



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA
EDUCATIVA

**Uso de la aplicación Kahoot y motivación en estudiantes de educación
secundaria en una Institución Educativa Privada, Lima 2021**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestro en Psicología Educativa

AUTOR:

Neciosup Orozco, Juan Carlos (ORCID: 0000-0001-8832-2570)

ASESOR:

Dr. Córdova García, Ulises (ORCID: 0000-0002-0931-7835)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LIMA – PERÚ

2022

Dedicatoria

A mi Padre Celestial por darme la vida, a mi amada esposa Cinthya por instarme con mucho amor a seguir adelante, a mis hermosos hijos Joshua y Jared que me inspiraron cada día a seguir adelante y concluir esta meta trazada.

Agradecimiento

A mi Dios y Salvador Jesucristo por darme su amor y la fortaleza para seguir siempre adelante para alcanzar las metas proyectadas.

A mi amada esposa que con mucho amor y constancia me impulsa y motiva siempre a lograr los objetivos trazados.

A mi familia que siempre me han respaldado en oración para alcanzar las expectativas.

A la Universidad César Vallejo, por brindarme la oportunidad de desarrollarme profesionalmente en el campo de la educación.

A quien a pesar de los momentos difíciles me motivo a seguir adelante a no abandonar y culminar la carrera, con fuerza y a la vez comprensivo, mi profesor Ulises Córdova García.

Índice de Contenidos

	Página
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Resumen	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	13
3.1. Tipo y diseño de investigación	13
3.2. Variables y operacionalización	14
3.3. Población (criterios de selección), muestra, muestreo, unidad de análisis	15
3.4. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos	15
3.5. Procedimiento	17
3.6. Método de análisis de información	17
3.7. Aspectos éticos	18
IV. RESULTADOS	19
V. DISCUSIÓN	23
VI. CONCLUSIONES	26
VII. RECOMENDACIONES	28
REFERENCIAS	29
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1: Validez de contenido por juicio de Expertos del instrumento	16
Tabla 2: Confiabilidad de las variables	16
Tabla 3: Frecuencia descriptiva de Uso de la aplicación Kahoot y sus dimensiones	19
Tabla 4: Frecuencia descriptiva de Motivación y sus dimensiones	19
Tabla 5: Cálculo de relación entre Uso de la aplicación Kahoot y la Motivación	20
Tabla 6: Cálculo de relación entre Aprendizaje y Motivación	21
Tabla 7: Cálculo de relación entre Gamificación y Motivación	21
Tabla 8: Cálculo de relación entre Nuevas Tecnologías y Motivación	22

Resumen

Esta investigación tiene como finalidad determinar la relación que existe entre el uso de la aplicación Kahoot y motivación en los estudiantes de educación secundaria en una institución educativa privada, Lima 2021. El diseño de esta investigación es cualitativa, no experimental, correlacional, de método hipotético deductivo con una muestra de 70 estudiantes, a quienes se les aplicó un cuestionario para evaluar las dimensiones de aprendizaje, gamificación y nuevas tecnologías; la confiabilidad encontrada en Alfa de Cronbach fue 0,889 y 0,837.

Los datos fueron analizados a través del programa SPSS v. 25, utilizándose para la contrastación de hipótesis una prueba no paramétrica, apreciando que el valor del coeficiente de Rho Spearman fue 0,739 mostrándonos una correlación positiva muy fuerte. Asimismo, el nivel de significancia es de $0,000 < 0,05$, resultado que me permitieron afirmar que la inclusión del Uso de la Aplicación Kahoot en la Motivación es muy importante, ya que permitirá mejorar el desarrollo de todo el proceso de aprendizaje y de esa manera se cumplirá con los objetivos estratégicos y las metas de la Institución Educativa Privada. Finalmente se concluye que el Uso de la Aplicación Kahoot en la institución será un factor importante para la motivación en los estudiantes.

Palabras claves: Aplicación / Kahoot / Motivación

Abstract

This research aims to determine the relationship that exists between the use of the Kahoot application and motivation in secondary education students in a private educational institution, Lima 2021. The design of this research is qualitative, not experimental, correlational, hypothetical method deductive with a sample of 70 students, to whom a questionnaire was applied to evaluate the dimensions of learning, gamification and new technologies; the reliability found in Cronbach's Alpha was 0.889 and 0.837.

The data were analyzed through the SPSS v. 25, using a non-parametric test for hypothesis testing, observing that the value of the Rho Spearman coefficient was 0.739, showing us a very strong positive correlation. Likewise, the level of significance is $0.000 < 0.05$, a result that allowed me to affirm that the inclusion of the Use of the Kahoot Application in Motivation is very important, since it will improve the development of the entire learning process and of that In this way, the strategic objectives and goals of the Private Educational Institution will be met. Finally, it is concluded that the Use of the Kahoot Application in the institution will be an important factor for motivation in students.

Keywords: Kahoot / App / Motivation.

I. INTRODUCCIÓN

En esta actualidad mundial, la Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación (Unesco, 2021), mediante la plataforma Coalición Mundial por la Educación, informó que aproximadamente el 50% de los estudiantes del mundo fueron impactados por el por el cierre total o parcial de los centro educativos, y mucho más de 100'000,000 de niños no llegaron al nivel mínimo en lectura, producto de la crisis sanitaria., lo cual muestra los serios problemas que atraviesa la educación a nivel mundial. Se señaló que uno de los aspectos más importantes gira alrededor del docente y su adaptación frente a los nuevos entornos virtuales por lo cual surge la gran necesidad de la implementación de recursos actuales en tecnología que ayuden al desarrollo de la enseñanza y aprendizaje.

Asimismo, se mencionó que los programas breves de desarrollo de habilidades pueden ayudar a la adaptación de las nuevas condiciones educativas y contribuir con la transformación digital en beneficio del estudiante, contribuyendo en la recuperación y desarrollo de la motivación y resiliencia. Además, La Comisión Económica para América Latina (CEPAL, 2020), en su reporte, La educación en tiempos de pandemia Covid19, señala que la interrupción del ciclo escolar también significó una oportunidad para que los sistemas educativos se adapten e innoven, lo que puede significar grandes avances, pero también puede significar una acentuación de los déficits educativos preexistentes en la región entre los estudiantes de la situación más vulnerable y beneficiaria. Por eso, surge la necesidad de implementar nuevas aplicaciones prácticas, gratuitas y de fácil utilización como la aplicación Kahoot.

Los informes del Ministerio de Educación (Minedu, 2020) reporta que en el Perú el porcentaje de la tasa de deserción entre los años 2018 y 2019, nivel secundario, del 4.1% al 3.5% a julio del 2020, Minedu consideró que el porcentaje de deserción en el nivel secundario, paso del 3.5% al 4% (102,000 estudiantes), considerando también el nivel primario un total de doscientos treinta mil alumnos de la Educación Básica Regular (EBR) han determinado retirarse de nuestro sistema educativo. Mostrando de alguna manera que las dificultades que enfrenta el país son críticas y que el objetivo de disminuir la deserción estudiantil, es uno de los principales objetivos. Según menciona el informe, el reto para la mayoría

de estudiantes no es solamente tener acceso a la conectividad mediante la internet o tener un ordenador, sino la situación económica, emocionales y familiares que podrían acrecentar la deserción escolar, por eso aspectos psicológicos como la motivación y habilidades sociales son de mucha importancia para salir de esta crisis.

El reporte elaborado por Andina (2020), los maestros en el Perú no estuvieron preparados en el uso de las herramientas tecnológicas y existió una gran distancia en el área digital con relación a la realidad de otros países. No podíamos ignorar que el trabajo del docente es muy importante y que no se diferencia de enseñar en un entorno virtual, como lo menciona el libro *Evolución y Retos de la Educación Virtual*, Begoña (2011). El profesor como ejemplo se ilustra como un acompañante del aprendizaje demanda competencias que admitan desarrollar un conjunto múltiple de tareas y destrezas que sean soportes a las áreas cognitivos, socio-afectivo, y didáctico.

En el Perú la realidad educativa es parecida en las diferentes localidades situadas en el interior del país, así como la Institución Educativa Internacional Elim, ante esta situación se ha recurrido a distintas técnicas estratégicas para enfrentar esta situación adversa, entre ellas aspectos económicos y sociales, pero también aspectos emocionales, como la falta de motivación al no encontrarse en un entorno normal, la diferencia de la interacción personal con el entorno virtual, desmotivaron a muchos de los estudiantes, a los padres e incluso a los maestros, quienes no tenían herramientas que les permitan desarrollar sus labores y carecían de conocimientos de instrumentos que le permitían desarrollar sus sesiones de forma virtual. La institución educativa impulsó diversas estrategias de comunicación con los alumnos y las familias a través de los docentes y tutores de clase con el fin de coordinar y organizar un horario con los padres y alumnos para el desarrollo de sus actividades educativas, que también incluye un espacio personal (dependiendo de su contexto, puede considerar medios de conectividad como teléfonos móviles, tabletas, computadoras, TV, radio). En relación con la oferta educativa no presencial (virtual), es importante aclarar que las condiciones emocionales no permitieron el desarrollo de relaciones saludables, con el fin de reducir la posibilidad de concentración y motivación del alumno con respecto al desarrollo del área socio-afectivo y cognitivo, para afrontar este contexto y sus

retos, evaluó varias plataformas y recursos que podrían apoyar en el proceso enseñanza aprendizaje a distancia, que permitan alcanzar objetivos orientados al Currículo Nacional de la Educación Básica Regular, como es formar estudiantes bajo un enfoque por competencias, capacidades, valores y actitudes, donde se respete el aprendizaje significativo. Kahoot reúne estas características por ser una herramienta muy divertida, flexibles y motivadora, que en las áreas de aprendizaje a veces se hace tediosa para los estudiantes, los niños aprenden jugando en una forma relajada.

En el desarrollo de la educación virtual o a distancia en la Institución Educativa Privada se realizó un diagnóstico a la asistencia de los estudiantes a clases virtuales, donde un porcentaje significativo se ausentaban por falta de interés. por ello Se inició el plan de capacitación de su plana docente, donde se dio énfasis en desarrollar estrategias que motiven a los estudiantes a participar en las clases y desarrollar capacidades que los niños deben contar para interactuar, como se explica en el Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular (CNEBR; 2016).

Por lo expuesto, planteamos el problema general de la investigación: ¿Cuál es la relación que existe entre el uso de la aplicación Kahoot y la motivación en estudiantes de secundaria de una Institución Privada, Lima - 2021?

Asimismo, referente a los problemas específicos, podemos señalar: ¿Cuál es la relación que existe entre aprendizaje y la motivación en los estudiantes de secundaria?, ¿Cuál es la relación que existe entre gamificación y la motivación en los estudiantes de secundaria?, ¿Cuál es la relación que existe entre nuevas tecnologías y la motivación en los estudiantes de secundaria?

Asimismo se ha indicado la justificación teórica, que se fundamenta esencialmente en la teorías de investigación (Hernández-Sampieri, R. Mendoza; 2018) que contribuyen con los objetivos de la investigación con las variables uso de la aplicación Kahoot y la motivación en estudiantes, así como bibliografías impresas y digitales, expedientes, marco normativo y otros; que busca a través de estas teorías hallar respuestas sobre el uso de la aplicación Kahoot y la relación con la motivación en los estudiantes de secundaria de una Institución Privada, Lima - 2021, siendo un trabajo que ayudará a la institución educativa a mejorar la interacción de docente y estudiantes con el uso de las TICs. Asimismo, la

justificación práctica, donde las respuestas han sido analizadas y serán sometidos al escrutinio de las autoridades escolares y docentes, de forma articulada, esto ayudará a próximas investigaciones en el asunto tratado. Tiene la justificación metodológica, que intento cumplir las metas planteadas, es por eso que se han empleado instrumentos como formularios, criterios, de acuerdo a dimensiones, con un manejo alto de confiabilidad y validez. Se hizo uso de 02 cuestionarios en relación con las 02 variables, uso de la aplicación Kahoot, Navarro (2017) y la motivación, Deci & Ryan (1985 y 2000) de los estudiantes de secundaria.

Asimismo, el objetivo general es: Determinar la relación que hay en el uso de la aplicación Kahoot y la motivación en los estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Privada, Lima – 2021. Asimismo, continuando con el desarrollo, sobre los objetivos específicos indicamos: determinar la relación que existe aprendizaje y la motivación en los estudiantes de secundaria; determinar cuál es la relación que existe entre gamificación y la motivación en los estudiantes de secundaria; determinar cuál es la relación que hay entre nuevas tecnologías y la motivación en los estudiantes de secundaria.

También formulamos las siguientes hipótesis general de la Investigación: Existe relación entre el uso de la aplicación Kahoot y la motivación en los estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Privada, Lima – 2021. Asimismo, las Hipótesis específicas: existe relación entre el aprendizaje y la motivación en los estudiantes de secundaria; existe relación entre gamificación y la motivación en los estudiantes de secundaria; existe relación entre nuevas tecnologías y la motivación en los estudiantes.

II. MARCO TEÓRICO

Se han considerado en este trabajo como antecedentes a nivel internacional tales como los estudios de Rodríguez-Fernández (2019), quien concluye que la aplicación Kahoot se está convirtiendo en una herramienta de juego que admite la gamificación y la inclusión de teléfonos inteligentes en el aula. En cuanto a la satisfacción de los estudiantes con el juego y su percepción de la herramienta como técnica para optimizar la competitividad, el rendimiento y los resultados, los estudiantes están muy satisfechos y motivados con la aplicación y la valoran como un método más de aprendizaje. Sin embargo, el 60% de estudiantes no lo consideraron una herramienta fundamental en la docencia universitaria, según indica en la investigación es una valoración subjetiva; este juicio se basa en otro resultado de la encuesta: 100% de estudiantes recomendarían el uso a otros educadores.

Asimismo, en el caso de Ruiz, Martínez, García, Pedrosa y Licerán (2019), concluyen que Kahoot ha probado ser una herramienta de evaluación muy eficaz en las cuatro asignaturas en las que se aplicó. Se puede afirmar que se trata de buena forma en la enseñanza y el aprendizaje que ha permitido a los alumnos asumir un papel mucho más activo, lo que ha aumentado su motivación y atención por la asignatura. Además, la asistencia al aula ha mejorado, tema que hace unos años era problemático y que motivó la consideración de introducir nuevas herramientas metodológicas en el aula. Con esto en mente, pudieron verificar que los estudiantes que habían comenzado la clase con asistencia regular y utilizando Kahoot se quedaron todo el semestre hasta el último día, esto nos da evidencia de la motivación que produjo como consecuencia del uso de esta aplicación digital.

También, Roig-Vila (2019) Menciona que alrededor de dos tercios de los asistentes indican que esta metodología les ha facilitado la comprensión de los conceptos e ideas básicos tomados en el aula y también su memorización (69,7%). También les permitió ampliar su juicio crítico (63,6%) y les ayudó a desarrollar resúmenes personales sobre el contenido (68,2%). En la evaluación general de Kahoot como novedad en clase, cerca del 72% de los estudiantes valoraron positivamente que el docente incorporó el juego en el aula, quisieran que el uso de Kahoot se mantuviera en la asignatura e indicó que esta

metodología lúdica es más motivadora en comparación con la enseñanza tradicional.

En una investigación de Rojas, Álvarez, Bracero (2021), afirma que el software Kahoot es una herramienta digital importante y poderosa que, permite a los estudiantes aprender nuevos temas o repasar otros que ya han aprendido a través del aprendizaje basado en el juego. Aquí radica la necesidad de utilizar estos recursos TIC en las aulas, por la flexibilidad que presentan. Al evaluar la utilidad de la aplicación Kahoot como una herramienta digital la cual motiva el proceso de enseñanza y aprendizaje, como se puede apreciar en el resultado, este software genera motivación cuando se utiliza en el aula, Alba, E., Moreno, L. y Ruiz, M. (2015).

Asimismo, Rodríguez (2019) afirma En cuanto a la motivación que genera la participación en los desafíos de Kahoot, la mayoría de los estudiantes expresaron la sensación de sentirse estimulados al usarlo y el desafío que genera competir y jugar con los compañeros, pero al mismo tiempo el desarrollo de los temas dictados en el aula. Se han desarrollado varios estudios en torno al juego y su eficacia en la enseñanza y el aprendizaje. Mayormente los estudiantes que han trabajado con Kahoot piensan que esta herramienta digital les permite aprender de forma dinámica gracias al juego y la interacción que permite entre compañeros.

Según McClelland D., (1998) La motivación se refiere a intenciones conscientes, pensamientos íntimos como: quiero poder tocar una guitarra, deseo ser doctor y me encuentro trabajando para dar solución a un problema. Asimismo, Armstrong, S., Brown, S., Thompson, G. (2004), al contemplar comportamientos desde el exterior, la motivación se refiere a las conclusiones referentes sobre acciones conscientes que realizamos desde la observación de comportamientos.

Asimismo, Brophy, E. (2008), concluye que el aprendizaje mediante la aplicación Kahoot contribuye de manera positiva en la motivación en el momento del desarrollo de la evaluación del aprendizaje, también se afirmó que si las acciones de aprendizaje a través de Kahoot se aumentan la motivación durante la evaluación de estudiantes de cuarto grado de Primaria, Nueva Juventud, influir positivamente y motivar a la institución educativa de Santa Rita de la localidad de Sigüas pues existe una correlación efectiva y se admite la hipótesis y que revelan

un mayor interés en resolver las actividades de aprendizaje mediante de la aplicación virtual Kahoot. Se puede concluir que los estudiantes se sienten motivados respondiendo las preguntas de una manera divertida.

También, Rojas, J., Álvarez, A., Bracero, D. (2021), afirma que los alumnos del programa en el que se aplicó el estudio tienen una actitud positiva hacia la herramienta y esto conduce a un aumento de su motivación con respecto al Kahoot. A los alumnos les apasiona usar la aplicación, les gusta la competencia que crea, se divierten y gozan usándola en el aula. Todos estos factores aumentan su motivación y muestran una actitud positiva hacia estas herramientas de gamificación, como es Kahoot y muestran que los estudiantes pueden tener una actitud de aprobación hacia el uso, entre otros factores que interfieren con el desempeño educativo de los estudiantes.

Además, Zaphiris, P., Ioannou, A. (2021), menciona que las interacción con la tecnología en los medios del aprendizaje estimula la motivación intrínseca del alumno para aprender habilidades, conecta a los alumnos con sus actividades emocionantes, aumentando el enfoque de los participantes en el contenido del tema, generando un sentimiento de satisfacción y participación durante las lecciones.

Así como, Silva (2019), indica sobre su investigación, los estudiantes que utilizaron Kahoot en el semestre lograron buenos resultados y que al usar la aplicación Kahoot en el grupo experimental contribuyó a una mejora significativa en la gama de frases preposicionales. El uso de Kahoot como herramienta didáctica también ha tenido un gran impacto en el dominio de frases verbales en inglés en los estudiantes.

Para Supervia y Bordas (2018) Su trabajo consistió en comparar la relación entre rendimiento académico, la motivación escolar y la inteligencia emocional, la cual muestra que 3,512 de adolescentes de dieciocho instituciones educativa. Los logros muestran correlaciones muy significativas entre las motivaciones escolares intrínsecas con la inteligencia emocional, en comparación con las motivaciones extrínsecas y la desmotivación. Asimismo, se mostró el rendimiento de los estudiantes, a través de la regulación emocional, la motivación intrínseca del conocimiento y la desmotivación. Se puede decir que hay una influencia entre las variables tanto en el desarrollo académico como el personal de los estudiantes.

Además, Prechta, A., Valenzuelab, J., y Muñozc, C., Sepúlvedad, K. (2016) tiene con fin en su obra motivación familiar y escolar: desafíos para la formación del profesorado en sus inicios, el objetivo de examinar las percepciones de los estudiantes respecto al rol de la familia sobre la motivación escolar y también en los retos que estos resultados traen con una buena formación de la plana docente. La investigación cualitativa se llevó a cabo con tres grupos de discusión, donde habías estudiantes del último año de Pedagogía en Educación Básica (n = 24) de universidades privadas y públicas de las regiones de Chile. En los resultados podemos ver una diversidad en el proceso de "motivación", cuyo significado dependió del sujeto motivador, relacionado con la capacidad de comprender la experiencia escolar cuando la familia es el motivador y la capacidad de entretener cuando el maestro es el motivador.

En lo concerniente a las teorías que sustentan el uso de la aplicación Kahoot, tenemos a Jonassen (1991), quien recomienda que los responsables de enseñanza y aprendizaje tiene la responsabilidad de apoyar las perspectivas o resultados de la realidad, aportar en la construcción de conocimiento y realizar actividades que son el resultado de experiencias contextuales.

También, Vygotsky (1978), dice que el constructivismo social se fundamenta en la deducción de que toda situación aparece 02 veces en el desarrollo cultural de los individuos: número uno en el aspecto social y posteriormente en la parte individual; al principio, se realizó entre un grupo de individuos (interpsicológico) y posteriormente dentro de uno mismo (intrapsicológico). Esto es utilizado en la atención voluntaria, así como en la memoria y la formación de conceptos. Asimismo, Piaget (1955), menciona que los esquemas son patrones de la mente que se guardan en nuestra cabeza, estos patrones cambian, amplían y afinan mediante dos procesos que se complementan: la asimilación y la acomodación.

Cabe señalar las definiciones del uso de la aplicación Kahoot, tenemos a Pintor (2015), que menciona que Kahoot es una aplicación de aprendizaje digital que se puede utilizar para varios propósitos, por ejemplo: diagnosticar el conocimiento de un tema, aprender sobre aspectos destacables de una unidad o verificar lo aprendido, así como evaluar el grado de comprensión de una lectura o discutir un tema específico, Kant, D., Radcliffe, P. (2019).

Asimismo, Gallegos (2015), afirma que Kahoot es una de las aplicaciones digitales gratuitas más divertidas, atractivas e innovadora que un profesor puede hacer uso para desarrollar el clima creativo en su aula Hartnett, M. (2016). En general, un ambiente creativo se caracteriza por el buen humor, la risa, la ausencia de miedo a lo que dirán, un ambiente de trabajo en equipo y un ambiente de confianza que desembarcan en un grado medio y alto de la motivación; Esta combinación de elementos hace que la lección sea más divertida, menos aburrida y mucho más motivadora. También, Contreras V. H. & Fernández, D. A. (2016), la interfaz gráfica intuitiva de la aplicación favorece su uso, el estudiante la percibe como un juego y no como un método de evaluación.

Por otro lado, Navarro (2017), menciona que la aplicación Kahoot une tres de los conceptos que se trazan en este trabajo: tecnologías nuevas, el juego y el aprendizaje. Es un ejemplo que es una realidad la unión de estas variables, en el contexto educativo actual. Kahoot es una aplicación educativa virtual en la que el docente puede crear y diseñar preguntas, evaluaciones, encuestas y actividades diversas donde los estudiantes interactúan desde sus dispositivos móviles, para desarrollar las interrogantes propuestas Michaelsen, A. (2020). Por ello, se han considerado tres dimensiones, aprendizaje, gamificación y nuevas tecnologías, comunicación social y formativa, Emtinan, A. (2019)..

Se define aprendizaje a la capacidad de la aplicación de diseñar y plantear contenido para el aprendizaje, organizando los conocimientos; Gupta, S., Kishor, N., Mishra, N. (2021), como también, mecanismo para propiciar aprendizaje, que es el uso de los cuestionarios y exámenes. Finalmente, comunicación social y formativa, dónde se pueden dar los debates las discusiones sobre todos los temas relacionados a la educación. Y en la dimensión Motivación Deci & Ryan, (1985, y 2000), afirma que la motivación siempre se ha mantenido como uno de los temas más relevante y desarrollados en el entorno educacional Mishra, D., Chuang, Y. (2021). Uno de los aspectos que la motivación ha intentado estudiar en área educacional, es el tema de la autodeterminación que entiende diversas formas de motivación a partir de la interacción entre las necesidades psicológicas la persona (autonomía, necesidad de competencia y relación) y el entorno:

motivación intrínseca y motivación extrínseca Armstrong, S., Brown, S., Thompson, G. (2004).

Con relación a las teorías que sustentan la motivación, tenemos a Maslow (1991), en su obra teoría de la motivación humana, sostiene que nuestras acciones apuntan a la satisfacción de determinadas necesidades. Según el psicólogo, existen diferentes niveles jerárquicos de prioridad para cada uno de ellos. Para explicar estos niveles y su relación, sus sucesores los simplificaron dibujando una pirámide.

Según Bisquerra, R., Filella, G. (2003), afirma que, la motivación puede definirse como el proceso mediante el cual el sujeto se fija una meta, usa las técnicas adecuadas y mantiene una cierta conducta para lograr un propósito.

Asimismo, Reeve (2010) señala que la motivación engloba los procesos que brindan efectividad y guían nuestro comportamiento, aquellos procesos que dan efectividad y un comportamiento directo comparativamente enérgico, intenso y persistente. Kember, D. (2016), asume que el comportamiento tiene un objetivo, independientemente de si está dirigido a lograr un objetivo específico. Donde la energía y dirección se transforman en la fuerza que nos impulsa a alcanzar nuestras metas, asume algo que queremos lograr y ayuda a hacer.

Gorman (2011) también coincide con esta visión, señalando que la motivación está ligada con procesos complejos que motivan a las personas hacia un objetivo específico y se trata de comprender las fuerzas que los motivan a alcanzar ese objetivo. Chatham, D. (2021), menciona que la idea que nos impulsa a actuar se asocia generalmente con la idea de impulsos biológicos que nos obligan a comportarnos de determinadas formas. Dörnyei, Z., Hadfield, J. (2014) dice que la cuenta las diferentes definiciones de motivación de los autores; Sin embargo, cabe señalar que todos están relacionados con el comportamiento y las metas que las personas desean lograr.

Herrera (2009), por su parte, retoma los distintos conceptos y señala que la motivación simboliza lo que originalmente determinó que un individuo inicie una acción (activación), se acerque a una meta (dirección) y en sus intentos por lograrla, persiste. La definición que brindan los autores hablan de tres aspectos esenciales (activación, orientación y mantenimiento) los cuales se manifiestan cuando un individuo se siente motivado ya que es necesario actuar e intentar

alcanzar el objetivo deseado para lograrlo, Mohan, N., Jukes, I., Schaaf, R. (2021).

Por otro lado, Perret (2016) dice todos necesitamos estímulos que ayuden a nuestra motivación en nuestro camino largo que los lleva al logro de nuestros objetivos. Los estímulos nos dan oxígeno y renuevan los ánimos cuando más los necesitamos.

Reeve (2010), indica que la motivación involucra los procesos que brindan potencia y orientan la conducta, que es relativamente fuerte y perseverante. Las directrices indican que hay metas en el comportamiento, que está dirigido a un resultado determinado. Asimismo, Para Baquero y Luque (1999) la motivación intrínseca es el acto del individuo que hace por interés propio y por experimentar, en el que no encuentra recompensa externa para el sujeto y se define motivación extrínseca aquella que lleva a la persona a ejecutar una acción determinada con el fin de evitar otros motivos.

Salili, F., Chiu, Ch., Hong, Y. (2001), determina que nos enfocamos en la motivación del aprendizaje de los estudiantes normales de la corriente principal, así como de los estudiantes que son intelectualmente diferentes y tienen dificultades emocionales y de aprendizaje que pertenecen a minorías con bajo rendimiento o son culturalmente diferentes Wentzel, K. (2021). Estos estudiantes no están discapacitados, pero corren un riesgo considerable de fracaso académico y social.

Deci y Ryan (2000), realiza definiciones de motivación para aprender, consideran que estas pueden ser intrínsecas y extrínsecas dependiendo de la función y naturaleza del objetivo a alcanzar, indican que las necesidades personales que inciden en la motivación intrínseca son, la autonomía, la competencia y el hacer conexiones que se integran e interdependientes, por lo que conviene fortalecer cada uno de ellos para mejorar el otro. La motivación intrínseca se fundamenta en formas internas como la autodeterminación, la indagación, el reto y el trabajo; algunos alumnos aprenden mucho porque quieren sacar altas calificaciones o evitar la tristeza de sus progenitores. (Motivación extrínseca), Reeve, J. (2015 y 2017).

Por ello se han considerado dos dimensiones: Según Deci y Ryan (2000) motivación intrínseca y motivación extrínseca. Se precisa motivación intrínseca

como aquella que está determinada a satisfacer motivaciones personales como la adquisición de conocimientos y metas; la motivación extrínseca, se define como aquella que transporta a las personas a hacer determinadas conductas, Sullo, R. (2009).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

El modelo fue positivista, demostró en la hipótesis de investigación que era cuantitativa, ya que se verificó por medios estadísticos según la variable, Hernández, Fernández y Baptista (2014).

Asimismo, el enfoque fue cuantitativo, por que analizó la información a través de datos estadísticos para dar respuesta a los problemas de investigación, también interpretó en forma objetiva y siguiendo el modelo estructurado usando el razonamiento y la lógica (Hernández, 2014); además se usó la compilación de datos para comprobar la hipótesis con un soporte en la medida matemática, estadística y conclusiones.

El tipo de investigación fue básica, según Hernández (2014), puesto que incrementó la teoría en base a los conocimientos que genera la prueba empírica. Además, no tiene un propósito práctico inmediato, cuyo objetivo es aumentar los conocimiento de los elementos importantes de la naturaleza o la realidad pudiendo establecer una teoría científica. Además, tendrá un alcance descriptivo y correlacional de las variables, Fernández, C., Hernández, R., Baptista, P. (2014). y su diseño es transversal, para, el diseño no experimental se fracciona teniendo en cuenta el periodo durante se recopilan los datos, estos son: diseño Transversal, donde se recopilan los datos, su fin es desarrollar variables y la interrelación en un tiempo establecido.

Por otro lado, su diseño es no experimental porque se trata de estudio realizados sin una manipulación intencional de variables y en lo que los fenómenos se prestan atención en su entorno natural por analizar Hernández, R., Sampieri P., Mendoza, C. (2018). También es transversal, la recolección de datos se realiza una sola vez (Cabezas et al., 2018). Se empleó el método hipotético-deductivo de acuerdo con Hurtado (2020) este tipo de investigación está fundamentado en el procedimiento que enuncia la hipótesis con el tema de investigación, demostrando la relación entre hipótesis y las técnicas de análisis, la cual son confirmadas posteriormente por los hechos.

3.2. Variables y operacionalización

Variable: Es la característica o propiedades que posee la variable y que puede cambiar entre individuos o grupos (Baena, 2014).

Operacionalización: Es el proceso metodológico por el cual el investigador “lleva” del plano teórico al práctico, explicando en detalle la definición y cómo se miden las variables seleccionadas (Quintana Peña, A. (2006).

Variable 1: Uso de la aplicación Kahoot

Definición conceptual:

Para Navarro (2017), menciona que la aplicación Kahoot une tres de los conceptos que se trazan en este trabajo: aprender, recreación y otras tecnologías. Es una muestra de que la unión de estas variables es una realidad, en el medio educativo real. Kahoot es una aplicación educativa donde el docente puede crear y diseñar preguntas, encuestas, evaluaciones y otras tareas donde los estudiantes logran interactuar desde sus aparatos digitales, para responder las interrogaciones propuestas.

Definición operacional:

La variable uso de la aplicación Kahoot está constituida por 3 dimensiones: aprendizaje, gamificación y nuevas tecnologías. Por lo consecuente se aplicaron 20 ítems en un instrumento (ver anexo 2).

Variable 2: Motivación

Definición conceptual:

Para Deci & Ryan, (1985 y 2000) La motivación es uno de los conocimientos más profundizados en el contexto educativo. Una de los aspectos que se ha intentado revisar es la teoría llamada autodeterminación, la cual aporta diferentes ejemplos de motivación que se basan en la interacción de las necesidades psicológicas en las personas (necesidad independencia, de aptitud, y relación) y el entorno. basado en: motivación intrínseca y motivación extrínseca.

Definición operacional:

La variable uso de la aplicación motivación está constituida por 2 dimensiones: Motivación intrínseca y motivación extrínseca. Por lo consecuente se aplicaron 20 ítems en un instrumento (ver anexo 2).

3.3. Población (criterios de selección), muestra, muestreo y unidad de análisis

Población: Según Vara (2015), Para poder realizar una investigación, es una exigencia imprescindible contar con una fuente de información en la que se deba analizar el problema de estudio en función del número de informantes que componen la población y definido como la unión de todos los integrantes a ser investigado. La población está formada por un grupo de individuos o cosas, con características similares. La población constituye 70 estudiantes.

Criterio de selección:

Criterios de inclusión: Lo conforman los estudiantes del nivel secundario que participaron en la investigación.

Criterios de exclusión: Hay estudiantes del nivel secundaria que por diversas razones no participaron en la investigación.

La unidad de análisis corresponde a cada fragmento de los elementos evaluados que sirven como base para la investigación realizada. Según Hernández, R., Sampieri P., Mendoza, C. (2018), manifiesta que la unidad de análisis corresponde a los sujetos, es decir a cada uno de los estudiantes del nivel secundario.

Unidad de análisis: Fue representada por cada uno de los estudiantes de secundaria.

3.4. Técnicas e instrumentos para recolección de datos

Técnica: La técnica es un proceso compuesto por un conjunto de reglas, su fin es lograr resultados determinados de la actividad, que deben ser específicos.

En esta investigación se realizó la encuesta, la cual fue aplicada a los estudiantes. La encuesta la podemos definir como el recogimiento de datos, en las cuales se utiliza las interrogantes de los sujetos de estudio, cuya información es determinada o derivada del problema pre establecido, Lopez & Fachelli (2015).

El instrumento: Es el objeto utilizado como medio para llegar a otro objeto. Podemos decir respecto a los instrumentos que se empleó el cuestionario que está definida como una lista de interrogantes sobre las variables, puede ser una o varias, las mismas que han sido aplicadas a un grupo de sujetos quienes son

objetivo de estudio. Hernández, R., Sampieri P., Mendoza, C. (2018) (ver anexo 3).

Validez: Hernández-Sampieri & Mendoza (2018), refiere que la sirve para medir la exactitud y también la certeza de un instrumento, según sea la variable conforme a la correcta interpretación de la misma. Se aplicó la validez de contenido, obtenida a través del juicio de expertos, quienes aseguran las dimensiones medidas del instrumento son correctas.

Tabla 1

Validez de contenido por juicio de Expertos del instrumento

N°	Nombre y apellidos	Especialidad	Opinión
1	Dr. Ulises Córdova García	Metodólogo	Suficiente
2	Dr. Segundo Pérez Saavedra	Metodólogo	Suficiente
3	Mg. Luis Benites Morales	Metodólogo	Suficiente

Nota: Certificación de validez de juicio de expertos (2021)

Confiabilidad: Las mediciones de un instrumento deben ser exactas y mantener estabilidad sin error alguno en ellos – Hernández-Sampieri & Mendoza (2018) La confiabilidad fue realizado mediante Alfa de Cronbach, que se utiliza para los cuestionarios; los instrumentos son politómicos (responder en tres o más alternativas) y escala de Likert. (ver anexo 4).

Se ejecutó la prueba piloto con 20 estudiantes y fueron los resultados siguientes:

Tabla 2

Confiabilidad de las variables

Variables	Alfa de Cronbach	N° de elementos
Uso de la Aplicación Kahoot	0,889	20
Motivación	0,837	20

Nota: Análisis estadístico SPSS_v25 (2021)

Según los resultados en la tabla 2, el índice de confiabilidad fue de 0,889 y 0,837, de acuerdo con los resultados indica que el instrumento tiene fuerte confiabilidad (Ruiz, 2013).

3.5. Procedimientos

La investigación comienza describiendo la realidad del problema y luego continúa examinando y observando los antecedentes internacionales y también nacionales de las variables de investigación, asimismo, el estudio de esa investigación y los fundamentos teóricos de cada método. También identificó las variables, dimensiones e indicadores a partir del cual se diseñó diligentemente la herramienta y se estableció su efectividad y confiabilidad. Ejecutar la aplicación de la herramienta para establecer los resultados, discutir y luego considerar los resultados, causa, la teoría, y últimamente, sacar conclusiones, sugerencias y recomendaciones. En la investigación se aplicaron 2 encuestas a los estudiantes, los mismos que han estado utilizando la aplicación Kahoot, durante todo lo transcurrido del año escolar 2021.

3.6. Método de análisis de datos

Los resultados que se obtuvieron en esta investigación se analizaron con el programa SPSS versión 25, que fue de gran utilidad para brindar cálculos y análisis estadísticos con la finalidad de probar y comprobar nuestra hipótesis. Los resultados de la variable dependiente e independiente se procesaron con la finalidad de describir las mismas.

La investigación tiene un diseño correlacional, que vincula en su hipótesis propuesta las dos variables, por ello se utilizó una la prueba de correlación de análisis no paramétricos, a la cual le correspondió el coeficiente de correlación de Rho Spearman. Hernández- Sampieri, (2018), menciona que utiliza para relacionar estadística tipo Likert, y sirven para medir la correlación para variables en un nivel de medición ordinal. (ver anexo 5)

$$r_R = 1 - \frac{6\sum_i d_i^2}{n(n^2 - 1)}$$

n= número de puntos de datos de las dos variables

di= diferencia de rango del elemento “n”

El Coeficiente Spearman, ρ , puede tomar un valor entre +1 y -1 donde,

Un valor de +1 en ρ significa una perfecta asociación de rango

Un valor 0 en ρ significa que no hay asociación de rangos

Un valor de -1 en ρ significa una perfecta asociación negativa entre los rangos.

Si el valor de ρ se acerca a 0, la asociación entre los dos rangos es más débil.

3.7. Aspectos éticos

Este trabajo se ha realizado respetando la propiedad intelectual, mencionando toda la autoría conveniente, respetó el derecho a la privacidad, se obtuvo permiso del colegio donde se efectuó la investigación, se informó a los alumnos de la investigación y se ha respetado la confidencialidad de la investigación, los nombres e los participantes y datos personales de los estudiantes.

IV. RESULTADOS

4.1. Análisis descriptivo

Tabla 3

Frecuencias descriptivas: Uso de la aplicación Kahoot y sus dimensiones

Variable y sus dimensiones	Bajo		Medio		Alto		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Aprendizaje	1	1,4	7	10,0	62	88,6	70	100
Gamificación	1	1,4	5	7,1	64	91,4	70	100
Nuevas tecnologías	1	1,4	12	17,1	57	81,4	70	100
Uso de la aplicación Kahoot	1	1,4	9	12,9	60	85,7	70	100

Nota: Análisis estadístico SPSS_v25 (2021)

Con respecto a los resultados, en la tabla 3 se puede observar que un 85,7% de los estudiantes consideran que el Uso de la aplicación Kahoot se encuentra en el nivel Alto, asimismo respecto al aprendizaje se encuentra en un nivel alto con un 88,6%, del mismo modo Gamificación con 91,4 % finalmente Nuevas tecnologías con 81,4, es decir que tanto la variable como sus dimensiones concuerdan en un nivel alto.

Tabla 4

Frecuencias descriptivas: Motivación y sus dimensiones

Variable y sus dimensiones	Bajo		Medio		Alto		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Motivación Intrínseca	0	0	6	8,6	64	91,4	70	100
Motivación Extrínseca	0	0	17	24,3	53	75,7	70	100
Motivación	0	0	8	11,4	62	88,6	70	100

Nota: Análisis estadístico SPSS_v25 (2021)

Con referencia a la tabla 4, para la Motivación, se encontró que el 88,6% considerando en el nivel alto a esta variable, asimismo un 11,4 % considera que aún está en un nivel medio. Con respecto a la motivación intrínseca un 91,4% colocan en el nivel alto a esta dimensión, sobre la Motivación extrínseca un 75,7% colocan en el nivel alto de esta dimensión; cómo podemos observar, estos porcentajes superan el 50% en el nivel alto.

4.2. Análisis inferencial

Regla de decisión:

Si p valor < 0,05, rechazar H_0 ; Si p valor \geq 0,05, aceptar H_0

Nivel de significancia:

Se tiene que es de " $\alpha=0,05$ " que corresponde a un nivel de confiabilidad del 95%.

Hipótesis general

H_0 : No existe relación significativa entre el Uso de la aplicación Kahoot y la Motivación

H_1 : existe relación significativa entre el Uso de la aplicación Kahoot y la Motivación

Tabla 5

Cálculo de relación entre Uso de la aplicación Kahoot y la Motivación

		Uso de la aplicación Kahoot	Motivación
Rho de Spearman	Uso de la aplicación Kahoot	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,739**
		N	,000
		70	70
Motivación		Coefficiente de correlación	,739**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	,000
		70	70

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

En referencia a la tabla 5, observamos que el coeficiente de Rho de Spearman fue 0,739, siendo considerada una correlación positiva considerable entre el Uso de la Aplicación Kahoot y la Motivación, asimismo el nivel de significancia es de 0,000 menor a 0,05, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna o la hipótesis del investigador. Finalmente se puede concluir que a mejor Uso de aplicación Kahoot mejor Motivación.

Hipótesis específica 1

H0: No existe relación significativa entre Aprendizaje y Motivación

H1: Existe relación significativa entre Aprendizaje y Motivación

Tabla 6

Cálculo de relación entre Aprendizaje y Motivación

		Aprendizaje	Motivación
Rho de Spearman	Aprendizaje	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,652**
		N	70
	Motivación	Coefficiente de correlación	,652**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	70

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

Con respecto a la tabla 6, se observó que el valor del coeficiente de Rho de Spearman fue 0,652, habiendo una correlación positiva considerable entre el Aprendizaje y Motivación, como lo menciona Hernández et al. (2014), también el valor de significancia es $0,000 < 0,05$, es así que, se rechaza la hipótesis nula (H0) y se acepta la hipótesis alterna (H1).

Hipótesis específica 2

H0: No existe relación significativa entre Gamificación y Motivación

H1: Existe relación significativa entre Gamificación y Motivación

Tabla 7

Cálculo de relación entre Gamificación y Motivación

		Gamificación	Motivación
Rho de Spearman	Gamificación	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,670**
		N	70
	Motivación	Coefficiente de correlación	,670**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	70

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

Referente a la tabla 7 se puede observar que el valor del coeficiente de Rho de Spearman fue 0,670 distinguiéndose una correlación positiva considerable entre Gamificación y Motivación según Fernández, C., Hernández, R., Baptista, P. (2014), del mismo modo el valor de significancia es $0,000 < 0,05$, es así que, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1).

Hipótesis específica 3

H_0 : No existe relación significativa entre Nuevas Tecnologías y Motivación

H_1 : Existe relación significativa entre Nuevas Tecnologías y Motivación

Tabla 8

Cálculo de relación entre Nuevas Tecnologías y Motivación

			Nuevas Tecnologías	Motivación
Rho de Spearman	Nuevas Tecnologías	Coefficiente de correlación	1,000	,690**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	70	70
	Motivación	Coefficiente de correlación	,690**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	70	70

Con respecto a la tabla 8, podemos observar que el valor del coeficiente de Rho de Spearman fue 0,690, hallándose una correlación positiva considerable entre Nuevas Tecnologías y Motivación, de acuerdo a Fernández, C., Hernández, R., Baptista, P. (2014), igualmente el valor de significancia es $0,000 < 0,05$, por ello se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1).

V. DISCUSIÓN

En relación a los análisis de los resultados de la hipótesis general, se puede evidenciar que el valor de Rho de Spearman fue 0,739 siendo esta una correlación positiva considerable entre el Uso de la Aplicación Kahoot y la Motivación, el nivel de significancia es de 0,000 menor a 0,05, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna o la hipótesis del investigador. Por lo tanto, en el análisis descriptivo se evidencia que la variable Uso de la aplicación Kahoot se encuentra en el nivel alto con un 85.7 % y también a la variable Motivación de igual manera registra un nivel alto con 88.6%.

Estos resultados coincidieron con Ruiza, Martíneza, García, Pedrosaa y Licerán (2019), quienes concluyen que Kahoot ha probado ser una herramienta de evaluación muy eficaz en las cuatro asignaturas en las que se aplicó. Se puede afirmar que se trata de buena forma en la enseñanza y el aprendizaje que ha permitido a los alumnos asumir un papel mucho más activo, lo que ha aumentado su motivación y atención por la asignatura. Además, la asistencia al aula ha mejorado, tema que hace unos años era problemático y que motivó la consideración de introducir nuevas herramientas metodológicas en el aula.

Con esto en mente, pudieron verificar que los estudiantes que habían comenzado la clase con asistencia regular y utilizando Kahoot se quedaron todo el semestre hasta el último día, esto nos da evidencia de la motivación que produjo como consecuencia del uso de esta aplicación digital. Lo que ha sido apoyado y argumentado por la indagación de muchos autores como Gallegos (2015), quien afirma que Kahoot es una de las aplicaciones digitales gratuitas más divertidas, atractivas e innovadora que un profesor puede hacer uso para desarrollar el clima creativo en su aula. En general, un ambiente creativo se caracteriza por el buen humor, la risa, la ausencia de miedo a lo que dirán, un ambiente de trabajo en equipo y un ambiente de confianza que desembarcan en un grado medio y alto de la motivación.

Con respecto a la hipótesis específica 1, el valore de Rho de Spearman fue 0,652 encontrándose una correlación positiva considerable entre el Aprendizaje y Motivación de acuerdo a Hernández et al. (2014), asimismo el valor de significancia es $0,000 < 0,05$, es así que, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1). Por lo tanto, en el análisis descriptivo se

evidencia que el aprendizaje se encuentra en el nivel alto con un 88.6% y también a la variable Motivación de igual manera registra un nivel alto con 88.6%.

Estos resultados coincidieron con Rodríguez-Fernández (2017), quien concluye que la aplicación Kahoot se está convirtiendo en una herramienta de juego que admite la gamificación y la inclusión de teléfonos inteligentes en el aula. En cuanto a la satisfacción de los estudiantes con el juego y su percepción de la herramienta como técnica para optimizar la competitividad, el rendimiento y los resultados, los estudiantes están muy satisfechos y motivados con la aplicación y la valoran como un método más de aprendizaje.

Lo que ha sido apoyado y argumentado por la indagación de muchos autores como Pintor (2015), que menciona que Kahoot es una aplicación de aprendizaje digital que se puede utilizar para varios propósitos, por ejemplo: diagnosticar el conocimiento de un tema, aprender sobre aspectos destacables de una unidad o verificar lo aprendido, así como evaluar el grado de comprensión de una lectura o discutir un tema específico.

Con respecto a la hipótesis específica 2, el valor del coeficiente de Rho de Spearman fue 0,670 distinguiéndose una correlación positiva considerable entre Gamificación y Motivación según Hernández et al. (2014), del mismo modo el valor de significancia es $0,000 < 0,05$, es así que, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1). Por lo tanto, en el análisis descriptivo se evidencia que la Gamificación se encuentra en el nivel alto con un 91,4% y también a la variable Motivación de igual manera registra un nivel alto con 88.6%.

Estos resultados coincidieron con Además, Solís (2019), señala que la gamificación de las actividades de la asignatura con la ayuda de Kahoot durante la clase estimula la motivación intrínseca del alumno para aprender habilidades de escritura en inglés y que Kahoot con su actividad de prueba conecta a los alumnos con sus actividades emocionantes, aumentando el enfoque de los participantes en el contenido del tema, generando un sentimiento de satisfacción y participación durante las lecciones. Esto es porque Kahoot facilita de manera práctica el uso correcto del orden de las palabras del idioma inglés en las lecciones. Esto se logra porque el Kahoot y sus actividades sirven de ayuda en la correcta aplicación de las complejas y básicas estructuras gramaticales del idioma inglés, que se lleva a cabo y se practica en el aula.

Lo que ha sido apoyado y argumentado por la indagación de muchos autores como Fernández (2016), quien concluye que la interfaz gráfica intuitiva de la aplicación favorece su uso, el estudiante la percibe como un juego y no como un método de evaluación. Por lo tanto, favorece al estudiante a lograr sus metas en un entorno gamificado y motivado que genera esta herramienta digital Kahoot.

Con respecto a la hipótesis específica 3, el valor del coeficiente de Rho de Spearman fue 0,690 donde se halló una correlación positiva considerable entre Nuevas Tecnologías y Motivación de acuerdo a Hernández et al. (2014), igualmente el valor de significancia es $0,000 < 0,05$, por ello se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1). Por lo tanto, en el análisis descriptivo se evidencia que Nuevas tecnologías se encuentra en el nivel alto con un 81,4% y también a la variable Motivación de igual manera registra un nivel alto con 88.6%.

Estos resultados coincidieron con Rojas, Álvarez, Bracero (2021), afirma que el software Kahoot es una herramienta digital importante y poderosa que, permite a los estudiantes aprender nuevos temas o repasar otros que ya han aprendido a través del aprendizaje basado en el juego. Aquí radica la necesidad de utilizar estos recursos TIC en las aulas, por la flexibilidad que presentan. Al evaluar la utilidad de la aplicación Kahoot como una herramienta motivadora en el proceso de la enseñanza y aprendizaje en los alumnos y como se puede apreciar en el resultado, este software genera motivación cuando se utiliza en el aula.

Lo que ha sido apoyado y argumentado por la indagación de muchos autores como Navarro (2017), menciona que la aplicación Kahoot une tres de los conceptos que se trazan en este trabajo: tecnologías nuevas, el juego y el aprendizaje. Es un ejemplo que es una realidad la unión de estas variables, en el contexto educativo actual. Kahoot es una aplicación educativa virtual en la que el docente puede crear y diseñar preguntas, evaluaciones, encuestas y actividades diversas donde los estudiantes interactúan desde sus dispositivos móviles, para desarrollar las interrogantes propuestas.

VI. CONCLUSIONES

Primera: Según el objetivo general, se determinó la relación entre el uso de la aplicación Kahoot y la motivación en los estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Privada. Dicha relación del coeficiente de Rho de Spearman fue 0,739 siendo esta una correlación positiva considerable entre el Uso de la Aplicación Kahoot y la Motivación, asimismo, el nivel de significancia es de 0,000 menor a 0,05. De la información obtenida se puede indicar que la inclusión del Uso de la Aplicación Kahoot en la Motivación es muy importante, ya que permitirá mejorar el desarrollo de todo el proceso de aprendizaje y de esa manera se cumplirá con los objetivos estratégicos y las metas de la Institución Educativa Privada. Finalmente se concluye que el Uso de la Aplicación Kahoot en la institución será un factor importante para la Motivación en los estudiantes.

Segunda: En concordancia al objetivo específico primero, se determinó la relación que existe aprendizaje y la motivación en los estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Privada. Dicha relación del coeficiente de Rho de Spearman fue 0,652 encontrándose una correlación positiva considerable entre el Aprendizaje y Motivación, asimismo, el nivel significancia es de 0,000 menor a 0,05. De la información obtenida se puede indicar que la inclusión del Aprendizaje en la Motivación es muy importante, ya que permitirá mejorar el desarrollo de todo el proceso de enseñanza y de esa manera se cumplirá con los objetivos estratégicos y las metas de la Institución Educativa Privada. Finalmente se concluye que el Aprendizaje en la institución se tendrá una mejor Motivación en los estudiantes.

Tercera: En concordancia al objetivo específico segundo, se determinó la relación que existe gamificación y la motivación en los estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Privada. Dicha relación del coeficiente de Rho de Spearman fue 0,670 encontrándose una

correlación positiva considerable entre el gamificación y Motivación, asimismo, el nivel significancia es de 0,000 menor a 0,05. Dicha relación del coeficiente de Rho de Spearman fue 0,739 siendo esta una correlación positiva considerable entre la Gamificación y la Motivación, asimismo, el nivel de significancia es de 0,000 menor a 0,05. De la información obtenida se puede indicar que la inclusión de la Gamificación es muy importante, ya que permitirá mejorar el desarrollo de todo el proceso de enseñanza aprendizaje y de esa manera se cumplirá con los objetivos estratégicos y las metas de la Institución Educativa Privada. Finalmente se concluye que la Gamificación en la institución se tendrá una mejor Motivación en los estudiantes.

Cuarta: En concordancia al objetivo específico tercero, se determinó la relación que existe Nuevas tecnologías y la Motivación en los estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Privada. Dicha relación del coeficiente de Rho de Spearman fue 0,690 encontrándose una correlación positiva considerable entre Nuevas tecnologías y Motivación, asimismo, el nivel significancia es de 0,000 menor a 0,05. De la información obtenida se puede indicar que el aporte de las nuevas tecnologías es muy importante ya que permitirá mejorar el desarrollo de todo el proceso de enseñanza aprendizaje y de esa manera se cumplirá con los objetivos estratégicos y las metas de la Institución Educativa Privada. Finalmente se concluye que el aporte de las nuevas tecnologías en la institución se tendrá una mejor Motivación en los estudiantes.

VII. RECOMENDACIONES

- Primera:** A la Institución Educativa Internacional Elim se le recomienda realizar actividades que involucren la interacción social de los estudiantes, a través de diferentes estrategias y utilizando las TICs, de tal forma que se afiance la empatía y el compañerismo. Asimismo, crear estrategias dónde se considere el juego como metodología de enseñanza aprendizaje para activar la participación de todos los estudiantes.
- Segunda:** A los docentes se les recomienda el uso de la aplicación Kahoot para acelerar el proceso de aprendizaje, utilizando la herramienta como un organizador de contenido. También, se pueda adelantar algunos conocimientos que propicien la interacción de los estudiantes frente a los temas tratados, lo cual mejorará la autoestima y afirmará el liderazgo.
- Tercera:** A los docentes de la institución se les recomienda enseñar estrategias de aprendizaje y desarrollo de actividades, de tal forma de poder brindar a los estudiantes capacidades necesarias para optimizar el aprendizaje y la producción. Además, desarrollar talleres dónde los estudiantes expongan sus opiniones frentes a las deficiencias en todos los procesos de aprendizaje y producción de actividades, donde se les felicite por sus logros.
- Cuarta:** A la Institución Educativa Internacional Elim se le recomienda utilizar la aplicación Kahoot para la realización de actividades que tengan objetivos definidos y con indicadores que muestren los logros. Asimismo, se puede enfatizar las actividades por afinidad para que cada logro no solo sea de beneficio para la institución y los docentes, sino para cada estudiante.

REFERENCIAS

- Andina, (2020). 39,000 docentes se capacitarán en uso de las TIC en el aula.
<https://cutt.ly/zUJn9ue>
- Armstrong, S., Brown, S., Thompson, G. (2004). Motivating Students.
<https://cutt.ly/sUJmwka>
- Begoña G. (2011). Evolución y retos de la Educación Virtual. UOCInnova.
<https://cutt.ly/hUJmr1f>
- Alba, E., Moreno, L. y Ruiz, M. (2015). The Star System apps to bridge educational gaps: Kahoot! Screencast y tableta gráfica.
<https://cutt.ly/FUJmuX8>
- Armstrong, S., Brown, S., Thompson, G. (2004). Motivating Students.
<https://cutt.ly/0UJma9G>
- Baena, G. (2014). Metodología de la investigación. México, D.F.: Grupo Editorial Patria.
- Baquero, R., Luque, M. (1999). Teorías del Aprendizaje. <https://cutt.ly/aUJmd8L>
- Bisquerra, R., Filella, G. (2003). Educación emocional y medios de comunicación.
<https://cutt.ly/4UJmjxX>
- Brophy, E. (2008). Motivating Students to Learn. <https://cutt.ly/eUJmzUY>
- Cabezas, E., Andrade, D., Torres, J. (2018). Introducción a la metodología de la Investigación Científica. <https://cutt.ly/BUJmvF3>
- Deci, E. L. & Ryan, R. M. (1985). Intrinsic motivation and self-determination in human behavior. New York: Plenum Press
- Chatham, D. (2021). Advancing Online Course Design and Pedagogy for the. Recuperado de <https://cutt.ly/NUJmQtd>
- Comisión Económica para América Latina (2020). La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19. <https://cutt.ly/WUJmYnK>
- Contreras V. H. & Fernández, D. A. (2016). Interfases Gestuales para niños que padecen el trastorno del Espectro Autista. II Simposio Internacional de Observatorio de Discapacidad. Quilmes, Buenos Aires.
- Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. <https://cutt.ly/QUJmOKy>

- Deci, E. L. & Ryan, R. M. (2000). La Teoría de la Autodeterminación y la Facilitación de la Motivación Intrínseca, el Desarrollo Social, y el Bienestar. <https://cutt.ly/qUJmDdR>
- Dörnyei, Z., Hadfield, J. (2014). Motivating Learning. <https://cutt.ly/DUJmKsm>
- Emtinan, A. (2019). Handbook of Research on Fostering Student Engagement with Instructional technology in Higher Education. <https://cutt.ly/VUJmZVf>
- Fernández, C., Hernández, R., Baptista, P. (2014). Metodología de la Investigación. <https://cutt.ly/nUJmVbk>
- Gallegos, J. (2015). La mejor manera de aprender es jugando. <https://cutt.ly/bUJmN8O>
- Gros B. (2011). Evolución y Retos de la Educación Virtual. <https://cutt.ly/KUJm17d>
- Gupta, S., Kishor, N., Mishra, N. (2021) Digitalization of Higher Education using Cloud Computing: Implications, Risk, and Challenges. <https://cutt.ly/mUJm9Ai>
- Hartnett, M. (2016). Motivation in Online Education. <https://cutt.ly/VUJm85h>
- Hernández, R., Sampieri P., Mendoza, C. (2018). Metodología de la Investigación: Las Rutas Cuantitativa, Cualitativa y Mixta. <https://cutt.ly/NUJm7DJ>
- Herrera, D. (2009) Teorías contemporáneas de la motivación. Una perspectiva aplicada. <https://cutt.ly/XUJQw2u>
- Hurtado, J. (2000). Metodología de la Investigación Holística. Tercera Edición. Caracas: Fundación Sypal.
- Jonassen, D. (1994) Technology as Cognitive Tools: Learners as Designers. <https://cutt.ly/sUJQtZs>
- Kant, D., Radcliffe, P. (2019). Teaching Surrounded by Smart Phones. <https://cutt.ly/9UJQuKr>
- Kember, D. (2016). Understanding the Nature of Motivation and Motivating Students through teaching and learning in higher education. <https://cutt.ly/SUJQozr>
- López-Roldan, P. y Fachelli, S. (2015). Metodología de la investigación social cuantitativa. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.
- Maslow, A. (1991) Motivación y personalidad. <https://cutt.ly/gUJQam5>
- McClelland, D. (1998) Estudio de la motivacion humana. <https://cutt.ly/7UJQdRh>

- Michaelsen, A. (2020). The Digital Classroom: Transforming the Way We Learn.
<https://cutt.ly/vUJQgsP>
- Ministerio de Educación (Minedu, 2020). Informe escolar. <https://cutt.ly/OUJQkrh>
- Mishra, D., Chuang, Y. (2021). Learning How to Learn Using Multimedia.
<https://cutt.ly/jUJQIYX>
- Mohan, N., Jukes, I., Schaaf, R. (2021). Literacy Is Still Not Enough: Modern Fluencies for Teaching. <https://cutt.ly/6UJQcAL>
- Navarro, G., (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. <https://cutt.ly/vUJQUHZ>
- O' Gorman, E. (2011). Conflict and Development.
<https://cutt.ly/SUJQPUJ>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (ONU, 2021). Portal UNESCO. <https://cutt.ly/TUJQDqc>
- Prechta, A., Valenzuelab, J., y Muñozc, C., Sepúlvedad, K. (2016). Familia y motivación escolar: desafíos para la formación inicial docente. Chile: Convenio de Desempeño UPA 1203. <https://cutt.ly/wUJPrCs>.
- Perret, R. (2016) El secreto de la motivación. <https://cutt.ly/8UJQF1e>
- Piaget, J., Inhelder, B. (1955). Psicología del niño. <https://cutt.ly/cUJQHGM>
- Pintor, P. (2016). Gamificando con kahoot en evaluación formativa.
<https://cutt.ly/RUJQ38D>
- Quintana Peña, A. (2006). Metodología de investigación científica cualitativa. En A. Quintana & W. Montgomery (Eds.), Psicología: Tópicos de actualidad. Lima, Perú:
- Reeve, J. (2010) Motivación y emoción. <https://cutt.ly/cUJQ7Nj>
- Reeve, J. (2015). Understanding Motivation and Emotion. <https://cutt.ly/cUJWqpp>
- Reeve, J. (2017). Psychologie de la motivation et des émotions.
<https://cutt.ly/XUJWrXn>
- Rodríguez, L. (2017). Smartphones y aprendizaje: el uso de Kahoot en el aula universitaria. <https://cutt.ly/OUJWY6l>
- Rodríguez, Y. (2019). Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales (Maestría de la educación). <https://cutt.ly/VUJWcJ6>
- Roig, R. (2019). Investigación e innovación en la Enseñanza Superior.
<https://cutt.ly/YUJErTI>

- Rojas, J., Álvarez, A., Bracero, D. (2021). Uso de Kahoot como elemento motivador en el proceso enseñanza-aprendizaje.
<https://cutt.ly/EUJEjuY>
- Ruiz, C., Martínez, R., García, E., Pedrosa, C., Licerán, A. (2019). Es divertido aprender con Kahoot: la percepción de los estudiantes.
<https://cutt.ly/mUJExeD>
- Ruiz, S. (2013). Metodología del diseño experimental. Universidad de Murcia.
- Salili, F., Chiu, Ch., Hong, Y. (2001). Student Motivation: The Culture and Context of Learning. <https://cutt.ly/ZUJEn2J>
- Silva, J. B. (2019). Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de Física. Revista Brasileira de Ensino de Física, 41(4). DOI: <https://cutt.ly/MUJEEqs>
- Sullo, R. (2009) The Motivated Student: Unlocking the Enthusiasm for Learning. <https://cutt.ly/ZUJEY8a>
- Supervía, P. U., & Bordás, C. S. (2018). Motivación escolar, inteligencia emocional y rendimiento académico en estudiantes de educación secundaria obligatoria Actualidades en Psicología, 32(125), 95–112. <https://cutt.ly/WUJEA5r>
- Vara, A. (2015). 7 pasos para elaborar una tesis. Editorial Macro.
- Vygotsky, L. (1978) Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. <https://cutt.ly/BUJEGrJ>
- Wentzel, K. (2021). Motivating Students to Learn. <https://cutt.ly/sUJELau>
- Zaphiris, P., Ioannou, A. (2021) Learning and Collaboration Technologies: Games and Virtual. <https://cutt.ly/IUJEZJB>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

Título: El uso de la aplicación Kahoot y motivación en estudiantes de educación secundaria en una Institución Educativa Privada, Lima 2021

Autor: Juan Carlos Neciosup Orozco

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores				
<p>Problema General: ¿Cuál es la relación que existe entre el uso de la aplicación Kahoot y motivación en estudiantes de educación secundaria en una Institución Educativa Privada, Lima 2021?</p> <p>Problemas Específicos: ¿Cuál es la relación que existe entre el aprendizaje y motivación en estudiantes de educación secundaria en una Institución Educativa Privada, Lima 2021? ¿Cuál es la relación que existe entre gamificación y motivación en estudiantes de educación secundaria en una Institución Educativa Privada, Lima 2021? ¿Cuál es la relación que existe entre nuevas tecnologías y motivación en estudiantes de educación secundaria en una Institución Educativa Privada, Lima 2021?</p>	<p>Objetivo general: Determinar cuál es la relación que existe entre el uso de la aplicación Kahoot y motivación en estudiantes de educación secundaria en una Institución Educativa Privada, Lima 2021.</p> <p>Objetivos específicos: Determinar cuál es la relación que existe entre el aprendizaje y motivación en estudiantes de educación secundaria en una Institución Educativa Privada, Lima 2021. Determinar cuál es la relación que existe entre gamificación y motivación en estudiantes de educación secundaria en una Institución Educativa Privada, Lima 2021. Determinar cuál es la relación que existe entre nuevas tecnologías y motivación en estudiantes de educación secundaria en una Institución Educativa Privada, Lima 2021.</p>	<p>Hipótesis general: Existe relación entre el uso de la aplicación Kahoot y motivación en estudiantes de educación secundaria en una Institución Educativa Privada, Lima 2021.</p> <p>Hipótesis específicas: Existe relación entre el aprendizaje y motivación en estudiantes de educación secundaria en una Institución Educativa Privada, Lima 2021. Existe relación entre gamificación y motivación en estudiantes de educación secundaria en una Institución Educativa Privada, Lima 2021. Existe relación entre nuevas tecnologías y motivación en estudiantes de educación secundaria en una Institución Educativa Privada, Lima 2021.</p>	Variable 1: Uso de la aplicación Kahoot				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
			Aprendizaje	Uso y accesibilidad	1, 2, 3, 4, 5, 6	Escala Ordinal del tipo Likert, Politémica, con los siguientes niveles de respuesta: 1. Nunca 2. Casi nunca 3. A veces 4. Siempre	Alto [60-80] Medio [40-59] Bajo [20-39]
				Flexibilidad y estructura de contenido			
				Gestión de las aplicaciones y recursos digitales			
			Gamificación	Estrategias de enseñanza	7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14		
				Planteamiento de actividades			
				Gestión del tiempo Juegos			
			Nuevas tecnologías	Apoyo y ayuda en el aprendizaje	15, 16, 17, 18, 19, 20		
				Facilidad de Participación en actividades			
Creación de grupos							
Variable 2: Motivación							
Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos			
Motivación intrínseca	Motivación al conocimiento	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12,	Escala Ordinal del tipo Likert, Politémica, con los siguientes	Alto [60-80] Medio [40-59]			
	Motivación a las metas						

Institución Educativa Privada, Lima 2021?			Motivación extrínseca	Regulación introyectada Regulación identificada	13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	niveles de respuesta: 1. Nunca 2. Casi nunca 3. A veces 4. Siempre	Bajo [20-39]
Nivel - diseño de investigación	Población y muestra	Técnicas e instrumentos		Estadística a utilizar			
<p>TIPO: Básico.</p> <p>DISEÑO: El diseño que se utilizará será: Descriptivo-Correlacional, No Experimental, Transversal.</p> <p>MÉTODO: El método que se utilizará es: Hipotético-deductivo, Estadístico, descriptivo.</p> <div style="text-align: center;"> $\begin{array}{c} O_x \\ \updownarrow \\ M \\ \updownarrow \\ O_y \end{array} \quad r$ </div> <p>M = muestra O_x y O_y = observaciones en cada variable r = correlaciones en cada variable</p>	<p>POBLACIÓN: La población será de 70 estudiantes de educación secundaria.</p> <p>TIPO DE MUESTRA: El tipo de muestra será: Probabilística, estratificada, aleatoria simple.</p>	<p>Variable X: Uso de la aplicación Kahoot</p> <p>Técnicas: Encuesta</p> <p>Instrumentos: El instrumento que se aplicará será Cuestionario a través de la escala de Likert. Constará de 20 afirmaciones, que se marcarán con un aspa (x) según las escalas</p> <p>Variable Y: Motivación</p> <p>Técnicas: Encuesta</p> <p>Instrumentos: El instrumento que se aplicará será Cuestionario a través de la escala de Likert. Constará de 20 afirmaciones, que se marcarán con un aspa (x) según las escalas</p>		<p>PROCESAMIENTO DE DATOS: Se utilizará estadística inferencial instrumento</p> <p>INFERENCIAL: Se usará el índice de correlación de Spearman.</p> $ \rho = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} $ <p>Donde D es la diferencia entre los correspondientes estadísticos de orden de x - y. N es el número de parejas.</p>			

Anexo 02

Operacionalización de la variable: Uso de la aplicación Kahoot

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores	Rango
Aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Uso y accesibilidad. • Flexibilidad y estructura de contenido. • Gestión de las aplicaciones y recursos digitales. 	1, 2, 3, 4, 5, 6	Escala Ordinal del tipo Likert, Politémica, con los siguientes niveles de respuesta: <ol style="list-style-type: none"> 1. Nunca 2. Casi nunca 3. A veces 4. Siempre 	Alto: [18-24] Medio: [12-17] Bajo: [18-24]
Gamificación	<ul style="list-style-type: none"> • Estrategias de enseñanza. • Planteamiento de actividades. • Gestión del tiempo. • Juegos. 	7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14		Alto: [24-32] Medio: [16-23] Bajo: [8-15]
Nuevas tecnologías	<ul style="list-style-type: none"> • Apoyo y ayuda • Participación en actividades • Creación de grupos 	15, 16, 17, 18, 19, 20		Alto: [18-24] Medio: [12-17] Bajo: [18-24]
Rango de la Variable Uso de la aplicación Kahoot : Alto [60-80], Medio [40-59], Bajo [20-39]				

Operacionalización de la variable: Motivación

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores	Niveles y Rangos
Motivación intrínseca	<ul style="list-style-type: none"> • Motivación al conocimiento. • Motivación a las metas. 	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	Escala Ordinal del tipo Likert, Politémica, con los siguientes niveles de respuesta: <ol style="list-style-type: none"> 1. Nunca 2. Casi nunca 3. A veces 4. Siempre 	(3) Alto:[24-32] (2) Medio:[16-23] (1) Bajo:[8-15]
Motivación extrínseca	<ul style="list-style-type: none"> • Regulación introyectada • Regulación identificada 	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20		(3) Alto:[36-48] (2) Medio:[24-35] (1) Bajo:[12-23]
Rango de la Variable Motivación : Alto [60-80], Medio [40-59], Bajo [20-39]				

Anexo 3

Ficha técnica del Instrumento

Datos	Variable 1: Kahoot	Variable 2: Motivacion
Tecnica	Encuesta	
Instrumento	Cuestionario	
Autor(a)	Navarro (2017)	Deci & Ryan (1985, 1991, 2000)
Adaptado	Lic. Juan Carlos Neciosup Orozco	
Ambito de aplicación	A los estudiantes del 5to del nivel secundaria	
Tiempo de aplicación	20 minutos	
Administración	Individual a traves de formulario Google Forms (cuestionario digital en linea)	
Objetivo	Determinar la relacion entre la aplicación Kahoot y motivacion	
Dimensiones	Aprendizaje, Gamificacion, Nuevas tecnologias	Motivación intrínseca, Motivación extrínseca
Evalúa	Escala de Likert (1)Nunca, (2)Casi nunca, (3)A veces, (4) Siempre	

Anexo 4

Escala y Valores de confiabilidad del coeficiente de Alfa de Crombach (Niveles y rangos de la confiabilidad)

Valores	Escala
-1 a 0	No es confiable
0.01 a 0.49	Baja confiabilidad
0.50 a 0.75	Moderada confiabilidad
0.76 a 0.89	Fuerte confiabilidad
0.90 a 1	Alta confiabilidad

Nota: tomado de Ruiz (2013)

Anexo 5

Valores de la correlación Rho de Spearman

Puntuación	Denominación del grado
0.00	No existe correlación alguna entre las variables
+0.01 a +0.10	Correlacion positiva muy debil
+0.11 a +0.25	Correlacion positiva debil
+0.26 a +0.50	Correlacion positiva media
+0.51 a +0.75	Correlacion positiva considerable
+0.76 a + 0.90	Correlacion positiva muy fuerte
+0.91 a +1.00	Correlacion positiva perfecta (A mayor X mayor Y)

Nota: Hernández, Fernández y Baptista (2014, p. 305).

Anexo 6: Instrumentos de recolección de la información



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Universidad Cesar Vallejo Escuela de Post Grado

Cuestionario sobre el Uso de la aplicación Kahoot

Estimado(a) estudiante, el presente cuestionario tiene la finalidad conocer tu opinión sobre la aplicación Kahoot en tu proceso de aprendizaje.

La información que nos proporcione será tratada de forma confidencial y anónima.

Se agradece su colaboración.

DATOS GENERALES

Sede: _____ Fecha: _____

Indicaciones: Marca con una (X), en la casilla correspondiente a la respuesta que mejor represente tu opinión frente a las afirmaciones enunciadas.

Escala Valorativa

Valoración	Nunca	Casi nunca	A veces	Siempre
Código	1	2	3	4

N°	Dimensión: Aprendizaje	Valoración			
Uso y accesibilidad		1	2	3	4
1	La aplicación Kahoot me permite acceder de forma rápida a nuevos conocimientos.				
2	Uso la aplicación Kahoot sin inconveniente durante clases.				
Flexibilidad y estructura de contenido		1	2	3	4
3	La aplicación Kahoot me ayuda a organizar los contenidos que debo aprender.				
4	Puedo acceder a la Aplicación Kahoot cuando lo desee.				
Gestión de las aplicaciones y recursos digitales		1	2	3	4
5	Siento que la aplicación Kahoot me ayuda a conocer nuevas tecnologías.				
6	La aplicación del Kahoot permite conectarse con otras aplicaciones.				
N°	Dimensión: Gamificación	Valoración			
Estrategias de enseñanza		1	2	3	4
7	La aplicación Kahoot me permite recordar más.				
8	La aplicación Kahoot consolidar los conocimientos que ya tengo.				
Planteamiento de actividades		1	2	3	4

9	La aplicación Kahoot me brinda varias actividades de aprendizaje.				
10	La aplicación Kahoot facilita mis actividades educativas.				
Gestión del tiempo		1	2	3	4
11	La aplicación Kahoot me permite realizar mis trabajos más rápido.				
12	La aplicación Kahoot me permite terminar mis tareas con más rapidez.				
Juegos		1	2	3	4
13	La aplicación Kahoot me permite aprender jugando.				
14	La aplicación Kahoot me permite acceder a juegos educativos.				
N°	Dimensión: Nuevas tecnologías	Valoración			
Apoyo y ayuda		1	2	3	4
15	La aplicación Kahoot me permite apoyar a mis compañeros.				
16	La aplicación Kahoot permite que mis compañeros me ayuden.				
Participación en actividades		1	2	3	4
17	La aplicación Kahoot me permite participar activamente.				
18	La aplicación Kahoot permite realizar actividades de participación				
Creación de grupos		1	2	3	4
19	La aplicación Kahoot me permite participar grupalmente.				
20	La aplicación Kahoot permite crear grupos por afinidad.				

¡Gracias por su participación!

Anexo 7: Instrumento de recolección de datos



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Universidad Cesar Vallejo Escuela de Post Grado

Cuestionario sobre Motivación

Estimado(a) estudiante, el presente cuestionario tiene la finalidad conocer tu opinión sobre la motivación que tienes durante tu proceso de aprendizaje.

DATOS GENERALES

Sede: _____ Fecha: _____

Indicaciones: Marca con una (X), en la casilla correspondiente a la respuesta que mejor represente tu opinión frente a las afirmaciones enunciadas.

Escala Valorativa

Valoración	Nunca	Casi nunca	A veces	Siempre
Código	1	2	3	4

N°	Dimensión: Motivación intrínseca	Valoración			
Motivación al conocimiento		1	2	3	4
1	Profundizas tus estudios en temas que te parecen importantes.				
2	Te agrada descubrir nuevas cosas al investigar un tema.				
3	Te gusta utilizar lo aprendido en cosas cotidianas.				
4	Es importante para ti aprender lo que se enseña en la clase.				
5	A menudo eliges temas con los que vas a aprender algo, incluso si se requiere hacer más trabajo.				
6	Te sientes bien cuando cumples a tiempo con todas las tareas.				
Motivación a las metas		1	2	3	4
7	Preguntas con frecuencia en clase para aprender más.				
8	Prefieres un trabajo en clase que sea un reto, para que puedas aprender nuevas cosas.				
9	Te gusta cuando te superas a ti mismo en tus estudios.				
10	Te sientes contento cuando aprendes cosas que antes no podías hacer.				
11	Te gusta el estudio en sí mismo, sin importarte que te darán después.				
12	Te sientes bien cuando logras tus metas a pesar de las				

	dificultades.				
N°	Dimensión: Motivación extrínseca	Valoración			
Regulación introyectada		1	2	3	4
13	Cuando el profesor(a) te pregunta en clase, te preocupa que tus compañeros se rían de ti por no saber la respuesta.				
14	Te sientes importante al recibir felicitaciones y condecoraciones.				
15	Intentas ser buen estudiante porque así tus padres hablan bien de ti.				
Regulación identificada		1	2	3	4
16	Estudias y estas atento en clase para mejorar tus notas.				
17	Estudias y haces las tareas porque así el profesor(a) se lleva mejor contigo.				
18	Desarrollas actitudes de liderazgo que te permitan obtener mejores puestos laborales.				
19	Estudias más cuando el profesor(a) utiliza materiales variados y divertidos para explicar la clase.				
20	Te animas a estudiar más cuando te prometen algún premio o el cumplimiento de un deseo.				

¡Gracias por su participación!

Anexo 8: Validez



El uso de la aplicación Kahoot y motivación en estudiantes de educación secundaria en una Institución Educativa Privada, Lima 2021

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la variable: Uso de la Plataforma Kahoot

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	Primera Dimensión: Aprendizaje							
1	La aplicación Kahoot te permite acceder de forma rápida a nuevos conocimientos.	X		X		X		
2	Sientes que puedes aprender de distintas maneras con la aplicación Kahoot.	X		X		X		
3	La aplicación Kahoot te ayuda a organizar los contenidos que debes aprender.	X		X		X		
4	La aplicación Kahoot te permite ver tus aciertos y errores.	X		X		X		
5	Mediante la aplicación Kahoot puedes aprender concursando y jugando en conjunto con tus demás compañeros.	X		X		X		
6	Mediante la aplicación Kahoot puedes realizar las actividades o tareas en grupo.	X		X		X		
	Segunda Dimensión: Gamificación							
		Si	No	Si	No	Si	No	Sugerencias
7	Aprendes más en las clases donde el profesor emplea juegos y videos.	X		X		X		
8	Durante las clases los juegos de la aplicación Kahoot motivan y refuerzan tus habilidades y conocimientos.	X		X		X		

9	Con la aplicación Kahoot puedes darte cuenta de tus aciertos y errores.	X		X		X		
10	La aplicación Kahoot te facilita realizar tus actividades durante la clase.	X		X		X		
11	La aplicación Kahoot te permite realizar tus trabajos más rápido.	X		X		X		
12	Puedes participar con tus opiniones en clase mediante la aplicación Kahoot.	X		X		X		
13	La aplicación Kahoot te permite aprender jugando.	X		X		X		

14	La aplicación Kahoot te permite acceder a juegos educativos.							
Tercera Dimensión: Nuevas tecnologías		Pertinencia¹		Relevancia²		Claridad³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
15	La aplicación Kahoot te permite apoyar a tus compañeros.	X		X		X		
16	La aplicación Kahoot te permite que tus compañeros te ayuden.	X		X		X		
17	La aplicación Kahoot te permite participar activamente.	X		X		X		
18	La aplicación Kahoot te permite realizar actividades de participación.	X		X		X		
19	La aplicación Kahoot te permite participar grupalmente.	X		X		X		
20	La aplicación Kahoot te permite crear grupos por afinidad.	X		X		X		

Fuente: Fuente: (Navarro, 2017) – Adaptado por la investigador



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CERTIFICACION DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO: Uso de la Plataforma Kahoot

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **Si hay suficiencia**

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

Apellidos y nombres del juez validador: **Dr. Córdova García Ulises**

Grado académico del juez validador: **Doctor en Educación**

Especialidad del validador: **Metodología de la investigación científica**

El Documento Nacional de Identidad (DNI): **06658910**

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Lima, 26 de octubre del 2021

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **Si**

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
ESCUELA DE POSTGRADO
Dr. Ulises Córdova García
DOCTOR EN INVESTIGACIÓN

Firma del Juez Validador

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la variable: Motivación

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
Primera dimensión: Motivación intrínseca								
1	Profundizas tus estudios en temas que te parecen importantes.	X		X		X		
2	Te agrada descubrir nuevas cosas al investigar un tema.	X		X		X		
3	Te gusta utilizar lo aprendido en cosas cotidianas.	X		X		X		
4	Es importante para ti aprender lo que se enseña en la clase.	X		X		X		
5	A menudo eliges temas con los que vas a aprender algo, incluso si se requiere hacer más trabajo.	X		X		X		
6	Te sientes bien cuando cumples a tiempo con todas las tareas.	X		X		X		
7	Preguntas con frecuencia en clase para aprender más.	X		X		X		
8	Prefieres un trabajo en clase que sea un reto, para que puedas aprender nuevas cosas.	X		X		X		
9	Te gusta cuando te superas a ti mismo en tus estudios.	X		X		X		
10	Te sientes contento cuando aprendes cosas que antes no podías hacer.	X		X		X		
11	Te gusta el estudio en sí mismo, sin importarte que te darán después.	X		X		X		
12	Te sientes bien cuando logras tus metas a pesar de las dificultades.	X		X		X		
Segunda dimensión: Manejo de emociones								
		Si	No	Si	No	Si	No	Sugerencias

13	Cuando el profesor(a) te pregunta en clase, te preocupa que tus compañeros se rían de ti por no saber la respuesta.	X		X		X		
14	Te sientes importante al recibir felicitaciones y condecoraciones.	X		X		X		
15	Intentas ser buen estudiante porque así tus padres hablan bien de ti.	X		X		X		
16	Estudias y estas atento en clase para mejorar tus notas.	X		X		X		
17	Estudias y haces las tareas porque así el profesor(a) se lleva mejor contigo.	X		X		X		
18	Desarrollas actitudes de liderazgo que te permitan obtener mejores puestos laborales.	X		X		X		
19	Estudias más cuando el profesor(a) utiliza materiales variados y divertidos para explicar la clase.	X		X		X		
20	Te animas a estudiar más cuando te prometen algún premio o el cumplimiento de un deseo.	X		X		X		

Fuente: (Deci & Ryan, 1985) – Adaptado por el investigador



CERTIFICACION DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO: Motivación

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **Si hay suficiencia**

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

Apellidos y nombres del juez validador: **Dr. Córdova García Ulises**

Grado académico del juez validador: **Doctor en Educación**

Especialidad del validador: **Metodología de la investigación científica**

El Documento Nacional de Identidad (DNI): **06658910**

Lima, 26 de octubre del 2021

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **Si**

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente específica del constructo
³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
ESCUELA DE POSGRADO
Dr. Ulises Córdova García
BOCÓNTE EN INVESTIGACIÓN

Firma del Juez Validador

El uso de la aplicación Kahoot y motivación en estudiantes de educación secundaria en una Institución Educativa Privada, Lima 2021
Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la variable 1: Uso de la Plataforma Kahoot

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	Primera Dimensión: Aprendizaje							
1	La aplicación Kahoot te permite acceder de forma rápida a nuevos conocimientos.	X		X		X		
2	Sientes que puedes aprender de distintas maneras con la aplicación Kahoot.	X		X		X		
3	La aplicación Kahoot te ayuda a organizar los contenidos que debes aprender.	X		X		X		
4	La aplicación Kahoot te permite ver tus aciertos y errores.	X		X		X		
5	Mediante la aplicación Kahoot puedes aprender concursando y jugando en conjunto con tus demás compañeros.	X		X		X		
6	Mediante la aplicación Kahoot puedes realizar las actividades o tareas en grupo.	X		X		X		
	Segunda Dimensión: Gamificación							
		Si	No	Si	No	Si	No	Sugerencias
7	Aprendes más en las clases donde el profesor emplea juegos y videos.	X		X		X		
8	Durante las clases los juegos de la aplicación Kahoot motivan y refuerzan tus habilidades y conocimientos.	X		X		X		
9	Con la aplicación Kahoot puedes darte cuenta de tus aciertos y errores.	X		X		X		

10	La aplicación Kahoot te facilita realizar tus actividades durante la clase.	X		X		X		
11	La aplicación Kahoot te permite realizar tus trabajos más rápido.	X		X		X		
12	Puedes participar con tus opiniones en clase mediante la aplicación Kahoot.	X		X		X		
13	La aplicación Kahoot te permite aprender jugando.	X		X		X		
14	La aplicación Kahoot te permite acceder a juegos educativos.							
Tercera Dimensión: Nuevas tecnologías		Pertinencia¹		Relevancia²		Claridad³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
15	Aprendo mejor cuando los docentes utilizan la aplicación Kahoot en clase	X		X		X		
16	La aplicación Kahoot te facilita hacer mejores tus trabajos grupales	X		X		X		
17	La aplicación Kahoot te mantiene atento durante las clases	X		X		X		
18	Participo mejor en clase cuando los profesores utilizan la aplicación Kahoot.	X		X		X		
19	Puedo comprobar lo que aprendo mediante la aplicación Kahoot	X		X		X		
20	Comprendo mejor la explicación del profesor cuando utiliza la aplicación Kahoot	X		X		X		

Fuente: Fuente: (Navarro, 2017) – Adaptado por la investigador



CERTIFICACION DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO: Uso de la Aplicación Kahoot
Observaciones (precisar si hay suficiencia): **Si hay suficiencia**

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

Apellidos y nombres del juez validador: **Dr. Segundo Sigifredo Pérez Saavedra**

Grado académico del juez validador: Doctor

Especialidad del validador: **Gestión de la Educación**

El Documento Nacional de Identidad (DNI):**25601051**

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **Si**

Lima, 26 de octubre del 2021

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

Firma del Juez Validador

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la variable 2: Motivación

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
Primera dimensión: Motivación intrínseca		Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
1	Profundizas tus estudios en temas que te parecen importantes.	X		X		X		
2	Te agrada descubrir nuevas cosas al investigar un tema.	X		X		X		
3	Te gusta utilizar lo aprendido en cosas cotidianas.	X		X		X		
4	Es importante para ti aprender lo que se enseña en la clase.	X		X		X		
5	A menudo eliges temas con los que vas a aprender algo, incluso si se requiere hacer más trabajo.	X		X		X		
6	Te sientes bien cuando cumples a tiempo con todas las tareas.	X		X		X		
7	Preguntas con frecuencia en clase para aprender más.	X		X		X		
8	Prefieres un trabajo en clase que sea un reto, para que puedas aprender nuevas cosas.	X		X		X		
9	Te gusta cuando te superas a ti mismo en tus estudios.	X		X		X		
10	Te sientes contento cuando aprendes cosas que antes no podías hacer.	X		X		X		
11	Te gusta el estudio en sí mismo, sin importarte que te darán después.	X		X		X		
12	Te sientes bien cuando logras tus metas a pesar de las dificultades.	X		X		X		
Segunda dimensión: Manejo de emociones		Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	

13	Cuando el profesor(a) te pregunta en clase, te preocupa que tus compañeros se rían de ti por no saber la respuesta.	X		X		X		
14	Te sientes importante al recibir felicitaciones y condecoraciones.	X		X		X		
15	Intentas ser buen estudiante porque así tus padres hablan bien de ti.	X		X		X		
16	Estudias y estas atento en clase para mejorar tus notas.	X		X		X		
17	Estudias y haces las tareas porque así el profesor(a) se lleva mejor contigo.	X		X		X		
18	Desarrollas actitudes de liderazgo que te permitan obtener mejores puestos laborales.	X		X		X		
19	Estudias más cuando el profesor(a) utiliza materiales variados y divertidos para explicar la clase.	X		X		X		
20	Te animas a estudiar más cuando te prometen algún premio o el cumplimiento de un deseo.	X		X		X		

Fuente: (Deci & Ryan, 1985) – Adaptado por la investigador



CERTIFICACION DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO: Motivación

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **Si hay suficiencia**

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

Apellidos y nombres del juez validador: **Dr. Segundo Sigifredo Pérez Saavedra**

Grado académico del juez validador: Doctor

Especialidad del validador: **Gestión de la Educación**

El Documento Nacional de Identidad (DNI):**25601051**

Lima, 26 de octubre del 2021

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **Si**

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

Firma del Juez Validador

El uso de la aplicación Kahoot y motivación en estudiantes de educación secundaria en una Institución Educativa Privada, Lima 2021

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la variable 1: Uso de la Plataforma Kahoot

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
Primera Dimensión: Aprendizaje								
1	La aplicación Kahoot te permite acceder de forma rápida a nuevos conocimientos.	X		X		X		
2	Sientes que puedes aprender de distintas maneras con la aplicación Kahoot.	X		X		X		
3	La aplicación Kahoot te ayuda a organizar los contenidos que debes aprender.	X		X		X		
4	La aplicación Kahoot te permite ver tus aciertos y errores.	X		X		X		
5	Mediante la aplicación Kahoot puedes aprender concursando y jugando en conjunto con tus demás compañeros.	X		X		X		
6	Mediante la aplicación Kahoot puedes realizar las actividades o tareas en grupo.	X		X		X		
Segunda Dimensión: Gamificación								
		Si	No	Si	No	Si	No	Sugerencias
7	Aprendes más en las clases donde el profesor emplea juegos y videos.	X		X		X		
8	Durante las clases los juegos de la aplicación Kahoot motivan y refuerzan conocimientos.	X		X		X		
9	Con la aplicación Kahoot puedes darte cuenta de tus aciertos o errores.	X		X		X		
10	La aplicación Kahoot te facilita realizar tus actividades durante la clase.	X		X		X		
11	La aplicación Kahoot te permite realizar tus trabajos más rápido.	X		X		X		
12	Puedes participar con tus opiniones en clase mediante la aplicación Kahoot.	X		X		X		
13	La aplicación Kahoot te permite aprender jugando.	X		X		X		

14	La aplicación Kahoot te permite acceder a juegos educativos.	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	Tercera Dimensión: Nuevas tecnologías							
15	La aplicación Kahoot te permite apoyar a tus compañeros.	X		X		X		
16	La aplicación Kahoot te permite que tus compañeros te ayuden.	X		X		X		
17	La aplicación Kahoot te permite participar activamente.	X		X		X		
18	La aplicación Kahoot te permite realizar actividades de participación.	X		X		X		
19	La aplicación Kahoot te permite participar grupalmente.	X		X		X		
20	La aplicación Kahoot te permite crear grupos por afinidad.	X		X		X		

Fuente: Fuente: (Navarro, 2017) – Adaptado por [la investigador](#).





CERTIFICACION DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO: Uso de la Plataforma Kahoot

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **Si hay suficiencia**

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

Apellidos y nombres del juez validador: **Benites Morales, Luis Alfredo**

Grado académico del juez validador: **Magister**

Especialidad del validador: **Psicología Educativa**

El Documento Nacional de Identidad (DNI): **07229950**

Lima, 26 de octubre del 2021


Observaciones (precisar si hay suficiencia): **Si**

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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


Firma
Luis Alfredo Benites Morales
Psicólogo
C.P.S. 0213

Firma del Juez Validador

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la variable 2: Motivación


N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
Primera dimensión: Motivación intrínseca								
1	Profundizas tus estudios en temas que te parecen importantes.	X		X		X		
2	Te agrada descubrir nuevas cosas al investigar un tema.	X		X		X		
3	Te gusta utilizar lo aprendido en cosas cotidianas.	X		X		X		
4	Es importante para ti aprender lo que se enseña en la clase.	X		X		X		
5	A menudo eliges temas con los que vas a aprender algo, incluso si se requiere hacer más trabajo.	X		X		X		
6	Te sientes bien cuando cumples a tiempo con todas las tareas.	X		X		X		
7	Preguntas con frecuencia en clase para aprender más.	X		X		X		
8	Prefieres un trabajo en clase que sea un reto, para que puedas aprender nuevas cosas.	X		X		X		
9	Te gusta cuando te superas a ti mismo en tus estudios.	X		X		X		
10	Te sientes contento cuando aprendes cosas que antes no podías hacer.	X		X		X		
11	Te gusta el estudio en sí mismo, sin importarte que te darán después.	X		X		X		
12	Te sientes bien cuando logras tus metas a pesar de las dificultades.	X		X		X		
Segunda dimensión: Motivación extrínseca								
		Si	No	Si	No	Si	No	Sugerencias
13	Te preocupa que tus compañeros se rían de ti por no saber la respuesta.	X		X		X		
14	Te sientes importante al recibir felicitaciones y condecoraciones.	X		X		X		
15	Intentas ser buen estudiante porque así tus padres hablan bien de ti.	X		X		X		

16	Estudias y estas atento en clase para mejorar tus notas.	X		X		X	
17	Estudias y haces las tareas porque así el profesor(a) se lleva mejor contigo.	X		X		X	
18	Desarrollas actitudes de liderazgo que te permitan obtener mejores puestos laborales.	X		X		X	
19	Estudias más cuando el profesor(a) utiliza materiales variados y divertidos para explicar la clase.	X		X		X	
20	Te animas a estudiar más cuando te prometen algún premio o el cumplimiento de un deseo.	X		X		X	

Fuente: (Deci & Ryan, 1985) – Adaptado por la investigadora



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CERTIFICACION DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO: Motivación

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **Si hay suficiencia**

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

Apellidos y nombres del juez validador: **Benites Morales, Luis Alfredo**

Grado académico del juez validador: **Magister**


Especialidad del validador: **Psicología Educativa**

El Documento Nacional de Identidad (DNI): **07229950**

Lima, 26 de octubre del 2021

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma
 Luis Alfredo Benites Morales
 Psicólogo
 C.P.S. 0213

 Firma del Juez Validador

Anexo 9: Prueba piloto

Base de datos para la confiabilidad de la variable: Uso de la aplicación Kahoot

	Dimension: Aprendizaje						Dimension: Gamificacion								Dimension: Nuevas Tecnologias						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	75
3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	76
4	3	4	4	3	4	2	4	4	3	4	2	4	4	4	3	2	3	3	4	4	68
5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	75
6	4	3	3	4	2	1	4	3	4	3	3	3	4	4	4	2	4	3	3	4	65
7	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	76
8	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	75
9	3	3	3	4	4	2	3	3	4	3	3	3	2	3	2	3	4	3	2	2	59
10	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	78
11	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	64
12	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	77
13	2	3	3	4	3	1	4	4	4	3	2	1	3	2	3	2	2	1	3	3	53
14	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	76
15	4	4	3	4	4	1	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	73
16	3	3	3	4	4	1	4	4	4	4	2	4	4	3	4	2	3	3	4	3	66
17	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	70
18	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	70
19	3	3	3	4	4	2	4	3	4	3	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3	64
20	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	78

Confiabilidad - Uso Kahoot

Confiabilidad - Motivacion



:



Confiability Uso de la aplicacion Kahoot.spv [Documento3] - IBM SPSS Statistics Visor

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Gráficos Utili

Resultado

- Registro
- Fiabilidad
 - Título
 - Notas
 - Conjunto de da
 - Escala: Uso de
 - Título
 - Resumen
 - Estadística
- Registro
- Fiabilidad
 - Título
 - Notas
 - Conjunto de da
 - Escala: Motivac
 - Título
 - Resumen
 - Estadística
- Registro
- Frecuencias
 - Título
 - Notas
 - Conjunto de da
 - Estadísticos
 - Tabla de frecue
 - Título
 - Uso de la

[ConjuntoDatos1]

Escala: Uso de la aplicacion Kahoot

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	20	100,0

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

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,889	20

Base de datos para la confiabilidad de la variable: Motivación

	motivacion intrinseca												motivacion extrinseca									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	2	4	4	4	75
3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	1	3	1	4	1	4	4	1	66
4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	2	4	3	71
5	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78
6	3	3	3	4	2	4	4	3	3	4	3	4	4	1	3	4	4	4	2	3	3	64
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	79
8	3	4	4	4	3	4	4	2	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	72
9	3	3	2	3	2	3	4	2	2	2	3	4	4	2	1	1	4	1	4	3	2	51
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	78
11	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	1	4	2	3	1	4	4	3	64
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	77
13	1	2	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	3	4	67
14	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	1	3	4	4	1	4	4	3	71
15	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	73
16	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	73
17	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	1	3	4	4	4	4	4	4	71
18	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	1	3	4	4	72
19	2	2	2	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	62
20	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	78

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Gráficos Utilidades

[ConjuntoDatos2]

Escala: Motivacion

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	20	100,0

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

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,837	20

Anexo 10: Base de Datos Generales

Base de Datos Uso de la aplicación Kahoot

	Dimensión: Aprendizaje							Dimensión: Gamificación							Dimensión: Nuevas Tecnologías									
	1	2	3	4	5	6		7	8	9	10	11	12	13	14		15	16	17	18	19		20	
1	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	4	4	4	4	24	80
2	4	4	4	4	3	4	23	4	4	4	4	4	3	4	3	30	4	3	3	4	4	4	22	75
3	4	4	4	3	4	3	22	4	4	3	4	4	4	4	4	31	4	3	4	4	4	4	23	76
4	3	4	4	3	4	2	20	4	4	3	4	2	4	4	4	29	3	2	3	3	4	4	19	68
5	4	4	4	4	4	3	23	4	4	4	4	4	4	3	3	30	4	4	4	4	3	3	22	75
6	4	3	3	4	2	1	17	4	3	4	3	3	3	4	4	28	4	2	4	3	3	4	20	65
7	3	4	4	3	4	4	22	4	4	4	4	3	3	4	4	30	4	4	4	4	4	4	24	76
8	4	5	4	4	3	4	24	4	4	4	4	3	4	3	3	29	3	4	4	4	3	4	22	75
9	3	3	3	4	4	2	19	3	3	4	3	3	3	2	3	24	2	3	4	3	2	2	16	59
10	4	4	4	4	4	3	23	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	3	4	4	4	4	23	78
11	3	3	3	3	3	4	19	3	3	3	3	3	3	3	4	25	3	3	3	4	4	3	20	64
12	4	4	3	4	4	4	23	4	4	4	4	3	4	4	4	31	4	3	4	4	4	4	23	77
13	2	3	3	4	3	1	16	4	4	4	3	2	1	3	2	23	3	2	2	1	3	3	14	53
14	4	4	3	4	4	3	22	4	4	4	3	4	4	4	4	31	4	3	4	4	4	4	23	76
15	4	4	3	4	4	1	20	4	4	4	4	4	2	4	4	30	4	4	3	4	4	4	23	73
16	3	3	3	4	4	1	18	4	4	4	4	2	4	4	3	29	4	2	3	3	4	3	19	66
17	4	4	3	4	3	3	21	4	4	4	4	3	3	3	3	28	4	4	4	3	3	3	21	70
18	4	3	4	4	3	3	21	4	4	3	3	3	4	4	3	28	4	3	4	3	3	4	21	70
19	3	3	3	4	4	2	19	4	3	4	3	3	2	3	4	26	4	3	3	3	3	3	19	64
20	4	4	4	4	3	4	23	4	4	4	4	4	4	4	3	31	4	4	4	4	4	4	24	78
21	3	3	3	3	4	4	20	4	4	4	4	3	4	3	4	30	3	3	3	2	3	3	17	67
22	4	3	4	4	4	4	23	3	3	3	3	3	2	4	4	25	3	3	3	2	3	2	16	64
23	3	4	4	3	4	4	22	4	4	4	4	4	4	4	3	31	4	3	4	4	4	4	23	76

24	3	3	3	4	4	3	20	3	2	4	3	4	3	4	4	27	3	3	3	2	2	3	16	63
25	3	3	3	2	3	3	17	2	3	2	3	3	3	2	4	22	3	4	3	2	3	3	18	57
26	3	3	4	4	4	2	20	4	3	4	3	4	2	4	4	28	3	2	4	3	4	4	20	68
27	3	3	3	4	4	2	19	4	4	4	3	2	3	4	4	28	3	3	4	3	4	3	20	67
28	4	3	4	4	4	2	21	4	3	4	3	4	1	4	4	27	3	3	2	4	3	3	18	66
29	3	4	3	4	3	4	21	4	4	4	4	3	4	3	4	30	4	3	4	4	4	3	22	73
30	3	3	3	4	3	3	19	3	3	4	3	3	3	4	4	27	3	3	3	3	3	4	19	65
31	4	4	4	4	4	3	23	3	4	4	3	3	4	4	4	29	4	4	4	3	4	4	23	75
32	4	4	4	3	4	4	23	4	4	3	3	4	4	4	4	30	4	3	4	4	3	4	22	75
33	4	4	4	3	4	4	23	4	4	3	3	4	4	3	4	29	3	4	4	3	4	3	21	73
34	3	4	4	3	4	1	19	4	3	3	4	2	3	4	2	25	3	1	3	3	2	3	15	59
35	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	3	4	25	4	4	3	4	4	4	23	66
36	3	3	3	4	4	3	20	4	4	4	3	3	2	4	4	28	4	4	4	2	3	4	21	69
37	4	4	3	4	4	3	22	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	18	64
38	3	4	3	3	4	2	19	4	3	4	3	3	3	4	4	28	4	2	4	4	3	4	21	68
39	4	4	3	4	4	3	22	4	4	4	3	3	4	4	4	30	4	3	4	4	4	3	22	74
40	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	2	1	7	21
41	3	2	3	3	3	3	17	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	2	2	3	2	15	56
42	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	18	60
43	3	3	3	4	4	2	19	3	3	3	2	2	3	3	4	23	3	2	3	3	3	3	17	59
44	4	4	4	3	3	3	21	4	4	3	4	3	3	4	4	29	4	3	3	4	4	4	22	72
45	4	4	3	4	4	2	21	3	3	4	4	3	2	4	4	27	4	2	3	4	4	3	20	68
46	3	3	4	4	4	1	19	3	3	4	3	2	3	4	4	26	3	1	3	3	3	3	16	61
47	3	4	3	3	4	3	20	2	3	4	4	3	3	3	4	26	4	2	4	4	3	4	21	67
48	3	3	3	4	4	3	20	3	3	3	3	3	2	3	4	24	3	3	4	4	3	3	20	64
49	4	3	3	4	4	3	21	4	4	4	3	3	4	4	4	30	3	3	4	3	4	4	21	72
50	3	3	3	3	4	1	17	3	3	3	3	3	1	3	1	20	3	1	3	3	3	3	16	53
51	3	4	4	3	3	4	21	4	3	4	3	3	4	4	4	29	4	4	4	4	4	4	24	74

52	3	4	3	3	4	3	20	4	3	3	3	3	2	3	3	24	4	4	3	4	4	3	22	66
53	4	3	3	4	4	1	19	4	3	4	3	3	1	4	2	24	4	2	3	4	4	4	21	64
54	3	4	3	4	4	4	22	4	4	4	3	3	4	4	4	30	3	4	4	3	4	4	22	74
55	3	4	3	2	4	2	18	3	3	3	4	3	3	3	4	26	3	4	3	3	4	3	20	64
56	3	3	2	2	3	1	14	4	3	3	2	2	3	4	3	24	3	2	3	3	3	3	17	55
57	4	4	3	3	4	3	21	4	3	4	3	4	4	3	4	29	3	3	4	3	4	3	20	70
58	3	3	4	4	4	3	21	4	4	3	4	4	3	4	4	30	4	3	4	4	4	4	23	74
59	4	4	3	4	4	4	23	3	4	4	3	4	3	3	4	28	4	3	4	3	3	3	20	71
60	2	2	2	3	3	3	15	2	2	2	3	3	3	3	3	21	2	2	2	3	3	2	14	50
61	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	4	4	4	4	24	80
62	3	4	3	3	3	3	19	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	18	61
63	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	18	60
64	4	4	4	3	4	3	22	4	4	3	4	3	3	3	3	27	4	4	4	3	3	3	21	70
65	4	3	4	4	4	3	22	4	4	4	3	4	3	4	4	30	3	3	4	3	3	4	20	72
66	3	4	3	4	4	3	21	4	4	4	3	3	3	4	4	29	4	3	3	3	3	3	19	69
67	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	4	4	4	4	24	80
68	3	3	3	4	4	2	19	3	3	4	3	3	3	3	3	25	3	2	3	3	4	3	18	62
69	4	4	4	3	4	4	23	4	4	4	4	4	2	4	4	30	4	4	4	4	4	4	24	77
70	3	4	3	3	4	3	20	4	4	3	3	4	3	4	4	29	4	3	3	3	4	3	20	69
	237	245	233	246	256	198		251	243	249	232	222	215	247	249		243	209	240	230	241	236		

Base de Datos Motivación

	motivacion intrinseca												motivacion extrinseca										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		13	14	15	16	17	18	19	20		
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	4	4	4	4	4	4	4	4	32	80
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	1	4	4	4	2	4	4	4	27	75
3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	47	1	3	1	4	1	4	4	1	19	66
4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	44	4	4	4	3	3	2	4	3	27	71
5	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	46	4	4	4	4	4	4	4	4	32	78
6	3	3	3	4	2	4	4	3	3	4	3	4	40	1	3	4	4	4	2	3	3	24	64
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	3	4	4	4	4	4	4	4	31	79
8	3	4	4	4	3	4	2	3	4	4	3	4	42	4	4	4	4	4	2	4	4	30	72
9	3	3	2	3	2	3	4	2	2	2	3	4	33	2	1	1	4	1	4	3	2	18	51
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	4	3	4	4	4	4	4	3	30	78
11	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	42	1	4	2	3	1	4	4	3	22	64
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	1	4	4	4	4	4	4	4	29	77
13	1	2	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	39	2	4	4	3	4	4	3	4	28	67
14	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	47	1	3	4	4	1	4	4	3	24	71
15	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	46	3	4	4	3	3	3	3	4	27	73
16	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	44	4	4	4	3	4	3	4	3	29	73
17	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	43	1	3	4	4	4	4	4	4	28	71
18	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	47	2	3	4	4	1	3	4	4	25	72
19	2	2	2	3	3	3	3	4	3	4	3	3	35	3	4	3	3	3	3	4	4	27	62
20	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	47	4	4	4	4	4	3	4	4	31	78
21	3	4	3	4	3	3	2	3	4	4	3	4	40	3	4	2	3	3	3	3	4	25	65
22	3	4	4	4	3	4	2	3	3	4	3	4	41	4	4	4	3	3	2	3	4	27	68
23	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	46	3	1	4	4	4	2	4	3	25	71
24	2	1	2	4	3	4	1	3	4	4	3	4	35	1	2	4	4	3	3	3	4	24	59

25	3	4	4	4	3	4	2	3	4	3	3	3	40	2	3	3	2	3	3	3	3	22	62
26	4	3	4	3	3	4	2	4	4	4	3	4	42	1	2	1	3	2	3	4	3	19	61
27	3	3	2	3	2	4	2	3	4	4	3	4	37	2	3	3	3	2	2	3	3	21	58
28	4	4	4	4	3	4	1	4	4	4	4	4	44	3	1	4	4	3	2	4	4	25	69
29	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	43	4	3	4	4	3	3	3	4	28	71
30	3	4	3	4	3	4	2	4	4	4	3	4	42	2	2	2	3	3	4	4	3	23	65
31	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	43	3	4	4	4	2	3	3	4	27	70
32	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	42	3	3	4	4	4	4	4	4	30	72
33	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	47	2	3	4	4	4	4	4	4	29	76
34	2	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	43	1	3	4	3	3	4	4	4	26	69
35	3	3	4	4	3	4	3	2	3	4	4	4	41	2	4	4	4	2	4	2	3	25	66
36	3	4	4	4	2	4	3	3	4	4	4	4	43	4	4	4	4	4	4	4	4	32	75
37	3	2	2	3	3	4	2	3	3	4	2	3	34	4	2	4	4	1	2	3	3	23	57
38	3	3	2	3	3	4	1	2	4	3	3	3	34	4	4	4	2	2	2	3	2	23	57
39	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	46	1	2	2	4	2	3	3	4	21	67
40	4	4	3	4	3	4	2	3	4	4	3	4	42	1	4	2	4	1	3	4	3	22	64
41	2	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	43	3	4	4	3	3	2	3	3	25	68
42	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3	3	3	3	3	3	3	3	24	60
43	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	41	3	4	4	4	4	3	3	2	27	68
44	4	4	4	4	3	4	3	2	4	4	4	4	44	3	3	4	4	3	4	4	4	29	73
45	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	46	1	2	2	3	1	4	4	1	18	64
46	3	2	3	4	4	4	2	3	3	4	3	4	39	3	2	3	3	3	4	4	3	25	64
47	2	2	3	4	4	3	3	4	4	3	2	4	38	3	3	4	4	4	3	3	4	28	66
48	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	2	41	1	4	1	3	1	2	4	2	18	59
49	4	4	2	4	1	4	2	3	4	4	1	4	37	3	2	3	3	2	1	3	3	20	57
50	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	41	2	3	4	4	1	3	3	2	22	63
51	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	45	3	4	4	4	4	4	4	4	31	76
52	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	42	3	3	4	4	4	4	4	4	30	72

53	3	3	4	4	4	4	2	2	4	4	2	4	40	4	4	4	4	4	4	2	30	70
54	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	44	3	4	4	4	4	4	4	31	75
55	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	45	1	4	3	4	3	4	4	26	71
56	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3	3	3	3	3	3	3	24	60
57	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	46	2	4	4	4	3	3	4	28	74
58	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	45	3	3	4	4	3	4	3	27	72
59	4	4	4	4	3	4	2	3	4	4	3	4	43	3	3	3	4	4	2	4	26	69
60	3	3	3	4	3	4	2	1	4	4	3	4	38	2	3	4	3	2	2	3	21	59
61	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47	4	4	4	4	4	4	4	32	79
62	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	36	3	4	3	3	3	2	3	24	60
63	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	3	3	3	3	3	3	3	24	60
64	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	45	3	4	4	4	4	3	2	27	72
65	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	47	4	2	4	3	4	3	3	26	73
66	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	43	1	3	2	4	2	4	4	23	66
67	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	46	4	4	4	4	4	4	4	32	78
68	3	4	2	2	3	3	3	3	4	3	3	1	34	3	4	3	4	3	3	3	26	60
69	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	45	4	4	4	4	4	4	4	32	77
70	4	4	4	3	3	4	2	3	3	4	4	4	42	4	2	4	3	3	3	4	27	69
	237	242	238	260	230	270	210	232	266	265	244	264		185	228	242	252	207	225	249	232	

Anexo 11: Hipótesis General; Uso de la aplicación Kahoot y motivación

The screenshot displays the IBM SPSS Statistics Visor interface. The main window shows the results of a non-parametric correlation analysis. The title bar indicates the document is named '*Resultado1 [Documento1] - IBM SPSS Statistics Visor'. The menu bar includes options like Archivo, Editar, Ver, Datos, Transformar, Insertar, Formato, Analizar, Gráficos, Utilidades, Ampliaciones, Ventana, and Ayuda. The toolbar contains various icons for file operations and analysis. The left sidebar shows a tree view with 'Resultado' expanded to 'Correlaciones no para', which includes 'Titulo', 'Notas', 'Conjunto de datos', and 'Correlaciones'. The main content area is titled 'Correlaciones no paramétricas' and shows the data source as '[ConjuntoDatos1] E:\Tesis JK\resultadosJK\bdatosHipotesisGeneral.sav'. Below this, a table titled 'Correlaciones' provides the Spearman Rho correlation coefficients, significance levels, and sample sizes for the variables 'Uso de la aplicación Kahoot' and 'Motivación'. A note at the bottom states: '**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral)'. The status bar at the bottom indicates 'IBM SPSS Statistics Processor está listo' and 'Unicode:ON'.

Correlaciones no paramétricas

[ConjuntoDatos1] E:\Tesis JK\resultadosJK\bdatosHipotesisGeneral.sav

Correlaciones

			Uso de la aplicación Kahoot	Motivación
Rho de Spearman	Uso de la aplicación Kahoot	Coefficiente de correlación	1,000	,739**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	70	70
	Motivación	Coefficiente de correlación	,739**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	70	70

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

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

Hipótesis específicas:

The screenshot shows the IBM SPSS Statistics interface. The main window displays the results of a non-parametric correlation analysis. The left sidebar shows a tree view of the project structure, including 'Resultado', 'Registro', and 'Correlaciones no para' for three different data sets. The main area is titled 'Correlaciones no paramétricas' and shows the results for '[ConjuntoDatos0]'. The results are presented in a table with columns for 'Aprendizaje' and 'Motivacion'. The table shows the Spearman Rho coefficient of correlation, the significance level (Sig. (bilateral)), and the number of cases (N) for each variable.

Correlaciones

	Aprendizaje	Motivacion
Rho de Spearman		
Aprendizaje		
Coeficiente de correlación	1,000	,652**
Sig. (bilateral)	.	,000
N	70	70
Motivacion		
Coeficiente de correlación	,652**	1,000
Sig. (bilateral)	,000	.
N	70	70

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

NONPAR CORR
/VARIABLES=VAR00001 VAR00002

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

hipo_especificas.spv [Documento2] - IBM SPSS Statistics Visor

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

Resultado

- Registro
- Correlaciones no para
 - Título
 - Notas
 - Conjunto de datos
 - Correlaciones
- Registro
- Correlaciones no para
 - Título
 - Notas
 - Correlaciones
- Registro
- Correlaciones no para
 - Título
 - Notas
 - Correlaciones

Correlaciones no paramétricas

Correlaciones

		Gamificación	Motivación
Rho de Spearman	Gamificación	1,000	,670**
	Coefficiente de correlación		
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	70	70
Motivación	Motivación	,670**	1,000
	Coefficiente de correlación		
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	70	70

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

```
NONPAR CORR
/VARIABLES=VAR00001 VAR00002
/PRINT=SPEARMAN TWOTAIL NOSIG
```

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

hipo_especificas.spv [Documento2] - IBM SPSS Statistics Visor

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

Resultado

- Registro
- Correlaciones no para
 - Título
 - Notas
 - Conjunto de datos
 - Correlaciones
- Registro
- Correlaciones no para
 - Título
 - Notas
 - Correlaciones
- Registro
- Correlaciones no para
 - Título
 - Notas
 - Correlaciones

Correlaciones no paramétricas

Correlaciones

			Nuevas Tecnologías	Motivación
Rho de Spearman	Nuevas Tecnologías	Coefficiente de correlación	1,000	,690**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	70	70
Motivación		Coefficiente de correlación	,690**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	70	70

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

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

Anexo 12. Carta de presentación



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

Lima, 03 diciembre del 2021

Carta de Presentación N° 211- 2021 – UCV – VA – EPG – F05L03/J

JOSE RONALD MARTINEZ MONTEZA

INSTITUCION EDUCATIVA PRIVADA INTERNACIONAL ELIM

DIRECTOR

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a NECIOSUP OROZCO, JUAN CARLOS N° DNI 16718637 y código de matrícula N° 7002547231 estudiante del programa de Maestría en Psicología Educativa se Encuentra desarrollando el trabajo de investigación (Tesis):

USO DE LA APLICACIÓN KAHOOT Y LA MOTIVACION EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA PRIVADA, LIMA 2021

En ese sentido, solicito a su persona otorgar el permiso y brindar las facilidades a nuestro estudiante, a fin de que pueda desarrollar su trabajo de investigación en la institución que usted representa. Los resultados de la presente investigación serán alcanzados a su despacho, luego de finalizar la misma.

Atentamente.

Dra. Helga Ruth Majo Marrufo
Jefa de la Escuela de Posgrado
Campus Lima Ate

Anexo 13. Carta de aceptación institucional



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

Lima, 13/12/2021

Presente. -

Dra. Helga Ruth Majo Marrufo
Jefa de la Escuela de Posgrado
Campus Lima Ate

De mi consideración:

Tengo el agrado de dirigirme a usted, a fin de expresarle mi cordial saludo a nombre propio y de la Institución Educativa Privada Internacional Elim, la cual me honra en representar, a la vez manifestarle que se le brindará las facilidades del caso al estudiante Lic. Juan Carlos Neciosup Orozco para la aplicación del Instrumento de trabajo de investigación: **Uso de la aplicación Kahoot y motivación en estudiantes de educación secundaria en una Institución Privada – Lima 2021.**

Sin otro particular, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi especial estima.

Muy atentamente,

A circular stamp of the institution is on the left, and a handwritten signature is on the right. Below the signature, the name 'Lic. Helga Ruth Majo Marrufo' and the title 'DIRECTOR' are printed.

**AUTORIZACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN PARA PUBLICAR SU IDENTIDAD EN
LOS RESULTADOS DE LAS INVESTIGACIONES**

Datos Generales

Nombre de la Organización:	RUC: 20515531107
Institución Educativa Privada Internacional Elim	
Nombre del Titular o Representante legal:	
Nombres y Apellidos José Ronald Martínez Monteza	DNI: 41908672

Consentimiento:

De conformidad con lo establecido en el artículo 7º, literal "f" del Código de Ética en Investigación de la Universidad César Vallejo (*), autorizo [X], no autorizo [] publicar LA IDENTIDAD DE LA ORGANIZACIÓN, en la cual se lleva a cabo la investigación:

Nombre del Trabajo de Investigación	
Uso de la aplicación Kahoot y motivación en estudiantes de educación secundaria en una Institución Educativa Privada, Lima 2021	
Nombre del Programa Académico:	
Programa de Maestría en Psicología Educativa	
Autor: Nombres y Apellidos:	DNI:
Juan Carlos Neciosup Orozco	16718637

En caso de autorizarse, soy consciente que la investigación será alojada en el Repositorio Institucional de la UCV, la misma que será de acceso abierto para los usuarios y podrá ser referenciada en futuras investigaciones, dejando en claro que los derechos de propiedad intelectual corresponden exclusivamente al autor (a) del estudio.

Lugar y Fecha: 13/12/2021



Firma: _____

(Titular o Representante legal de la Institución)

(*) Código de Ética en Investigación de la Universidad César Vallejo-Artículo 7º, literal " f " Para difundir o publicar los resultados de un trabajo de investigación es necesario mantener bajo anonimato el nombre de la institución donde se llevó a cabo el estudio, salvo el caso en que haya un acuerdo formal con el gerente o director de la organización, para que se difunda la identidad de la institución. Por ello, tanto en los proyectos de investigación como en los informes o tesis, no se deberá incluir la denominación de la organización, pero sí será necesario describir sus características.

Anexo 14. Google Forms



Uso de la aplicación Kahoot y motivación en estudiantes de educación secundaria

Estimado(a) estudiante, el presente cuestionario tiene la finalidad conocer tu opinión sobre la plataforma Kahoot en tu proceso de aprendizaje.

 correotecnico@gmail.com (no compartidos) 
[Cambiar de cuenta](#)

*Obligatorio

Ingresa tus Apellidos y Nombre(s)

Tu respuesta

Ingresa el grado que estudias: *

1. La aplicación Kahoot te permite acceder de forma rápida a nuevos conocimientos. ⁷

- Nunca
- Casi nunca
- A veces
- Siempre

2. Sientes que puedes aprender de distintas maneras con la aplicación Kahoot ⁷

- Nunca
- Casi nunca
- A veces
- Siempre

3. La aplicación Kahoot te ayuda a organizar los contenidos que debes aprender ⁷

- Nunca
- Casi nunca
- A veces
- Siempre

4. La aplicación Kahoot te permite ver tus aciertos y errores ⁷

- Nunca
- Casi nunca
- A veces
- Siempre