



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

**PERCEPCIÓN DEL USO DE LA HERRAMIENTA KAHOOT DEL PROCESO DE
ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL 3°
GRADO DE LA I.E. “GLICERIO VILLANUEVA MEDINA”, CHALAPAMPA
ALTO- BAMBAMARCA, CAJAMARCA, 2023**

**Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación –
Especialidad “Inglés”**

Presentada por:

Bachiller: Edith Noemi Silva Cruzado

Asesor:

Dr. Juan Francisco García Seclen

Cajamarca – Perú

2024



CONSTANCIA DE INFORME DE ORIGINALIDAD

1. Investigador:
Edith Naomi Silva Cruzado
DNI: 71118615
Escuela Profesional/Unidad UNC:
Educación - Escuela Académico Profesional de Educación

2. Asesor:
Dr. Juan Francisco García Seden
Facultad/Unidad UNC:
Educación

3. Grado académico o título profesional
 Bachiller Título profesional Segunda especialidad
 Maestro Doctor

4. Tipo de Investigación:
 Tesis Trabajo de investigación Trabajo de suficiencia profesional
 Trabajo académico

5. Título de Trabajo de Investigación:
Percepción del uso de la herramienta Kahoot del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés de los estudiantes del 3º grado de la I.E. "Blasillo Villanueva Medina", Chalapampa Alto - Bombamarca, Cajamarca, 2023.

6. Fecha de evaluación: 01 / 03 / 2024

7. Software antiplagio: TURNITIN URKUND (ORIGINAL) (*)

8. Porcentaje de Informe de Similitud: 19%

9. Código Documento: oid:3117:336424427

10. Resultado de la Evaluación de Similitud:
 APROBADO PARA LEVANTAMIENTO DE OBSERVACIONES O DESAPROBADO

Fecha Emisión: 01 / 03 / 2024

Firma y/o Sello Emisor Constancia
 Dr. Juan Francisco García Seden Nombres y Apellidos DNI: <u>41369982</u>

* En caso se realizó la evaluación hasta setiembre de 2023

Copyright © 2024 by

EDITH NOEMI SILVA CRUZADO

Todos los derechos reservados



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA
"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"



FACULTAD DE EDUCACIÓN
Escuela Académico Profesional de Educación

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN

En la ciudad de Cajamarca, siendo las 7.00 AM. horas del día...15.....de...FEBRERO....del 2024....; se reunieron presencialmente en el ambiente...I.H. 109....., los miembros del Jurado Evaluador del proceso de titulación en la modalidad de Sustentación de la Tesis, integrado por:

1. Presidente: M^g. TERESA DEL ROSARIO MUÑOZ RAMÍREZ.....
2. Secretario: M. Cs. WIEBERTO WALDIR DÍAZ CABRERA.....
3. Vocal: DRA. MARÍA PAOLA ESPINO PÉREZ.....
4. Asesor (a): DR. JUAN FRANCISCO GARCÍA SECLÉN.....

Con el objeto de evaluar la Sustentación de la Tesis, titulada:

" PERCEPCIÓN DEL USO DE LA HERRAMIENTA KAHOOT DEL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DEL INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL 3º GRADO DE LA I.E. "ELICERIO VILLANUEVA MEDINA", CHALAPAMPA ALTO - BAMBAMARCA, CAJAMARCA 2023.

presentado por: EDITH NOEMI SILVA CALZADO.....

con la finalidad de obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación en la Especialidad de INGLÉS.....

El Presidente del Jurado Evaluador, de conformidad al Reglamento de Grados y Títulos de la Escuela Académico Profesional de Educación de la Facultad de Educación, procedió a autorizar el inicio de la sustentación.

Recibida la sustentación y las respuestas a las preguntas formuladas por los miembros del Jurado Evaluador, referentes a la exposición y al contenido final de la Tesis, luego de la deliberación respectiva, se considera: APROBADO () DESAPROBADO (), con el calificativo de: QUINCE..... (15)
 (Letras) (Números)

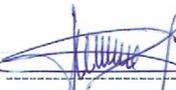
Acto seguido, el Presidente del Jurado Evaluador, informó públicamente el resultado obtenido por el sustentante.

Siendo las 9.00 AM...... horas del mismo día, el señor Presidente del Jurado Evaluador, dio por concluido este acto académico y dando su conformidad firman la presente los miembros de dicho Jurado.

Cajamarca, 15 de FEBRERO..... del 2024.


 Presidente


 Secretario


 Vocal


 Asesor

DEDICATORIA

A mi familia, cuyo amor incondicional y aliento han sido mi roca en los momentos difíciles y mi fuente de alegría en los momentos felices. A mis padres, por su sacrificio y dedicación, y a mis hermanos, por su constante apoyo y compañía.

A mis amigos, por compartir risas, lágrimas y momentos inolvidables a lo largo de este viaje. Vuestra amistad ha sido un regalo invaluable que siempre atesoraré.

A mis profesores y mentores, por su inspiración, orientación y paciencia infinita. Gracias por desafiarme a ser mejor cada día y por creer en mí incluso cuando yo dudaba de mí misma.

A mi Alma Mater, por brindarme una educación de calidad y un espacio para crecer, aprender y descubrir mi pasión. Siempre llevaré conmigo los valores y enseñanzas que he adquirido aquí.

AGRADECIMIENTO

A Dios, fuente de vida y dador del tiempo, agradezco por haberme permitido llegar a este momento. A mis padres, pilares fundamentales en mi camino, dedico este logro. Su amor incondicional, esfuerzo y valores inculcados han sido la base de mi formación.

Asimismo, mi más profundo agradecimiento a los docentes de esta prestigiosa institución. Su invaluable apoyo, guía y enseñanza fueron esenciales para la culminación de esta investigación.

ÍNDICE

AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE	vii
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xi
RESUMEN	xii
ABSTRACT.....	xiii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	3
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	3
1. Planteamiento del Problema	3
2. Formulación del problema.....	7
3. Justificación de la investigación	8
4. Delimitación de la investigación	9
5. Objetivos de la investigación.....	10
CAPÍTULO II	11
MARCO TEÓRICO.....	11

1.	Antecedentes de la investigación.....	11
2.	Marco teórico.....	15
3.	Definición de términos básicos.....	32
CAPÍTULO III.....		34
MARCO METODOLÓGICO.....		34
1.	Caracterización y contextualización de la investigación.....	34
2.	Hipótesis de investigación.....	35
3.	Variables de investigación.....	36
4.	Matriz de operacionalización de variables.....	37
5.	Población y muestra.....	39
6.	Unidad de análisis.....	40
7.	Métodos.....	40
8.	Tipo de investigación.....	41
9.	Diseño de investigación.....	42
10.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	42
11.	Técnicas para el procesamiento y análisis de los datos.....	44
12.	Validez y confiabilidad.....	44
CAPÍTULO IV.....		45

RESULTADOS Y DISCUSIÓN	45
1. Resultados de las variables de estudio (Tablas y figuras estadísticas).....	45
1.3. Prueba de hipótesis	53
CONCLUSIONES	55
SUGERENCIAS	56
REFERENCIAS.....	57
APÉNDICES/ANEXOS	65
Instrumento de recolección de datos.....	65
Matriz de propuesta metodológica.....	75
Sesión de aprendizaje para aplicar la herramienta Kahoot	76
Test utilizando la herramienta kahoot.....	79
Fotos.....	82
Validación del Instrumento de Recolección de Información.....	83
Anexo 1: Matriz de consistencia.....	89

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Matriz de operacionalización de variables _____	37
Tabla 2: Distribución de la población _____	39
Tabla 3: Distribución de la muestra de estudiantes _____	40
Tabla 4: Resultados de la dimensión 1: Percepción actitudinal de los estudiantes. _____	45
Tabla 5: Resultados de la dimensión 2: Percepción motivacional de los estudiantes _____	47
Tabla 6: Resultados de la Dimensión 3: Percepción aptitudinal de los estudiantes _____	49
Tabla 7: Resultados consolidados de la Variable X _____	51
Tabla 8: Prueba de Normalidad de la herramienta Kahoot en la enseñanza aprendizaje del idioma inglés. _____	53

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Ilustración 1: Porcentajes del resultado de la dimensión 1: Percepción actitudinal de los estudiantes</i>	<i>46</i>
<i>Ilustración 2: Porcentajes del resultado de la dimensión 2: Percepción motivacional de los estudiantes</i>	<i>48</i>
<i>Ilustración 3: Porcentajes del resultado de la dimensión 3: Percepción aptitudinal de los estudiantes.....</i>	<i>50</i>
<i>Ilustración 4: Porcentajes consolidados de la Variable X.....</i>	<i>52</i>
<i>Ilustración 5: Prueba de Normalidad de la herramienta Kahoot en la enseñanza aprendizaje del idioma inglés.....</i>	<i>54</i>

RESUMEN

El objetivo general de la investigación fue analizar la percepción del uso de la herramienta kahoot del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del 3° grado de la I.E. Glicerio Villanueva Medina de la comunidad de Chalapampa Alto, Bambamarca, Cajamarca. La metodología utilizada en la estructuración de este trabajo fue Descriptiva Explicativa. Además, se emplearon durante el periodo de ejecución, cuestionarios tipo Quiz en la herramienta Kahoot para reforzar los temas tratados en cada clase de inglés. La población estuvo determinada por 16 estudiantes que pertenecen al segundo bimestre de la I.E. Glicerio Villanueva Medina de la comunidad de Chalapampa Alto, Bambamarca. Los resultados revelaron que el alumnado investigado mostró una mejora en su rendimiento académico y mayor interés en aprender inglés, así como también al momento de ser evaluados. Después de aplicar los instrumentos de evaluación, tenemos un porcentaje de 92% de estudiantes encuestados que muestran una percepción positiva en la dimensión actitudinal, del mismo modo un 100% de estudiantes encuestados, mostraron una percepción positiva de la dimensión motivacional, finalmente, un 83% de estudiantes encuestados evidenciaron una percepción positiva de la dimensión aptitudinal, en la enseñanza aprendizaje de una segunda lengua como es el inglés, incentivando al estudiante a asistir a clases y participar de forma más activa en el aula.

Palabras Clave: Percepción del inglés, kahoot, enseñanza, aprendizaje, actitud, motivación, aptitud.

ABSTRACT

The general objective of the research was to analyze the perception of using the Kahoot tool of English teaching-learning process in the students of the 3rd grade of the I.E. Glicerio Villanueva Medina from the community of Chalapampa Alto, Bambamarca, Cajamarca. The methodology used in the structuring of this work was Descriptive Explanatory. In addition, Quiz-type questionnaires were used during the execution period in the Kahoot tool to reinforce the topics covered in each English class. The population was determined by 15 students who belong to the second bimester of the I.E. Glicerio Villanueva Medina from the community of Chalapampa Alto, Bambamarca. The results revealed that the investigated students showed an improvement in their academic performance and greater interest in learning English, as well as at the time of being evaluated. After applying the evaluation instruments, we have a percentage of 92% of students surveyed who show a positive perception in the attitudinal dimension, in the same way 100% of students surveyed, showed a positive perception of the motivational dimension, finally, 83 % of students surveyed showed a positive perception of the aptitude dimension, in the teaching of a second language such as English, encouraging the student to attend classes and participate more actively in the classroom.

Keyword: Perception of English, Kahoot, teaching, learning, aptitude, motivation, attitude.

INTRODUCCIÓN

El gran avance de la tecnología a nivel mundial en pleno siglo XXI, coloca en primer plano la necesidad de adaptarse y aprender, la relación entre el ser humano y la tecnología, con el único propósito de establecer la nueva dinámica de aprendizaje.

La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) en el ámbito educativo se destina a funcionar como un medio y canal para el intercambio y comunicación de saberes y experiencias. Estas tecnologías actúan como herramientas para el procesamiento de datos y manejo administrativo, además de ser fuentes de recursos, elementos de entretenimiento y promotores del desarrollo intelectual. Este enfoque transforma el modo en que se diseñan las unidades didácticas y, consecuentemente, cómo se evalúa, ya que altera las metodologías de enseñanza y aprendizaje. El rol del docente evoluciona de ser el principal portador del conocimiento a convertirse en un orientador que facilita el proceso de aprendizaje del estudiante. En este contexto, el estudiante toma un papel central, convirtiéndose en el eje de la actividad educativa, donde se le incentiva a ser independiente y a colaborar con sus compañeros. (Gomez & Macedo, 2022)

El propósito del presente estudio es determinar cuál es la percepción sobre el uso de la herramienta kahoot dentro del proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del 3° grado de la I.E. Glicerio Villanueva Medina de Chalapampa Alto; conscientes de que las TICs como uso didáctico va a facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje del idioma en los estudiantes.

El ordenamiento que se considera, para este trabajo de investigación, comprende cinco capítulos que se detallan:

Primer capítulo, hace referencia al problema de investigación, en consecuencia, trata

acerca del planteamiento del problema, formulación del problema, justificación de la investigación, delimitación de la investigación y objetivos de la investigación.

Segundo capítulo, enfoca el marco teórico de la investigación, desarrollada con sustento de antecedentes de la investigación, marco teórico con sus respaldos y la definición de términos básicos.

Tercer capítulo, se plantea el marco metodológico, el cual desarrolla la caracterización y contextualización de la investigación, hipótesis, variables, matriz de operacionalidad de variables, población y muestra, unidad de análisis, métodos, tipo y diseño de investigación, técnicas e instrumentos de recojo de datos, técnicas y procedimientos, y validez y confiabilidad.

En el cuarto capítulo, se aprecia el análisis e interpretación y discusión de los resultados de la encuesta aplicada y nuestra prueba de hipótesis.

Seguidamente, se plantean las conclusiones, sugerencias, del mismo modo las referencias bibliográficas de textos consultados que son el sustento temático de la investigación.

Finalmente se encuentran los anexos que demuestran la consistencia del trabajo efectivo, instrumentos de apoyo para el logro del presente trabajo de investigación.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1. Planteamiento del Problema

La educación en la mayoría de los países está pasando por un cambio tecnológico, en el cual se ha cambiado los libros por herramientas tecnológicas y las aulas antiguas de pizarra y tiza, por aulas equipas con tecnología para el alcance de información, tanto para docentes como para estudiantes. En la actualidad, a nivel global, los jóvenes se caracterizan por ser nativos digitales, es decir, aquellos que nacieron después de la invención de internet. Por esta razón, la incorporación de la tecnología en la educación brinda una serie de beneficios que contribuyen a mejorar la eficiencia y la productividad en el aula, así como a aumentar el interés de los niños y adolescentes en las actividades académicas. El internet y el acceso a dispositivos móviles cada vez más intuitivos han generado un cambio de paradigma en el uso de la tecnología. Este cambio también se refleja en el ámbito educativo, donde cada vez se pueden realizar más cosas aprovechando la red y sus posibilidades, tanto dentro como fuera del aula.

Las nuevas tecnologías educativas son una herramienta para fortalecer la enseñanza y el aprendizaje, ampliar las oportunidades de acceso al conocimiento, fomentar habilidades colaborativas e inculcar valores, entre otros aspectos. Si hay algo que ha transformado nuestra vida y nuestros hábitos en los últimos años, son las nuevas tecnologías.

La educación en el Perú se encuentra atravesando una época de inclusión y cambios tecnológicos los cuales no se visualizan en la labor didáctica de los docentes quienes forman parte esencial dentro de la educación, debido al poco conocimiento y uso de herramientas tecnológicas y en la mejora de al aprendizaje de los estudiantes, a causa del poco uso de herramientas tecnológicas en sus sesiones de clase. La Tecnología de la Información (TIC) y las herramientas tecnológicas, juegan un papel muy importante dentro del proceso de

enseñanza aprendizaje, la gran cantidad de herramientas tecnológicas que existen en el mercado, permiten al estudiante y docente entablar una buena y didáctica clase; donde los estudiantes desarrollan sus actividades haciendo uso de herramientas tecnológicas y al mismo tiempo una dinámica de juego-aprendizaje. Existen una gran variedad de herramientas tecnológicas que el profesorado emplea en el aula. La práctica docente se configura a través de las actividades educativas diarias, las cuales están intrínsecamente ligadas a los procesos de aprendizaje de los estudiantes. Estas actividades, a su vez, potencian el aprendizaje mediante estrategias didácticas que propician una interacción efectiva de los estudiantes con los recursos educativos, como los entornos virtuales de aprendizaje. Espinoza (2021)

El aprendizaje de un segundo idioma como el inglés, es muy valorado, debido a que permite a las personas mantenerse en constante contacto con el mundo globalizado donde el nuevo conocimiento y la aplicación en la vida diaria son muy constantes; el aprendizaje de este idioma es muy desafiante y atractivo para cualquier edad.

En un reporte elaborado por el “Diálogo Interamericano” (centro estadounidense de análisis político e intercambios de temas de interés de la región), publicado por el diario “El Comercio” del año 2019, señala que los resultados de los exámenes del dominio de inglés son muy bajos por falencias en el sistema educativo (UNESCO, 2020). Para el caso específico del Perú, el Ministerio de Educación, mediante Decreto Supremo No. 012-2015-MINEDU, creó el programa “Perú, puertas al mundo” con la finalidad principal de ser un instrumento orientador de los planes sectoriales e institucionales, programas, proyectos y demás actividades relacionadas a la enseñanza, aprendizaje y uso del idioma inglés. (MINEDU, 2015)

Por ello que, en el momento de enseñar y aprender un segundo idioma como el inglés, los estudiantes no logran entender y comprender a su docente, ni responder adecuada y correctamente, dado que no es su lengua nativa. Este problema también enfoca a la habilidad del docente para lograr transmitir el conocimiento e información durante sus sesiones de clases,

el cual podría terminar en desmotivar el aprendizaje o alcanzar un aprendizaje debajo de lo esperado.

A consecuencia de la pandemia por el COVID 19, las herramientas tecnológicas se han incorporado casi en la totalidad, en la vida diaria del ser humano, lo cual también debe incorporarse en el ámbito de la educación, especialmente en el idioma inglés, esto permite una gran mejora en la educación.

Casanova (2022) Menciona que la utilización de los recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza aprendizaje permite la aplicación de estrategias pedagógicas, en las que el alumno tiene una participación activa en la construcción y reconstrucción del conocimiento, mediante actividades colectivas que generen aprendizajes significativos, aunque es importante recordar que las instituciones cuenten con un equipo de apoyo técnico.

Tradicionalmente, los estudiantes han recibido de los docentes herramientas de enseñanza como: papel, juegos, trabajos en grupo, Powerpoint (PPT), entre otras cosas; la pandemia abrió muchas puertas de la tecnología en el cual los docentes se vieron obligados a utilizar los medios tecnológicos para poder enseñar a niños, jóvenes y adultos; el mundo dio un cambio radical en la forma de enseñar, todos han sufrido percances y problemas para llegar a un aprendizaje óptimo; sin embargo, luego de dos años de enseñanza virtual y asincrónica, la mayoría han regresado de forma presencial a las aulas, y como consecuencia de la enseñanza durante la pandemia, todos los estudiantes están familiarizados con los medios tecnológicos, el cual les permite estar actualizados en la tecnología, sin embargo la mayoría de docentes aún no ha aplicado herramientas tecnológicas dentro de las aulas, por ello, la mayoría de estudiantes no percibe o relaciona la tecnología con la enseñanza aprendizaje.

Las TIC se han convertido parte de nuestras vidas y por ello es indiscutible conocer las formas de cómo explotar al máximo y aprovecharlas en el contexto educativo. Una herramienta tecnológica muy eficaz es Kahoot, es una herramienta gratuita muy útil para profesores y

estudiantes que permite aprender y repasar conceptos de forma muy entretenida, ya que funciona como si se tratara de un concurso. La diversión se mezcla con el aprendizaje y nos sirve para afianzar lo que no ha quedado claro, porque las respuestas de los estudiantes van a permitir insistir en los fallos. Esta herramienta ayuda a trabajar de forma cooperativa si se usa Kahoot en modo equipo. Esto es algo muy habitual en el aula, ya que las metodologías activas están muy unidas a esta metodología de trabajo. Martínez (2017)

Las instituciones públicas que implementan la Jornada Escolar Completa (JEC) recurren a tecnologías avanzadas para elevar la calidad de la educación en alumnos de secundaria. Es importante destacar que el manejo efectivo del inglés facilitará el acceso a la educación tecnológica, brindando ventajas como acceso a información actual y exhaustiva, mejores oportunidades laborales, la posibilidad de estudiar en universidades internacionales, y avances en el estatus económico y social.

En la I.E. Glicerio Villanueva Medina, los docentes de inglés no utilizan con frecuencia las herramientas tecnológicas en el desarrollo de sus sesiones de clases, debido a ello los estudiantes no prestan atención a las clases, pierden la motivación y tienden a tener miedo al curso, y en su mayoría, les cuesta mucho entender y comprender el idioma. En una previa observación el director de la Institución Educativa comentó lo siguiente: *“Desde que retornamos a clases después de la pandemia, a los chicos no les gusta participar en pizarra, y más aún cuando se trata de temas de participación activa, casi la mayoría de los estudiantes tienen miedo al curso, y ha sido el curso que menos les ha gustado en el año 2022, y creo que nos falta insertar los medios tecnológicos en la clase para atraer su atención.”*

La investigación logró conocer cuál es la percepción de los estudiantes del 3° grado sobre el uso de la herramienta Kahoot en la enseñanza aprendizaje del idioma inglés de la I.E. Glicerio Villanueva Medina, nivel secundario, el cual nos permitirá observar y describir la percepción de una herramienta dentro del aprendizaje de un segundo idioma, los cambios y

cómo perciben el uso de las herramientas tecnológicas en el ámbito educativo.

Este trabajo nos permitió verificar cómo actúan y perciben los estudiantes el uso de una nueva herramienta tecnológica y por otro lado la eficiencia y la eficacia de la utilidad de Kahoot como herramienta tecnológica en el proceso de enseñanza del idioma en estudiantes del 3° grado de la I.E. Glicerio Villanueva Medina, cuyos resultados serán de ayuda a las próximas investigaciones sobre el uso de herramientas tecnológicas para mejora de la educación en un segundo idioma.

2. Formulación del problema

2.1. Problema general

¿Cuál es la Percepción del uso de la herramienta Kahoot del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés de los estudiantes del 3° grado de la I.E. “Glicerio Villanueva Medina”, Chalapampa Alto - Bambamarca, Cajamarca, 2023?

2.2. Problemas derivados

¿Cuál es la percepción actitudinal del uso de la herramienta Kahoot del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés de los estudiantes del 3° grado de la I.E. “Glicerio Villanueva Medina”, Chalapampa Alto - Bambamarca, Cajamarca, 2023?

¿Cómo es la percepción motivacional del uso de la herramienta Kahoot del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés de los estudiantes del 3° grado de la I.E. “Glicerio Villanueva Medina”, Chalapampa Alto - Bambamarca, Cajamarca, 2023?

¿Cuál es la percepción aptitudinal del uso de la herramienta Kahoot del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés de los estudiantes del 3° grado de la I.E. “Glicerio Villanueva Medina”, Chalapampa Alto - Bambamarca, Cajamarca, 2023?

3. Justificación de la investigación

3.1. Teórico

A nivel teórico se mejoró el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, debido a que, al hacer uso de la herramienta Kahoot, los estudiantes practican, refuerzan, mejoran y agudizan las cuatro habilidades (speaking, writing, reading y listening). Además, se realizó trabajo en pares, competencias de habilidades dentro y fuera del aula, incrementando el aprendizaje cognitivo. Una característica de Kahoot es fomentar la motivación y participación entre estudiantes de una manera significativa e inconsciente, incluso mediante juegos y competencias grupales, dando contexto y sentido a lo que se está aprendiendo.

3.2. Práctica

A nivel práctico, se aplicó una encuesta y una sesión de práctica de la herramienta Kahoot, en el cual utilizaron las diferentes herramientas dentro de la aplicación; ésta investigación reconoce y promueve el uso de Kahoot dentro del ámbito educativo, debido a que en el mundo, la educación y enseñanza de un segundo idioma es cada vez más competitivo. El aprendizaje del inglés utilizando las herramientas tecnológicas, es visto como un apoyo educativo para poder mejorar, motivar, y facilitar la enseñanza aprendizaje de cualquier materia.

3.3. Metodológica

A nivel metodológico, se utilizó la encuesta y examen objetivo para recoger las opiniones y resultados de los estudiantes, de esta forma se obtuvo un resultado para estudio crítico. del mismo modo se realizó observaciones sistemáticas en clase para poder ver el cambio y avance del proceso enseñanza aprendizaje de un segundo idioma. Éste paso está dado en aportar al desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, para desarrollar las cuatro

habilidades del idioma inglés, mediante el uso de Kahoot como herramienta tecnológica, lo que significa potenciar el nivel de información y conocimiento, para su mejor desempeño educativo.

Los alumnos se convierten en los creadores de su propio aprendizaje, edificándolo por sí mismos, donde tanto las herramientas tecnológicas como el profesorado actúan meramente como apoyos en este proceso. Además, esto incentiva a los estudiantes a valorar el inglés como un segundo idioma y a familiarizarse con la tecnología. Igualmente, herramientas como Kahoot maximizan el uso del tiempo y facilitan una mejor asimilación de los contenidos gracias a la interactividad y el aspecto lúdico, permitiendo a los estudiantes disfrutar mientras realizan actividades y enriquecen sus conocimientos.

Por ello, en este trabajo se dio a conocer la importancia del uso de la herramienta kahoot en la enseñanza del inglés, cómo cambia la percepción de los estudiantes y la forma de aprender y motivarlos en el aprendizaje de un segundo idioma.

4. Delimitación de la investigación

4.1. Espacial

La presente investigación se llevó a cabo en la I.E. Glicerio Villanueva Medina, nivel secundario, ubicada en la comunidad de Chalapampa Alto, distrito de Bambamarca, provincia de Hualgayoc, departamento de Cajamarca, 2022.

4.2. Temporal

Esta investigación se llevó a cabo durante los meses de agosto del 2022 a junio del 2023, equivalente a 11 meses.

5. Objetivos de la investigación

5.1. Objetivo general

Determinar la Percepción del uso de la herramienta kahoot del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés de los estudiantes del 3° grado de la I.E. “Glicerio Villanueva Medina”, Chalapampa Alto - Bambamarca, Cajamarca, 2023.

5.2. Objetivos específicos

Analizar la percepción actitudinal del uso de la herramienta Kahoot del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés de los estudiantes del 3° grado de la I.E. “Glicerio Villanueva Medina”, Chalapampa Alto - Bambamarca, Cajamarca, 2023.

Describir la percepción motivacional del uso de la herramienta Kahoot del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés de los estudiantes del 3° grado de la I.E. “Glicerio Villanueva Medina”, Chalapampa Alto - Bambamarca, Cajamarca, 2023.

Caracterizar la percepción aptitudinal del uso de la herramienta Kahoot del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés de los estudiantes del 3° grado de la I.E. “Glicerio Villanueva Medina”, Chalapampa Alto - Bambamarca, Cajamarca, 2023.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

1. Antecedentes de la investigación

Antecedentes Internacionales

Azar (2017), en la tesis titulada: Diseño de una estrategia didáctica en la utilización del Smartphone como herramienta en el aula, caso Kahoot, para obtener el grado de maestría en educación de una segunda lengua, Guatemala; cuyo objetivo fueron los siguientes:

Utilizar la plataforma para motivar la participación activa de los estudiantes, en el cual dio como resultado que solo 2 de 30 encuestados utilizan la herramienta Kahoot o alguna otra herramienta tecnológica en sus funciones como docentes, el cual es indicador del poco uso de las herramientas tecnológicas dentro del ambiente educativo. Como conclusión, éste estudio indica que se debe diseñar y aplicar una capacitación en la utilización de la herramienta Kahoot para profesores y estudiantes, de esta forma se pueda aprovechar las herramientas tecnológicas en el ámbito educativo.

Salas (2018), en su investigación titulado: Aplicación de Kahoot y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del décimo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Replica Eugenio Espejo, para obtener el grado de licenciado en educación, Babahoyo, Ecuador estableció como objetivo:

Analizar la aplicación Kahoot y su influencia en el rendimiento académico, se utilizó una investigación de campo y documental, con una muestra de 110 estudiantes, a quienes se les aplicó una encuesta el cual dio como resultado que la aplicación desde un uso lúdico influye en el rendimiento académico de los estudiantes mostrando resultados positivos al final de cada sesión de clase. Como conclusión, esta investigación indica que es viable que los docentes reciban capacitación didáctica de la aplicación Kahoot, el resultado de esta capacitación

muestra el mejor rendimiento de los estudiantes dentro del área, pero sobre todo la atención y buena percepción de cada estudiante frente al área.

Rodríguez (2021), en su estudio, Las prácticas lúdicas desde el uso de TIC como herramientas para incentivar la motivación en los niños del grado cuarto del Colegio Castilla IED, en la ciudad de Bogotá del país de Colombia, plantea como objetivo principal:

Evaluar el uso de prácticas lúdicas y TIC en la motivación en los niños y niñas de grado cuarto del Colegio Castilla IED; para ello se estudió una muestra de 34 estudiantes, 16 niñas y 18 niños en edades entre los 8 y los 10 años. Se aplicó la técnica de observación participante, con apoyo de cuestionarios virtuales debido a la pandemia. En este estudio se logró evidenciar que los estudiantes se sintieron motivados a trabajar usando las plataformas y actividades de tipo virtual, al emplear diferentes tipos de herramientas multimedia, así como las diversas ayudas que podían encontrar en sus entornos, lo cual se reflejó en su buen desempeño académico.

Antecedentes Nacionales

Álvarez (2019), en su investigación para obtener el grado de licenciado, titulada: Relación entre las Actitudes y la Motivación hacia el Kahoot y el Rendimiento Académico de Estudiantes de Pregrado de una Universidad de Lima, realizado en Perú, plantea como objetivo principal:

Determinar la relación que existe entre las actitudes y motivación hacia el Kahoot y el rendimiento académico, cuya población y muestra fue de 180 estudiantes de pregrado matriculado en el curso de cuarto ciclo de la carrera, todos los estudiantes usaban Kahoot al finalizar todas las sesiones de clase; en el cual dio como resultado, que si existía una relación positiva, entre actitudes y la motivación hacia el Kahoot, y esto genera que aumente su potencial al disfrutar y aprender cuando usan la aplicación en la clase, además de ello su

rendimiento tuvo un cambio notable después del uso de la aplicación.

Pardo (2019), en su investigación: *Aplicación del Kahoot como Herramienta Didáctica para la Mejora del Dominio de Unidades Sintácticas del Idioma Inglés en Estudiantes Universitarios*, para obtener el grado de tesis, realizada en Perú, establece como objetivo determinar:

En qué medida la aplicación Kahoot como herramienta didáctica mejora el dominio de unidades sintácticas del idioma inglés en estudiantes universitarios, dicha investigación fue de tipo experimental, con una muestra de 50 alumnos del curso de inglés VI de la Universidad San Ignacio de Loyola matriculados en el semestre 2019-II; dando como resultado, que la aplicación Kahoot mejoró significativamente el dominio de unidades sintácticas del idioma inglés; llegando a la conclusión que, la aplicación de Kahoot como herramienta didáctica mejoró significativamente el dominio de unidades sintácticas del idioma inglés en los estudiantes del curso de Inglés VI (Nivel B2) de la Universidad San Ignacio de Loyola. Asimismo, la media del postest en el grupo experimental (17,68) fue mayor a la media del grupo control (14,75). Además de ello influyó significativamente en el dominio de los sintagmas nominales del idioma inglés en los estudiantes de inglés VI (Nivel B2) de la Universidad San Ignacio de Loyola. De igual manera, la media del postest en el grupo experimental (4,24) fue superior frente a la media del grupo control (3,64).

Acevedo y Cahuana (2021) en su trabajo de investigación, *Las TICs y su relación con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto García Rojas, San Juan de Lurigancho, 2021*.

El objetivo de este estudio fue identificar la relación entre las Tecnologías de Información y Comunicación y el aprendizaje del inglés en los estudiantes de quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto García Rojas, San Juan de Lurigancho,

2021. Esta investigación se realizó con un enfoque cuantitativo y fue de naturaleza no experimental y transversal, utilizando el método descriptivo y el diseño correlacional. La población y muestra del estudio estuvo compuesta por 90 estudiantes, considerándose como una muestra censal. Se utilizaron dos herramientas para recopilar y cuantificar los datos con el fin de comprobar la hipótesis planteada. Finalmente, éste estudio concluye que, esto implica que las TICs tienen una relación significativa con el aprendizaje del inglés de los alumnos de quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto García Rojas, San Juan de Lurigancho.

Antecedentes Locales

Hernández (2023) en su tesis, Las TICs y la interacción oral del idioma inglés en las estudiantes del 5to. grado de secundaria de la I.E.E. “Santa Teresita” - Cajamarca, 2022, cuyo objetivo es:

Determinar la relación entre las TICs y la interacción oral del idioma inglés en los estudiantes del 5to. grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática “Santa Teresita”, en este estudio se llevó a cabo con un grupo de 246 estudiantes, de los cuales se seleccionó una muestra de 28 para participar en una encuesta. El instrumento utilizado fue una encuesta el cual sirvió como herramienta para recopilar datos, constaba de un cuestionario con 20 preguntas para cada variable, y las respuestas se midieron utilizando la escala de Likert. Este estudio concluyó como resultado que si existe una correlación positiva alta entre las variables TICs y la Interacción Oral del Idioma Inglés en las estudiantes de 5to.

2. Marco teórico

2.1. Concepto de Herramientas Tecnológicas

Es un conjunto de programas informáticos que tiene por objetivo facilitar la realización de una tarea en un dispositivo tecnológico. Estas herramientas te ayudarán a obtener los resultados esperados, ahorrando tiempo y recursos.

Las herramientas tecnológicas en internet se caracterizan por tener la posibilidad de variar en cuanto a alcances. El internet registra un alcance masivo y permite que entremos al inmenso mundo de la comunicación digital.

Importancia de las Herramientas Tecnológicas

Hoy en día, tanto profesionales en formación como estudiantes que se están especializando en una carrera enfrentan el reto de adquirir habilidades en herramientas tecnológicas, ya sea de manera más o menos estructurada y con distinto grado de orientación formal.

La manera en que aplicas tus conocimientos y cómo te adaptas al uso de estas tecnologías influye positivamente en tu proceso de aprendizaje. Un aspecto significativo de este conocimiento se centra en las competencias tecnológicas, demandadas ampliamente por las empresas, las cuales tienes la oportunidad de desarrollar simultáneamente a tu formación académica.

Utilización de herramientas tecnológicas en educación

Las innovaciones tecnológicas han revolucionado la forma de educar, introduciendo metodologías novedosas para la impartición de clases y permitiendo una exploración profunda de temas específicos mediante las diversas opciones educativas que la tecnología actual ofrece. No obstante, su importancia en el ámbito educativo aún no es plenamente comprendida por algunos educadores y familias, quienes desconocen el verdadero propósito y beneficio de estas

herramientas en el proceso educativo.

El avance científico y tecnológico ha incrementado las demandas sobre los perfiles de quienes participan en la enseñanza, lo que requiere que los docentes se actualicen constantemente para dominar las nuevas tecnologías y aplicarlas efectivamente en el aula. La tecnología, usada como soporte en la educación, ha enriquecido la enseñanza tradicional, evidenciado por estudios que demuestran su capacidad para mejorar tanto el aprendizaje como la dinámica entre estudiantes y docentes. (Observatorio de Tecnología Educativa, 2019)

2.2. Concepto de Kahoot como herramienta tecnológica

Kahoot es una plataforma web que ha sido creada para que los docentes elaboren cuestionarios educativos. Con esta aplicación los profesionales en el área educativa pueden evaluar los conocimientos de su alumnado. La intención es que se realicen concursos y debates de un tema en específico.

Kahoot se emplea activamente en las aulas y su versatilidad permite su uso en sectores más allá del educativo, gracias a la capacidad de generar variados tipos de Kahoot, como encuestas y cuestionarios, adaptándose así a distintos ámbitos de aplicación. Lo destacable es que es accesible para cualquier usuario con un smartphone, tableta o computadora, sin la necesidad de descargar aplicaciones adicionales, solo se requiere conexión a internet. Esta combinación de características convierte a Kahoot en una herramienta de fácil manejo, aplicable en una amplia gama de situaciones.

Según Peña (2020), es ciente que los educadores recurran a esta herramienta para facilitar el aprendizaje de sus alumnos sobre temas concretos, mejorando su comprensión y consolidando conocimientos ya adquiridos. Un aspecto distintivo de esta plataforma es su aplicación más allá del ámbito educativo, extendiéndose al entretenimiento y ocio. Debido a su sencillez de uso, numerosas personas la emplean para crear juegos personalizados,

abarcando una amplia gama de temáticas. El acceso a esta plataforma es totalmente gratuito, permitiendo su uso a través de la aplicación móvil o su sitio web, disponible para todos los interesados.

Características de Kahoot

Según Martín (2019) son muchas las características que describen a Kahoot, haciendo que sea una de las herramientas educativas virtuales más visitadas por docentes y alumnos. A continuación, algunas de sus características más resaltantes.

Promueve el M-learning. El cual es una forma de aprendizaje que ayuda a construir conocimientos por medio de los dispositivos electrónicos móviles.

- Es parte de la Gamification, que son los juegos electrónicos que potencian la creatividad. Si quieres aprender un poco más acerca de la gamificación, puedes leer este artículo
- Enseña a los estudiantes a jugar de forma ordenada dentro del aula de clases, para que la experiencia sea única.
- Emite códigos PIN para acceder desde la página kahoot.it.
- Todos pueden conocer su puntuación.
- Se elige como ganador a los que tienen mayores aciertos y el mejor tiempo de respuesta.
- Los estudiantes se vuelven los protagonistas del juego y no el profesor.
- Los resultados se pueden exportar en un documento Excel o a Google Drive.

El creador de los juegos, en este caso el profesor, debe registrarse en la plataforma. Existen grandes repertorios de juegos ya creados por otros usuarios que cualquiera puede utilizar.

Portilla (2016) nos menciona que entre las diversas funcionalidades de Kahoot, la

creación de cuestionarios es particularmente popular por su simplicidad y rapidez de configuración. Los usuarios pueden clonar y modificar preguntas ya existentes, importarlas desde hojas de cálculo, añadir elementos multimedia como imágenes o videos, e incluso incorporar directamente videos de YouTube. La plataforma permite jugar de manera individual o en equipos, y ofrece distintos tipos de preguntas, incluyendo selección múltiple o verdadero/falso. Se puede ajustar el tiempo de respuesta en función de la dificultad de la pregunta, descargar reportes detallados en formato de hoja de cálculo, acceder a análisis sobre el avance del grupo, personalizar Kahoots con el logo de la institución, y recoger opiniones mediante encuestas.

2.3. Herramienta Kahoot en la enseñanza aprendizaje de un idioma

Kahoot es una herramienta educativa en línea que se basa en principios de aprendizaje activo y participativo, así como en la gamificación para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el aula. Esta herramienta se fundamenta en la teoría del aprendizaje constructivista, que sostiene que los estudiantes construyen su propio conocimiento a través de la interacción con el contenido y con otros estudiantes (Mota de Cabrera & Villalobos, 1978). Al utilizar Kahoot, los estudiantes no solo responden a preguntas, sino que también compiten entre ellos, lo que puede aumentar la motivación y el interés en el aprendizaje.

Además, Kahoot se basa en la teoría del juego, que sugiere que los elementos de juego, como la competencia amistosa y la retroalimentación inmediata, pueden mejorar la experiencia de aprendizaje y aumentar la retención del conocimiento (Gee, 2003). Al hacer que el aprendizaje sea más interactivo y divertido, Kahoot puede ayudar a los estudiantes a sentirse más comprometidos y a estar más dispuestos a participar activamente en el proceso de aprendizaje.

En resumen, Kahoot es una herramienta que se apoya en teorías del aprendizaje activo,

la gamificación y la participación para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y fomentar un ambiente educativo más dinámico y participativo.

2.4. Teoría del Aprendizaje Experimental de David Kolb como base del aprendizaje con las TIC

El aprendizaje basado en la experiencia es visto como un proceso de reflexión continua que se enriquece y ajusta mediante la incorporación de nuevas vivencias. Este proceso inicia cuando la persona participa activamente en una actividad, posteriormente reflexiona sobre lo vivido, extrae conclusiones significativas de esa reflexión y, por último, aplica los conocimientos adquiridos a través de cambios en su conducta o perspectiva. La efectividad de este enfoque de aprendizaje ha sido respaldada por el trabajo de académicos como David Kolb, Kurt Lewin y Carl Rogers, quienes han demostrado que las personas aprenden de manera más efectiva cuando se involucran de manera activa en una reflexión que se basa en experiencias concretas. Aunque gran parte del aprendizaje experiencial puede ocurrir naturalmente en la vida diaria, puede también ser configurado o estructurado para guiar a los estudiantes a través de una experiencia y maximizar los resultados del aprendizaje. El aprendizaje experiencial dentro de la organización AFS se presenta en formatos con distintos grados de estructuración y formalidad. Un ejemplo de ello es la orientación antes de la salida, la cual es una experiencia meticulosamente organizada, con un programa y actividades detalladas, en contraste con las reuniones mensuales en el país anfitrión, que suelen ser más flexibles y llevarse a cabo de manera informal. (AFS Intercultural Programs, 2014)

- **Experiencia Concreta: Aprender experimentando:** Las personas aprenden al estar involucradas en una actividad o experiencia y recordando cómo se sintieron.
- **Observación Reflexiva: Aprender procesando:** Utilizando una experiencia concreta como base, el estudiante reflexiona sobre la experiencia para obtener más información

o profundizar su comprensión de la experiencia.

- **Conceptualización Abstracta: Learning by generalizing:** Basado en el reflejo de una experiencia, el estudiante consciente o inconscientemente teoriza, clasifica o generaliza su experiencia en un esfuerzo para generar nueva información. Esta etapa de "pensamiento" sirve para organizar el conocimiento, permitiendo a los estudiantes ver el "panorama" e identificar patrones y normas.
- **Experimentación activa: Aprender haciendo:** El estudiante aplica o prueba sus conocimientos recién adquiridos en el mundo real. La aplicación de aprendizaje en sí es una nueva experiencia desde la cual el ciclo comienza nuevamente.

El aprendizaje experiencial es un planteamiento humanista que deriva principalmente de los estudios de Rogers, Dewey, Burnard y otros pensadores. Este enfoque enfatiza la experiencia subjetiva, la libertad de elección y lo central del significado individual. (Arancibia & Manterola, 2020)

La teoría del Aprendizaje Experiencial nos dice que se aprende mejor cuando el estudiante participa activamente en un proceso reflexivo basado en una experiencia de vida particular, además de eso nos dice que el aprendizaje aplicado al aula, implica que puedan producirse percepciones y reflexiones muy distintas entre los estudiantes.

2.4. Teoría del Constructivismo Social de Vygotsky

Álvarez (2019) en su estudio de la Teoría del Constructivismo Social de Vygotsky, menciona que la comunicación entre alumnos y adultos se establece mediante el lenguaje, lo que significa que expresar los pensamientos en palabras contribuye a una reorganización de las ideas, facilitando así el desarrollo cognitivo. Esto subraya la importancia de fomentar en el aula interacciones cada vez más enriquecedoras, estimulantes y beneficiosas para el aprendizaje. Al inicio, el profesor lleva la principal responsabilidad de guiar el proceso educativo, pero gradualmente esta responsabilidad se traslada al estudiante, marcando un retroceso en la

intervención directa del docente. Las aportaciones de Vygotsky, como se ha mencionado antes, son fundamentales para la teoría constructivista, destacando que el aprendizaje trasciende la noción de una actividad puramente individual para ser comprendido como un proceso de construcción social.

Según Piaget (2015), si entendemos el desarrollo intelectual como una evolución de estructuras cognitivas de las más elementales a las más sofisticadas, entonces las estructuras del conocimiento son configuraciones que se transforman a través de la asimilación y acomodación de esquemas. La asimilación implica la integración de elementos externos al cerebro, mientras que la acomodación se relaciona con la modificación de los esquemas existentes o con la adaptación de estos para ajustarse a nuevas circunstancias.

La teoría del Constructivismo Social de Vygotsky fue de gran apoyo en la investigación, debido a que se relaciona con la herramienta Kahoot al enfocar una construcción de los conocimientos y la participación activa de los estudiantes. Usar una nueva herramienta tecnológica dentro del aprendizaje, modifica los procesos de asimilación y acomodación de forma positiva en los estudiantes. El docente, al utilizar Kahoot para el aprendizaje del idioma inglés, promovió la práctica, la construcción de nuevos conocimientos y la participación activa de todos los estudiantes.

2.5. Concepto del proceso de enseñanza aprendizaje

Los procesos de enseñanza y aprendizaje se caracterizan por las interacciones entre docentes y estudiantes. La planificación de la enseñanza se realiza siguiendo los currículos y se fundamenta en las necesidades detectadas a través de evaluaciones, materializándose a través de la formación docente. Para que el enfoque educativo sea centrado en el alumno, participativo e inclusivo, es esencial la participación activa de la comunidad en la provisión y el respaldo de la educación. (Educalink, 2021)

Proceso de enseñanza-aprendizaje en e-learning

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) amplían las oportunidades educativas dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, permitiendo la creación de entornos virtuales de aprendizaje, enriqueciendo los métodos tradicionales de enseñanza en el aula, y mejorando la comunicación en el ámbito educativo, entre otras ventajas.

La relación entre las TIC y la educación introduce nuevos entornos de e-learning, ofreciendo modalidades innovadoras que facilitan la interacción entre docentes y estudiantes, así como entre los propios estudiantes. El uso de las TIC en la educación posibilita la personalización del aprendizaje, adaptándose a las necesidades y características individuales de cada estudiante y otorgándoles la libertad de decidir cuándo, cómo y dónde estudiar.

Gómez (2022) el e-learning personaliza el proceso de enseñanza y aprendizaje, abriendo la puerta a la creación de nuevas experiencias formativas, expresivas y educativas para el alumno. Aunque aprender y enseñar son acciones diferentes, en el ámbito educativo se entrelazan para edificar y reforzar el conocimiento en el alumno a lo largo de este proceso. Nuestra función es actuar como facilitadores del aprendizaje, lo cual implica que nuestro compromiso debe ir más allá de simplemente enseñar, enfocándonos en ayudar al estudiante a aprender.

Importancia del proceso de enseñanza aprendizaje

La relevancia de estos procesos es considerable. Se investigan y desarrollan con el propósito de beneficiar a los estudiantes, incluyendo la creación por parte de los mismos de modelos adecuados. A través de la implementación de proyectos, se facilita el aprendizaje, permitiendo a los estudiantes ejercer competencias complejas que se relacionan con situaciones reales.

Es crucial que estas competencias se practiquen en el contexto real de los alumnos. El éxito del proceso de enseñanza y aprendizaje se asegura cuando se cuenta con un entorno

adecuado, una metodología de enseñanza efectiva, un docente capacitado para implementarla, y estudiantes que están conscientes de su proceso de aprendizaje. Considerando estos elementos, se puede alcanzar un proceso educativo efectivo. (Educalink, 2021)

2.6. Concepto de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés

La educación es considerada un arte por muchos educadores e investigadores, un arte que evoluciona continuamente de acuerdo con los tiempos en que vivimos y enseñamos. Hoy día, nos encontramos ante un momento decisivo en la enseñanza, marcado por una transición significativa hacia el uso de tecnología en el aula. En este contexto, nos empeñamos en adaptarnos a la era actual, con el objetivo de preparar a nuestros estudiantes para el nuevo mundo que les espera.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han transformado el método de enseñanza y aprendizaje, elevando la educación a una nueva dimensión donde el tradicional enfoque docente ha evolucionado hacia uno centrado en el alumno. Este cambio representa un progreso significativo que ha revolucionado el aprendizaje, facilitando la distribución del conocimiento de manera fluida y permitiendo que este se adquiriera en cualquier lugar, convirtiendo así todo espacio en un potencial ambiente educativo. (Idrees Ibrahim, 2010)

Internet ofrece a educadores y estudiantes un vasto conjunto de recursos que facilitan el aprendizaje interactivo mediante situaciones de la vida real. Se ha observado que el potencial de aprendizaje de los estudiantes se incrementa con sus habilidades informáticas y la percepción de que su educación puede ser fomentada y enriquecida mediante el uso de herramientas de comunicación que promueven la autonomía.

Así, las oportunidades de aprendizaje se amplían significativamente cuando se integra el uso de herramientas TIC, como DVDs o correos electrónicos, en las actividades cotidianas

de clase. Estas herramientas tecnológicas deberían complementar al libro de texto, considerado el recurso fundamental de los docentes, para desarrollar un programa educativo completo que satisfaga todas las necesidades de los alumnos. No obstante, recae en el docente la responsabilidad de superar el temor al uso de las TIC y esforzarse por implementarlas, con el fin de alcanzar resultados fructíferos y efectivos en el aprendizaje de idiomas extranjeros.

2.7. Concepto de aptitud

La Real Academia Española (2022) indica que la aptitud es una habilidad potencial que permite a una persona ser competente en una actividad específica, y generalmente se manifiesta temprano, en la mayoría de los casos antes del aprendizaje. Sin embargo, si no se tiene la oportunidad práctica de expresarse, puede permanecer oculta durante toda la vida.

La evaluación de las aptitudes se realiza mediante pruebas específicas que se utilizan para la orientación escolar y profesional, con el objetivo de fomentar las aptitudes y adaptarlas a los objetivos a alcanzar.

2.8. Concepto de Motivación

Según Carrillo, Padilla, Rosero, & Villagómez (2009) la motivación juega un papel esencial en el contexto educativo, siendo fundamental un sistema educativo que apoye a los estudiantes tanto en la realización de sus tareas como en la superación de sus retos para lograr un aprendizaje de calidad. La diversidad interpersonal emerge como un factor crítico en la discusión sobre motivación en la educación, destacando que cada estudiante posee motivaciones y procesos motivacionales distintos. Por ende, no existe una estrategia universal de motivación aplicable a todos por igual, aunque comprender la variedad de factores motivacionales puede ser clave para afrontar este reto.

El interés del alumno por el contenido de estudio es determinante. A menudo, la

importancia de este aspecto ha sido subestimada, prevaleciendo la idea de que lo crucial es la perseverancia del estudiante y su capacidad de superación. No obstante, ignorar la relevancia del contenido interesante es un grave error; un material aburrido disminuye considerablemente la efectividad del esfuerzo del estudiante, mientras que un tema fascinante convierte el esfuerzo en una experiencia positiva y satisfactoria.

Otro factor crucial en la motivación educativa es la autoeficacia, definida como la creencia personal en la capacidad para ejecutar tareas específicas. Es vital distinguir entre autoeficacia y autoconcepto, siendo el primero un juicio concreto sobre una tarea determinada y el segundo, una percepción general sobre uno mismo. La alta autoeficacia fomenta la motivación hacia el estudio, ya que ser competente en algo genera satisfacción. Por el contrario, una baja autoeficacia puede ser desmotivadora, dado que el cerebro tiende a evitar esfuerzos en áreas donde percibe una falta de habilidad para proteger la autoestima.

Un fallo significativo de nuestro sistema educativo es la excesiva relevancia otorgada al error y la tendencia a recompensar el éxito en comparación con los demás. Respecto al tratamiento del error, es crucial reconocer que enfocarse en penalizar los fallos y errores promueve una cultura del castigo que puede afectar negativamente la autoeficacia a largo plazo.

2.9. Concepto de Actitud

Según Flores, Velázquez & Moreno (2021) la actitud es la forma en que una persona se comporta al realizar actividades, que puede manifestarse en su personalidad o en su forma de actuar. Cuando se habla de actitud, siempre se necesita un objeto, ya sea material, una idea, o un grupo social, hacia el cual se dirige nuestra actitud, a esto se le puede llamar objetivo actitudinal. Además, muestra cómo una persona enfrenta la vida o una situación específica. También muestra la verdadera fortaleza de un ser humano que puede superar una circunstancia adversa a través de su actitud, como en los casos de personas que se fortalecen ante una

situación difícil. De la misma manera, se trabaja de manera consciente a través de una decisión personal. En este sentido, tienes dos opciones. Puedes tener una actitud pesimista, derrotista y de fracaso, lo que inevitablemente conduce al pensamiento negativo, al dolor y al sufrimiento. Alternativamente, se puede optar por una postura optimista, llena de alegría, entusiasmo y energía, lo cual lleva a un sentido de esperanza, estar plenamente presente, la felicidad y el éxito. Estas son valoraciones globales que los individuos hacen respecto a los beneficios y perjuicios que emanan de los objetos y las personas en su entorno. Estas valoraciones surgen de manera espontánea y se desconoce su origen exacto para el individuo; se activan de forma automática frente al estímulo en cuestión, se construyen a partir de una serie de experiencias y evaluaciones anteriores y afectan las reacciones inconscientes e involuntarias de las personas.

2.10. Concepto de Percepción

Según Rodríguez (2021) percepción es el mecanismo individual que realizan los seres humanos es la percepción, la cual consiste en recibir, interpretar y comprender las señales provenientes del exterior, codificándolas a través de la actividad sensitiva. Se trata de una serie de datos captados por el cuerpo como información bruta, la cual adquirirá significado después de un proceso cognitivo que también forma parte de la propia percepción.

Es precisamente en este punto donde radica la diferencia entre la percepción y la sensación, términos que suelen confundirse: mientras que la percepción implica la interpretación y el análisis de los estímulos, la sensación es la experiencia inmediata que conduce a una respuesta involuntaria y sistemática. Por esta razón, se dice que la percepción es subjetiva y selectiva, ya que las personas deciden (a veces de manera inconsciente) percibir algunas cosas y no otras, y es temporal, ya que no perdurará para siempre, sino solo por un corto plazo.

2.11. Concepto de Gamificación

Para Albarracín et al. (2023) la gamificación es una estrategia de enseñanza que aplica principios lúdicos en contextos educativos y profesionales para mejorar el rendimiento, facilitando la asimilación de conocimientos, el perfeccionamiento de habilidades o el reconocimiento de acciones específicas. Este concepto ha ganado gran popularidad recientemente, especialmente en ámbitos digitales y de aprendizaje.

Es esencial que los estudiantes comprendan claramente las reglas del juego que se implementarán. El objetivo es motivar a los alumnos a participar activamente y avanzar hacia la consecución de sus metas durante la actividad. Dependiendo del objetivo deseado, el docente puede optar por diferentes enfoques. Por ejemplo, para estimular el interés en el juego, se puede utilizar el enfoque de recompensa. En cambio, si se busca fomentar el interés por la actividad en sí, el enfoque competitivo puede ser efectivo, a pesar de que la competencia no siempre se perciba positivamente, resulta ser una herramienta valiosa en la educación.

Objetivos de la Gamificación

Toda actividad diseñada bajo el enfoque de la gamificación persigue tres objetivos específicos: primero, establecer una conexión sólida entre el estudiante y el material de estudio. Segundo, actuar como una estrategia para combatir el desinterés y estimular la motivación. Y tercero, mejorar y premiar el esfuerzo del estudiante en tareas donde el único incentivo es el aprendizaje en sí.

Aquellos que usan la gamificación afirman que aporta ingredientes muy atractivos para sus alumnos y que, gracias a su uso, obtienen mejores resultados en algunas actividades

2.12. Concepto de Educación 3.0

Este concepto hace referencia a la integración de las tecnologías de la Información y comunicaciones (TIC) en los procesos formativos, donde mediante el aprovechamiento de las

posibilidades de interacción que permiten las nuevas herramientas tecnológicas se busca mejorar los procesos educativos.

La Web 3.0 se caracteriza por su capacidad para facilitar la interacción entre usuarios. De manera similar, la enseñanza 3.0 promueve la comunicación bidireccional: de profesor a alumno, de alumno a alumno y viceversa, integrando a las personas con la tecnología en un marco de co-construcción del conocimiento.

El modelo educativo 3.0 aprovecha las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, incorporando un enfoque metodológico que convierte estas tecnologías en herramientas de aprendizaje y conocimiento (TAC). Este modelo se orienta hacia el uso de dichas herramientas en la educación socioemocional, buscando fomentar el empoderamiento y la participación activa. Su objetivo es reforzar la cohesión social y los valores de pertenencia e identidad entre individuos que comparten valores, costumbres, tradiciones y cultura, y que colaboran hacia metas comunes. (Litovicius & Serena Cottet, 2010)

La Educación 3.0 representa una evolución en el paradigma educativo, lo que requiere una transformación en la forma de pensar tanto de docentes como de estudiantes. Este concepto subraya la importancia de integrar la educación digital en todos los aspectos, tanto académicos como personales. En esencia, la Educación 3.0 implica el uso de las herramientas y oportunidades que ofrecen las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el entorno educativo para promover un enfoque de aprendizaje más dinámico, inclusivo y creativo, beneficiando tanto a estudiantes como a educadores. (Albarracín Aguilar, et al., 2023)

2.13. Docente web 2.0

La teoría del docente web 2.0 se fundamenta en la idea de que los educadores pueden aprovechar las tecnologías emergentes de la web 2.0 para transformar sus prácticas pedagógicas y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según (Siemens, 2005), la web

2.0 representa un cambio hacia la participación activa y la colaboración en línea, donde los usuarios pueden crear, compartir y modificar contenido de manera colectiva.

En este contexto, el docente web 2.0 se concibe como un facilitador del aprendizaje, que utiliza herramientas como blogs, wikis, redes sociales y plataformas de videoconferencia para crear un entorno educativo interactivo y colaborativo. Este tipo de docente fomenta la participación activa de los estudiantes, promueve la creación de conocimiento de forma colectiva y facilita la personalización del aprendizaje para adaptarse a las necesidades individuales de cada estudiante.

Además, el docente web 2.0 adopta un enfoque constructivista del aprendizaje, donde se valoran las experiencias previas de los estudiantes, se promueve la reflexión y se fomenta el aprendizaje autónomo. Asimismo, se reconoce la importancia de desarrollar habilidades digitales en los estudiantes, para que puedan participar de manera efectiva en la sociedad del conocimiento actual.

En pocas palabras, la teoría del docente web 2.0 plantea un cambio de paradigma en la educación, donde el uso de tecnologías de la web 2.0 permite transformar la enseñanza y el aprendizaje, promoviendo la participación activa, la colaboración y la personalización del proceso educativo.

2.14. Teoría del Aprendizaje Comunicativo

Cenoz (1997) La Teoría del Aprendizaje Comunicativo desarrollada por Canale y Swain en 1980 ha tenido un impacto significativo en la adquisición y enseñanza de lenguas. Este enfoque define las dimensiones de la competencia comunicativa, y va más allá de la competencia gramatical como único objetivo de enseñanza y evaluación en la adquisición de segundas lenguas.

Según Canale & Swain (1980), hay algunas formas en que se puede aplicar esta teoría

a) Integración de los Componentes: Los educadores pueden diseñar actividades que

aborden los tres componentes de la competencia comunicativa: gramatical, sociolingüística y discursiva. Por ejemplo:

- **Competencia Gramatical:** Enseñar gramática no solo como reglas aisladas, sino también en contextos comunicativos. Proporcionar ejercicios prácticos para aplicar estructuras gramaticales en situaciones reales.
- **Competencia Sociolingüística:** Explorar las diferencias culturales en el uso del lenguaje. Discutir normas de cortesía, registros formales e informales, y cómo adaptar el lenguaje según la audiencia.
- **Competencia Discursiva:** Fomentar la habilidad para organizar ideas en párrafos coherentes y mantener la cohesión en textos escritos o discursos orales.

b) Enfoque en la Comunicación Real: Las actividades deben centrarse en situaciones comunicativas auténticas. Por ejemplo:

- **Role-Playing:** Simular conversaciones reales, como pedir direcciones, hacer compras o presentarse en una entrevista de trabajo.
- **Proyectos Colaborativos:** Trabajar en grupos para crear presentaciones, debates o proyectos escritos.

c) Enseñanza de Estrategias Comunicativas: Introducir estrategias para superar barreras comunicativas, como:

- **Compensación:** Ayudar a los estudiantes a encontrar alternativas cuando no conocen una palabra o estructura específica.
- **Monitoreo:** Fomentar la autoevaluación durante la comunicación para corregir errores.

d) Feedback Constructivo: Proporcionar retroalimentación específica sobre la competencia comunicativa. Destacar tanto los aciertos como las áreas de mejora.

e) Contextualización Cultural: Explorar cómo las normas culturales afectan la

comunicación. Esto incluye gestos, expresiones faciales y diferencias en la interpretación de mensajes.

Además, Canale y Swain también introdujeron el concepto de competencia estratégica, que abarca elementos verbales y no verbales utilizados para apoyar y compensar la comunicación.

En resumen, su modelo multidimensional amplía nuestra comprensión de lo que significa ser competente en una segunda lengua, considerando no solo la gramática, sino también las habilidades sociales y discursivas necesarias para una comunicación efectiva

2.15. Teoría Sociocultural de Vygotsky

Según Regader (2015) la Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky se centra en la influencia del entorno sociocultural en el desarrollo cognitivo de los niños. Según Lev Vygotsky, los niños adquieren nuevas habilidades cognitivas a través de la interacción social y la participación activa con su entorno. Aquí están los aspectos clave de esta teoría:

a) Aprendizaje y "Zona de Desarrollo Próximo" (ZDP)

Vygotsky sostiene que los adultos y compañeros más avanzados desempeñan un papel crucial en el apoyo, la dirección y la organización del aprendizaje de los niños. La Zona de Desarrollo Próximo es la brecha entre lo que los niños pueden hacer por sí mismos y lo que aún no pueden lograr sin ayuda. Con el soporte adecuado, los niños pueden cruzar esta zona y adquirir nuevas habilidades.

b) Metáfora del Andamiaje

La Teoría Sociocultural utiliza la metáfora de los "andamios" para describir este proceso de aprendizaje. Los adultos (maestros, padres, tutores) proporcionan un apoyo temporal al niño hasta que pueda realizar una tarea sin ayuda externa. Este andamiaje facilita la transición hacia la autonomía.

c) Interiorización de Estructuras Sociales

Las actividades compartidas permiten a los niños interiorizar las estructuras de pensamiento y comportamiento de la sociedad que les rodea. Aprenden a través de la colaboración y la participación activa en su entorno cultural.

En resumen, la Teoría Sociocultural de Vygotsky enfatiza la importancia de la interacción social y el contexto cultural en el desarrollo cognitivo de los niños¹²³.

3. Definición de términos básicos

Aprendizaje: Es el proceso mediante el cual adquirimos conocimientos, habilidades, valores o actitudes a través de la experiencia, la instrucción o el estudio. Es un proceso continuo y dinámico que implica la adquisición, la retención y la aplicación de información nueva o existente.

Competencia: Capacidad de movilizar recursos cognitivos (conocimientos, habilidades, actitudes) para hacer frente a una situación o resolver un problema.

Enseñanza: Actividad humana que se caracteriza por la transmisión de conocimientos, destrezas, actitudes, valores, creencias y hábitos culturales, con la intención de que los aprendices los adquieran, comprendan y apliquen en contextos relevantes de sus vidas.

Educación: Conjunto de procesos mediante los cuales se transmiten conocimientos, valores, costumbres y formas de actuar.

Kahoot: Es una plataforma de aprendizaje en línea que permite a los educadores crear juegos de preguntas y respuestas interactivos para involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje de manera divertida y efectiva

TIC: Conjunto de herramientas, programas y dispositivos digitales que se utilizan para procesar, almacenar, transmitir y compartir información.

Herramientas Tecnológicas: Son dispositivos, programas o sistemas basados en

tecnología que se utilizan para realizar tareas específicas de manera más eficiente o efectiva.

Actitud: Disposición mental o emocional que una persona tiene hacia algo o alguien, y que influye en su comportamiento y en cómo percibe y responde a situaciones específicas

Aptitud: Capacidad o habilidad natural que una persona tiene para realizar una determinada tarea o actividad

Motivación: Conjunto de factores internos o externos que determinan en parte las acciones de una persona.

Metodología: Conjunto de métodos que se siguen en una investigación científica, un estudio o una exposición doctrinal.

Procedimental: Refiere a perteneciente o relativo al procedimiento (el método de ejecutar algunas cosas).

Actitudinal: Refiere a los aspectos relacionados con las actitudes, es decir, a las disposiciones mentales o emocionales que una persona tiene hacia algo o alguien, y que influyen en su comportamiento y en cómo percibe y responde a situaciones específicas

Percepción: Proceso mediante el cual organizamos e interpretamos los estímulos sensoriales para que tengan sentido.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

1. Caracterización y contextualización de la investigación

Reseña y Caracterización de la I.E.

La Institución Educativa "Glicerio Villanueva Medina" fue establecida por la Resolución Directoral N° 0029-2006, fruto de la iniciativa de un Comité de Gestión formado por Santos Saavedra Soberón, Feliciano Peralta Ramos y el distinguido maestro Santos Mendoza Peralta. Comenzó sus operaciones en las instalaciones de la I. E. Primaria N° 821032 del mismo caserío, inicialmente con 25 estudiantes de primer grado bajo la dirección del Prof. Santos Mendoza Peralta y nombrada como Centros de Gestión Comunal (IEGECOM), operando así hasta 2010.

En 2010, se oficializó como institución estatal mediante la resolución Directoral N° 0044-2010, con el profesor Raúl Benavides Carranza como director hasta 2013, periodo durante el cual la institución expandió su oferta educativa a cinco grados y atendió a más de 100 estudiantes. En los años subsiguientes, la dirección pasó por varios profesores hasta adoptar el modelo de Jornada Escolar Completa (JEC) en 2017 bajo la dirección del Mg. Hilde Idrogo Torres.

La institución ha destacado en la provincia de Hualgayoc por contar con un equipo de profesionales altamente cualificados, satisfaciendo las expectativas de padres, estudiantes y la comunidad de Chalapampa Alto. Además, la escuela tiene un himno creado por iniciativa del poeta César Mejía Lozano, con letra de Guely Villanueva Díaz.

Para llegar a la institución, se debe tomar un transporte desde el paradero "5 esquinas"

y después de un trayecto de 30 minutos y una caminata de 4 minutos desde un punto específico de la carretera. La escuela dispone de personal de primeros auxilios que también contribuye como auxiliares en diversas funciones.

Entre sus fortalezas se destaca la excelente organización y liderazgo de su dirección, la alta capacitación del personal docente y de apoyo, actividades que promueven la unidad comunitaria y acceso a Wi-Fi. Sin embargo, enfrenta desafíos como el limitado apoyo y capacitación en tecnologías aplicadas en el aula, y la necesidad de actualización tecnológica por parte de algunos docentes.

2. Hipótesis de investigación

Hipótesis general

La Percepción del uso de la herramienta kahoot del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés de los estudiantes del 3° grado de la I.E. “Glicerio Villanueva Medina”, Chalapampa Alto - Bambamarca, Cajamarca, 2023, es significativa.

Hipótesis Específicas

La percepción actitudinal del uso de la herramienta Kahoot del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés de los estudiantes del 3° grado de la I.E. “Glicerio Villanueva Medina”, Chalapampa Alto - Bambamarca, Cajamarca, 2023, es significativa.

La percepción motivacional del uso de la herramienta Kahoot del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés de los estudiantes del 3° grado de la I.E. “Glicerio Villanueva Medina”, Chalapampa Alto - Bambamarca, Cajamarca, 2023, es significativa.

La percepción aptitudinal del uso de la herramienta Kahoot del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés de los estudiantes del 3° grado de la I.E. “Glicerio Villanueva Medina”, Chalapampa Alto - Bambamarca, Cajamarca, 2023, es significativa.

3. Variables de investigación

Variable X: Percepción del uso de la herramienta kahoot del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés.

4. Matriz de operacionalización de variables

Tabla 1: Matriz de operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Variable 1 Percepción del uso de la herramienta kahoot del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés	<p>Según Wang (2013), Kahoot! Esta es una plataforma sin costo diseñada para la creación de cuestionarios de evaluación, ofreciendo a los educadores la posibilidad de organizar concursos educativos en el aula, con los estudiantes participando como concursantes. Los estudiantes pueden seleccionar un pseudónimo o nombre de usuario para responder las preguntas utilizando un dispositivo móvil o una computadora.</p> <p>La plataforma ofrece dos modalidades de juego: grupal o individual. Una vez que se generan los cuestionarios, estos quedan disponibles para todos los usuarios, quienes pueden reutilizarlos o adaptarlos para optimizar el proceso de aprendizaje. Esta herramienta forma parte del ámbito del aprendizaje móvil electrónico (M-learning) y la gamificación (Gamification), facilitando el aprendizaje de los estudiantes a través de métodos lúdicos, aunque en un entorno no estrictamente recreativo.</p>	<p>Los estudiantes resuelven ejercicios en la aplicación Kahoot. Interactuando a través de imágenes, audios y vídeos en inglés.</p> <p>Los estudiantes observan y van respondiendo las preguntas según avancen en el juego.</p>	Actitudinal	<p>El cambio de actitud de los estudiantes frente al uso de Kahoot en el área de inglés.</p> <p>Estudiantes muestran seguridad al aprender y retroalimentar sus conocimientos</p> <p>Los estudiantes identifican preguntas de respuesta múltiple de un segundo idioma mediante la aplicación Kahoot.</p> <p>Los estudiantes interactúan a través de competencias en el juego, realizando una retroalimentación de lo aprendido en clase.</p> <p>Los estudiantes muestran interés en el aprendizaje de un idioma mediante una herramienta tecnológica.</p>	Encuesta
			Motivacional	<p>Estudiantes buscan aprender a través de juegos (un aprendizaje inconsciente)</p> <p>Los estudiantes comprenden</p>	Encuesta

				<p>acerca de las diferentes metodologías para aprender un nuevo idioma.</p> <p>Los estudiantes relacionan y aprenden la metodología del juego para aprender inconscientemente un segundo idioma.</p> <p>Los estudiantes buscan un aprendizaje autónomo mediante el juego Kahoot.</p>	
			Aptitudinal	<p>Los estudiantes muestran su capacidad para poder desempeñar competentemente en una actividad con el uso de kahoot.</p> <p>Los estudiantes mejoran su nivel de aprendizaje del idioma inglés.</p> <p>Los estudiantes comprenden las ventajas de aprender un segundo idioma en el ámbito educativo.</p> <p>Los estudiantes comprenden las cuatro habilidades que desarrollamos en el idioma inglés.</p>	Encuesta

Fuente: Elaborado por el autor

5. Población y muestra

a) Población:

Población es el universo de elementos que se van a estudiar, se caracteriza porque se puede clasificar según la cantidad de individuos que la conforman. Su objetivo es analizar los datos recabados referentes a las características comunes que comparten los elementos con diversos propósitos.

Este proyecto cuenta con una población de 80 estudiantes en el nivel secundario de la I.E. Glicerio Villanueva Medina, Chalapampa Alto - Bambamarca.

Tabla 2: *Distribución de la población*

Primer Grado		Segundo Grado		Tercer Grado		Cuarto Grado		Quinto Grado	
Varones	Mujeres	Varones	Mujeres	Varones	Mujeres	Varones	Mujeres	Varones	Mujeres
06	11	08	10	11	05	08	06	07	08

Fuente: Elaborado por el autor

b) Muestra:

La muestra, es la selección de una parte de la población que va a ser sujeto de estudio, se caracteriza por ser representativa de la población. Su objetivo es estudiar el comportamiento, características, gustos o propiedades de una parte representativa de la población.

Para este proyecto, se escogió la muestra de 16 estudiantes de 3° grado de la I.E. Glicerio Villanueva Medina, quienes llevan el curso de inglés. La muestra fue no probabilística, porque el criterio muestral se determinó por decisión del investigador.

Tabla 3: *Distribución de la muestra de estudiantes*

	Varones	Mujeres
	11	05
TOTAL, DE MUESTRA	16	

Fuente: Elaborado por el autor

6. Unidad de análisis

Está formado por cada alumno de la muestra de la que se obtienen los datos, que luego se analizan para obtener los resultados y conclusiones del estudio.

7. Métodos

El método es inductivo deductivo y la aplicación de resultado es cuantitativo, la comprobación de la investigación es el método hipotético.

Según Alipio & Pérez (2017), la inducción es un tipo de razonamiento que permite avanzar de la observación de casos específicos hacia la formulación de generalizaciones más amplias, identificando lo que los fenómenos individuales tienen en común. Este proceso se fundamenta en la observación repetida de hechos y fenómenos, a partir de la cual se extraen características comunes dentro de un conjunto definido, conduciendo a conclusiones sobre sus rasgos distintivos. Estas generalizaciones se basan en evidencia empírica. La inducción y la deducción son procesos que se complementan: la inducción facilita la creación de generalizaciones a partir de observaciones comunes, y sobre estas generalizaciones se aplican razonamientos deductivos para derivar conclusiones lógicas. Estas conclusiones, a su vez, pueden ser sometidas a un nuevo proceso inductivo para refinar y enriquecer las generalizaciones iniciales, constituyendo así una interacción dialéctica. Por lo tanto, la combinación del razonamiento inductivo y deductivo ofrece un enfoque poderoso para la

construcción inicial de conocimientos, especialmente en lo que respecta a las regularidades observables en el objeto de estudio.

El método hipotético-deductivo fue propuesto por Popper (2019), quien argumentó que la ciencia no puede probar la verdad de una teoría, sino que solo puede refutar. Según este método, se parte de una hipótesis que se somete a pruebas empíricas para determinar si es falsa o no. Es aquel que parte de una hipótesis sustentada por el desarrollo teórico de una determinada ciencia, que, siguiendo las reglas lógicas de la deducción, permite llegar a nuevas conclusiones y predicciones empíricas, las que a su vez son sometidas a verificación. En resumen, es un método científico que se utiliza para probar hipótesis en las ciencias fácticas. Se parte de una hipótesis que se somete a pruebas empíricas para determinar si es falsa o no, y si es consistente con los datos empíricos, se acepta provisionalmente, pero siempre sujeta a futuras pruebas y refutaciones

8. Tipo de investigación

En términos de los objetivos de la investigación, es una investigación básica, ya que su propósito es contribuir al conocimiento en el campo educativo. No se le da mucha importancia a las aplicaciones prácticas. Ya que es un proceso que busca profundizar en el entendimiento y el conocimiento de la realidad. (Cabanillas, 2019)

En términos de su profundidad, es una investigación no experimental, ya que sólo se observó en un momento específico, analizando los resultados tal como se presentaron durante el estudio. Es de nivel descriptivo, ya que el objetivo es entender la percepción del uso de la herramienta kahoot del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés de los estudiantes del 3° grado; de alcance transversal, porque los datos se recogieron en un solo momento y en un tiempo específico. Este estudio tiene un enfoque cuantitativo, ya que para contrastar las hipótesis de la investigación se utilizó el procesamiento numérico y el análisis estadístico

inferencial. (Hernández, 2014)

9. Diseño de investigación

Sabino (2008), define a la investigación descriptiva en su obra *El proceso de investigación*, como “el tipo de investigación que tiene como objetivo describir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utilizando criterios sistemáticos que permiten establecer la estructura o el comportamiento de los fenómenos en estudio, proporcionando información sistemática y comparable con la de otras fuentes” (p.85) Existen diversos métodos de investigación descriptiva. El presente estudio está basado en una encuesta, que es una herramienta de retroalimentación muy conocida para la investigación en las aulas.

El diseño de investigación realizada es no experimental de nivel descriptivo; cuyo esquema es el siguiente: siguiente:

M: \longrightarrow O

Donde:

M: muestra

O: Observación de la muestra

10. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para lograr los objetivos de este estudio se utilizó una encuesta, en cuanto a la variable “percepción del uso de la herramienta Kahoot en el idioma inglés”, misma que estará dividida en 3 dimensiones: actitudinal, motivacional y aptitudinal.

Según Hernández (2019), esta etapa consiste en recolectar los datos verídicos sobre los atributos, conceptos, cualidades y variables de los estudiantes u objetos involucrados en la investigación.

10.1. Técnica

En el presente estudio para la recolección de datos se aplicó una encuesta la cual es una técnica que se utiliza para obtener información. La escala estuvo conformada por una serie de afirmaciones o preguntas a las que los encuestados responden con un grado de acuerdo o desacuerdo, como de detalla a continuación:

- SÍ
- NO
- A VECES

En el contexto de esta tesis descriptiva, la encuesta de pregunta cerrada va a ser utilizada para medir la opinión o actitudes de los estudiantes de 3° grado, hacia la percepción que tienen de la herramienta tecnológica Kahoot, en el aprendizaje del idioma inglés y en las 3 dimensiones: actitudinal, motivacional y aptitudinal, de tal modo la escala valorativa para cada alternativa será:

- SÍ ⇒ 3
- NO ⇒ 1
- A VECES ⇒ 2

10.2. Instrumentos

Según Tamayo y Tamayo (2022), la encuesta “es aquella que permite dar respuestas a problemas en términos descriptivos como de relación de variables, tras la recogida sistemática de información según un diseño previamente establecido que asegure el rigor de la información obtenida”.

Para esta investigación se utilizó como instrumento un cuestionario, el cual fue aplicado a los estudiantes del 3° grado.

11. Técnicas para el procesamiento y análisis de los datos

En este estudio, se empleó la encuesta escrita como técnica de recolección de datos, y el cuestionario sirvió como herramienta para el procesamiento y análisis de dichos datos. Dicha encuesta se llevó a cabo con 16 estudiantes de tercer grado, contando con la autorización del director del centro educativo. Para el tratamiento de la información recabada, se utilizó el software estadístico SPSS, lo que permitió generar tanto un análisis descriptivo como inferencial de los datos.

12. Validez y confiabilidad

Marroquín (2022) nos dice que la confiabilidad es el grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes. Es decir, en que su aplicación repetida al mismo sujeto u objeto produce resultados iguales. Y la validez es el grado en el que un instrumento en verdad mide la variable que se busca medir.

Los instrumentos de investigación fueron validados mediante el juicio de expertos, llevado a cabo por profesores con vasta experiencia de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de Cajamarca, quienes confirmaron la validez de estos instrumentos. Las fichas de evaluación indican que las pruebas son pertinentes con respecto al problema, los objetivos y las hipótesis de la investigación; son pertinentes con la variable y las dimensiones; son pertinentes con la dimensión/indicador; y son pertinentes con los principios de la redacción científica (precisión y coherencia), tal como se muestra en la tabla siguiente:

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

1. Resultados de las variables de estudio (Tablas y figuras estadísticas).

Para la exposición, se tuvo como base el resultado de los instrumentos aplicados y se presentaron de acuerdo a los objetivos planteados. Estos resultados se obtuvieron a través del programa SPSS v.26. Se encontraron los siguientes resultados:

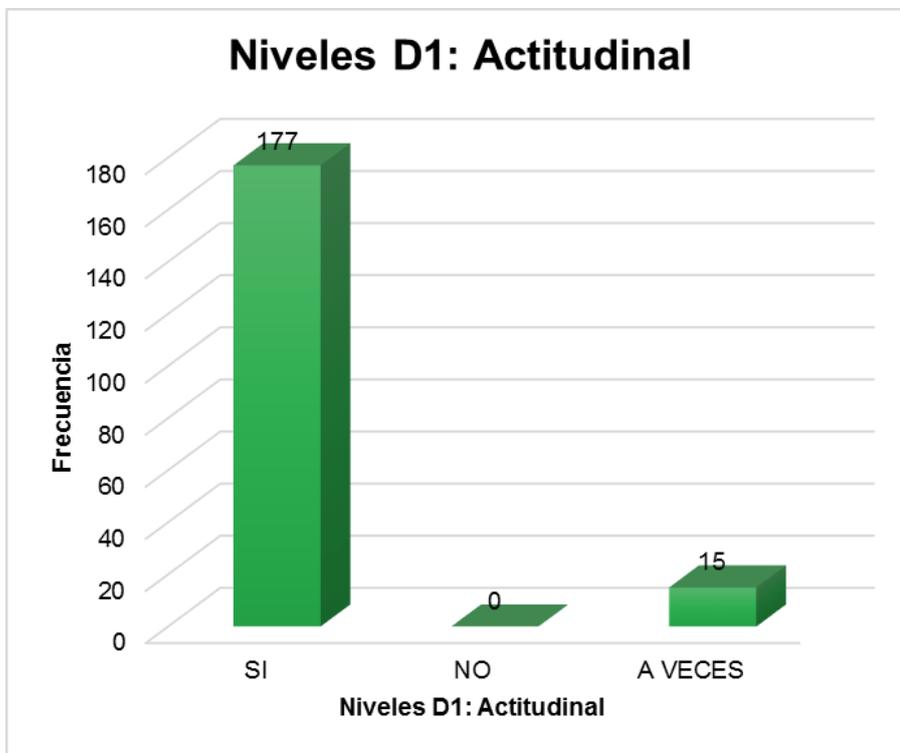
1.1. Resultados por dimensiones de la variable de estudio

Tabla 4: Resultados de la dimensión 1: Percepción actitudinal de los estudiantes.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Sí	177	92%	92%	92%
No	0	0%	0%	100%
A veces	15	8%	8%	100%
Total	192	100%	100%	

Nota. Cuestionario realizado a estudiantes del 3° grado de la I.E. Glicerio Villanueva Medina.

Ilustración 1: Porcentajes del resultado de la dimensión 1: Percepción actitudinal de los estudiantes



Nota. Tabla 4

Análisis y discusión

Observamos que el 92% de los estudiantes encuestados, “Si” están acuerdo con la dimensión actitudinal en relación al uso de la herramienta Kahoot en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés; mientras que el 8% de los encuestados menciona estar de acuerdo “A veces”.

Los resultados de esta investigación, guardan relación con los obtenidos por otros autores, como el de Álvarez (2019), en su investigación titulada: “*Relación entre las Actitudes y la Motivación hacia el Kahoot y el Rendimiento Académico de Estudiantes de Pregrado de una Universidad de Lima*”, dónde el autor menciona el gran cambio en la relación de actitudes y motivación al hacer uso de Kahoot, el autor indica que la relación actitudinal y motivacional,

ha permitido que el proceso de aprendizaje, la motivación y el rendimiento sea positiva. Contrarrestando todo lo dicho anteriormente por el autor, esta investigación se vincula correctamente con el resultado obtenido con la encuesta aplicada; los estudiantes muestran y expresan un cambio de actitud positiva al aprender otro idioma, aumentando su interés por aprender un segundo idioma usando Kahoot dentro de sus sesiones de clase, en las modalidades de feedback, vocabulario, habilidades, etc.

Tabla 5: *Resultados de la dimensión 2: Percepción motivacional de los estudiantes*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Sí	128	100%	100%	100%
No	0	0%	0%	100%
A veces	0	0%	0%	100%
Total	128	100%	100%	

Nota. Cuestionario realizado a estudiantes del 3° grado de la I.E. Glicerio Villanueva Medina.

Ilustración 2: Porcentajes del resultado de la dimensión 2: Percepción motivacional de los estudiantes



Nota. Tabla 5

Análisis y discusión

Observamos que el 100% de los estudiantes encuestados, “Si” están totalmente de acuerdo con la dimensión motivacional en relación al uso de la herramienta Kahoot en el idioma inglés.

Los resultados obtenidos en la aplicación de la encuesta, apoyan los estudios de Azar (2017), en su tesis titulada: “*Diseño de una estrategia didáctica en la utilización del smartphone como herramienta en el aula caso Kahoot.*”, en el cual el autor menciona la importancia de implementar Kahoot dentro del aula de clases, ya que obtiene resultados positivos. Comparando los resultados del autor con ésta investigación, obtenemos resultados positivos, debido a que se ha logrado obtener la participación activa de los estudiantes en las sesiones de clase al momento de usa Kahoot, en el cual han demostrado y expuesto, encontrarse más

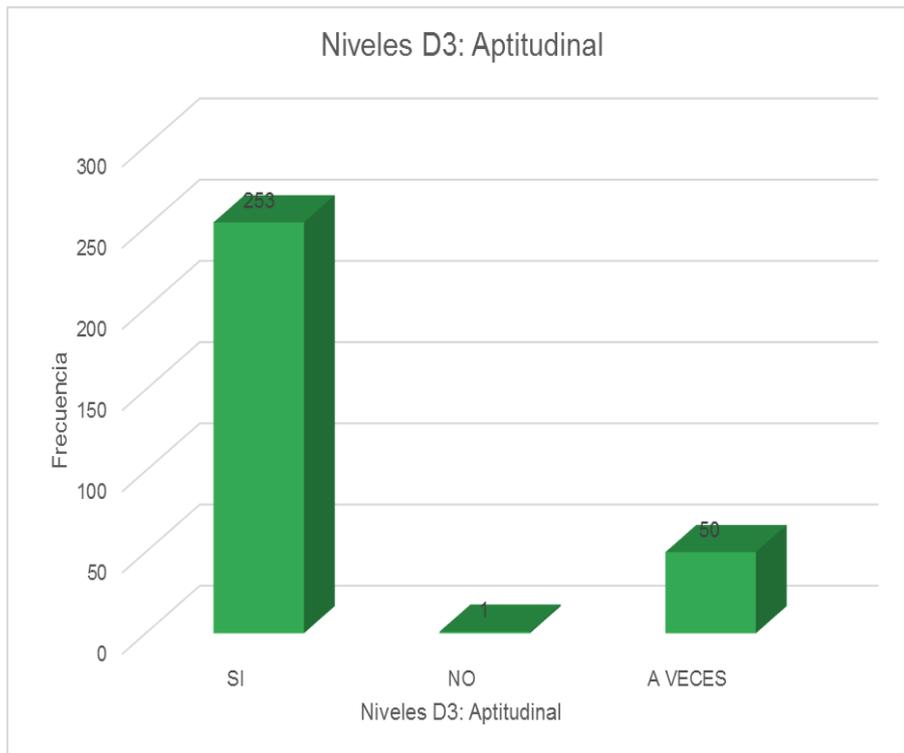
motivados para aprender un idioma, pero sobre todo, se han convertido en estudiantes más participativos, perdiendo el temor hablar y participar en clase.

Tabla 6: *Resultados de la Dimensión 3: Percepción aptitudinal de los estudiantes*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Sí	253	83%	83%	83%
No	1	1%	1%	100%
A veces	50	16%	16%	100%
Total	33	100%	100%	

Nota. Cuestionario realizado a estudiantes del 3° grado de la I.E. Glicerio Villanueva Medina.

Ilustración 3: Porcentajes del resultado de la dimensión 3: Percepción aptitudinal de los estudiantes



Nota. Tabla 6

Análisis y discusión

Observamos que el 83% de los estudiantes encuestados, “Sí” están totalmente de acuerdo con la dimensión actitudinal en relación al uso de la herramienta Kahoot en el idioma inglés.; mientras que el 16% de los encuestados, menciona estar “A veces” de acuerdo. Además, se determina que sólo 1% de los encuestados, “No” se encuentra de acuerdo.

Los resultados de este estudio de investigación, apoyan a los obtenidos en investigaciones anteriores, como el del autor Salas (2018), en su investigación titulado: “Aplicación Kahoot y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del décimo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Replica Eugenio Espejo”, en el cual menciona que al usar uso de la herramienta Kahoot, ha obtenido resultados positivos en el rendimiento de sus estudiantes. Contrarrestando y comparando con la investigación realizada en esta investigación, obtenemos resultados parecidos y positivos, ya que los estudiantes han mejorado en su mayoría su

rendimiento académico, indicando que ahora le gusta más el inglés y logran comprender mejor cada sesión de clase gracias a Kahoot.

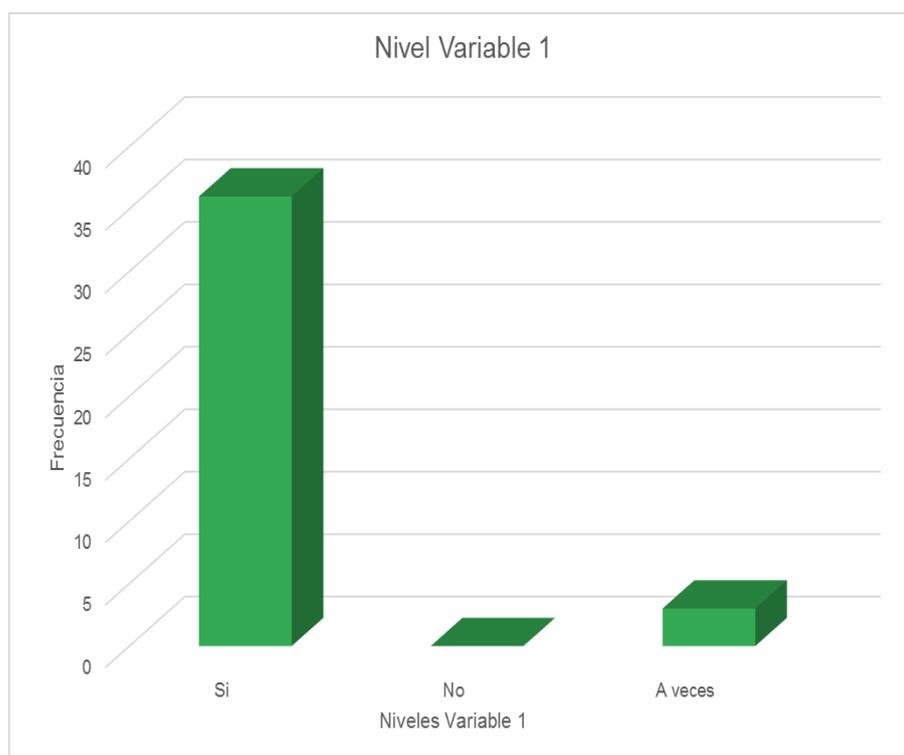
1.2. Resultados generales de la variable X

Tabla 7: Resultados consolidados de la Variable X

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Sí	36	92%	92%	92%
No	0	0%	0%	100%
A veces	3	8%	8%	100%
Total	39	100%	100%	

Nota. Cuestionario realizado a estudiantes del 3° grado de la I.E. Glicerio Villanueva Medina.

Ilustración 4: Porcentajes consolidados de la Variable X



Análisis y discusión

Según los resultados obtenidos en la tabla 5 y figura 5 correspondiente al objetivo principal, del cuestionario aplicado al grupo de estudio, se observa que el 92% de encuestados cumplió con el objetivo general de determinar la percepción uso de la herramienta Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés de los estudiantes del 3° grado de la I.E. “Glicerio Villanueva Medina”, Chalapampa Alto - Bambamarca, Cajamarca, 2023.

Los resultados de esta investigación, guardan relación con los obtenidos por otros autores, según Pardo (2019), en su investigación: “*Aplicación de Kahoot como herramienta didáctica para la mejora del dominio de unidades sintácticas del idioma inglés en estudiantes universitarios.*” en el cual menciona que el uso de Kahoot dentro de las sesiones de aprendizaje, mejoran el dominio de las unidades sintácticas del idioma inglés en estudiantes universitarios. Contrarrestando lo dicho por el autor, esta investigación demuestra que al aplicar Kahoot en

estudiantes de nivel secundario, los resultados son similares, puesto que la encuesta aplicada evidencia notablemente en un 92% de los estudiantes encuestados, una percepción positiva al hacer uso de la herramienta Kahoot. Dando como resultado, una mejora significativa en el aprendizaje del idioma inglés.

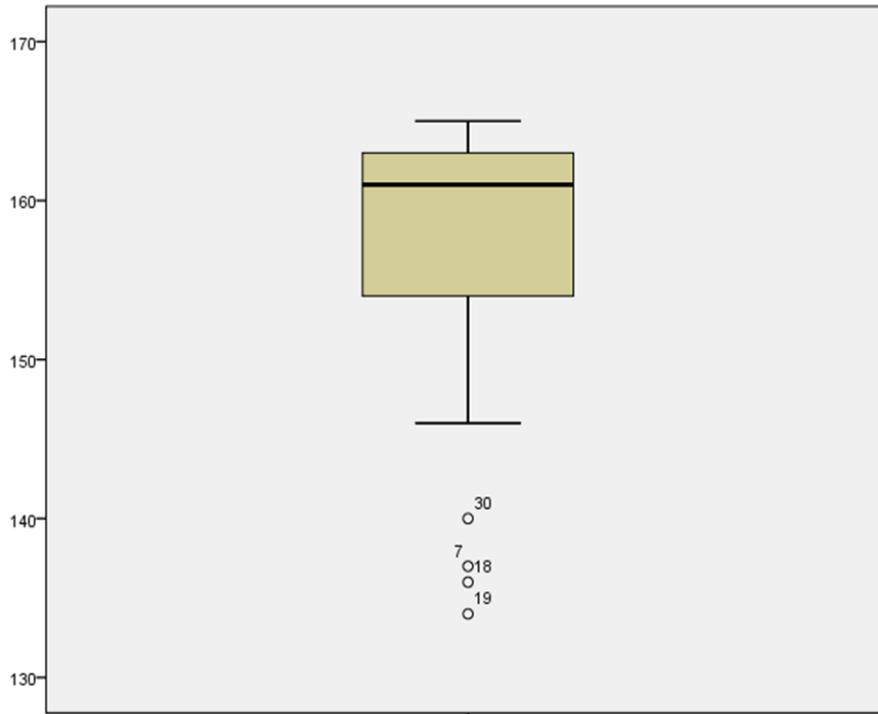
1.3. Prueba de hipótesis

Tabla 8: *Prueba de Normalidad de la herramienta Kahoot en la enseñanza aprendizaje del idioma inglés.*

	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Herramienta Kahoot	.233	39	.000	.781	39	.000

Nota. Cuestionario realizado a estudiantes del 3° grado de la I.e. Glicerio Villanueva Medina.

Ilustración 5: Prueba de Normalidad de la herramienta Kahoot en la enseñanza aprendizaje del idioma inglés.



Nota. Resultado de Normalidad de la herramienta Kahoot, según SPSS v.26.

Análisis y discusión

Por tener una muestra menor a 50, se utilizó el método de Shapiro-Wilk. Según observamos, notamos un coeficiente de correlación de 0.781 y un valor de significancia de 0.0000, rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

Se cumplió con la hipótesis planteada al inicio de la investigación: se copia hipótesis: Existe una percepción positiva de los estudiantes del 3° del uso de la herramienta kahoot en el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés de los estudiantes de la I.E. Glicerio Villanueva Medina, Chalapampa Alto - Bambamarca, Cajamarca, 2023

CONCLUSIONES

1. A partir del análisis precedente, se determinó que la percepción del uso de la herramienta Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés de los estudiantes del 3° grado de la I.E. “Glicerio Villanueva Medina”, tienen una percepción positiva del uso de la herramienta Kahoot en la enseñanza aprendizaje de idioma inglés.
2. Se analizó la percepción actitudinal del uso de la herramienta Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés de los estudiantes del 3° grado de la I.E. “Glicerio Villanueva Medina”; obteniendo como resultado un porcentaje del 92% de estudiantes que Marcaron “Si” en la dimensión actitudinal, dando un resultado positivo.
3. Se describió la percepción motivacional del uso de la herramienta Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés de los estudiantes del 3° grado de la I.E. “Glicerio Villanueva Medina”, obteniendo como resultado un porcentaje del 100% de estudiantes que Marcaron “Si” en la dimensión motivacional, todos los estudiantes han encontrado a través del juego de Kahoot, el camino para un aprendizaje óptimo, mejorando su aprendizaje individual y cooperativo, del mismo modo, se ha logrado la interrelación entre compañeros el cual nos conlleva a un buen ambiente dentro del aula.
4. Se caracterizó la percepción aptitudinal del uso de la herramienta Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés de los estudiantes del 3° grado de la I.E. “Glicerio Villanueva Medina”, obteniendo como resultado un porcentaje del 83% de estudiantes que Marcaron “Si” en la dimensión aptitudinal, cada estudiante ha participado activamente en cada sesión, del mismo modo en el trabajo en equipos, los juegos, retos; han dado como resultado una mejora en el aprendizaje y captación de conceptos y vocabulario del idioma inglés.

SUGERENCIAS

1. Al director de la I.E. “Glicerio Villanueva Medina” a implementar aulas Tic, para que todos docentes y estudiantes puedan hacer uso de la tecnología en diferentes áreas.
2. A los docentes de la I.E. “Glicerio Villanueva Medina”, a introducir las estrategias y metodologías modernas, usando herramientas tecnológicas y la tecnología con el fin de mejorar la enseñanza en este mundo globalizado en las TIC.
3. Al director de la Unidad de Gestión Educativa Local (UGEL), realice capacitaciones a todos los docentes, acerca de los usos de herramientas tecnológicas, cómo aplicarlas y usarlas dentro del aula, debido al bajo conocimiento de los docentes al usar una herramienta tecnológica. En el cual estas capacitaciones, sean sobre herramientas tecnológicas y uso de las Tic dentro de las aulas, debido a que muchos docentes hasta el día de hoy no saben usar una computadora o una herramienta tecnológica.
4. A los padres de familia, a involucrarse más en la educación de sus hijos, debido a que en la actualidad, el mudo globalizado nos exige estar constante actualización y demanda tecnológica.

REFERENCIAS

- Acevedo LLacctas, J., & Cahuana Lopez, J. C. (2021). Las TICs y su relación con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Luis Alberto García Rojas, San Juan de Lurigancho, 2021. Repositorio UNE. Retrieved January 17, 2024, from <https://repositorio.une.edu.pe/server/api/core/bitstreams/8be2a6fe-3840-40f3-b035-adebb77c4fc5/content>
- Alipio, O., & Pérez, J. (2017, 06). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. Colombia. Retrieved June 24, 2023, from http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-81602017000100179
- Alvarez, G. E. (2019, 04). Relación entre las actitudes y la motivación hacia el Kahoot. Tesis PUCP. Retrieved June 20, 2023, from https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14206/ALVAREZ_CISNEROS_GABRIELA_ELIZABETH11.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Alvarez Gonzales, C. (2010). La relación entre lenguaje y pensamiento de Vigotsky en el desarrollo de la psicolingüística moderna. SciELO Chile. Retrieved June 24, 2023, from https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-48832010000200002
- Arancibia, V., & Manterola, M. (2020, 05 29). Aprendizaje Experiencial - Umech2014 | PDF | Experiencia | Aprendizaje. Scribd. Retrieved June 24, 2023, from <https://es.scribd.com/document/463481289/Aprendizaje-Experiencial-umech2014#>
- Azar Seba, M. (2017, 01 16). Diseño de una estrategia didáctica en la utilización del smarthphone como herramienta en el aula, caso Kahoot. Universidad del Istmo facultad de educación maestría en educación universitaria diseño de una estrategia

- didáctica en la ut. Retrieved June 20, 2023, from <https://glifos.unis.edu.gt/digital/tesis/2017/51899.pdf>
- Burgos, N., & Curiel, R. (2021). ¿Qué es la gamificación y cuáles son sus objetivos? | EDUCACIÓN 3.0. Educación 3.0. Retrieved June 24, 2023, from <https://www.educacionrespuntocero.com/noticias/gamificacion-que-es-objetivos/>
- Currículo Nacional. (2016). CURRÍCULO “Un currículo es la acepción singular en español del latín curriculum. En pluralcurrícula... Refiere al conjunt. cursos o no. AIU. Retrieved June 24, 2023, from <https://cursos.aiu.edu/PSICOLOGIA%20DE%20LA%20EDUCACION/Sesi%C3%B3n%207/PDF/Psicolog%C3%ADa%20Educativa%20Sesi%C3%B3n%207.pdf>
- Educalink. (2021, September 28). Proceso de enseñanza aprendizaje. Educalink. Retrieved June 24, 2023, from <https://www.educalinkapp.com/blog/proceso-de-ensenanza-aprendizaje/>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2019, October 17). Metodología de la investigación : Free Download, Borrow, and Streaming. Internet Archive. Retrieved June 24, 2023, from <https://archive.org/details/hernandezetal.metodologiadelainvestigacion>
- Hernández Zorrilla, J. E. (2023, August 11). Las TIC y la interacción oral del idioma inglés en los estudiantes del 5to. grado de secundaria de la I.E.E. "Santa Teresita" - Cajamarca, 2022. Universidad Nacional de Cajamarca. Retrieved January 17, 2024, from https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/5967/T016_71275094_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- HSEducación. (2022). ¡La plataforma Kahoot! y sus características HSEducación. HSEducación. Retrieved June 24, 2023, from <https://www.hseducacion.com/que-es->

[kahoot-y-sus-caracteristicas/](#)

Idrees Ibrahim, A. (2010, 05). Information & Communication Technologies in ELT.

Academy Publication. Retrieved June 24, 2023, from

<http://www.academypublication.com/issues/past/jltr/vol01/03/04.pdf>

IES Almina. (2019, 10 28). Aprendizaje educativo a traves de Kahoot. Uso de Herramientas

M-learning en el aula. Proyecto para grupo de trabajo. Aprendizaje Educativo a traves

Kahoot. Uso de herramientas M-Learning en el aula. Retrieved June 20, 2023, from

[https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:d072f04b-8478-4e91-bd2c-](https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:d072f04b-8478-4e91-bd2c-31fc52f09895/gt---aprendizaje-educativo-a-trav-s-de-kahoot--uso-de-herramientas-m-learning-en-el-aula.pdf)

[31fc52f09895/gt---aprendizaje-educativo-a-trav-s-de-kahoot--uso-de-herramientas-m-learning-en-el-aula.pdf](https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:d072f04b-8478-4e91-bd2c-31fc52f09895/gt---aprendizaje-educativo-a-trav-s-de-kahoot--uso-de-herramientas-m-learning-en-el-aula.pdf)

Kolb, D. A. (2006, 05 31). (PDF) Experiential Learning: Experience As The Source Of

Learning And Development. ResearchGate. Retrieved June 20, 2023, from

https://www.researchgate.net/publication/235701029_Experiential_Learning_Experience_As_The_Source_Of_Learning_And_Development

Litovicius, P., & Serena Cottet, P. (2010). Las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC) y su didáctica: Uso de dispositivos móviles incluidos en el aprendizaje.

Encuentros Virtual Educa. Retrieved June 24, 2023, from

<https://encuentros.virtualeduca.red/storage/ponencias/argentina2018/hJWgxXwRgXJDqRcbfosauTsDSm7a3IkdS9L8wKCu.pdf>

Marcos, A., & Villamil, R. (2022, 02 22). El proceso de enseñanza-aprendizaje del Inglés con fines académicos: Un curso a distancia. SciELO Cuba. Retrieved June 24, 2023, from

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2308-30422021000300489

Marroquín Peña, R. (2022). Confiabilidad y Validez de Instrumentos de investigación. UNE.

Retrieved January 17, 2024, from

<https://www.une.edu.pe/Titulacion/2013/exposicion/SESION-4->

[Confiabledad%20y%20Validez%20de%20Instrumentos%20de%20investigacion.pdf](#)

Martín, S. M. (2019, 08). KAHOOT. INTEF. Retrieved June 24, 2023, from

<https://intef.es/wp-content/uploads/2019/10/Kahoot.pdf>

MINEDU. (2015, 09 08). Decreto Supremo que aprueba la política nacional de enseñanza, aprendizaje y uso del idioma inglés - "inglés, Puertas al Mundo". Plataforma Digital única del Estado Peruano. Retrieved June 20, 2023, from

https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/105042/_012-2015-MINEDU_-_18-09-2015_06_08_40_-DS_N_012-2015-MINEDU_%2B_Exposici%C3%B3n_de_Motivos.pdf?v=1586905278

Observatorio de Tecnología Educativa. (2019, 09). KAHOOT. INTEF. Retrieved June 24, 2023, from <https://intef.es/wp-content/uploads/2019/10/Kahoot.pdf>

Osland, J., Kolb, D., Rubin, I., & Turner, M. (1993). Organization Behaviour - An Experiential Approach (8th Edition) copy. Academia.edu. Retrieved June 20, 2023, from

https://www.academia.edu/40861184/Organization_Behaviour_An_Experiential_Approach_8th_Edition_copy

PARDO, F. C. (2019). Aplicación de Kahoot como herramienta didáctica para la mejora del dominio de unidades sintácticas del idioma inglés en estudiantes universitarios.

Repositorio USMP. Retrieved June 20, 2023, from

https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/6075/pardo_cfc.pdf?sequence=1&isAllowed=y

PEÑA, M. A. (2020). El uso de Kahoot como herramienta virtual y el aprendizaje de la robótica. Repositorio USMP. Retrieved June 24, 2023, from

https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/7515/pe%C3%B1a_pma.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Piaget, J. (2015). Pensamiento y Lenguaje. abacoenRed. Retrieved June 24, 2023, from <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2015/10/Pensamiento-y-Lenguaje-Vigotsky-Lev.pdf>
- Popper, K. (2019, December 18). El método hipotético-deductivo de Karl Popper. Andreu Marfull. Retrieved June 24, 2023, from <https://andreamarfull.com/2019/12/18/el-metodo-hipotetico-deductivo/>
- Portilla Faicán, O. (2016, 12). TIC como recurso Didáctico Innovador en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en la básica media de la Unidad Educativa República del Ecuador. Repositorio PUCE. Retrieved June 24, 2023, from <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/13071/TESIS-OLGA%20PORTILLA%20FAICAN.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Real Academia Española. (2022). metodología | Definición | Diccionario de la lengua española | RAE - ASALE. Diccionario de la lengua española. Retrieved June 24, 2023, from <https://dle.rae.es/metodolog%C3%ADa>
- Real Academia Española. (2022). motivación | Definición | Diccionario de la lengua española | RAE - ASALE. Diccionario de la lengua española. Retrieved June 24, 2023, from <https://dle.rae.es/motivaci%C3%B3n>
- Real Academia Española. (2022). procedimental | Definición | Diccionario de la lengua española | RAE - ASALE. Diccionario de la lengua española. Retrieved June 24, 2023, from <https://dle.rae.es/procedimental>
- Rodríguez, O. M. (2021, November 26). Las prácticas lúdicas desde el uso de TIC como herramientas para incentivar la motivación en los niños del grado cuarto del Repositorio institucional UNIMINUTO. Retrieved January 17, 2024, from https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/13443/1/TM.ED_Rodr%c3%adguezOscar_2021

- Rodriguez Palmero, L. (2004). La Teoría del Aprendizaje Significativo. Centro de Educación a Distancia (C.E.A.D.). C/ Pedro Suárez Hdez, s/n. C.P. n° 3800. Concept Mapping Conference. Retrieved June 24, 2023, from <https://cmc.ihmc.us/papers/cmc2004-290.pdf>
- Sabino, C. (2008, 02 25). El proceso de investigación, Carlos Sabino 1 El Proceso De Investigación Carlos Sabino Ed. Panapo, Caracas, 1992, 216 págs. P. Metodología De La Investigación. Retrieved June 24, 2023, from https://www.fapyd.unr.edu.ar/wp-content/uploads/2015/09/el-proceso-de-investigacion_carlos-sabino.pdf
- SALAS, R. A. (2018, January 26). Informe Final Del Proyecto De Investigación. DSpace Principal. Retrieved June 20, 2023, from <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/5396/P-UTB-FCJSE-MULT-000020.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Tamayo y Tamayo, M. (2022). 58 CAPÍTULO III Marco Metodológico. URBE. Retrieved June 24, 2023, from <http://virtual.urbe.edu/tesispub/0083031/cap03.pdf>
- Todo sobre el Alumnado. (2020). ¿Cuáles son las herramientas tecnológicas más utilizadas en la educación? Todo sobre el alumnado. Retrieved June 24, 2023, from <https://unate.org/instituciones-educativas/cuales-son-las-herramientas-tecnologicas-mas-utilizadas-en-la-educacion.html>
- Waldegg Casanova, G. (2002). Using New Technologies for Teaching and Learning Science. El uso de las nuevas tecnologías para la enseñanza y el aprendizaje de las ciencias. Retrieved June 20, 2023, from <https://redie.uabc.mx/redie/article/view/53/98>
- Wang, A. I. (2013). Alf Inge Wang, Author at Kahoot! Kahoot! Retrieved June 24, 2023, from <https://kahoot.com/blog/author/alfinge/>
- Cabanillas, R. (2019). Investigación Educativa: Arquitectura del proyecto de tesis y del informe de tesis. Cajamarca: Martínez Comapañon.

Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3-10.

Flores Mejia, J. G., Velázquez Gatica, B., & Moreno Alarcón, T. I. (2021). Actitudes, Estrategias y Estilos de Aprendizaje en estudiantes universitarios. *SciELO México*. Retrieved February 21, 2024, from https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-78902021000600015

Padilla, J., & Carrillo, M. (2009). Redalyc.La motivación y el aprendizaje. *Redalyc*. Retrieved February 21, 2024, from <https://www.redalyc.org/pdf/4677/467746249004.pdf>

Real Academia Española. (2014). aptitud | Definición | Diccionario de la lengua española | RAE - ASALE. *Diccionario de la lengua española*. Retrieved February 21, 2024, from <https://dle.rae.es/aptitud>

Rodríguez Ruiz, C. (2023, October 8). Relación de la Percepción y Aprendizaje en los niños. *Educa y aprende*. Retrieved February 21, 2024, from <https://educayaprende.com/la-percepcion-y-el-aprendizaje/>

Cenoz, J. (2022). Antologías de textos de didáctica del español. El enfoque comunicativo. Jasone Cenoz Iragui (3 de 10). *Centro Virtual Cervantes*. Retrieved February 21, 2024, from https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/antologia_didactica/enfoque_comunicativo/cenoz03.htm

Torres, A., Guzmán, G., Triglia, A., Rovira, I., Castro, J. E., Canceco, N., Hudson, G., Castellero, O., & Martínez, A. (2024, January 8). La Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky. *Psicología y Mente*. Retrieved February 21, 2024, from <https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky>

- Illeris, K. (2018). *The essentials of learning: From theory to practice*. Routledge.
- Perrenoud, P. (2004). *Desarrollar la práctica reflexiva en el oficio de enseñar: Profesionalización y razón pedagógica*. Graó.
- Shulman, L. S. (1986). Those who understand: Knowledge growth in teaching. *Educational researcher*, 15(2), 4-14.
- UNESCO (2023). Education. Recuperado de <https://en.unesco.org/themes/education>
- Kahoot. (2023). What is Kahoot!? Recuperado de <https://kahoot.com/what-is-kahoot/>
- UNESCO. (2023). Information and Communication Technologies (ICT). Recuperado de <https://en.unesco.org/themes/ict>
- Marín-Gutiérrez, I., Roig-Vila, R., & Mengual-Andrés, S. (2015). Herramientas tecnológicas para la formación de competencias en la educación superior. *Pixel-Bit: Revista de Medios y Educación*, (47), 67-81.
- Eagly, A. H., & Chaiken, S. (1998). Attitude structure and function. In D. T. Gilbert, S. T. Fiske, & G. Lindzey (Eds.), *The handbook of social psychology* (Vol. 1, pp. 269-322). McGraw-Hill.
- Ree, M. J., & Caretta, T. R. (1996). The structure and measurement of physical fitness. In G. Goldstein & M. Hersen (Eds.), *Handbook of psychological assessment* (2nd ed., pp. 507-523). Pergamon.
- Eagly, A. H., & Chaiken, S. (1998). Attitude structure and function. In D. T. Gilbert, S. T. Fiske, & G. Lindzey (Eds.), *The handbook of social psychology* (Vol. 1, pp. 269-322). McGraw-Hill.
- Goldstein, E. B. (2014). *Sensation and perception* (9th ed.). Cengage Learning.

APÉNDICES/ANEXOS

Instrumento de recolección de datos



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA
FACULTAD DE EDUCACIÓN



Kahoot!

"PERCEPCIÓN DEL USO DE LA HERRAMIENTA KAHOOT EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL 3º GRADO DE LA I.E. "GLICERIO VILLANUEVA MEDINA", CHALAPAMPA ALTO - BAMBAMARCA, CAJAMARCA, 2023."

Estimado/a estudiante,

El objetivo de esta encuesta es recopilar datos sobre tu percepción y experiencia en relación a la herramienta tecnológica llamada Kahoot.

Es importante destacar que esta encuesta es completamente anónima y no tendrá ningún impacto en tu calificación académica. La información recopilada será utilizada únicamente con fines de investigación y se mantendrá estrictamente confidencial.

La encuesta consta de tres compartimentos, cada uno explorando una dimensión específica de tu experiencia con Kahoot:

- 1. Dimensión Actitudinal.**
- 2. Dimensión Motivacional.**
- 3. Dimensión Aptitudinal.**

Se solicita que indique su nivel de acuerdo en la escala de opción múltiple siguiente:

- **SÍ**
- **NO**
- **AVECES**

Recuerda que tus respuestas son de vital importancia para el desarrollo de mi investigación. Por favor, sé lo más honesto/a y preciso/a posible al responder cada una de las preguntas.

¡Muchas gracias por tu colaboración!



I. DIMENSIÓN ACTITUDINAL

Esta sección se centra en tu percepción hacia el uso de Kahoot como una herramienta tecnológica de aprendizaje. Se te harán preguntas sobre tu nivel de interés y actitud al utilizar Kahoot en tus actividades académicas.

1. ¿Kahoot ha cambiado tu actitud frente al área de inglés?
 - SÍ
 - NO
 - AVECES

2. ¿Kahoot te ha permitido una mejora en la retroalimentación de los temas de clase?
 - SÍ
 - NO
 - AVECES

3. ¿Kahoot te permite participar activamente en tu aprendizaje de una manera divertida y dinámica?
 - SÍ
 - NO
 - AVECES

4. ¿Te sientes más seguro al participar en clase, ya que Kahoot te ofrece una retroalimentación después de cada actividad?
 - SÍ
 - NO
 - AVECES



5. ¿Gracias a la herramienta Kahoot, puedes identificar tus fortalezas y debilidades?
- SÍ
- NO
- AVECES
6. ¿Kahoot te permite recibir retroalimentación, después de responder cada pregunta?
- SÍ
- NO
- AVECES
7. ¿Kahoot, te ayuda a fomentar una conducta positiva hacia el aprendizaje del inglés mediante el juego y la competencia?
- SÍ
- NO
- AVECES
8. ¿Kahoot te permite reforzar lo aprendido en clase a través de la respuesta y corrección automática del juego?
- SÍ
- NO
- AVECES
9. ¿Kahoot te permite una clase más interesante y activa?
- SÍ
- NO
- AVECES



10. ¿Kahoot te permite prestar más atención a tus clases de inglés?
- SÍ
- NO
- AVECES
11. ¿Kahoot crea un ambiente dinámico y agradable para tus participaciones en clase?
- SÍ
- NO
- AVECES
12. ¿Kahoot te ayuda a promover una actitud positiva hacia el aprendizaje y el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC's)?
- SÍ
- NO
- AVECES

II. DIMENSIÓN MOTIVACIONAL

Esta sección se centra en tu percepción motivacional hacia el uso de Kahoot como una herramienta tecnológica de aprendizaje. Se te harán preguntas sobre tu nivel de interés y actitud al utilizar Kahoot en tus actividades académicas.

13. ¿Te sientes más motivado/a para resolver actividades, cuando la docente utiliza la herramienta tecnológica Kahoot?
- SÍ
- NO
- AVECES



14. ¿El uso de Kahoot en tus clases, te motiva a esforzarte para obtener mejores resultados académicos?
- SÍ
- NO
- AVECES
15. ¿Tu aprendizaje aumenta gracias a la motivación intrínseca cuando utilizas Kahoot en las actividades de aprendizaje?
- SÍ
- NO
- AVECES
16. ¿Las competencias y desafíos de Kahoot, te motiva a establecer metas de aprendizaje en los juegos grupales?
- SÍ
- NO
- AVECES
17. ¿Kahoot te permite fortalecer tus habilidades para resolver desafíos grupales durante la sesión de clase?
- SÍ
- NO
- AVECES
18. ¿Te gusta más el área inglés cuando usas Kahoot en clase?
- SÍ
- NO
- AVECES



19. ¿Kahoot te motiva a estar atento/a y alerta en cada actividad de aprendizaje?
- SÍ
 - NO
 - AVECES
20. ¿Kahoot, hace más divertida la clase y te permite aprender lo temas con mayor facilidad?
- SÍ
 - NO
 - AVECES

14. DIMENSIÓN APTITUDINAL

Esta sección abordará tu comprensión y conocimiento aptitudinal sobre el uso de Kahoot. Se te harán preguntas relacionadas con su desempeño como estudiante y apoyo de la herramienta Kahoot.

21. ¿Adecuas e infieres adecuadamente la información de cada actividad de clase, para desarrollar los ejercicios en Kahoot
- SÍ
 - NO
 - AVECES
22. ¿Has mejorado mi nivel de aprendizaje del idioma inglés haciendo uso de Kahoot?
- SÍ
 - NO
 - AVECES



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA
FACULTAD DE EDUCACIÓN



23. ¿La serie de actividades que brinda Kahoot, te permite evaluar tu proceso de aprendizaje del área inglés?
- SÍ
- NO
- AVECES
24. ¿Kahoot contribuye a mejorar tu habilidad de escritura del idioma inglés, mediante actividades de writing?
- SÍ
- NO
- AVECES
25. ¿Kahoot contribuye a mejorar tu habilidad de lectura del idioma inglés?
- SÍ
- NO
- AVECES
26. ¿Kahoot contribuye a mejorar tu habilidad de escucha del idioma inglés, mediante actividades de listening?
- SÍ
- NO
- AVECES
27. ¿Kahoot contribuye a mejorar tu habilidad del habla (speaking) del idioma inglés?
- SÍ
- NO
- AVECES



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA
FACULTAD DE EDUCACIÓN



28. ¿Kahoot te impulsa mejorar la comprensión de pequeños textos y vocabulario a través de la repetición y práctica?
- SÍ
- NO
- AVECES
29. ¿Kahoot promueve tu aprendizaje autónomo del idioma inglés?
- SÍ
- NO
- AVECES
30. ¿El acceso a Kahoot desde cualquier dispositivo con conexión a internet, te permite practicar el idioma inglés en cualquier momento y lugar, mejorando tu rendimiento académico?
- SÍ
- NO
- AVECES
31. ¿Accedes con facilidad a los cuestionarios en Kahoot, para reforzar y retroalimentar lo aprendido en clase?
- SÍ
- NO
- AVECES
32. ¿Registras tu nombre o seudónimo de participante con facilidad, para poder iniciar las actividades programadas en Kahoot?
- SÍ
- NO
- AVECES



33. ¿Kahoot me ayuda a mejorar mis capacidades y habilidades en el proceso de aprendizaje de las competencias del área del inglés?
- SÍ
- NO
- AVECES
34. ¿Kahoot te brinda el tiempo adecuado para lograr responder con facilidad cada actividad del juego?
- SÍ
- NO
- AVECES
35. ¿Consideras que el uso de Kahoot dentro del área de inglés, mejora el aprendizaje y desarrollo de las sesiones de clase brindadas por el docente?
- SÍ
- NO
- AVECES
36. ¿Consideras que las actividades realizadas en Kahoot, contribuyen a reforzar el vocabulario y gramática del idioma inglés mediante las imágenes?
- SÍ
- NO
- AVECES
37. ¿Los recursos visuales utilizados en kahoot, te permiten relacionar con facilidad y rapidez los conceptos y vocabulario en inglés?
- SÍ
- NO
- AVECES



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA
FACULTAD DE EDUCACIÓN



38. ¿Los recursos de audios utilizados en Kahoot, te permiten mejorar y reforzar mi habilidad de escucha?
- SÍ
 - NO
 - AVECES
39. ¿Consideras que las actividades de Kahoot, contribuye a comprobar los conocimientos impartidos en clase?
- SÍ
 - NO
 - AVECES

Matriz de propuesta metodológica

Etapa	Actividad	Descripción
Diagnóstico	Evaluación inicial del nivel de los alumnos	Crear un cuestionario Kahoot con preguntas de opción múltiple sobre gramática, vocabulario y comprensión auditiva para evaluar el nivel de los alumnos en inglés.
Planificación	Diseño de objetivos y contenido	Establecer objetivos de aprendizaje y diseñar un juego Kahoot basado en los temas gramaticales y vocabulario que se enseñarán, incluyendo imágenes y videos para hacerlo más interactivo.
Ejecución	Clases interactivas con Kahoot	Realizar sesiones de clase donde los estudiantes jueguen Kahoot para repasar y reforzar el contenido aprendido, fomentando la competencia amistosa y la participación.
Evaluación	Evaluación continua con Kahoot	Crear cuestionarios Kahoot breves al final de cada clase para evaluar la comprensión de los alumnos y ajustar la enseñanza según sea necesario.
Reflexión	Análisis de resultados y ajustes	Revisar los resultados de los cuestionarios Kahoot para identificar áreas de dificultad y adaptar la metodología para abordarlas.

Sesión de aprendizaje para aplicar la herramienta Kahoot



DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL HUALGAYOC
"GLICERIO VILLANUEVA MEDINA" - CP. CHALAPAMPA ALTO –BAMBAMARCA



LEARNING SESSION N° 04

I. GENERAL INFORMATION

1. **Educative Institution** : GLICERIO VILLANUEVA MEDINA
2. **Area** : English
3. **Level** : Secondary
4. **Grade:** : 3th
5. **Group** : Unique
6. **Number of Students** : 16
7. **Date** : 04 of April, 2023
8. **Time** : 15:30 – 16:15 p.m.
9. **Teacher** : Edith Noemi Silva Cruzado

II. DIDACTIC UNIT:

"Who is it?"

III. TITLE OF THE LEARNING SESSION:

"Playing in Kahoot!"

IV. EXPECTED LEARNING:

COMPETENCE	CAPABILITIES	PERFORMANCE
Oral text production (Speaking)	Interact strategically in English with your classmates.	Interact strategically in English with his classmate, expressing all their personal information in the Kahoot play.
Text production (writing)	Adequate information according to the communicative situation.	Adapt your text to the addressee, purpose and record based on your previous experience, varied sources of information.



V. DIDACTIC SEQUENCE

EXPECTED LEARNING	STAGES	SEQUENCE	MATERIAL AND EQUIPMETN	INDICATORS / PERFORMANCE	EVALUATION	
					CRITERIA	INSTRUMENTS
Oral Text Production Interact strategically in English with your classmates.	INPUT	Teacher recounts what has been learned so far and takes examples in class about how we have been working in the previous week. Teacher explains the game with the application Kahoot! Students download to their cell phones. Students guess what song we will play on practice day.	Phone Wi-Fi	Interact strategically in English with his classmate, expressing all their personal information in the Kahoot play. Adapt your text to the addressee, purpose and record based on your previous experience, varied sources of information.	Identify the correct answer	Kahoot
	PROCESS	Teacher projects the questions of the game on the screen. Students enter the game with the code provided by the teacher. Each student enters with her full name. Teacher waits for everyone to enter to start the practice. They develop questions, each question has a 17 second wait. Everyone responds and sees the "hits scored" winner.	Phone Wife			
	OUTPUT	Teacher reviews what has been learned in class, reinforces mistakes. Students reflect on the importance of Kahoot in learning.	Markers Whiteboard			



VI. BIBLIOGRAPHY AND WEB PAGES

- ✓ MINEDU- Perú, Diseño Curricular Nacional, Lima, Ministerio de Educación, 2016.
- ✓ Harmer Jeremy (1998). How to Teach English.
- ✓ <https://www.wordreference.com/es/translation.asp?tranword=live>
- ✓ KAHOOT

List of students:

Activity: Kahoot!		
N°	Nombres y Apellidos	Number of correct sentences.
1	CABRERA ESPINOZA, Anderson Aldair	
2	CABRERA TOCAS, Cesar Ivan	
3	DIAZ MUÑOZ, Erica Edith	
4	FERNANDEZ AGUIRRE, Jhon Kevin Anderson	
5	HUAMAN DIAZ, Flor Maricielo	
6	HUAMAN VILAS, Yober Jhoel	
7	LARA CHAVEZ, Alexis Jhonatan	
8	LARA CHAVEZ, Delelma Yoseli	
9	MEDINA YACUPAICO, Eduar Omar	
10	RAMIREZ LARA, Edin Deivis	
11	RAMOS BURGA, Alex Jhoel	
12	ROJAS BURGA, Henry Jhair	
13	ROJAS BURGA, Keyla Yamilesica	
14	RUIZ COTRINA, Sandra Jhuliza	
15	SANCHEZ RUIZ, Franklin Valdir	
16	TOCAS LARA, Juan Carlos	

Test utilizando la herramienta kahoot

Kahoot!

Practic4e !

4 jugadas · 27 jugadores

Un kahoot público

Preguntas (21)

1 - Quiz
It a beautiful dog!

2 - True or false
Liliana are doctor. 20 s

3 - Quiz
It is a bear.

4 - Quiz
It..... a coffe.

5 - True or false
Maria is a good teacher. She are a beautiful woman. 20 s

6 - Quiz
It is a lion.

7 - Quiz
It is a cat.

Inicio

Descubre

AccessPass

Biblioteca

Informes

Grupos

Marketplace

Canales

MS

EC

IB

TM

Descubre más canales

Más

8 - Quiz
What number is it?



9 - Quiz
What number is it?



10 - Quiz
What number is it?



11 - Quiz
What number is it?



12 - Quiz
It is a flowers.



13 - Quiz
It is sky blue and..... skirt.



14 - Quiz
It is a eyes.



15 - Quiz
I a pilot.

20 s

16 - Quiz
.....is Karol G.



17 - Quiz
..... is Bad Bunny



18 - Quiz
They GRUPO 5.



19 - Quiz
..... are singer girls.



20 - Quiz
We friends.



21 - Quiz
..... are students.



Créditos de recursos ^

Fotos



Aplicación del instrumento de recojo de información



Aplicación del test utilizando la herramienta Kahoot

Validación del Instrumento de Recolección de Información

VALIDACIÓN DE ENCUESTA SOBRE LA HERRAMIENTA KAHOOT

(JUICIO DE EXPERTO)

Yo, GARCIA SECLÉN JUAN FRANCISCO, identificado con DNI N° 41369982, Con grado académico de: Maestro en Ciencias de la Educación, Universidad: Universidad Pedro Ruiz Gallo

Hago constar que he leído y revisado los treinta y tres (39) ítems correspondientes a la Tesis de Licenciatura: "PERCEPCIÓN DEL USO DE LA HERRAMIENTA KAHOOT DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL 3° GRADO DE LA I.E. "GLICERIO VILLANUEVA MEDINA", CHALAPAMPA ALTO - BAMBAMARCA, CAJAMARCA, 2023".

Los ítems del cuestionario están distribuidos en tres (03) dimensiones: Actitudinal (12 ítems), Motivacional (8 ítems) y Aptitudinal (19 ítems). Para la evaluación de los ítems, se tomaron en cuenta tres (03) indicadores: claridad, coherencia y adecuación.

El instrumento corresponde a la tesis: "PERCEPCIÓN DEL USO DE LA HERRAMIENTA KAHOOT DEEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL 3° GRADO DE LA I.E. "GLICERIO VILLANUEVA MEDINA", CHALAPAMPA ALTO - BAMBAMARCA, CAJAMARCA, 2023". Luego de la evaluación de cada ítem y realizada las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

Guía de observación		
Nº ítems	Nº ítems válidos	% ítems válidos
39	39	100%

Lugar y fecha: Cajamarca 30 de mayo de 2023

Apellidos y nombres del evaluador: García Seclén Juan Francisco



Firma del evaluador

FICHA DE EVALUACIÓN

(JUICIO DE EXPERTO)

Apellidos y nombres del evaluador: García Seelen Juan Francisco

Grado académico: Maestro en Ciencias de la Comunicación

Título de la investigación: "Percepción del uso de la Herramienta Kahoot del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés de los estudiantes del 3º grado de la I.E. "Glicerio Villanueva Medina", Chalapampa Alto - Bambamarca, Cajamarca, 2023".

Autor: Silva Cruzado Edith Noemi

CRITERIOS DE EVALUACIÓN								
Nº	Pertinencia en el problema, objetivo e hipótesis.		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión/ indicador		Pertinencia con la redacción científica (propiedad y coherencia).	
	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado
01	X		X		X		X	
02	X		X		X		X	
03	X		X		X		X	
04	X		X		X		X	
05	X		X		X		X	
06	X		X		X		X	
07	X		X		X		X	
08	X		X		X		X	
09	X		X		X		X	
10	X		X		X		X	
11	X		X		X		X	
12	X		X		X		X	
13	X		X		X		X	
14	X		X		X		X	
15	X		X		X		X	
16	X		X		X		X	
17	X		X		X		X	
18	X		X		X		X	
19	X		X		X		X	
20	X		X		X		X	
21	X		X		X		X	
22	X		X		X		X	
23	X		X		X		X	
24	X		X		X		X	
25	X		X		X		X	
26	X		X		X		X	
27	X		X		X		X	
28	X		X		X		X	
29	X		X		X		X	
30	X		X		X		X	
31	X		X		X		X	
32	X		X		X		X	
33	X		X		X		X	
34	X		X		X		X	
35	X		X		X		X	

36	X		X		X		X	
37	X		X		X		X	
38	X		X		X		X	
39	X		X		X		X	

No válido, mejorar: ()

Válido, aplicar: (X)

Cajamarca 30 de mayo de 2023



Firma del evaluador

DNI del evaluador: 41369982

VALIDACIÓN DE ENCUESTA SOBRE LA HERRAMIENTA KAHOOT
(JUICIO DE EXPERTO)

Yo, WIGBERTO WALDIR DÍAZ CABRERA, identificado con DNI N° 27732528, Con grado académico de: Maestro en Ciencias de la Educación Psicopedagogía Cognitiva, Universidad: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.

Hago constar que he leído y revisado los treinta y tres (39) ítems correspondientes a la Tesis de Licenciatura: "PERCEPCIÓN DEL USO DE LA HERRAMIENTA KAHOOT DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL 3° GRADO DE LA I.E. "GLICERIO VILLANUEVA MEDINA", CHALAPAMPA ALTO - BAMBAMARCA, CAJAMARCA, 2023".

Los ítems del cuestionario están distribuidos en tres (03) dimensiones: Actitudinal (12 ítems), Motivacional (8 ítems) y Aptitudinal (19 ítems). Para la evaluación de los ítems, se tomaron en cuenta tres (03) indicadores: claridad, coherencia y adecuación.

El instrumento corresponde a la tesis: "PERCEPCIÓN DEL USO DE LA HERRAMIENTA KAHOOT DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL 3° GRADO DE LA I.E. "GLICERIO VILLANUEVA MEDINA", CHALAPAMPA ALTO - BAMBAMARCA, CAJAMARCA, 2023". Luego de la evaluación de cada ítem y realizada las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

Guía de observación		
N° ítems	N° ítems válidos	% ítems válidos
39	39	100%

Lugar y fecha: Cajamarca 30 de mayo de 2023

Apellidos y nombres del evaluador: Díaz Cabrera, Wigberto Waldir.


Firma del evaluador

FICHA DE EVALUACIÓN

(JUICIO DE EXPERTO)

Apellidos y nombres del evaluador: Díaz Cabrera, Wigberto Waldir

Grado académico: Maestro en Ciencias de la Educación Psicopedagogía Cognitiva

Título de la investigación: "Percepción del uso de la Herramienta Kahoot del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés de los estudiantes del 3° grado de la I.E. "Glicerio Villanueva Medina", Chalapampa Alto - Bambamarca, Cajamarca, 2023".

Autor: Silva Cruzado Edith Noemi

CRITERIOS DE EVALUACIÓN								
Nº	Pertinencia en el problema, objetivo e hipótesis.		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión/ indicador		Pertinencia con la redacción científica (propiedad y coherencia).	
	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado
01	X		X		X		X	
02	X		X		X		X	
03	X		X		X		X	
04	X		X		X		X	
05	X		X		X		X	
06	X		X		X		X	
07	X		X		X		X	
08	X		X		X		X	
09	X		X		X		X	
10	X		X		X		X	
11	X		X		X		X	
12	X		X		X		X	
13	X		X		X		X	
14	X		X		X		X	
15	X		X		X		X	
16	X		X		X		X	
17	X		X		X		X	
18	X		X		X		X	
19	X		X		X		X	
20	X		X		X		X	
21	X		X		X		X	
22	X		X		X		X	
23	X		X		X		X	
24	X		X		X		X	
25	X		X		X		X	
26	X		X		X		X	
27	X		X		X		X	
28	X		X		X		X	
29	X		X		X		X	
30	X		X		X		X	
31	X		X		X		X	
32	X		X		X		X	
33	X		X		X		X	
34	X		X		X		X	
35	X		X		X		X	

36	X		X		X		X	
37	X		X		X		X	
38	X		X		X		X	
39	X		X		X		X	

No válido, mejorar: ()

Válido, aplicar: (X)

Cajamarca 30 de mayo de 2023



 Firma del evaluador

DNI del evaluador: 27732528

Anexo 1: Matriz de consistencia

TÍTULO: PERCEPCIÓN DEL USO DE LA HERRAMIENTA KAHOOT DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL 3° GRADO DE LA I.E. “GLICERIO VILLANUEVA MEDINA”, CHALAPAMPA ALTO - BAMBAMARCA, CAJAMARCA, 2023.						
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES			
<p>Problema principal:</p> <p>¿Cuál es la Percepción del uso de la herramienta kahoot del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés de los estudiantes del 3° grado de la I.E. “Glicerio Villanueva Medina”, Chalapampa Alto - Bambamarca, Cajamarca, 2023?</p> <p>Problemas secundarios:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Cuál es la percepción actitudinal del uso de la herramienta Kahoot del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés de los estudiantes del 3° grado de la I.E. “Glicerio Villanueva Medina”, Chalapampa Alto - Bambamarca, Cajamarca, 2023? ● ¿Cómo es la percepción motivacional del uso de la herramienta Kahoot del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés de los estudiantes del 3° grado de la I.E. “Glicerio Villanueva Medina”, Chalapampa Alto - Bambamarca, Cajamarca, 2023? 	<p>Objetivo general:</p> <p>Determinar la Percepción del uso de la herramienta kahoot del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés de los estudiantes del 3° grado de la I.E. “Glicerio Villanueva Medina”, Chalapampa Alto - Bambamarca, Cajamarca, 2023.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Analizar la percepción actitudinal del uso de la herramienta Kahoot del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés de los estudiantes del 3° grado de la I.E. “Glicerio Villanueva Medina”, Chalapampa Alto - Bambamarca, Cajamarca, 2023. ● Describir la percepción motivacional del uso de la herramienta Kahoot del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés de los estudiantes del 3° grado de la I.E. “Glicerio Villanueva Medina”, Chalapampa Alto - Bambamarca, Cajamarca, 2023. 	<p>Hipótesis general:</p> <p>La Percepción del uso de la herramienta kahoot del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés de los estudiantes del 3° grado de la I.E. “Glicerio Villanueva Medina”, Chalapampa Alto - Bambamarca, Cajamarca, 2023, es significativa.</p> <p>Hipótesis específicas:</p> <p>La percepción actitudinal del uso de la herramienta Kahoot del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés de los estudiantes del 3° grado de la I.E. “Glicerio Villanueva Medina”, Chalapampa Alto - Bambamarca, Cajamarca, 2023, es significativa.</p>	Variable 1: Percepción del uso de la herramienta Kahoot en el idioma inglés.			
			DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	
			Actitudinal	<ul style="list-style-type: none"> ● El cambio de actitud de los estudiantes frente al uso de Kahoot en el área de inglés. ● Los estudiantes muestran seguridad al aprender y retroalimentar sus conocimientos. ● Los estudiantes identifican preguntas de respuesta múltiple de un segundo idioma mediante la aplicación Kahoot. ● Los estudiantes interactúan a través de competencias en el juego, realizando una retroalimentación de lo aprendido en clase. ● Los estudiantes muestran interés en el aprendizaje de un idioma mediante una herramienta tecnológica. 	Encuesta	

<p>Cajamarca, 2023?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es la percepción aptitudinal del uso de la herramienta Kahoot del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés de los estudiantes del 3° grado de la I.E. “Glicerio Villanueva Medina”, Chalapampa Alto - Bambamarca, Cajamarca, 2023? 	<p>Bambamarca, Cajamarca, 2023.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caracterizar la percepción aptitudinal del uso de la herramienta Kahoot del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés de los estudiantes del 3° grado de la I.E. “Glicerio Villanueva Medina”, Chalapampa Alto - Bambamarca, Cajamarca, 2023. 	<p>2023, es significativa.</p> <p>La percepción motivacional del uso de la herramienta Kahoot del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés de los estudiantes del 3° grado de la I.E. “Glicerio Villanueva Medina”, Chalapampa Alto - Bambamarca, Cajamarca, 2023, es significativa.</p> <p>La percepción aptitudinal del uso de la herramienta Kahoot del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés de los estudiantes del 3° grado de la I.E. “Glicerio Villanueva Medina”, Chalapampa Alto - Bambamarca, Cajamarca, 2023, es significativa.</p>	<p>Motivacional</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes buscan aprender a través de juegos (un aprendizaje inconsciente) • Los estudiantes comprenden acerca de las diferentes metodologías para aprender un nuevo idioma. • Los estudiantes relacionan y aprenden la metodología del juego para aprender inconscientemente un segundo idioma. • Los estudiantes buscan un aprendizaje autónomo mediante el juego Kahoot. 	<p>Encuesta</p>
			<p>Aptitudinal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes muestran su capacidad para poder desempeñar competentemente en una actividad con el uso de kahoot. • Los estudiantes mejoran su nivel de aprendizaje del idioma inglés. • Los estudiantes comprenden las ventajas de aprender un segundo idioma en el ámbito educativo. • Los estudiantes comprenden las cuatro habilidades que desarrollamos en el idioma inglés. 	<p>Encuesta</p>



1. Datos del autor:

Nombres y Apellidos: Edith Noemi Silva Cruzado

DNI/Otros N°: 71118615

Correo electrónico: esilvac16-1@unc.edu.pe

Teléfono: 925792861

2. Grado académico o título profesional

Bachiller Título profesional Segunda especialidad

Maestro Doctor

3. Tipo de trabajo de investigación

Tesis Trabajo de investigación Trabajo de suficiencia profesional

Trabajo académico

Título: Percepción del uso de la herramienta Kahoot del
proceso de enseñanza - aprendizaje del inglés de los
estudiantes del 3° grado de la I.E. "Glicerio Villanueva Medina"
Chalapompa Alto - Bambamarca, Cajamarca, 2023.

Asesor: Dr. Juan Francisco García Seclen

Jurados: Presidente: Mg. Teresa del Rosario Muñoz Ramírez

Secretario: M.Cs. Wigberto Waldir Díaz Cabrera

Vocal: Mg. María Paola Espino Pérez

Fecha de publicación: 04 / 02 / 2024

Escuela profesional/Unidad:

Educación - Escuela Académico Profesional de Educación

4. Licencias

Bajo los siguientes términos autorizo el depósito de mi trabajo de investigación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Nacional de Cajamarca.

Con la autorización de depósito de mi trabajo de investigación, otorgo a la Universidad Nacional de Cajamarca una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi trabajo de investigación, en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido por conocerse, a través de los diversos servicios provistos por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de la UNC, Colección de Tesis, entre otros, en el Perú y en el extranjero, por el tiempo y veces que considere necesarias, y libre de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Nacional de Cajamarca podrá reproducir mi trabajo de investigación en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.



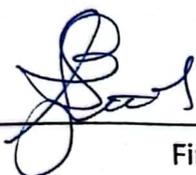
Declaro que el trabajo de investigación es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, o coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicho trabajo de investigación no infringe derechos de autor de terceras personas. La Universidad Nacional de Cajamarca consignará el nombre del(los) autor(es) del trabajo de investigación, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la presente licencia.

Autorizo el depósito (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.

Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha
____/____/____

No autorizo



Firma

04 / 03 / 2024

Fecha