficiente de correlación	,387**	1,000
		Sig. (bilateral)	,004	.
		N	54	54

Interpretación: Los resultados muestran un valor de significancia de 0,004 (0.4%). De esta manera se acepta la **Ha**, la cual afirma que, si hay relación entre Kahoot y la comunicación digital, el Rho de Spearman nos muestra el grado o fuerza con un 1,00 (100%), siendo su coeficiente de correlación positiva perfecta. Destacando en los resultados la importancia de utilizar herramientas digitales para interactuar en clases, permitiéndoles reforzar conocimientos y comunicarse a través del juego. Otro punto a resaltar es que la herramienta Kahoot ha permitido a los estudiantes intercambiar información de manera digital y comunicarse con otras personas de manera más sencilla. Por lo tanto, se valida que existe una correlación positiva entre Kahoot y la comunicación digital.

Hipótesis específica 1: Existe relación entre Kahoot y la hipertextualidad de la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022.

Ha: Sí existe relación entre Kahoot y la hipertextualidad de la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022.

Ho: No existe relación entre Kahoot y la hipertextualidad de la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022.

Tabla 19

Correlación de Rho de Spearman entre las variable Kahoot y la dimensión hipertextualidad

			Kahoot	Hipertextualidad
Rho de Spearman	Kahoot	Coeficiente de correlación	1,000	,309*
		Sig. (bilateral)	.	,023
		N	54	54
	Hipertextualidad	Coeficiente de correlación	,309*	1,000
		Sig. (bilateral)	,023	.
		N	54	54

Interpretación: Los resultados muestran un valor de significancia de 0.023 (2.3%). Por consiguiente, se acepta la **Ha**, que comprueba que, sí existe relación entre Kahoot y la hipertextualidad, el Rho de Spearman nos muestra el grado o fuerza con un 0,309 (30.9%), siendo su coeficiente de correlación positiva media. Esto debido a que, para los alumnos el uso del signo no verbal resulta más interactivo al momento de utilizar Kahoot, asimismo prefieren que la estructura del texto utilizado en esta herramienta sea corto y sencillo, logrando una mejor comunicación en la red. Por lo tanto, se valida que existe una correlación positiva entre Kahoot y la hipertextualidad.

Hipótesis específica 2: Existe relación entre Kahoot y la interactividad de la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022.

Ha: Sí existe relación entre Kahoot y la interactividad de la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022.

Ho: No existe relación entre Kahoot y la interactividad de la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022.

Tabla 20

Correlación de Rho de Spearman entre las variable Kahoot y la dimensión interactividad

			Kahoot	Interactividad
Rho de Spearman	Kahoot	Coeficiente de correlación	1,000	,199
		Sig. (bilateral)	.	,150
		N	54	54
	Interactividad	Coeficiente de correlación	,199	1,000
		Sig. (bilateral)	,150	.
		N	54	54

Interpretación: Los resultados muestran un valor de significancia de 0.150 (15.5%). Por consiguiente, se rechaza la **Ha** y se acepta la **Ho**, la cual indica que, no existe relación entre Kahoot y la interactividad. El Rho de Spearman nos muestra el grado o fuerza con un 0,199 (19.9%), siendo su coeficiente de correlación negativa media. Puesto que, para el alumnado es poco interactivo utilizar material lúdico en clases, porque les genera distracción en el aula de clases, además presentan dificultades al interactuar con otras personas por internet, debido a que el contexto en que se desenvuelve el mensaje o lo que se desea comunicar puede

ser una desventaja cuando no se conoce del tema. Finalmente, al no tener acceso a un dispositivo tecnológico propio, les resulta difícil intercambiar documentos, imágenes o videos de manera virtual. Por lo tanto, se valida que existe una correlación negativa entre Kahoot y la interactividad.

Hipótesis específica 3: Existe relación entre Kahoot y la multimedialidad de la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022.

Ha: Sí existe relación entre Kahoot y la multimedialidad de la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022.

Ho: No existe relación entre Kahoot y la multimedialidad de la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022.

Tabla 21

Correlación de Rho de Spearman entre las variable Kahoot y la dimensión multimedialidad

			Kahoot	Multimedialidad
Rho de Spearman	Kahoot	Coeficiente de correlación	1,000	,406**
		Sig. (bilateral)	.	,002
		N	54	54
	Multimedialidad	Coeficiente de correlación	,406**	1,000
		Sig. (bilateral)	,002	.
		N	54	54

Interpretación: Los resultados muestran un valor de significancia de 0.02 (0.2%). De modo que, se admite la **Ha**, afirmando que, existe relación entre Kahoot y la multimedialidad. El Rho de Spearman nos muestra el grado o fuerza con un 0,406 (40.6%), siendo su coeficiente de correlación positiva media. Debido a que, el uso de imágenes, videos, textos y sonidos empleados de una manera adecuada, son el complemento perfecto para comunicarse con el resto de compañeros y con el docente en clase. Unas de las características que más resaltó es que al transmitir un mensaje es necesario solo una buena imagen, no obstante, puede ir acompañada de un texto descriptivo que complementa la información. Además de

un video de calidad y con buen sonido. Por lo tanto, se valida que existe una correlación positiva entre Kahoot y la multimedialidad.

Por otro lado, para la población de 8 docentes, se utilizó la prueba de normalidad de Shapiro Wilk. Para reforzar lo antes mencionado, Flores et al., señala que, cuando la muestra es menor o igual a 50 se utiliza la prueba de normalidad de Shapiro – Wilk, asimismo se rechaza la hipótesis nula si el estadístico de prueba tiene un valor menor a 0.05 (2018).

Tabla 22

Prueba de normalidad docentes

	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig	Estadístico	gl	Sig
Kahoot	,182	8	,200*	,923	8	,453
Comunicación digital	,205	8	,200*	,917	8	,407

La variable Kahoot, presenta una significancia de 0.453 (45,3%), por lo tanto, se puede determinar que la muestra es paramétrica. Por otro lado, la variable comunicación digital muestra un nivel de significancia de 0.407 (40,7%), obteniendo también una muestra paramétrica

Los resultados para las variables Kahoot y comunicación digital, arrojaron que la muestra es paramétrica, por esta razón, para comprobar las hipótesis, se recurrió a la correlación de Pearson. En la opinión de Fiallos, la correlación de Pearson proporciona la medida de la naturaleza, fuerza y describe la correlación entre dos variables (2021). Es importante subrayar que, este tipo de coeficiente es paramétrico, por lo cual, si su valor es superior a 5% se admite la H_0 y se deniega la H_a .

Tabla 23

Escala de coeficiente de correlación de Pearson

Rango	Relación
0.00 a 0.19	Mínima correlación
0.20 a 0.39	Escasa correlación
0.40 a 0.59	Moderada correlación
0.60 a 0.79	Buena correlación
0.80 a 1.00	Muy buena correlación

Nota: Montes et al. (2021, p. 2).

Hipótesis general: Existe relación entre Kahoot y la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022.

Ha: Sí existe relación entre Kahoot y la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022.

Ho: No existe relación entre Kahoot y la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022.

Tabla 24

Correlación de Pearson entre las variables Kahoot y comunicación digital

		Kahoot	Comunicación digital
Kahoot	Correlación de Pearson	1	,807*
	Sig. (bilateral)		,016
	N	8	8
Comunicación digital	Correlación de Pearson	,807*	1
	Sig. (bilateral)	,016	
	N	8	8

Interpretación: Los resultados muestran un valor de significancia de 0.16 (1.6%). De modo que, se admite la **Ha**, la cual asegura que, sí existe relación entre Kahoot y la comunicación digital. Pearson nos muestra el grado o fuerza con un 0,807 (80.7%), alcanzando una muy buena correlación. Dado que, para los docentes, emplear la herramienta Kahoot en sus clases, ha evidenciado una comunicación más directa con sus estudiantes, puesto que, las herramientas virtuales, diseño y estructura que tiene Kahoot resulta más práctico para reforzar conocimientos, evaluar y dar una retroalimentación continua.

Hipótesis específica 1: Existe relación entre Kahoot y la hipertextualidad de la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022.

Ha: Sí existe relación entre Kahoot y la hipertextualidad de la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022.

Ho: No existe relación entre Kahoot y la hipertextualidad de la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022.

Tabla 25

Correlación de Pearson entre las variable Kahoot y la dimensión hipertextualidad

		Kahoot	Hipertextualidad
Kahoot	Correlación de Pearson	1	,786*
	Sig. (bilateral)		,021
	N	8	8
Hipertextualidad	Correlación de Pearson	,786*	1
	Sig. (bilateral)	,021	
	N	8	8

Interpretación: Los resultados muestran un valor de significancia de 0.21 (2.1%), por esta razón, se admite la **Ha**, la cual afirma que, existe relación entre Kahoot y la hipertextualidad. Pearson nos muestra el grado o fuerza con un 0,786 (78.6%), alcanzando una buena correlación. Dado que, el uso del signo no verbal, resulta más interactivo durante las clases. Por otro lado, la conexión de los textos y el complemento de la información en un mismo espacio virtual como lo es Kahoot, es una herramienta que aporta a la formación y evaluación de los alumnos, asimismo es necesario emplear el aplicativo WhatsApp para compartir los enlaces e indicaciones que requiere la sesión de Kahoot.

Hipótesis específica 2: Existe relación entre Kahoot y la interactividad de la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022.

Ha: Sí existe relación entre Kahoot y la interactividad de la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022.

Ho: No existe relación entre Kahoot y la interactividad de la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022.

Tabla 26

Correlación de Pearson entre las variable Kahoot y la dimensión interactividad

		Kahoot	Interactividad
Kahoot	Correlación de Pearson	1	,794*
	Sig. (bilateral)		,019
	N	8	8
Interactividad	Correlación de Pearson	,794*	1
	Sig. (bilateral)	,019	
	N	8	8

Interpretación: Los resultados muestran un valor de significancia de 0.19 (1.9%). Por consiguiente, se aprueba que, sí existe relación entre Kahoot y la interactividad. Pearson nos muestra el grado o fuerza con un 0,794 (79.4%), alcanzando una buena correlación. Puesto que, utilizar material didáctico fomenta la participación e interactividad de los estudiantes, siendo una de las estrategias de los docentes crear sesiones de trabajo grupal y dinámicas a través de Kahoot, con puntajes adicionales en las materias para los participantes del juego.

Hipótesis específica 3: Existe relación entre Kahoot y la multimedialidad de la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022.

Ha: Sí existe relación entre Kahoot y la multimedialidad de la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022.

Ho: No existe relación entre Kahoot y la multimedialidad de la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022.

Tabla 27

Correlación de Pearson entre las variable Kahoot y la dimensión multimedialidad

		Kahoot	Multimedialidad
Kahoot	Correlación de Pearson	1	,663
	Sig. (bilateral)		,073
	N	8	8
Multimedialidad	Correlación de Pearson	,663	1
	Sig. (bilateral)	,073	
	N	8	8

Interpretación: Los resultados muestran un valor de significancia de 0.073 (7.3%). De manera que, se rechaza la **Ha** y se acepta la **Ho**, la cual señala que no existe relación entre Kahoot y la multimedialidad. Pearson nos muestra el grado o fuerza con un 0,663 (66.3%), alcanzando una buena correlación. Las respuestas que se obtuvo de los docentes, reflejan la carencia de emplear herramientas multimedia como videos, imágenes o sonidos para desarrollar sus clases, debido a que, no todos los estudiantes utilizan de manera adecuada los dispositivos tecnológicos, fomentando desorden y distracción. Asimismo, consideran que los videos educativos no son una buena estrategia para reforzar nuevos conocimientos, ya que requieren de tiempo y preparación, que puede aburrir a los estudiantes.

V. DISCUSIÓN

En este capítulo se da a conocer la discusión de los resultados tomando en cuenta el objetivo general que es “establecer la relación que existe entre Kahoot y la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución

Educativa Particular Divino San Pedro”. Se contrastó dichos hallazgos, debido a los análisis y recolección de datos, para ello se recurrió a la prueba de normalidad para determinar si los datos son paramétricos o no paramétricos. La investigación presentó dos poblaciones de estudio, una conformada por 54 estudiantes, el estadístico que se utilizó fue Kolmogorov-Smirnov, debido a que la muestra es superior a 50, la prueba fue no paramétrica y la correlación fue de Rho de Spearman. La segunda población estuvo conformada por 8 docentes, la prueba de normalidad fue de Shapiro-Wilk con una muestra inferior a 50, la prueba fue paramétrica de Pearson. Además de tomar en cuenta estas pruebas, se llevó a cabo con distintos antecedentes y teorías como evidencias.

De acuerdo a la hipótesis general, acerca de la relación entre las variables kahoot y la comunicación digital, obtuvo como resultado una correlación positiva perfecta de Rho de Spearman = 1.00, con una significancia = 0.004 para los estudiantes, dando como resultado una relación entre ambas, destacando la relevancia de emplear herramientas digitales para interactuar en clases como también reforzar conocimientos a través del juego. En cuanto a los docentes, se obtuvo una muy buena correlación de Pearson de 0.807 y valor de significancia de 0.16, donde evidenció que tras emplear la herramienta Kahoot en sus clases, la comunicación es más directa con sus estudiantes por su diseño y estructura, puesto que, brinda una retroalimentación constante. Dichos resultados coinciden con otros estudios como el de Peña (2020) quien concluyó que existe relación entre el uso de Kahoot como herramienta virtual en el aprendizaje, el cual su nivel fue de 0.853, en la que se concluyó que el uso de Kahoot como herramienta virtual se enlaza significativamente con el aprendizaje y conocimientos en alumnos. Es por ello que, de acuerdo a los resultados obtenidos, desde el concepto teórico de Huamán (2021), se confirma que el aplicativo Kahoot influye en la motivación de los estudiantes, destacando el interés por desarrollar actividades académicas utilizando las herramientas digitales que proporciona la plataforma. De igual modo, para Córdova (2020) los estudiantes optan por utilizar Kahoot por la motivación y práctica en su formación académica, puesto que les brinda la oportunidad de reforzar conocimientos a través de la tecnología. Para Salazar (2020) kahoot evidentemente fue una herramienta innovadora y original tanto para las estudiantes

como para las docentes, dado a las múltiples probabilidades que presenta para afianzar conocimientos, para ofrecer otras maneras divertidas de aprender y para brindar entornos de aprendizajes distintos a los tradicionales. Este estudio se vincula con la teoría de la conectividad de George Siemens (2004), en vista de que conocer las nuevas tecnologías y espacios creados para comunicarnos, refuerza conocimientos y habilidades en un entorno digital. Asimismo, provee una mirada de la importancia de utilizar herramientas digitales en estudiantes y docentes para tener acceso a ideas y conceptos de otras partes del mundo.

Asimismo, en cuanto a el objetivo específico 1, se determinó que existe relación entre Kahoot y la dimensión hipertextualidad. Según la tabla estadística descriptiva e inferencial, el nivel de aceptación para los estudiantes es regular con un 88.9% debido a que, si la información brindada no está estructurada de buena manera, el usuario puede tener dificultad para prestar atención al momento de leer el texto. Un 4% señalan que es bueno porque consideran que la comunicación en internet mediante un texto corto es sencilla y directa por su brevedad. Mientras que un 8% de estudiantes indican que es malo por las dificultades que se puede presentar al momento de reconocer los signos no verbales puesto que no todas las personas tienen la misma idea. Por otra parte, para los docentes el nivel de aceptación de la hipertextualidad es de 87% que corresponde a bueno porque consideran que, al enviar un mensaje por un canal, el texto debe ser preciso y conciso para reflejar el concepto que se quiere transmitir. En tanto, un pequeño número de 12% indica que es regular porque, si el texto no está bien planteado, el estudiante puede perder el interés en el curso. De igual manera, respecto a la hipótesis específica 1, acorde a la relación entre Kahoot y la dimensión hipertextualidad, se encontró una correlación de Rho de Spearman = 0.309, con una significancia = 0.023 para los estudiantes, señalando que, si existe relación entre ambas, dado que para los alumnos compartir información mediante la herramienta Kahoot es sencilla gracias a la tecnología. Por otro lado, para los docentes, la correlación de Pearson fue de 0,786 y el valor de significancia que obtuvo fue de 0,21, dando un rango positivo entre ambas debido a que el uso del signo no verbal y la conexión de los textos en la plataforma Kahoot aporta a la

comunicación e interacción de los escolares. Dicho valor se puede contrastar con el estudio realizado por Maraza et al. (2019) en el que concluyen que la herramienta digital Kahoot, brinda una retroalimentación valiosa para los alumnos. Con un lenguaje práctico y divertido, logrando que el alumnado obtenga mejores resultados a través de la motivación, además de mejorar su concentración durante las evaluaciones. De igual manera, para Hoyo (2017) menciona que, Kahoot ejerce evidentemente como ayuda al profesor, debido a que los datos proporcionados son fundamentales ya que no solo indican el nivel del grupo, sino que además contribuye información interesante referente a los errores de los estudiantes, información que será útil para reforzar algunos conocimientos.

De igual modo, con respecto al objetivo específico 2, se obtuvo como resultado que existe relación entre Kahoot y la dimensión interactividad. De acuerdo a la tabla estadística descriptiva e inferencial, el nivel de aceptación para los alumnos es bueno con un 81.5% dado que consideran que intercambiar documentos de manera virtual es más práctico por la inmediatez de la internet. En tanto que un 18.5% lo consideran regular por las dificultades en la concentración de los alumnos por la limitación en la interacción física. Por otro lado, para los docentes el nivel de aceptación de la interactividad es de 87% que corresponde a bueno porque indican que, las herramientas digitales han mejorado la interacción de los estudiantes porque genera creatividad y trabajo en equipo. Mientras que, un pequeño número de 12% indica que es regular, porque no hay una interacción física que aporte una información extra dado que genera una baja en los resultados educativos. En cuanto a la hipótesis específica 2 se ha puesto en evidencia que existe una relación negativa media entre las variables Kahoot y la dimensión de interactividad con una correlación de Spearman = 0.199 y valor de significancia = 0.150 por parte de los estudiantes, la cual manifiesta que, no existe una relación entre ambas, puesto que para los alumnos es poco interactivo utilizar material lúdico en clases, porque les genera distracción en el aula, además presentan dificultades al interactuar con otras personas por internet. Mientras que para los docentes la correlación de Pearson fue = 0.794 y valor de significancia = 0.19, indicando una buena relación debido a que utilizar herramientas lúdicas de Kahoot fomenta la participación e interactividad de los estudiantes. Dichos resultados no coinciden con el estudio realizado por Segura et al. (2019) donde se halló una

relación significativa, dado que gran parte del alumnado consideran un proceso divertido, estudiar o repasar con las herramientas digitales que aumentan la participación durante las clases. Asimismo, Álvarez (2019), también concluyó que los estudiantes reconocen a Kahoot como una herramienta virtual útil para su desempeño académico.

De igual manera, en lo que respecta a el objetivo específico 3, se estableció la relación que existe entre Kahoot y la dimensión multimedialidad. Conforme a la tabla estadística descriptiva e inferencial, el nivel de aceptación para los alumnos es bueno con un 61.1% debido a que, es importante tener una buena calidad de audio para el desarrollo de las clases virtuales. Un 38.9% lo consideran regular porque funciona como motivador, sin embargo, utilizar la multimedialidad en exceso puede generar adicción y desconcentración. Por otra parte, para los docentes el nivel de aceptación de la interactividad es de 87% que corresponde a bueno porque consideran que los videos educativos son una buena estrategia para reforzar conocimientos. Mientras que, un pequeño número de 12% indica que es regular puesto que si el audio no tiene buena calidad los alumnos no podrán captar la información. Respecto a la hipótesis específica 3, tuvo como resultado una relación positiva media entre Kahoot y la dimensión de multimedialidad, con una correlación de Spearman = 0.406 y una significancia = 0.02, la cual afirma que, existe relación positiva media en ambas por el uso de imágenes, videos, textos y sonidos empleados de una manera adecuada, siendo el complemento perfecto para comunicarse con el resto de compañeros y docentes en clase. La correlación de Pearson fue = 0.663 y el valor de significancia que obtuvo fue = 0.073, señalando que no existe relación entre ambas, puesto que no todos los estudiantes utilizan de manera adecuada los dispositivos tecnológicos, fomentando desorden y distracción. Estas evidencias, se contrastan con el estudio de Rodríguez et al. (2021) puesto a que concluye que las diferentes aplicaciones y programas que nos brinda la tecnología pueden emplearse para apoyar el proceso escolar de los estudiantes de todos los grados, edades e instituciones educativas, permitiendo que los niños se involucren y desarrollen sus potenciales. Este hallazgo se relaciona con la teoría de la sociedad de red. El autor Manuel Castells (1998) menciona que, la tecnología ha convertido más interactiva la manera tradicional de comunicarnos. A medida que los estudiantes y docentes aprendan a utilizar los

recursos digitales fortalecerán nuevos conocimientos a través de la multimedialidad como videos, imágenes, sonidos.

VI. CONCLUSIONES

1. De acuerdo al objetivo general, en ambas poblaciones se aceptó la Ha y se concluyó que sí existe una relación entre las variables Kahoot y comunicación digital, debido a que, para los estudiantes utilizar Kahoot en clases, ha resultado estrategia de comunicación efectiva, que ha fusionado lo lúdico con lo digital. En este sentido, se potenciaron sus habilidades para comunicarse e interactuar con el resto del alumnado de manera online. De la misma manera, para los docentes emplear Kahoot en el aula de clases, rompió la barrera de la poca participación del alumnado y el miedo a debatir sobre nuevos temas, ayudándolos a involucrarse en un nuevo espacio comunicativo.

2. Según al objetivo específico 1, se aceptó la Ha donde se determinó que sí existe una relación entre Kahoot y la hipertextualidad. Para los estudiantes el hipertexto sirvió como complemento académico a la información general que brindaba el profesor. Partiendo de esto, para los docentes Kahoot fue una herramienta útil para enriquecer la sesión de clases, puesto que, les permitió qué contenido multimedia utilizar en la sesión, incluyendo en un mismo espacio textos acompañados de una imagen o video explicativo que motivó la participación de los usuarios.

3. En respuesta al objetivo específico 2, se concluyó que en el caso de la población de estudiantes no existe una relación entre Kahoot y la interactividad, por lo tanto, se acepta la Ho. Dado que, al no utilizar material didáctico adecuado se pierde la interacción con el resto de usuarios, se omite la comunicación entre estudiante - docente, convirtiéndose en un aprendizaje individual y en otras situaciones un elemento distractor por la falta de control del tipo de contenido en internet. De la misma manera, al no contar con un dispositivo tecnológico propio, se les dificultó intercambiar información instantánea como videos, documentos o imágenes en línea. Caso contrario se reflejó en los resultados de los docentes, donde se aceptó la Ha y se concluyó que sí existe una relación entre Kahoot y la interactividad, debido a que, la funcionalidad de las herramientas de Kahoot da la posibilidad que el docente diseñe y elija el tipo de contenido que se va a utilizar, siendo esta una

oportunidad valiosa donde los usuarios participaron activamente e interactuaron sin presentar mayor dificultad mediante internet.

4. Finalmente, para el objetivo específico 3, se aceptó la Ha donde se determinó que para los estudiantes Kahoot es una plataforma que mezcla distintos elementos comunicativos como el texto, la imagen, el video y el sonido, por lo que les resultó más práctico reforzar temas muy complicados o extensos a través de una evaluación calificada en Kahoot, la cual presentaba contenido multimedia acompañado de textos descriptivos muy cortos y fáciles de entender. No obstante, para los docentes, se aceptó la Ho y se determinó que no existe relación, porque ante la falta de manejo de las herramientas de Kahoot, se seleccionó el contenido multimedia equivocado para las clases, causando que el mensaje se distorsione

VII. RECOMENDACIONES

En función a los objetivos se sugiere lo siguiente:

1. En lo que respecta el objetivo general, se recomienda a futuras investigaciones estudiar qué tipo de herramientas didácticas son recomendables para implementar en las clases presenciales. Asimismo, a los docentes se les recomienda proponer y utilizar nuevas herramientas virtuales como una dinámica que involucre al aula con la tecnología.
2. En lo que respecta el objetivo específico 1. Se recomienda a los docentes, preparar con anticipación el contenido textual a utilizar en las plataformas digitales, para posteriormente diseñar la estructura y secuencia del material a compartir a los estudiantes.
3. En lo que respecta el objetivo específico 2, se recomienda en próximos estudios abarcar la relación del material didáctico y la interactividad en los estudiantes como estrategia de trabajo grupal e individual.
4. En lo que respecta el objetivo específico 3, se recomienda a las instituciones capacitar constantemente a los estudiantes y docentes con programas de diseño o edición básicos como Canva para elaborar su propio material multimedia que sirva como un instrumento metodológico.

REFERENCIAS

- Aggarwal R. & Ranganathan P. (2019). Study designs: Part 2 – Descriptive studies. *Perspectives Clinical Research* [Diseños de estudio: Parte 2 - Estudios descriptivos], 10(1), 34-36. [10.4103/picr.PICR_154_18](https://doi.org/10.4103/picr.PICR_154_18)
- Alonso, E. (2021). Hipertextualidad, multimedialidad y bidireccionalidad en los soportes lógicos para dispositivos móviles: una revisión crítica. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico. Revistas UCM*, 27(2), 437-447. <https://dx.doi.org/10.5209/esmp.71301>
- Amorocho, E. y Malpica., A. (2019). El lenguaje hipertextual como herramienta de comunicación y de aprendizaje. *Revista Pensamiento Udecino*, 3(1), 19-28. <https://doi.org/10.36436/23824905.158>
- Barbera, J., Naibert, N., Komperda, R. & Pentecost, T. (2021) Clarity on Cronbach's Alpha Use. *American Chemical Society and Division of Chemical Education, Inc* [Claridad en el uso alfa de Cronbach], 98(2), 257–258. <https://pubs.acs.org/doi/10.1021/acs.jchemed.0c00183>
- Barredo, D., Cunha, M. & Hidalgo, J. (2019). *Jóvenes, participación y medios de comunicación digitales en América Latina*. La Laguna, España: Cuadernos Artesanos de Comunicación. <http://hdl.handle.net/10757/625785>
- Belonovskaya, I., Matvievskaia, E., Saitbaeva, E., Ksenofontova, A., Usmanov, S., Zatsepina, M. y Bakshaeva, E. (2020). *Digital Communication in Educational Process: Development Trends and New Opportunities. Online Journal of Communication and Media Technologies* [Comunicación digital en el proceso educativo: tendencias de desarrollo y nuevas oportunidades], 10(2). <https://doi.org/10.29333/ojcm/7928>

Caldera, P. (2020). Cultura visual. La pregunta por la imagen. *Revistas UCM*, 32(3), 821. <https://doi.org/10.5209/aris.68158>

Córdova, K. (2020). *Uso del programa Kahoot en estudiantes de 2° de secundaria en la Institución Educativa Los Educadores del distrito de San Luis* [Tesis de bachiller, Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/a8024694-73d2-44aa-bdcd-e3ece4ef2f41/content>

Cordoví, F. y Keeling, M. (2018). La utilización de la imagen digital en el proceso pedagógico universitario. *Atenas*, 2(42), 92-100. <https://www.redalyc.org/journal/4780/478055152007/478055152007.pdf>

Cantamutto, L. y Vela, C. (2020). Mensajes, publicaciones, comentarios y otros textos breves de la comunicación digital. *Revista Tonos Digital*, 38, 1 - 24. <http://hdl.handle.net/10201/86441>

Cuno, L. (2017). *Comunicación interpersonal y clima laboral en docentes de instituciones educativas de primaria de la Ugel Yauli* [Tesis de maestría, Universidad Nacional del Centro del Perú]. <https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/4283/Cuno%20Calloapaza.pdf?sequence=1>

Fiallos, G. (2021). La Correlación de Pearson y el proceso de regresión por el Método de Mínimos Cuadrados. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(3), 2491-2509. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i3.466

Flores, C. y Flores, K. (2021). Pruebas para comprobar la normalidad de datos en procesos productivos: Anderson-Darling, Ryan-Joiner, Shapiro-Wilk y Kolmogórov-Smirnov. Societas. *Revista de Ciencias Sociales y Humanísticas*, 23(2), 83-106. <http://portal.amelica.org/ameli/journal/341/3412237018/3412237018.pdf>

Ginestar, C., Maroto, M., Maroto, C., Navarro, J. y Martón, I. y Segura, M. (2019). *Evaluación interactiva del aprendizaje de Investigación Operativa basada en juegos mediante la plataforma Kahoot!. V Congreso de Innovación Educativa y Docencia en Red*. <http://dx.doi.org/10.4995/INRED2019.2019.10381>

Guetterman T. (2019). Basics of statistics for primary care research. *Family medicine and community health*, 7(2), e000067. <https://doi.org/10.1136/fmch-2018-000067>

Gutiérrez, C. y Gonzáles, R. (2019). Entre tradiciones e hipermediaciones: una reflexión para la comunicación digital. *Dixit*, (30), 98–107. <https://doi.org/10.22235/d.v0i30.1793>

Hernández-Sampieri, R. y Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación, las rutas cuantitativas. cualitativa y mixta. *Ciudad de México: Mc Graw Hill*, 9(18), 1-714. <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>

Huamán, H. (2021). *La plataforma Kahoot influye en la motivación durante la evaluación en los estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Nueva Juventud de Santa Rita de Sigwas – Arequipa, 2020* [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa].

http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/12297/S_Ehutuhr.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Interbrand. (29 de marzo de 2021). *New report assessing Kahoot! brand market value at \$1.6bn points to clear direction, passionate customers and innovation as key brand attributes*. Interbrand. <https://interbrand.com/newsroom/new-report-assessing-kahoot/>

INFORME BELMONT: Principios éticos y normas para el desarrollo de las investigaciones que involucran a seres humanos. (1979).
file:///C:/Users/1/Downloads/424-Texto%20del%20art%C3%ADculo-1054-1-10-20140811.pdf

Jiménez, D. (2019). *La Gamificación en la enseñanza de Español como Lengua Extranjera. Análisis y propuestas de aplicaciones con estrategias ludificadas* [Tesis Doctoral, Universidad de Sevilla]. <https://hdl.handle.net/11441/86206>

Kamper, S. (2019). Reliability and Validity: Linking Evidence to Practice. *Journal of Orthopaedic & Sports Physical Therapy* [Confiabilidad y Validez: Vinculando la Evidencia con la Práctica], 49(4), 286-287.
<https://www.jospt.org/doi/full/10.2519/jospt.2019.0702>

Maraza, B., Cuadros, L., Fernandez, W., Alay, Y. & Chillitupa, A. (2019). Análisis de las herramientas de gamificación online Kahoot y Quizizz en el proceso de retroalimentación de aprendizajes de los estudiantes. *Revista Referencia*

Pedagógica, 7(2), 339 – 362 p. Recuperado a partir de <https://rrp.cujae.edu.cu/index.php/rrp/article/view/193>

Marotti de Mello, A. y Wood Jr, T. (2019). "What is applied research anyway?", *Revista de Gestão* ["¿Qué es la investigación aplicada?"], Vol. 26 No. 4, pp. 338-339. <https://doi.org/10.1108/REGE-10-2019-128>

Medina, M. y Verdejo, A. (2020) Validez y confiabilidad en la evaluación del aprendizaje mediante las metodologías activas. *Alteridad*, 15(2), 270-284. <https://doi.org/10.17163/alt.v15n2.2020.10>

Melstveit, M., Day, L., Fellows, T., Staring, F., Vicentini, L. y Looney, J. (2021). *Enhancing learning through digital tools and practices: how digital technology in compulsory education can help promote inclusión. European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture* [Mejorar el aprendizaje mediante herramientas y prácticas digitales: cómo la tecnología digital en la educación obligatoria puede ayudar a promover la inclusión]. <https://data.europa.eu/doi/10.2766/365846>

Miranda, M. y Gónzales, M. (2020). Sonidos y silencios en la ciudad digital: prácticas tecnológicas y espacios sonoros. Teknokultura. *Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, 17(2), 215-223. <file:///C:/Users/1/Downloads/DialnetSonidosYSilenciosEnLaCiudadDigital-7568078.pdf>

Mishra, P., Pandey, C. M., Singh, U., & Gupta, A. (2018). Scales of measurement and presentation of statistical data. *Annals of cardiac anaesthesia* [Escala de medición y presentación de datos estadísticos], 21(4), 419–422. https://doi.org/10.4103/aca.ACA_131_18

Montalva, A. (2020). Los desafíos de la comunicación virtual en tiempos de pandemia. *Revista Cultura*, (34), 69-76. <https://doi.org/10.24265/cultura.2020.v34.05>

Montes, A., Ochoa, J., Juárez, B., Vasquez, M. y Díaz, C. (2021). Aplicación del coeficiente de correlación de Spearman en un estudio de fisioterapia. *Cuerpo Académico de Probabilidad y Estadística BUAP*. <https://www.fcfm.buap.mx/SIEP/2021/Extensos%20Carteles/Extenso%20Juliana.pdf>

Muntané, J. (2010). Introducción a la investigación básica. *RAPD online*, 33(3), 221-227. <https://www.sapd.es/revista/2010/33/3/03>

Ochoa, J. y Yunkor, Y. (2020). El estudio descriptivo en la investigación científica. *Acta jurídica peruana*, 2(2). <http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/AJP/article/view/224>

Peña, M. (2020). *El uso de Kahoot como herramienta virtual y el aprendizaje de la robótica en estudiantes de mecatrónica de un Instituto Superior Tecnológico* [Tesis de maestría, Universidad San Martín de Porres]. https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/7515/pe%C3%B1a_pma.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Posso, R., y Bertheau, E. (2020). Validez y confiabilidad del instrumento determinante humano en la implementación del currículo de educación física. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 24(3), 205-223. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i3.1410>

Rappoport, S., Rodríguez, M. y Bressanello, M. (2020). *Enseñar en tiempos de COVID-19*. Unesco. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373868>

Reguant Alvarez, M., Vilà Baños, R., & Torrado-Fonseca, M. (2018). La relació entre dues variables segons l'escala de mesurament amb SPSS. *REIRE Revista d'Innovació i Recerca En Educació*, 11(2), 45–60. <https://doi.org/10.1344/reire2018.11.221733>

Rivera, E. & Palmer, C. (2021) Gamification for student engagement: a framework. *Journal of Further and Higher Education [Gamificación para el compromiso de los estudiantes: un marco de trabajo]* 45(7), 999-1012. <https://doi.org/10.1080/0309877X.2021.1875201>

Rodríguez, M., Sosa, M. y Suarez, S. (2021). Desarrollar la competencia lectora en el grado tercero mediante el uso de secuencias didácticas diseñadas desde el enfoque comunicativo mediadas por recursos educativos digitales elaboradas en wix, ardora, mobbyt, kahoot en la institución educativa Gustavo Rojas Pinilla de la ciudad de Tunja [Tesis de Maestría, Universidad de Cartagena]. <https://hdl.handle.net/11227/14770>

Robles, B. (2019). Población y muestra. *Revista Pueblo continente*, 30(1), 245-247. <http://200.62.226.189/PuebloContinente/article/view/1269>

Rojas, J., Álvarez, A. y Bracero, D. (2021). Uso de Kahoot como elemento motivador en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Cátedra*, 4(1), 98-114. <https://doi.org/10.22235/d.v0i30.1793>

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

Sánchez, A. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: consensos y disensos. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 13(1), 102-122. <https://dx.doi.org/10.19083/ridu.2019.644>

Santabàrbara, J. (2019). Càlcul de l'interval de confiança per als coeficients de correlació mitjançant sintaxi en SPSS. *REIRE Revista d'Innovació i Recerca En Educació*, 12(2), 1–14. <https://doi.org/10.1344/reire2019.12.228245>

Santos, G. (2017). Validez y confiabilidad del cuestionario de calidad de vida SF-36 en mujeres con LUPUS, Puebla [Tesis de licenciatura, Universidad Benemérita Autónoma de Puebla]. <https://www.fcfm.buap.mx/assets/docs/docencia/tesis/ma/GuadalupeSantosSanchez.pdf>

Satta, F. (2017). Las estrategias de comunicación digital de los museos en las redes sociales. Anàlisis de presencia y rendimiento de los museos de arte catalanes [Tesis de doctorado, Universitat Rovira i Virgili]. <https://www.tdx.cat/handle/10803/461054#page=12>

Wang, A. y Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review [El efecto del uso de Kahoot! para el aprendizaje - Una revisión de la literatura].

Computers & Education, 149(103818), 1-22.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>

Uriarte, L. y Acevedo, M. (2020). Sociedad Red y transformación digital: hacia una evolución de la consciencia de las organizaciones. *Revista Economía Industrial*, 35-49. <https://www.mincotur.gob.es/Publicaciones/Publicaciones/Publicacionesperiodicas/EconomiaIndustrial/RevistaEconomiaIndustrial/407/URIARTE%20Y%20ACEVEDO.pdf>

Ulloa, L. y Gómez, M. (2019). Hipermediaciones que rigen en la comunicación de jóvenes universitarios de Ecuador en Facebook. *RISTI - Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, (20), 152-164. https://www.researchgate.net/publication/336070481_Hipermediaciones_que_rigen_en_la_comunicacion_de_jovenes_universitarios_de_Ecuador_en_Facebook

Viloria, H. y Hamburger, J. (2019). Uso de las herramientas comunicativas en los entornos virtuales de aprendizaje. *Chasqui: Revista Latinoamericana de Comunicación*, (140), 367- 384. [file:///C:/Users/1/Downloads/Dialnet-UsoDeLasHerramientasComunicativasEnLosEntornosVirt-7319399%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/1/Downloads/Dialnet-UsoDeLasHerramientasComunicativasEnLosEntornosVirt-7319399%20(1).pdf)

Zambrano, D., Gómez, M. y Guerrero, A. (2017). Entorno digital de aprendizaje: ¿el video interactivo?. *Congreso Nacional de Investigación Educativa – COMIE*. <https://comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/2299.pdf>

Zhou, M., Dzingirai, C., Hove, K. et al. (2022). Adoption, use and enhancement of virtual learning during COVID-19. *Education and Information Technologies [Adopción, uso y mejora del aprendizaje virtual durante COVID-19. Educación y tecnologías de la información]* 27, 8939–8959 . <https://doi.org/10.1007/s10639-022-10985-x>

ANEXOS

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN

Título: Kahoot y la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro - Lurigancho - Chosica, 2022

Variable 1: Kahoot

Variable	Definiciones Conceptuales	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Kahoot	La herramienta online Kahoot promueve la participación y comunicación en el transcurso de las clases mediante evaluaciones interactivas de una forma motivadora. Su principal particularidad es la creación de cuestionarios, encuestas y discusiones, rápidas y de fácil acceso. Los cuestionarios en Kahoot se fundamentan en el tiempo invertido para las respuestas, como en la precisión, basándose en la idea de Gamificación o ludificación, que involucra el uso de estrategias, con la finalidad de transmitir un mensaje y contenidos por medio de	<p>La gamificación es acogerse al uso de elementos que integran parte de la estructura del juego, es emplear esta estrategia metodológica en una herramienta de apoyo docente que genere despertar incentivación en los estudiantes para que su desarrollo de aprendizaje sea significativo y exitoso (Rojas et al., 2021).</p> <p>En ese sentido, esta técnica beneficia a la enseñanza mediante el desarrollo de pequeñas tareas con un sistema para resolver y aprender de manera divertida.</p>	Gamificación	Diseño Dinámica Elementos Feedback	Ordinal El cuestionario está compuesto por 18 enunciados con opción múltiple: 1 Totalmente en desacuerdo 2 En desacuerdo 3 Indiferente o neutro

	<p>una experiencia lúdica que promueva la motivación (Pedrana et. al.,2017).</p> <p>Comentando lo anterior, Kahoot es una plataforma que comprende un nuevo método de comunicación por medio de las herramientas digitales, la multimedialidad, la hipertextualidad y la interactividad. Finalmente, el uso de los recursos de las Tecnologías de la Información y Comunicación modifica el aprendizaje en una experiencia de intercambio de información instantánea.</p>				<p>4</p> <p>De acuerdo</p>
	<p>El uso de Kahoot se define como una propuesta, creativa, participativa e interactiva para los docentes y estudiantes en un ambiente digital. La capacidad para envolver y amplificar la vida, mantuvo a los usuarios motivados y activos con la plataforma. Debido a que, les permite procesar la información, explorando un nuevo espacio digital (Barredo et. al., 2019).</p>	<p>El deseo de aprender es algo que se puede alcanzar empleando diferentes estrategias que generen motivación en el estudiante (Rojas et al., 2021).</p> <p>Por tanto, la motivación proporciona un sentimiento de recompensa en forma de puntos que estimulan a los usuarios en este sistema lúdico que resulta ser un motivador eficaz.</p>	<p>Motivación</p>	<p>Motivación intrínseca</p> <p>Motivación extrínseca</p>	<p>5</p> <p>Totalmente de acuerdo</p>

Variable 2: Comunicación digital

Variable	Definiciones Conceptuales	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Comunicación digital	<p>La tecnología ha permitido romper barreras comunicacionales y hoy en día permite a millones de personas comunicarse con un lenguaje digital colaborativo e interactivo, el cual se da a través de una red globalizada, con el uso de dispositivos tecnológicos como: celular, laptop, una tablet, entre otros.</p> <p>La comunicación digital, comprende una nueva forma de compartir mensajes e información en tiempo real, mediante herramientas comunicativas, basadas en un formato digital (Gutiérrez, 2019).</p> <p>Por lo antes mencionado, se comprende que la comunicación digital ofrece nuevos retos comunicativos en</p>	<p>La hipertextualidad, es definida como un sistema textual no secuencial, asociada a nodos o enlaces que complementan el contenido de un tema a profundizar (Gutiérrez, 2019). Es el elemento principal del lenguaje, el cual se expresa mediante la expansión de la información por enlaces, siendo un elemento importante para la interacción entre personas (Amarocho et al., 2019).</p> <p>En este sentido, el hipertexto representa la oportunidad de contrastar información de diferentes páginas, redes sociales, sitios web, etc. y convertir la lectura en más enriquecedora, debido a que se</p>	Hipertextualidad	Signos Texto	<p>Ordinal</p> <p>El cuestionario está compuesto por 18 enunciados con opción múltiple:</p> <p>1 Totalmente en desacuerdo</p> <p>2 En desacuerdo</p> <p>3 Indiferente o neutro</p> <p>4</p>

	<p>el escenario de la virtualidad. Asimismo, encontramos dimensiones fundamentales para el desarrollo de la comunicación en un marco digital, como: la hipertextualidad, multimedialidad e interactividad. Asimismo, encontramos dimensiones fundamentales para el desarrollo de la comunicación en un marco digital, como: la hipertextualidad, multimedialidad e interactividad.</p>	<p>construye un mejor instrumento de aprendizaje a través de los signos y textos.</p>			<p>De acuerdo</p> <p>5</p> <p>Totalmente de acuerdo</p>
		<p>En medio de la virtualidad, la interactividad se enfoca en la conexión producida por los usuarios de medios digitales. La participación continua de las personas que utilizan plataformas virtuales los sumerge en una experiencia comunicativa.</p> <p>La interactividad, desde su esencia comunicativa, nace de la tecnología y lo multimedia. De esta manera, provoca una conexión entre el emisor y receptor por medio del lenguaje (Gutiérrez, 2019). Para Montalva, la interactividad en la comunicación</p>	<p>Interactividad</p>	<p>Comunicación interpersonal</p> <p>Hipermediaciones</p>	

		<p>digital favorece la interacción entre los usuarios de la tecnología, debido a que permite diseñar, cambiar y compartir contenido a su propio ritmo (2020).</p> <p>En definición, en la comunicación digital existe la interactividad, sin embargo, esta puede ser de persona-persona o sujeto - aparato tecnológico. Cabe mencionar, que hay indicadores propios de la interactividad como: la comunicación interpersonal y las hipermediaciones.</p>			
		<p>La multimedialidad también se hace presente en el proceso comunicativo propio de la tecnología, con una propuesta atractiva desde la construcción del mensaje con el apoyo de recursos digitales.</p> <p>La multimedialidad ha evolucionado la comunicación gracias a la digitalización, logrando que</p>	Multimedialidad	<p>Imágenes</p> <p>Vídeo</p> <p>Sonidos</p>	

	<p>contenidos como: imágenes, vídeos y sonidos se difundan a través de diversos medios y formatos (Gutierrez, 2019). De la misma forma, para Chiavetta et. al., el contenido que expresa la multimedialidad, combina elementos como el video, imagen, texto y sonido (2020).</p> <p>Complementando lo antes mencionado, el resultado de incorporar recursos multimedia en apps, páginas web u otros medios, hace posible la interacción entre los sujetos y aporta una experiencia comunicacional más enriquecedora (Alonso, 2021).</p> <p>Por lo tanto, conocer y experimentar a través de cualquier contenido multimedia, es una propuesta comunicativa interesante para el medio digital.</p>			
--	--	--	--	--

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Kahoot y la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro - Lurigancho - Chosica, 2022.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
<p><u>Problema General</u> ¿Qué relación existe entre Kahoot y la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022?</p> <p><u>Problemas Específicos</u> ¿Qué relación existe entre Kahoot y la hipertextualidad de la comunicación digital en estudiantes y docentes de</p>	<p><u>Objetivo General</u> Establecer la relación que existe entre Kahoot y la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica,2022.</p> <p><u>Objetivos Específicos</u> Determinar la relación que existe entre Kahoot y la hipertextualidad de la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria</p>	<p><u>Hipótesis General</u> Existe relación entre Kahoot y la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022.</p> <p><u>Hipótesis Específicos</u> Existe relación entre Kahoot y la hipertextualidad de la comunicación digital en estudiantes y docentes</p>	<p>V1</p> <p>Kahoot</p>	<p>Gamificación (Rojas, Alvaréz y Brasero, 2021)</p> <p>Motivación (Rojas, Alvaréz y Brasero, 2021)</p>	<p>-Diseño</p> <p>-Dinámica</p> <p>-Elementos</p> <p>-Feedback</p> <p>-Motivación intrínseca</p> <p>-Motivación extrínseca</p>	<p><u>Enfoque de investigación</u> Cuantitativo</p> <p><u>Método</u> Aplicada</p> <p><u>Nivel de estudio</u> Correlacional</p> <p><u>Diseño de estudio</u> No experimental, transversal</p> <p><u>Técnica</u> Encuesta</p> <p><u>Instrumento</u> Cuestionario</p>

<p>secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022?</p>	<p>de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022.</p>	<p>de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro Lurigancho - Chosica, 2022.</p>				
<p>¿Qué relación existe entre Kahoot y la interactividad de la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022?</p>	<p>Determinar la relación que existe entre Kahoot y la interactividad de la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro Lurigancho - Chosica, 2022.</p>	<p>Existe relación entre Kahoot y la interactividad de la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022.</p>	V2	<p>Hipertextualidad (Gutiérrez y González, 2019)</p>	<p>-Signos -Texto</p>	
<p>¿Qué relación existe entre Kahoot y la multimedialidad de la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022?</p>	<p>Determinar la relación que existe entre Kahoot y la multimedialidad de la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro Lurigancho - Chosica, 2022.</p>	<p>Existe relación entre Kahoot y la multimedialidad de la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro,</p>	Comunicación digital	<p>Interactividad (Gutiérrez y González, 2019)</p>	<p>-Comunicación interpersonal -Hipermediaciones</p>	
				<p>Multimedialidad (Gutiérrez y González, 2019)</p>	<p>-Imágenes -Videos -Sonidos</p>	

		Lurigancho - Chosica, 2022				
--	--	-------------------------------	--	--	--	--

DOCUMENTOS PARA VALIDAR LOS INSTRUMENTOS DE MEDICIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

CARTA DE PRESENTACIÓN

Presente.

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS.

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis cordiales saludos y, asimismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo, en la sede Ate, requiero validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar la investigación.

El título del proyecto de investigación es: **“Kahoot y la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022”**. Y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en tema de comunicaciones e investigación.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene lo siguiente:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.
- Protocolo de evaluación del instrumento

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración, me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención.

Atentamente,



MARCK ANTHONY CRUZ GARCIA

DNI: 72666263



DAYANN GIANELLA PUENTE DE LA VEGA REYNA

DNI: 70865608

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

I. Variable 1: Kahoot

Kahoot es intuitivo en su manera de trabajar y tener facilidades de acceso en diferentes dispositivos. Genera el aumento de motivación de los estudiantes que reciben sus clases utilizando esta herramienta, así expresan los docentes que lo han usado la herramienta; no importa la edad o tipo de asignatura (Rojas et al., 2021).

II. Dimensiones:

1. Gamificación:

La gamificación es acogerse al uso de elementos que integran parte de la estructura del juego, es emplear esta estrategia metodológica en una herramienta de apoyo docente que genere despertar incentivación en los estudiantes para que su desarrollo de aprendizaje sea significativo y exitoso (Rojas et al., 2021).

2. Motivación:

El deseo de aprender es algo que se puede alcanzar empleando diferentes estrategias que generen motivación en el estudiante (Rojas et al., 2021)

III. Variable 2: Comunicación Digital

La comunicación digital, comprende una nueva forma de compartir mensajes e información en tiempo real, mediante herramientas comunicativas, basadas en un formato digital (Gutiérrez, 2019).

IV. Dimensiones:

3. Hipertextualidad:

La hipertextualidad, es definida como un sistema textual no secuencial, asociada a nodos o enlaces que complementan el contenido de un tema a profundizar (Gutiérrez, 2019).

4. Interactividad:

La interactividad, desde su esencia comunicativa, nace de la tecnología y lo multimedia. De esta manera, provoca una conexión entre el emisor y receptor por medio del lenguaje (Gutiérrez, 2019).

5. Multimedialidad:

La multimedialidad ha evolucionado la comunicación gracias a la digitalización, logrando que contenidos como: imágenes, vídeos y sonidos se difundan a través de diversos medios y formatos (Gutiérrez, 2019).

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

Título: "Kahoot y la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022"

CUESTIONARIO PARA ESTUDIANTES

N°	VARIABLE: KAHOOT	Pertinencia ¹			Relevancia ²				Claridad ³					Sugerencias	
		DA	IN	ED	TDA	DA	IN	ED	TDA	DA	IN	ED	TED		
DIMENSIÓN: GAMIFICACIÓN															
1	Los diseños de la herramienta Kahoot se utilizan para fines educativos	X				X				X					
2	Kahoot te permite aprender de una forma lúdica	X				X				X					
3	El aprendizaje a través de los juegos de la herramienta Kahoot beneficia a la enseñanza	X				X				X					
4	Kahoot es interesante como método de evaluación continua	X				X				X					
DIMENSIÓN: MOTIVACIÓN															
5	Kahoot hace las clases más entretenidas	X				X				X					
6	Kahoot motiva a jugar con la finalidad de adquirir algún puntaje adicional en alguna materia	X				X				X					

N°	VARIABLE: COMUNICACIÓN DIGITAL	Pertinencia ¹			Relevancia ²				Claridad ³					Sugerencias
		DA	IN	ED	TDA	DA	IN	ED	TDA	DA	IN	ED	TED	
DIMENSIÓN: HIPERTEXTUALIDAD														
7	El uso del signo no verbal como imágenes, gestos, muecas, etc, es más interactivo	X				X				X				
8	Es preferible un texto corto y sencillo al comunicarse por internet	X				X				X				
DIMENSIÓN: INTERACTIVIDAD														
9	Es importante el uso de material interactivo para interactuar con el docente	X	IN: Indiferente o neutro			ED: En desacuerdo				TED: Totalmente en desacuerdo				
10	Prefieres interactuar con otras personas por internet	X				X				X				
11	Es más práctico intercambiar documentos, imágenes y vídeos de manera virtual	X				X				X				
DIMENSIÓN: MULTIMEDIALIDAD														
12	Entiendes mejor un mensaje a través de una imagen	X				X				X				
13	Es preferible que la imagen tenga un texto descriptivo	X				X				X				
14	Al visitar un sitio web prefieres solo ver videos	X				X				X				
15	Utilizas los vídeos educativos para reforzar conocimientos	X				X				X				
16	Prefieres enviar audios para compartir algún mensaje	X				X				X				

Observaciones: Algunas preguntas deben estar dirigidas a los socios y de esa forma recoger sus percepciones.

17	Es importante tener una buena calidad de audio para las clases virtuales	X				X				X			
18	Al buscar un vídeo, debe tener un buen audio y sonido	X				X				X			

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [x] Aplicable después de corregir []

No aplicable [] Apellidos y nombres del juez validador:

Mogollón Cruz Yvy Elizabeth



Especialidad del validador: Marketing

Firma del Experto Informante.

Fecha: 01/07/2022

Especialidad

CUESTIONARIO PARA DOCENTES

N°	VARIABLE: KAHOOT	Pertinencia ¹			Relevancia ²				Claridad ³					Sugerencias	
		DA	IN	ED	TDA	DA	IN	ED	TDA	DA	IN	ED	TED		
	DIMENSIÓN: GAMIFICACIÓN														

1	El diseño de los formatos predeterminados de la herramienta Kahoot es fácil de trabajar	X				X				X			
2	La dinámica de la herramienta Kahoot favorece en la interacción del docente	X				X				X			
3	El aprendizaje a través de los juegos de la herramienta Kahoot beneficia a los estudiantes	X				X				X			
4	Kahoot es interesante como método de evaluación continua	X				X				X			
DIMENSIÓN: MOTIVACIÓN													
5	Kahoot hace las clases más entretenidas	X				X				X			
6	Premiar con puntos en la nota final anima a los estudiantes a superar a sus compañeros	X				X				X			

N°	VARIABLE: COMUNICACIÓN DIGITAL	Pertinencia ¹			Relevancia ²				Claridad ³					Sugerencias
		DA	IN	ED	TDA	DA	IN	ED	TDA	DA	IN	ED	TED	
DIMENSIÓN: HIPERTEXTUALIDAD														
7	Utilizas el signo no verbal en clases para interactuar con los alumnos	X				X				X				
8	Al enviar un mensaje por whatsapp u otro canal, el texto debe ser breve y preciso	X				X				X				
DIMENSIÓN: INTERACTIVIDAD														
9	Incluyes material didáctico para interactuar con los estudiantes	X				X				X				
<div style="display: flex; justify-content: space-between; border: 1px solid black; padding: 2px;"> TDA: Totalmente de acuerdo DA: De acuerdo IN: Indiferente o neutro ED: En desacuerdo TED: Totalmente en desacuerdo </div>														
10	El trabajo grupal resulta más interactivo y dinámico en clase	X				X				X				
11	Las herramientas digitales han mejorado la interacción de los estudiantes	X				X				X				
DIMENSIÓN: MULTIMEDIALIDAD														
12	Es útil compartir documentos, imágenes y vídeos de manera virtual	X				X				X				
13	Utilizas más imágenes que texto en una presentación online	X				X				X				
14	Es importante acompañar una información con imágenes visualmente atractivas	X				X				X				
15	Incluyes vídeos educativos en clase	X				X				X				
16	Los videos educativos son una buena estrategia para reforzar conocimientos	X				X				X				

Observaciones: Algunas preguntas deben estar dirigidas a los socios y de esa forma recoger sus percepciones.

17	Prefieres usar mensajes de voz a través de las herramientas digitales	X				X				X			
18	El audio debe tener buena calidad para las clases virtuales	X				X				X			

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

Apellidos y nombres del juez validador: Mogollón Cruz Yvy Elizabeth

Especialidad del validador: Marketing

Fecha: 01/07/2022



Firma del Experto Informante.

Especialidad

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: **Mogollón Cruz Yvy Elizabeth**

Título y/o Grado: **Magister**

Ph. D.....()	Doctor.....()	Magister....(X)	Licenciado....()	Otros. Especifique ()
---------------	----------------	-----------------	-------------------	------------------------

Universidad que labora: **César Vallejo y UPCH** Fecha: **01/07/2022**

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

Kahoot y la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022.

ITEMS	ESTUDIANTES PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	Los diseños de la herramienta Kahoot se utilizan para fines educativos	X		
2	Kahoot te permite aprender de una forma lúdica	X		
3	El aprendizaje a través de los juegos de la herramienta Kahoot beneficia a la enseñanza	X		
4	Kahoot es interesante como método de evaluación continua	X		
5	Kahoot hace las clases más entretenidas	X		
6	Kahoot motiva a jugar con la finalidad de adquirir algún puntaje adicional en alguna materia	X		
7	El uso del signo no verbal como imágenes, gestos, muecas, etc, resulta más interactivo	X		
8	Es preferible un texto corto y sencillo al comunicarse por internet	X		
9	Es importante el uso de material didáctico para interactuar con el docente	X		
10	Prefieres interactuar con otras personas por internet	X		
11	Es más práctico intercambiar documentos, imágenes y vídeos de manera virtual	X		

12	Entiendes mejor un mensaje a través de una imagen	X		
13	Es preferible que la imagen tenga un texto descriptivo	X		
14	Al visitar un sitio web prefieres solo ver videos	X		
15	Utilizas los videos educativos para reforzar conocimientos	X		
16	Prefieres enviar audios para compartir algún mensaje	X		
17	Es importante tener una buena calidad de audio para las clases virtuales	X		
18	Para elegir un video, debe tener un buen audio y sonido	X		
	TOTAL			

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre el temade investigación.

SUGERENCIAS:

NOMBRES Y APELLIDOS: **Mogollón Cruz Yvy Elizabeth.**



FIRMA

CUESTIONARIO DOCENTES

ITEMS	DOCENTES	APRECIA		OBSERVACIONES
	PREGUNTAS	SI	NO	
1	El diseño de los formatos predeterminados de la herramienta Kahoot es fácil de trabajar	X		
2	La dinámica de la herramienta Kahoot favorece en la interacción del docente	X		
3	El aprendizaje a través de los juegos de la herramienta Kahoot beneficia a los estudiantes	X		
4	Kahoot es interesante como método de evaluación continua	X		
5	Kahoot hace las clases más entretenidas	X		
6	Premiar con puntos en la nota final anima a los estudiantes a superar a sus compañeros	X		
7	Utilizas el signo no verbal en clases para interactuar con los alumnos	X		
8	Al enviar un mensaje por whatsapp u otro canal, el texto debe ser breve y preciso	X		
9	Incluyes material didáctico para interactuar con los estudiantes	X		
10	El trabajo grupal resulta más interactivo y dinámico en clase	X		
11	Las herramientas digitales han mejorado la interacción de los estudiantes	X		
12	Es útil compartir documentos, imágenes y vídeos de manera virtual	X		
13	Utilizas más imágenes que texto en una presentación online	X		
14	Es importante acompañar una información con imágenes visualmente atractivas	X		

15	Incluye videos educativos en clase	X		
16	Los videos educativos son una buena estrategia para reforzar conocimientos	X		
17	Prefieres usar mensajes de voz a través de las herramientas digitales	X		
18	El audio debe tener buena calidad para las clases virtuales	X		
	TOTAL			

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre el temade investigación.

SUGERENCIAS:

NOMBRES Y APELLIDOS: **Mogollón Cruz Yvy Elizabeth.**



FIRMA

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

Título: "Kahoot y la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022"

CUESTIONARIO PARA ESTUDIANTES

N°	VARIABLE: KAHOOT	Pertinencia ¹			Relevancia ²				Claridad ³					Sugerencias	
		DA	IN	ED	TDA	DA	IN	ED	TDA	DA	IN	ED	TED		
DIMENSIÓN: GAMIFICACIÓN															
1	Los diseños de la herramienta Kahoot se utilizan para fines educativos	X				X				X					
2	Kahoot te permite aprender de una forma lúdica	X				X				X					
3	El aprendizaje a través de los juegos de la herramienta Kahoot beneficia a la enseñanza	X				X				X					
4	Kahoot es interesante como método de evaluación continua	X				X				X					
DIMENSIÓN: MOTIVACIÓN															
5	Kahoot hace las clases más entretenidas	X				X				X					
6	Kahoot motiva a jugar con la finalidad de adquirir algún puntaje adicional en alguna materia	X				X				X					

N°	VARIABLE: COMUNICACIÓN DIGITAL	Pertinencia ¹			Relevancia ²				Claridad ³					Sugerencias
		DA	IN	ED	TDA	DA	IN	ED	TDA	DA	IN	ED	TED	
DIMENSIÓN: HIPERTEXTUALIDAD														
7	El uso del signo no verbal como imágenes, gestos, muecas, etc, es más interactivo	X				X				X				
8	Es preferible un texto corto y sencillo al comunicarse por internet	X				X				X				
DIMENSIÓN: INTERACTIVIDAD														
9	Es importante el uso de material interactivo para interactuar con el docente	TDA: Totalmente de acuerdo	DA: De acuerdo	X	IN: Indiferente o neutro	X	ED: En desacuerdo	X	TED: Totalmente en desacuerdo					
10	Prefieres interactuar con otras personas por internet	X				X				X				
11	Es más práctico intercambiar documentos, imágenes y vídeos de manera virtual	X				X				X				
DIMENSIÓN: MULTIMEDIALIDAD														
12	Entiendes mejor un mensaje a través de una imagen	X				X				X				
13	Es preferible que la imagen tenga un texto descriptivo	X				X				X				
14	Al visitar un sitio web prefieres solo ver videos	X				X				X				
15	Utilizas los vídeos educativos para reforzar conocimientos	X				X				X				
16	Prefieres enviar audios para compartir algún mensaje	X				X				X				

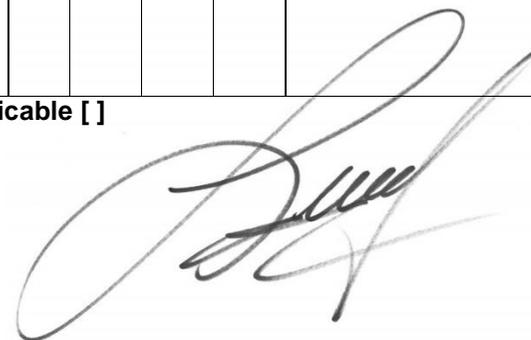
Observaciones: Algunas preguntas deben estar dirigidas a los socios y de esa forma recoger sus percepciones.

17	Es importante tener una buena calidad de audio para las clases virtuales	X				X				X			
18	Al buscar un vídeo, debe tener un buen audio y sonido	X				X				X			

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

Apellidos y nombres del juez validador: CHÁVEZ RAMOS, LUIS ALBERTO

Especialidad del validador: COMUNICADOR AUDIOVISUAL



Fecha: 24/06/2022

CUESTIONARIO PARA DOCENTES

N°	VARIABLE: KAHOOT	Pertinencia ¹			Relevancia ²			Claridad ³					Sugerencias	
		DA	IN	ED	TDA	DA	IN	ED	TDA	DA	IN	ED		TED
	DIMENSIÓN: GAMIFICACIÓN													

1	El diseño de los formatos predeterminados de la herramienta Kahoot es fácil de trabajar	X				X				X			
2	La dinámica de la herramienta Kahoot favorece en la interacción del docente	X				X				X			
3	El aprendizaje a través de los juegos de la herramienta Kahoot beneficia a los estudiantes	X				X				X			
4	Kahoot es interesante como método de evaluación continua	X				X				X			
DIMENSIÓN: MOTIVACIÓN													
5	Kahoot hace las clases más entretenidas	X				X				X			
6	Premiar con puntos en la nota final anima a los estudiantes a superar a sus compañeros	X				X				X			

N°	VARIABLE: COMUNICACIÓN DIGITAL	Pertinencia ¹			Relevancia ²				Claridad ³					Sugerencias
		DA	IN	ED	TDA	DA	IN	ED	TDA	DA	IN	ED	TED	
DIMENSIÓN: HIPERTEXTUALIDAD														
7	Utilizas el signo no verbal en clases para interactuar con los alumnos	X				X				X				
8	Al enviar un mensaje por whatsapp u otro canal, el texto debe ser breve y preciso	X				X				X				
DIMENSIÓN: INTERACTIVIDAD														
9	Incluyes material didáctico para interactuar con los estudiantes	X				X				X				
<div style="display: flex; justify-content: space-between; border: 1px solid black; padding: 2px;"> TDA: Totalmente de acuerdo DA: De acuerdo IN: Indiferente o neutro ED: En desacuerdo TED: Totalmente en desacuerdo </div>														
10	El trabajo grupal resulta más interactivo y dinámico en clase	X				X				X				
11	Las herramientas digitales han mejorado la interacción de los estudiantes	X				X				X				
DIMENSIÓN: MULTIMEDIALIDAD														
12	Es útil compartir documentos, imágenes y vídeos de manera virtual	X				X				X				
13	Utilizas más imágenes que texto en una presentación online	X				X				X				
14	Es importante acompañar una información con imágenes visualmente atractivas	X				X				X				
15	Incluyes vídeos educativos en clase	X				X				X				
16	Los videos educativos son una buena estrategia para reforzar conocimientos	X				X				X				

Observaciones:

17	Prefieres usar mensajes de voz a través de las herramientas digitales	X				X				X			
18	El audio debe tener buena calidad para las clases virtuales	X				X				X			

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

Apellidos y nombres del juez validador: Luis Alberto Chávez Ramos

Especialidad del validador: Comunicador
audiovisual

Fecha: 24/06/22



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: **Luis Alberto Chávez Ramos**

Título y/o Grado: **Magister**

Ph. D.....()	Doctor.....()	Magister....(X)	Licenciado....()	Otros. Especifique ()
---------------	----------------	-----------------	-------------------	------------------------

Universidad que labora: **César Vallejo** Fecha: **24/06/2022**

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

Kahoot y la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022.

ITEMS	ESTUDIANTES PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	Los diseños de la herramienta Kahoot se utilizan para fines educativos	X		
2	Kahoot te permite aprender de una forma lúdica	X		
3	El aprendizaje a través de los juegos de la herramienta Kahoot beneficia a la enseñanza	X		
4	Kahoot es interesante como método de evaluación continua	X		
5	Kahoot hace las clases más entretenidas	X		
6	Kahoot motiva a jugar con la finalidad de adquirir algún puntaje adicional en alguna materia	X		
7	El uso del signo no verbal como imágenes, gestos, muecas, etc, resulta más interactivo	X		
8	Es preferible un texto corto y sencillo al comunicarse por internet	X		
9	Es importante el uso de material didáctico para interactuar con el docente	X		
10	Prefieres interactuar con otras personas por internet	X		
11	Es más práctico intercambiar documentos, imágenes y vídeos de manera virtual	X		

12	Entiendes mejor un mensaje a través de una imagen	X		
13	Es preferible que la imagen tenga un texto descriptivo	X		
14	Al visitar un sitio web prefieres solo ver videos	X		
15	Utilizas los videos educativos para reforzar conocimientos	X		
16	Prefieres enviar audios para compartir algún mensaje	X		
17	Es importante tener una buena calidad de audio para las clases virtuales	X		
18	Para elegir un video, debe tener un buen audio y sonido	X		
	TOTAL			

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre el temade investigación.

SUGERENCIAS:

NOMBRES Y APELLIDOS: Luis Alberto Chávez Ramos



FIRMA

CUESTIONARIO DOCENTES

ITEMS	DOCENTES	APRECIA		OBSERVACIONES
	PREGUNTAS	SI	NO	
1	El diseño de los formatos predeterminados de la herramienta Kahoot es fácil de trabajar	X		
2	La dinámica de la herramienta Kahoot favorece en la interacción del docente	X		
3	El aprendizaje a través de los juegos de la herramienta Kahoot beneficia a los estudiantes	X		
4	Kahoot es interesante como método de evaluación continua	X		
5	Kahoot hace las clases más entretenidas	X		
6	Premiar con puntos en la nota final anima a los estudiantes a superar a sus compañeros	X		
7	Utilizas el signo no verbal en clases para interactuar con los alumnos	X		
8	Al enviar un mensaje por whatsapp u otro canal, el texto debe ser breve y preciso	X		
9	Incluyes material didáctico para interactuar con los estudiantes	X		
10	El trabajo grupal resulta más interactivo y dinámico en clase	X		
11	Las herramientas digitales han mejorado la interacción de los estudiantes	X		
12	Es útil compartir documentos, imágenes y videos de manera virtual	X		
13	Utilizas más imágenes que texto en una presentación online	X		
14	Es importante acompañar una información con imágenes visualmente atractivas	X		

15	Incluyes vídeos educativos en clase	X		
16	Los videos educativos son una buena estrategia para reforzar conocimientos	X		
17	Prefieres usar mensajes de voz a través de las herramientas digitales	X		
18	El audio debe tener buena calidad para las clases virtuales	X		
	TOTAL			

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre el temade investigación.

SUGERENCIAS:

NOMBRES Y APELLIDOS: **Luis Alberto Chávez Ramos**



FIRMA

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

Título: "Kahoot y la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022"

CUESTIONARIO PARA ESTUDIANTES

N°	VARIABLE: KAHOOT	Pertinencia ¹			Relevancia ²				Claridad ³					Sugerencias
		DA	IN	ED	TDA	DA	IN	ED	TDA	DA	IN	ED	TED	
DIMENSIÓN: GAMIFICACIÓN														
1	Los diseños de la herramienta Kahoot se utilizan para fines educativos	x				x				x				
2	Kahoot te permite aprender de una forma lúdica	x				x				x				
3	El aprendizaje a través de los juegos de la herramienta Kahoot beneficia a la enseñanza	x				x				x				
4	Kahoot es interesante como método de evaluación continua	x				x				x				
DIMENSIÓN: MOTIVACIÓN														
5	Kahoot hace las clases más entretenidas	x				x				x				
6	Kahoot motiva a jugar con la finalidad de adquirir algún puntaje adicional en alguna materia	x				x				x				

N°	VARIABLE: COMUNICACIÓN DIGITAL	Pertinencia ¹			Relevancia ²				Claridad ³					Sugerencias
		DA	IN	ED	TDA	DA	IN	ED	TDA	DA	IN	ED	TED	
DIMENSIÓN: HIPERTEXTUALIDAD														
7	El uso del signo no verbal como imágenes, gestos, muecas, etc, es más interactivo	X				X				X				
8	Es preferible un texto corto y sencillo al comunicarse por internet	X				X				X				
DIMENSIÓN: INTERACTIVIDAD														
9	Es importante el uso de material interactivo para interactuar con el docente	X				X				X				
10	Prefieres interactuar con otras personas por internet	X				X				X				
11	Es más práctico intercambiar documentos, imágenes y vídeos de manera virtual	X				X				X				
DIMENSIÓN: MULTIMEDIALIDAD														
12	Entiendes mejor un mensaje a través de una imagen	X				X				X				
13	Es preferible que la imagen tenga un texto descriptivo	X				X				X				
14	Al visitar un sitio web prefieres solo ver videos	X				X				X				
15	Utilizas los vídeos educativos para reforzar conocimientos	X				X				X				
16	Prefieres enviar audios para compartir algún mensaje	X				X				X				
17	Es importante tener una buena calidad de audio para las clases virtuales	X				X				X				

Observaciones:

TDA: Totalmente de acuerdo
DA: De acuerdo
IN: Indiferente o neutro
ED: En desacuerdo
TED: Totalmente en desacuerdo

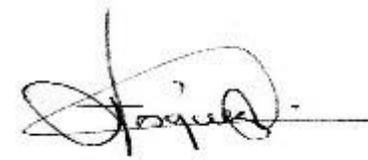
18	Al buscar un vídeo, debe tener un buen audio y sonido	X			X			X			
----	---	---	--	--	---	--	--	---	--	--	--

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

NOMBRES Y APELLIDOS: **Jorge Armando Vásquez Villacorta**

Especialidad del validador: Comunicación interna

Fecha: 24/07/22



Firma del Experto Informante.

Especialidad

CUESTIONARIO PARA DOCENTES

N°	VARIABLE: KAHOOT	Pertinencia ¹			Relevancia ²				Claridad ³					Sugerencias
		DA	IN	ED	TDA	DA	IN	ED	TDA	DA	IN	ED	TED	
DIMENSIÓN: GAMIFICACIÓN														
1	El diseño de los formatos predeterminados de la herramienta Kahoot es fácil de trabajar	X				X				X				
2	La dinámica de la herramienta Kahoot favorece en la interacción del docente	X				X				X				
3	El aprendizaje a través de los juegos de la herramienta Kahoot beneficia a los estudiantes	X				X				X				
4	Kahoot es interesante como método de evaluación continua	X				X				X				
DIMENSIÓN: MOTIVACIÓN														
5	Kahoot hace las clases más entretenidas	X				X				X				
6	Premiar con puntos en la nota final anima a los estudiantes a superar a sus compañeros	X				X				X				

N°	VARIABLE: COMUNICACIÓN DIGITAL	Pertinencia ¹			Relevancia ²				Claridad ³					Sugerencias
		DA	IN	ED	TDA	DA	IN	ED	TDA	DA	IN	ED	TED	
DIMENSIÓN: HIPERTEXTUALIDAD														
7	Utilizas el signo no verbal en clases para interactuar con los alumnos	X				X				X				
8	Al enviar un mensaje por whatsapp u otro canal, el texto debe ser breve y preciso	X				X				X				
DIMENSIÓN: INTERACTIVIDAD														
9	Incluyes material didáctico para interactuar con los estudiantes	X				X				X				
<div style="display: flex; justify-content: space-between; border: 1px solid black; padding: 2px;"> TDA: Totalmente de acuerdo DA: De acuerdo IN: Indiferente o neutro ED: En desacuerdo TED: Totalmente en desacuerdo </div>														
10	El trabajo grupal resulta más interactivo y dinámico en clase	X				X				X				
11	Las herramientas digitales han mejorado la interacción de los estudiantes	X				X				X				
DIMENSIÓN: MULTIMEDIALIDAD														
12	Es útil compartir documentos, imágenes y vídeos de manera virtual	X				X				X				
13	Utilizas más imágenes que texto en una presentación online	X				X				X				
14	Es importante acompañar una información con imágenes visualmente atractivas	X				X				X				
15	Incluyes vídeos educativos en clase	X				X				X				
16	Los videos educativos son una buena estrategia para reforzar conocimientos	X				X				X				

Observaciones

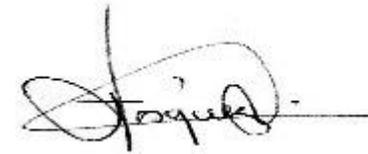
17	Prefieres usar mensajes de voz a través de las herramientas digitales	X				X				X			
18	El audio debe tener buena calidad para las clases virtuales	X				X				X			

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

NOMBRES Y APELLIDOS: Jorge Armando Vásquez Villacorta

Especialidad del validador: Comunicación interna

Fecha: 24/07/22



Firma del Experto Informante.

Especialidad

TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: **Jorge Armando Vásquez Villacorta**

Título y/o Grado:

Ph. D.....()	Doctor.....(x)	Magister....()	Licenciado....()	Otros. Especifique ()
---------------	------------------	-----------------	-------------------	------------------------

Universidad que labora: César Vallejo Fecha: **24/07/2022**

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

Kahoot y la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022.

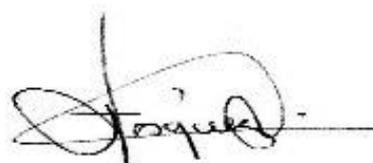
ITEMS	ESTUDIANTES PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	Los diseños de la herramienta Kahoot se utilizan para fines educativos	X		
2	Kahoot te permite aprender de una forma lúdica	X		
3	El aprendizaje a través de los juegos de la herramienta Kahoot beneficia a la enseñanza	X		
4	Kahoot es interesante como método de evaluación continua	X		
5	Kahoot hace las clases más entretenidas	X		
6	Kahoot motiva a jugar con la finalidad de adquirir algún puntaje adicional en alguna materia	X		
7	El uso del signo no verbal como imágenes, gestos, muecas, etc, resulta más interactivo	X		
8	Es preferible un texto corto y sencillo al comunicarse por internet	X		
9	Es importante el uso de material didáctico para interactuar con el docente	X		
10	Prefieres interactuar con otras personas por internet	X		
11	Es más práctico intercambiar documentos, imágenes y videos de manera virtual	X		

12	Entiendes mejor un mensaje a través de una imagen	X		
13	Es preferible que la imagen tenga un texto descriptivo	X		
14	Al visitar un sitio web prefieres solo ver videos	X		
15	Utilizas los videos educativos para reforzar conocimientos	X		
16	Prefieres enviar audios para compartir algún mensaje	X		
17	Es importante tener una buena calidad de audio para las clases virtuales	X		
18	Para elegir un video, debe tener un buen audio y sonido	X		
	TOTAL			

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre el temade investigación.

SUGERENCIAS:

NOMBRES Y APELLIDOS: Jorge Armando Vásquez Villacorta



FIRMA

CUESTIONARIO DOCENTES

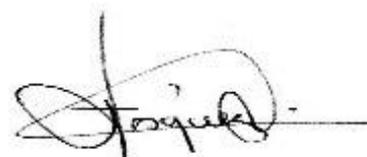
ITEMS	DOCENTES	APRECIA		OBSERVACIONES
	PREGUNTAS	SI	NO	
1	El diseño de los formatos predeterminados de la herramienta Kahoot es fácil de trabajar	X		
2	La dinámica de la herramienta Kahoot favorece en la interacción del docente	X		
3	El aprendizaje a través de los juegos de la herramienta Kahoot beneficia a los estudiantes	X		
4	Kahoot es interesante como método de evaluación continua	X		
5	Kahoot hace las clases más entretenidas	X		
6	Premiar con puntos en la nota final anima a los estudiantes a superar a sus compañeros	X		
7	Utilizas el signo no verbal en clases para interactuar con los alumnos	X		
8	Al enviar un mensaje por whatsapp u otro canal, el texto debe ser breve y preciso	X		
9	Incluyes material didáctico para interactuar con los estudiantes	X		
10	El trabajo grupal resulta más interactivo y dinámico en clase	X		
11	Las herramientas digitales han mejorado la interacción de los estudiantes	X		
12	Es útil compartir documentos, imágenes y vídeos de manera virtual	X		
13	Utilizas más imágenes que texto en una presentación online	X		
14	Es importante acompañar una información con imágenes	X		

	visualmente atractivas			
15	Incluyes vídeos educativos en clase	X		
16	Los videos educativos son una buena estrategia para reforzar conocimientos	X		
17	Prefieres usar mensajes de voz a través de las herramientas digitales	X		
18	El audio debe tener buena calidad para las clases virtuales	X		
	TOTAL			

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre el temade investigación.

SUGERENCIAS:

NOMBRES Y APELLIDOS: Jorge Armando Vásquez Villacorta



FIRMA

CUESTIONARIO ESTUDIANTES

Kahoot y la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022

En el escenario actual, la comunicación, la tecnología y las nuevas herramientas digitales, nos ofrecen múltiples plataformas en la web, que poseen la capacidad de comunicar y transmitir información a partir de la interacción e interactividad en la educación como Kahoot.

- **CONSENTIMIENTO INFORMADO:** Usted da conformidad con lo establecido en el Artículo 7º, Literal "F" del Código de Ética de Investigación de la Universidad César Vallejo para publicar la identidad y los resultados, en el cual se llevó a cabo la investigación.

Autorizo

- **Apellidos y nombres del estudiante**

- **Sexo**

Masculino

Femenino

Gamificación

1. **Los diseños de la herramienta Kahoot se utilizan para fines educativos**

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Indiferente o neutro

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

2. **Kahoot te permite aprender de una forma lúdica**

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Indiferente o neutro

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

3. **El aprendizaje a través de los juegos de la herramienta Kahoot beneficia a la enseñanza**

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Indiferente o neutro

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

4. **Kahoot es interesante como método de evaluación en clases**

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Indiferente o neutro

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

Motivación

5. **Kahoot hace las clases más entretenidas**

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Indiferente o neutro

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

6. Kahoot te motiva a jugar con la finalidad de adquirir algún puntaje adicional en alguna materia

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente o neutro
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

Hipertextualidad

7. El uso del signo no verbal como imágenes, gestos, ademanes, etc, resulta más interactivo

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente o neutro
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

8. Es preferible un texto corto y sencillo al comunicarse por internet

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente o neutro
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

Interactividad

9. Es importante el uso de material didáctico para interactuar con el docente

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo

- Indiferente o neutro
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

10. Prefieres interactuar con otras personas por internet

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente o neutro
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

11. Es más práctico intercambiar documentos, imágenes y vídeos de manera virtual

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente o neutro
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

Multimedialidad

12. Entiendes mejor un mensaje a través de una imagen

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente o neutro
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

13. Es preferible que la imagen tenga un texto descriptivo

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente o neutro
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

14. Al visitar un sitio web, prefieres solo ver videos

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente o neutro
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

15. Utilizas los vídeos educativos para reforzar conocimientos

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente o neutro
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

16. Prefieres enviar audios para compartir algún mensaje con tus compañeros de aula

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente o neutro
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

17. Es importante tener una buena calidad de audio para las clases virtuales

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente o neutro
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

18. Para elegir un vídeo, debe tener un buen audio y sonido

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente o neutro
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

CUESTIONARIO DOCENTES

Kahoot y la comunicación digital en estudiantes y docentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022

En el escenario actual, la comunicación, la tecnología y las nuevas herramientas digitales, nos ofrecen múltiples plataformas en la web, que poseen la capacidad de comunicar y transmitir información a partir de la interacción e interactividad en la educación como Kahoot.

- **CONSENTIMIENTO INFORMADO:** Usted da conformidad con lo establecido en el Artículo 7ª, Literal "F" del Código de Ética de Investigación de la Universidad César Vallejo para publicar la identidad y los resultados, en el cual se llevó a cabo la investigación.

Autorizo

- **Apellidos y nombres del docente**

- **Sexo**

Masculino

Femenino

Gamificación

1. **El diseño de los formatos predeterminados de la herramienta**

Kahoot es fácil de trabajar

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Indiferente o neutro

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

2. **La dinámica de la herramienta Kahoot favorece en la interacción del docente**

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Indiferente o neutro

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

3. **El aprendizaje a través de los juegos de la herramienta Kahoot beneficia a los estudiantes**

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Indiferente o neutro

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

4. **Kahoot es interesante como método de evaluación continua**

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Indiferente o neutro

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

Motivación

5. **Kahoot hace las clases más entretenidas**

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Indiferente o neutro

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

6. Premiar con puntos en la nota final anima a los estudiantes a superar a sus compañeros en clases

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente o neutro
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

Hipertextualidad

7. Utilizas el signo no verbal en clases para interactuar con los alumnos

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente o neutro
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

8. Al enviar un mensaje por whatsapp u otro canal, el texto debe ser breve y preciso

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente o neutro
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

Interactividad

9. Incluyes material didáctico en tus clases para interactuar con los estudiantes

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente o neutro
- De acuerdo

- Totalmente de acuerdo

10. El trabajo grupal resulta más interactivo y dinámico en clase

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente o neutro
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

11. Las herramientas digitales han mejorado la interacción de los estudiantes

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente o neutro
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

Multimedialidad

12. Es útil compartir documentos, imágenes y vídeos de manera virtual

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente o neutro
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

13. Utilizas más imágenes que texto en una presentación online

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente o neutro
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

14. Es importante acompañar una información con imágenes visualmente atractivas

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente o neutro
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

15. Incluyes vídeos educativos en clases

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente o neutro
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

16. Los videos educativos son una buena estrategia para reforzar conocimientos

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente o neutro
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

17. Prefieres usar mensajes de voz a través de las herramientas digitales

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente o neutro
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

18. El audio debe tener buena calidad para el desarrollo de las clases virtuales

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente o neutro
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Ate, 13 de junio del año 2022

CARTA N° 010 – 2022 / CC.CC. UCV LIMA ATE

Señores:
Institución Educativa Privada "Divino San Pedro"

Presente.-

De nuestra mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y en representación del Programa de Estudios de Ciencias de la Comunicación de Universidad César Vallejo campus Ate, manifestarle el interés que tiene nuestra casa de estudios en asistir a nuestros estudiantes en la fase de titulación de sus estudios profesionales. En ese sentido, recurrimos a usted, para solicitar su autorización en obtener información que permitía complementar el proyecto de investigación titulado: "Kahoot y la comunicación digital en docentes y estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022".

Por lo anteriormente expuesto, me permito presentar a los estudiantes que realizarán dicha actividad

NOMBRE Y APELLIDOS	N
<i>Cruz García, Marck Anthony</i>	<i>72666263</i>
<i>Puente De La Vega Reyna, Dayann Gianella</i>	<i>70865608</i>

Seguro de contar con autorización y apoyo hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración y estima personal.

Atentamente



Mg. Rubén Luis Gómez Díaz

Coordinador del Programa de Estudios

Ciencias de la Comunicación

Universidad César Vallejo- Campus Ate

Lic. Marisol Dolores Orihuela León

Coordinadora

I.E.P "Divino San Pedro"



Lic. Delfina Quispe

Directora

I.E.P "Divino San Pedro"



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Ate, 13 de junio del año 2022

CARTA N° 011-2022 / CC.CC. UCV LIMA ATE

**Señores:
Institución Educativa Privada "Divino San Pedro"**

Presente.-

De nuestra mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y en representación del Programa de Estudios de Ciencias de la Comunicación de Universidad César Vallejo campus Ate, solicitar el permiso a vuestra institución con el fin de recolectar datos y utilizar el nombre de la institución educativa "Divino San Pedro", que aparecerá en el proyecto de investigación titulado: "Kahoot y la comunicación digital en docentes y estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Luriganchó - Chosica, 2022".

Por lo anteriormente expuesto, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración y estima personal.

Atentamente



Mg. Rubén Luis Gómez Díaz
Coordinador del Programa de Estudios
Ciencias de la Comunicación
Universidad César Vallejo- Campus Ate

Lic. Marisol Dolores Orihuela León
Coordinadora
I.E.P "Divino San Pedro"



Lic. Delfina Quispe
Directora
I.E.P "Divino San Pedro"



INSTITUCIÓN EDUCATIVA **DIVINO SAN PEDRO**

R.D 04203 - 5046

INICIAL - PRIMARIA - SECUNDARIA

CARTA N° 146 – 2022

Señores:

Universidad Cesar Vallejo

ASUNTO: Carta de respuesta aplicación de investigación

La presente es para saludarlos y al mismo tiempo hacer de su conocimiento que la INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA “DIVINO SAN PEDRO”, expresa la conformidad del uso de su imagen y autoriza a los estudiantes de X Ciclo de la Carrera de Ciencias de la Comunicación: *Cruz García Marck Anthony con dni 72666263; Puente de la Vega Reyna Dayann Gianella con dni 70865608*, dispongan de los medios necesarios para la exitosa aplicación de la investigación que lleva como título: *“Kahoot y la comunicación digital en docentes y estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022”*,

Gracias por su atención, quedamos atentos ante cualquier petición.

Cordialmente,

Carapongo, 15 de agosto del 2022.



Lic. Marisol Dolores Orihuela León
Coordinadora
I.E.P “Divino San Pedro”




Lic. Delfina Quispe
Directora
I.E.P “Divino San Pedro”

Kahoot y la comunicación digital en docentes y estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Particular Divino San Pedro, Lurigancho - Chosica, 2022.



En el escenario actual, la comunicación, la tecnología y las nuevas herramientas digitales, nos ofrecen múltiples plataformas en la web, que poseen la capacidad de comunicar y transmitir información a partir de la interacción e interactividad en la educación como Kahoot.



CONSENTIMIENTO INFORMADO: Usted da conformidad con lo establecido en el Artículo 7^a, Literal "F" del Código de Ética de Investigación de la Universidad César Vallejo para publicar la identidad y los resultados, en el cual se llevó a cabo la investigación.

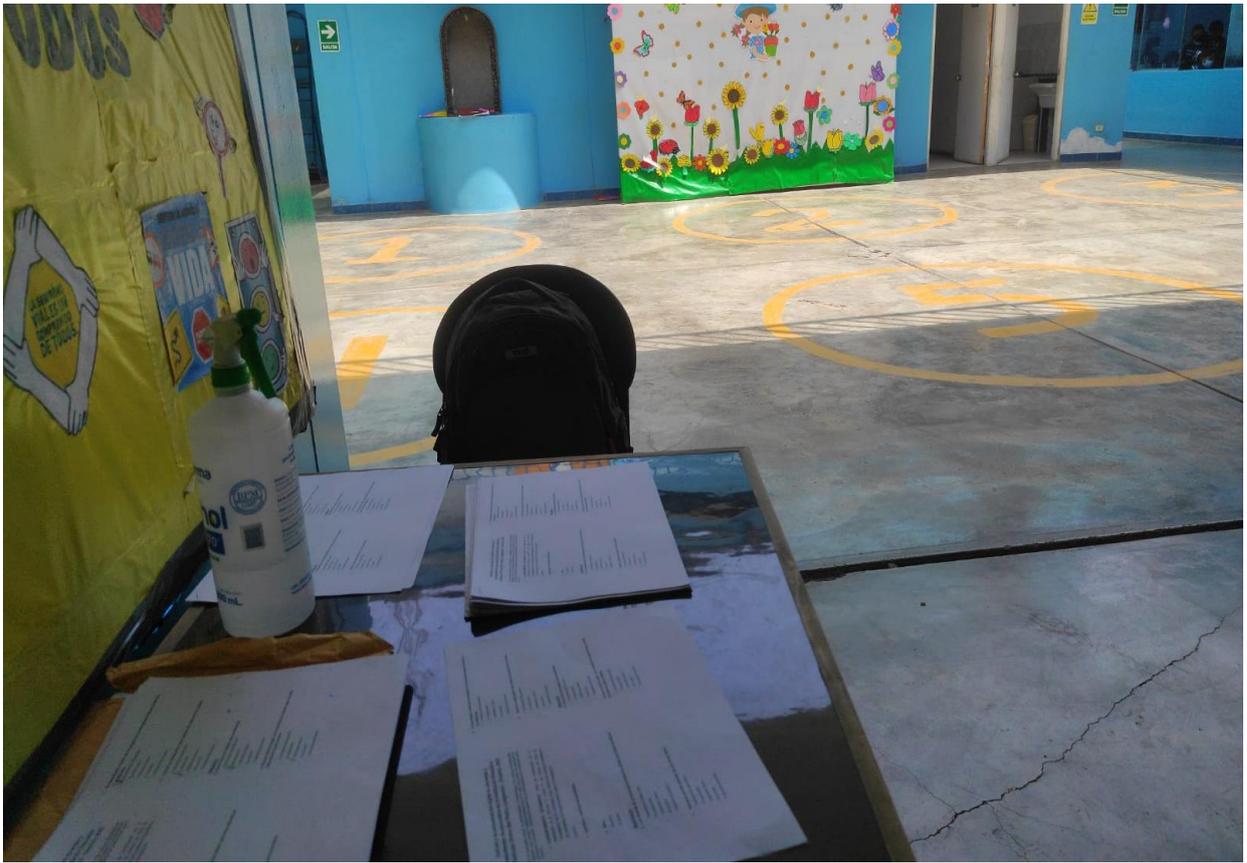


Varias opciones









ANÁLISIS DESCRIPTIVO

CUESTIONARIO ESTUDIANTES

VARIABLE 1

Resumen de procesamiento de casos

	N	%
Casos Válido	25	100.0
Excluido ^a	0	.0
Total	25	100.0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
.892	.855	6

Estadísticas de elemento

	Media	Desv. estándar	N
P1	3.88	1.054	25
P2	4.20	1.080	25
P3	4.16	1.068	25
P4	4.00	1.080	25
P5	4.28	.614	25
P6	3.60	1.000	25

Estadísticas de elemento de resumen

	Media	Mínimo	Máximo	Rango	Máximo / Mínimo	Varianza	N de elementos
Medias de elemento	4.020	3.600	4.280	.680	1.189	.063	6
Varianzas de elemento	.993	.377	1.167	.790	3.097	.095	6
Covarianzas entre elementos	.574	-.132	1.083	1.215	-8.228	.234	6
Correlaciones entre elementos	.495	-.204	.929	1.132	-4.560	.206	6

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Correlación múltiple al cuadrado	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	20.24	15.357	.815	.759	.855
P2	19.92	14.410	.929	.908	.834
P3	19.96	14.873	.872	.834	.845
P4	20.12	14.360	.937	.910	.833
P5	19.84	23.640	-.138	.099	.955
P6	20.52	16.093	.760	.621	.865

Estadísticas de escala

Media	Varianza	Desv. estándar	N de elementos
24.12	23.193	4.816	6

VARIABLE 2

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	24	96.0
	Excluido ^a	1	4.0
	Total	25	100.0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
.918	.915	12

Estadísticas de elemento

	Media	Desv. estándar	N
P7	3.75	1.032	24
P8	3.96	.955	24
P9	3.79	.932	24
P10	3.63	1.096	24
P11	3.96	1.083	24
P12	4.08	.776	24
P13	3.71	.908	24
P14	3.83	1.090	24
P15	4.13	.850	24
P16	3.83	.702	24
P17	3.96	1.042	24
P18	4.13	.850	24

CUESTIONARIO PARA DOCENTES

VARIABLE 1

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	25	100.0
	Excluido ^a	0	.0
	Total	25	100.0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
.657	.608	6

Estadísticas de elemento

	Media	Desv. estándar	N
P1	2.12	.927	25
P2	1.84	.624	25
P3	1.64	.490	25
P4	1.64	.638	25
P5	1.72	.542	25
P6	1.64	.700	25

Estadísticas de elemento de resumen

	Media	Mínimo	Máximo	Rango	Máximo / Mínimo	Varianza	N de elementos
Varianzas de elemento	.447	.240	.860	.620	3.583	.049	6
Correlaciones entre elementos	.205	-.187	.492	.680	-2.627	.032	6

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Correlación múltiple al cuadrado	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	8.48	3.843	.082	.161	.658
P2	8.76	3.690	.383	.229	.474
P3	8.96	4.123	.320	.146	.510
P4	8.96	3.457	.479	.352	.428
P5	8.88	3.777	.442	.335	.460
P6	8.96	3.790	.264	.399	.528

Estadísticas de escala

Media	Varianza	Desv. estándar	N de elementos
10.60	5.000	2.236	6

VARIABLE 2

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	25	100.0
	Excluido ^a	0	.0
	Total	25	100.0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
.766	.774	12

Estadísticas de elemento

	Media	Desv. estándar	N
P7	1.96	.790	25
P8	1.56	.583	25
P9	1.56	.507	25
P10	1.80	.645	25
P11	1.68	.476	25
P12	1.72	.542	25
P13	1.88	.781	25
P14	1.56	.507	25
P15	1.60	.500	25
P16	1.64	.490	25
P17	1.92	.954	25
P18	1.40	.500	25

Estadísticas de elemento de resumen

	Media	Mínimo	Máximo	Rango	Máximo / Mínimo	Varianza	N de elementos
Medias de elemento	1.690	1.400	1.960	.560	1.400	.029	12
Varianzas de elemento	.389	.227	.910	.683	4.015	.046	12
Correlaciones entre elementos	.222	-.263	.714	.977	-2.711	.041	12

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Correlación múltiple al cuadrado	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P7	18.32	12.810	.403	.417	.752
P8	18.72	12.627	.662	.626	.722
P9	18.72	13.877	.418	.595	.750
P10	18.48	14.927	.074	.421	.786
P11	18.60	14.333	.319	.358	.759
P12	18.56	13.673	.435	.562	.748
P13	18.40	12.167	.538	.660	.733
P14	18.72	13.543	.512	.660	.741
P15	18.68	14.393	.281	.602	.762
P16	18.64	13.490	.550	.783	.738
P17	18.36	11.240	.557	.730	.732
P18	18.88	14.693	.200	.616	.769

Estadísticas de escala

Media	Varianza	Desv. estándar	N de elementos
20.28	15.710	3.964	12

Tablas de frecuencia

Cuestionario estudiantes

Análisis descriptivo de hipertextualidad

Hipertextualidad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En desacuerdo	2	3,7	3,7	3,7
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	8	14,8	14,8	18,5
	De acuerdo	28	51,9	51,9	70,4
	Totalmente de acuerdo	16	29,6	29,6	100,0
	Total	54	100,0	100,0	

Análisis descriptivo de interactividad

Interactividad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	8	14,8	14,8	14,8
	De acuerdo	16	29,6	29,6	44,4
	Totalmente de acuerdo	30	55,6	55,6	100,0
	Total	54	100,0	100,0	

Análisis descriptivo de multimedialidad

Multimedialidad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En desacuerdo	1	1,9	1,9	1,9

Ni de acuerdo ni en desacuerdo	5	9,3	9,3	11,1
De acuerdo	37	68,5	68,5	79,6
Totalmente de acuerdo	11	20,4	20,4	100,0
Total	54	100,0	100,0	

Tabla de frecuencia

Cuestionario docentes

Análisis descriptivo de Comunicación digital

Comunicación digital

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	2	25.0	25.0	25.0
	Totalmente de acuerdo	6	75.0	75.0	100.0
	Total	8	100.0	100.0	

Análisis descriptivo de hipertextualidad

Hipertextualidad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	3	37.5	37.5	37.5

Totalmente de acuerdo	5	62.5	62.5	100.0
Total	8	100.0	100.0	

Análisis descriptivo de interactividad

Interactividad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	5	62.5	62.5	62.5
	Totalmente de acuerdo	3	37.5	37.5	100.0
	Total	8	100.0	100.0	

Base de datos: Estudiantes

	KAHOOT						COMUNICACIÓN DIGITAL											
ENCUESTADOS	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18
E1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	2	3	4	2	4	4	4	4
E2	4	1	4	4	3	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	3	5	5
E3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	3	4	3	4	4
E4	4	4	4	3	4	4	3	4	5	5	3	3	4	5	3	4	5	5
E5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3
E6	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4
E7	4	5	4	4	4	4	2	4	4	1	4	4	4	4	4	2	4	4
E8	1	1	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	2	2	4	4
E9	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
E10	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4
E11	4	3	1	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
E12	2	3	3	3	3	5	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	5
E13	4	3	4	5	5	5	3	4	2	1	4	4	2	4	2	2	4	5
E14	4	4	5	3	4	5	4	4	4	3	4	2	4	3	3	3	5	3
E15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4
E16	4	2	2	4	2	4	4	2	4	2	4	4	4	5	5	2	5	5

E17	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4
E18	5	4	5	2	4	5	2	2	2	1	1	4	2	5	4	2	5	5
E19	5	5	5	4	4	4	5	4	2	2	4	5	4	4	5	2	5	5
E20	4	4	4	2	3	2	5	4	5	5	2	5	5	2	3	5	5	5
E21	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	2	2	4	4	4	4	4	4
E22	4	4	4	4	4	4	4	2	1	2	2	2	5	5	5	1	2	5
E23	5	5	5	5	4	4	3	4	5	4	5	2	4	4	4	4	5	5
E24	3	5	3	4	5	5	4	4	5	3	4	3	4	3	5	4	5	5
E25	3	3	3	3	3	3	2	4	4	3	2	3	4	2	4	4	4	4
E26	5	5	5	2	4	2	4	2	4	2	2	4	4	2	5	2	5	4
E27	5	4	5	5	5	5	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4	5	5
E28	4	4	5	4	5	5	2	4	5	3	2	4	4	2	5	4	5	5
E29	2	2	1	2	2	3	2	2	2	3	1	2	1	3	1	3	3	3
E30	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5
E31	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4
E32	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4
E33	4	4	4	5	4	5	3	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5
E34	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5
E35	4	4	4	5	5	4	2	4	5	3	4	2	4	3	4	5	4	4
E36	5	5	5	5	5	5	3	5	4	4	2	4	3	5	5	5	5	5

E37	5	5	4	5	4	5	4	3	4	2	5	3	4	2	5	5	5	5
E38	3	4	4	5	5	4	3	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4
E39	5	4	5	5	4	5	2	4	4	2	5	4	2	4	5	5	5	5
E40	3	4	4	4	4	5	3	5	3	1	2	2	2	3	4	4	4	4
E41	1	4	5	1	5	5	4	5	4	3	5	4	4	4	4	5	5	4
E42	5	5	5	5	5	5	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4
E43	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	3	5	3	2	3	4	5	4
E44	4	4	4	4	5	5	5	5	5	2	3	5	5	3	5	5	3	5
E45	4	4	4	4	4	2	4	2	4	3	5	2	4	4	4	5	5	4
E46	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4
E47	4	5	4	5	5	5	4	4	4	3	2	4	4	5	5	5	5	4
E48	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
E49	4	5	5	4	4	5	3	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5
E50	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4
E51	4	3	3	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5
E52	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4
E53	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4
E54	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4

Base de datos: Docentes

	KAHOOT						COMUNICACIÓN DIGITAL											
ENCUESTADOS	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18
E1	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	3	5
E2	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	3	5
E3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5
E4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4
E5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	1	4
E6	3	4	4	4	4	5	4	5	3	4	4	4	4	4	3	5	4	5
E7	4	4	2	4	4	5	5	2	5	2	5	5	4	5	4	5	2	5
E8	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5

IBM SPSS

dayan.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 21 de 21 variables

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	
1	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	
2	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	
6	3	4	4	4	4	5	4	5	3	4	4	4	4	4	3	
7	4	4	2	4	4	5	5	2	5	2	5	5	4	5	4	
8	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	
9																
10																
11																
12																
13																
14																
15																
16																
17																
18																
19																
20																
21																
22																
23																

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

23:13 21/11/2022



	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	P1	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
2	P2	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
3	P3	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
4	P4	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
5	P5	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
6	P6	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
7	P7	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
8	P8	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
9	P9	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
10	P10	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
11	P11	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
12	P12	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
13	P13	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
14	P14	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
15	P15	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
16	P16	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
17	P17	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
18	P18	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
19	suma	Númérico	8	2		Ninguna	Ninguna	10	Derecha	Escala	Entrada
20	division	Númérico	8	2		Ninguna	Ninguna	10	Derecha	Escala	Entrada
21	compo1	Númérico	5	0	division (Agrupa...	{1, Totalme...	Ninguna	10	Derecha	Ordinal	Entrada
22											
23											
24											

Vista de datos Vista de variables

*Resultado2 [Documento2] - IBM SPSS Statistics Visor

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Resultado
Registro

```
COMPUTE dimension1=P1 + P2 + P3 + P4 + P5 + P6 + P7.  
EXECUTE.
```

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

23:13 21/11/2022



	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	P1	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	≡ Derecha	● Nominal	↘ Entrada
2	P2	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	≡ Derecha	● Nominal	↘ Entrada
3	P3	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	≡ Derecha	● Nominal	↘ Entrada
4	P4	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	≡ Derecha	● Nominal	↘ Entrada
5	P5	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	≡ Derecha	● Nominal	↘ Entrada
6	P6	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	≡ Derecha	● Nominal	↘ Entrada
7	P7	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	≡ Derecha	● Nominal	↘ Entrada
8	P8	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	≡ Derecha	● Nominal	↘ Entrada
9	P9	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	≡ Derecha	● Nominal	↘ Entrada
10	P10	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	≡ Derecha	● Nominal	↘ Entrada
11	P11	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	≡ Derecha	● Nominal	↘ Entrada
12	P12	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	≡ Derecha	● Nominal	↘ Entrada
13	P13	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	≡ Derecha	● Nominal	↘ Entrada
14	P14	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	≡ Derecha	● Nominal	↘ Entrada
15	P15	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	≡ Derecha	● Nominal	↘ Entrada
16	P16	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	≡ Derecha	● Nominal	↘ Entrada
17	P17	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	≡ Derecha	● Nominal	↘ Entrada
18	P18	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	≡ Derecha	● Nominal	↘ Entrada
19	suma	Númérico	8	2		Ninguna	Ninguna	10	≡ Derecha	▬ Escala	↘ Entrada
20	division	Númérico	8	2		Ninguna	Ninguna	10	≡ Derecha	▬ Escala	↘ Entrada
21	compo1	Númérico	5	0	division (Agrupa...	{1, Totalme...	Ninguna	10	≡ Derecha	▬ Ordinal	↘ Entrada
22	dimension1	Númérico	8	2		Ninguna	Ninguna	12	≡ Derecha	▬ Escala	↘ Entrada
23											
24											

Vista de datos **Vista de variables**





	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	P1	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
2	P2	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
3	P3	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
4	P4	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
5	P5	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
6	P6	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
7	P7	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
8	P8	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
9	P9	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
10	P10	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
11	P11	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
12	P12	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
13	P13	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
14	P14	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
15	P15	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
16	P16	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
17	P17	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
18	P18	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
19	OBJG1	Númérico	8	2		Ninguna	Ninguna	10	Derecha	Escala	Entrada
20	OBJG2	Númérico	8	2		Ninguna	Ninguna	10	Derecha	Escala	Entrada
21	OBJ1	Númérico	8	2		Ninguna	Ninguna	10	Derecha	Escala	Entrada
22	AAAS	Númérico	5	0	OBJ1 (Agrupada)	{1, BAJO}...	Ninguna	10	Derecha	Ordinal	Entrada
23	OBJ2	Númérico	8	2		{1,00, BAJO...	Ninguna	10	Derecha	Nominal	Entrada
24	OBESP1	Númérico	8	2		Ninguna	Ninguna	10	Derecha	Nominal	Entrada

Vista de datos **Vista de variables**

IBM SPSS Statistics Processor está listo

Unicode:ON





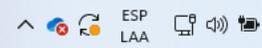
Visible: 29 de 29 variables

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15
1	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5
2	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5
6	3	4	4	4	4	5	4	5	3	4	4	4	4	4	3
7	4	4	2	4	4	5	5	2	5	2	5	5	4	5	4
8	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4
9															
10															
11															
12															
13															
14															
15															
16															
17															
18															
19															
20															
21															
22															
23															

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

Unicode:ON





Visible: 24 de 24 variables

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15
1	5	5	4	3	4	2	5	4	4	5	5	5	4	3	5
2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	5	5	5	4	2	4	4	3	4	5	5	3	3	4
5	5	5	5	3	5	4	5	3	5	4	5	4	4	4	4
6	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	5	5	5	5	4
7	5	3	5	4	5	5	5	4	2	5	5	4	5	4	5
8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11	5	5	5	5	3	3	3	3	4	3	3	5	5	4	4
12	4	5	5	3	4	3	3	4	5	4	5	5	5	4	4
13	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
16	5	2	5	5	4	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5
17	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
20	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5
21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5
22	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5
23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

Unicode:ON



	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	P1	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
2	P2	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
3	P3	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
4	P4	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
5	P5	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
6	P6	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
7	P7	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
8	P8	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
9	P9	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
10	P10	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
11	P11	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
12	P12	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
13	P13	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
14	P14	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
15	P15	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
16	P16	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
17	P17	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
18	P18	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
19	ob.esp1	Númérico	8	2		Ninguna	Ninguna	10	Derecha	Escala	Entrada
20	obj1	Númérico	8	2		Ninguna	Ninguna	10	Derecha	Escala	Entrada
21	aaaaa	Númérico	5	0	obj1 (Agrupada)	{1, bajo}...	Ninguna	10	Derecha	Ordinal	Entrada
22	ob.esp2	Númérico	8	2		Ninguna	Ninguna	10	Derecha	Escala	Entrada
23	obj21	Númérico	8	2		Ninguna	Ninguna	10	Derecha	Escala	Entrada
24	obj2.1.1	Númérico	5	0	obj21 (Agrupada)	{1, bajo}...	Ninguna	10	Derecha	Ordinal	Entrada

Vista de datos **Vista de variables**

Sin título1 sps.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar **Analizar** Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Informes
 Estadísticos descriptivos
 Estadísticas Bayesianas
 Tablas
 Comparar medias
 Modelo lineal general
 Modelos lineales generalizados
 Modelos mixtos
Correlacionar
 Regresión
 Loglineal
 Redes neuronales
 Clasificar
 Reducción de dimensiones
 Escala
 Pruebas no paramétricas
 Predicciones
 Superviv.
 Respuesta múltiple
 Análisis de valores perdidos...
 Imputación múltiple
 Muestras complejas
 Simulación...
 Control de calidad
 Modelado espacial y temporal...
 Marketing directo

	Nombre	Tipo	Anchor	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	P1	Numérico	8	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
2	P2	Numérico	8	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
3	P3	Numérico	8	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
4	P4	Numérico	8	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
5	P5	Numérico	8	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
6	P6	Numérico	8	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
7	P7	Numérico	8	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
8	P8	Numérico	8	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
9	P9	Numérico	8	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
10	P10	Numérico	8	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
11	P11	Numérico	8	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
12	P12	Numérico	8	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
13	P13	Numérico	8	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
14	P14	Numérico	8	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
15	P15	Numérico	8	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
16	P16	Numérico	8	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
17	P17	Numérico	8	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
18	P18	Numérico	8	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
19	ob.esp1	Numérico	8	Ninguna	10	Derecha	Escala	Entrada
20	obj1	Numérico	8	Ninguna	10	Derecha	Escala	Entrada
21	aaaaa	Numérico	5	Ninguna	10	Derecha	Ordinal	Entrada
22	ob.esp2	Numérico	8	Ninguna	10	Derecha	Escala	Entrada
23	obj21	Numérico	8	Ninguna	10	Derecha	Escala	Entrada
24	obj2.1.1	Numérico	5	Ninguna	10	Derecha	Ordinal	Entrada

Bivariadas...
 Parciales...
 Distancias...
 Correlación canónica

Vista de datos **Vista de variables**

Bivariadas... IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

18°C Despejado 23:16 21/11/2022



	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	P1	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
2	P2	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
3	P3	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
4	P4	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
5	P5	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
6	P6	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
7	P7	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
8	P8	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
9	P9	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
10	P10	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
11	P11	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
12	P12	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
13	P13	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
14	P14	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
15	P15	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
16	P16	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
17	P17	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
18	P18	Númérico	8	0		{1, Totalme...	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
19	ob. esp1	Númérico	8	2		Ninguna	Ninguna	10	Derecha	Escala	Entrada
20	obj1	Númérico	8	2		Ninguna	Ninguna	10	Derecha	Escala	Entrada
21	aaaaa	Númérico	5	0	obj1 (Agrupada)	{1, bajo}...	Ninguna	10	Derecha	Ordinal	Entrada
22	ob. esp2	Númérico	8	2		Ninguna	Ninguna	10	Derecha	Escala	Entrada
23	obj21	Númérico	8	2		Ninguna	Ninguna	10	Derecha	Escala	Entrada
24	obj2.1.1	Númérico	5	0	obj21 (Agrupada)	{1, bajo}...	Ninguna	10	Derecha	Ordinal	Entrada

Frecuencias

Variables:

- obj1
- ob. esp2

Mostrar tablas de frecuencias

Aceptar Pegar Restablecer Cancelar Ayuda

Estadísticos... Gráficos... Formato... Estilo... Simular muestreo...



- Resultado
 - Registro
 - Frecuencias
 - Título
 - Notas
 - Conjunto de datos
 - Estadísticos
 - Tabla de frecuenc
 - Título
 - obj1
 - ob.esp2

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	24,00	1	,5	,5
	29,00	1	,5	,9
	34,00	1	,5	1,4
	36,00	7	3,2	4,5
	37,00	1	,5	5,0
	39,00	1	,5	5,4
	41,00	4	1,8	7,2
	43,00	4	1,8	9,0
	45,00	1	,5	9,5
	46,00	1	,5	9,9
	47,00	11	5,0	14,9
	48,00	67	30,2	45,0
	49,00	4	1,8	46,8
	50,00	9	4,1	50,9
	51,00	6	2,7	53,6
	52,00	6	2,7	56,3
	53,00	10	4,5	60,8
	54,00	16	7,2	68,0
	55,00	9	4,1	72,1
	58,00	1	,5	72,5
	59,00	4	1,8	74,3
	60,00	57	25,7	100,0
Total	222	100,0	100,0	



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, MARIELA TERESA PARIONA BENAVIDES, docente de la FACULTAD DE CC. COMUNICACION de la escuela profesional de CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ATE, asesor de Tesis titulada: "KAHOOT Y LA COMUNICACIÓN DIGITAL EN ESTUDIANTES Y DOCENTES DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR DIVINO SAN PEDRO, LURIGANCHO - CHOSICA, 2022.", cuyos autores son PUENTE DE LA VEGA REYNA DAYANN GIANELLA, CRUZ GARCIA MARCK ANTHONY, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 22.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 18 de Noviembre del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
MARIELA TERESA PARIONA BENAVIDES DNI: 09722329 ORCID: 0000-0003-4279-0154	Firmado electrónicamente por: MPARIONAB el 01- 12-2022 21:23:32

Código documento Trilce: TRI - 0445816