

**UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZONICA DE MADRE DE DIOS**  
**FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION**



**TESIS**

---

**“LA PLATAFORMA KAHOOT Y LA MOTIVACIÓN EN TIEMPOS DE PANDEMIA EN LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACION DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZONICA DE MADRE DE DIOS, PROVINCIA DE TAMBOPATA, REGIÓN DE MADRE DE DIOS, 2021”**

---

**TITULO PROFESIONAL A OPTAR:**

**LICENCIADO EN EDUCACION:  
ESPECIALIDAD PRIMARIA E  
INFORMATICA**

**AUTORES:**

- Br. JERSI DIANA HUILLCA VILLA
- Br. BRIGITTE SHARON CONDO  
QUISPE

**ASESOR:**

**Dr. WILIAN QUISPE LAYME**

**CO-ASESOR**

**M.SC. YBAN VILCHEZ NAVARRO**

**MADRE DE DIOS- PERÚ**

**2021**

# TURNITIN\_JERSI HUILLCA & BRIGITTE CONDO

## INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

10%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="https://repositorio.unamad.edu.pe">repositorio.unamad.edu.pe</a> Fuente de Internet	13%
2	<a href="https://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	2%
3	<a href="https://1library.co">1library.co</a> Fuente de Internet	1%
4	Submitted to Universidad Nacional Amazonica de Madre de Dios Trabajo del estudiante	1%
5	<a href="https://repositorio.unsa.edu.pe">repositorio.unsa.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
6	<a href="https://repositorio.uwiener.edu.pe">repositorio.uwiener.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%
7	Submitted to Universidad Andina del Cusco Trabajo del estudiante	<1%
8	<a href="https://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Fuente de Internet	<1%
9	<a href="https://repositorio.une.edu.pe">repositorio.une.edu.pe</a> Fuente de Internet	

## DEDICATORIA

La siguiente tesis va en dedicación a Dios, por haberme dado la pertinencia de estar convida y admitir el logro de tan codiciado punto oportuno que presenta gran significancia en la mi formación como profesional.

También va dedicado a mis padres, ya que los considero parte muy importante de mí existir y que en todo momento se encuentran apoyándome en distintas situaciones, y con quienes vengo compartiendo ocasiones de mucha significancia.

Para la totalidad de hermanos, quienes me apoyaron a través de sus consejos para hacer frente a los diversos obstáculos que se me iban presentando.

## **AGRADECIMIENTO.**

### **Para mi alma mater**

UNAMAD, por medio de esta casa de estudios universitarios se cumplió con el poder culminar el adiestramiento en el estudio profesional y alcanzar la categoría académica de Lic. en educación primaria e informática.

### **Para mis profesores**

Todos los profesores en su cabalidad, por medio de la enseñanza integra en cuanto a conocimiento y valores empecé a darle importancia al conocimiento y las superaciones diarias.

En especial un fraterno agradecimiento para mi asesor Dr. Wilian Quispe Layme, quien depositó su confianza en mi persona para realización de la respectiva tesis de investigación.

## RESUMEN

La tesis “La plataforma kahoot y la motivación en tiempos de pandemia en los estudiantes de la carrera profesional de educación de la universidad nacional amazónica de madre de dios, provincia de tambopata, región de madre de dios, 2021” la finalidad del estudio conlleva el Determinar la relación que existe entre la plataforma kahoot y la motivación en tiempos de pandemia en los alumnos de la carrera profesional de educación de la UNAMAD, provincia de Tambopata, región de madre de dios, 2021. El tamaño para a muestra se conforma de un total de 40 alumnos. Con respecto a la metodología que se aplicó presenta un estudio descriptivo correlacional con un corte transversal, en cuanto a la recopilación de la información se utilizaron las encuestas, de la misma manera se hizo uso de los cuestionarios que fueron sometidos a quienes se consideraba como parte de la muestra, mismo que estaba conformado de 20 afirmaciones que se efectuaron de acuerdo a la escala de Likert que alcanza a cinco niveles de alterativas para responder en la que 1.Muy bajo - 2.bajo - 3.Regulat 4.alto y 5.muy alto. También se logró demostrar un valor para el coeficiente de relación para la plataforma kahoot y la motivación equivalente a 0.860 con un grado significativo de 5% quedando como resultado que se tiene un nivel de relación significativo para estas variables que se estudiaron.

**Palabras claves:** Motivacion, plataforma kahoot, simplicidad, gamificacion, motivación extrínseca y intrínseca.

## **ABSTRACT**

The thesis "The kahoot platform and motivation in times of pandemic in the students of the professional education career of the Amazonian National University of Madre de Dios, Tambopata province, Madre de Dios region, 2021" the purpose of the study entails the To determine the relationship that exists between the kahoot platform and motivation in times of pandemic in the students of the professional education career of the Amazonian National University of Madre de Dios, Tambopata province, Madre de Dios region, 2021. The size for The sample is made up of a total of 40 students. With respect to the methodology that was applied, it presents a descriptive correlational study with a cross-section, in terms of collecting the information, surveys were used, in the same way the questionnaires that were submitted to those who were considered as part of the study were used. of the sample, which was made up of 20 statements that were made according to the Likert scale that reaches five levels of alternatives to respond in which 1.Very low - 2.Low - 3.Regular 4.High and 5 .very high. It was also possible to demonstrate a value for the relationship coefficient for the kahoot platform and the motivation equivalent to 0.860 with a significant degree of 5%, resulting in a significant level of relationship for these variables that were studied.

**Keywords:** Motivation, kahoot platform, simplicity, gamification, extrinsic and intrinsic motivation.

## INDICE

<b>DEDICATORIA.....</b>	<b>2</b>
<b>AGRADECIMIENTO.....</b>	<b>3</b>
<b>RESUMEN.....</b>	<b>4</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>5</b>
<b>CAPITULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACION .....</b>	<b>10</b>
<b>1.1. Descripción del Problema.....</b>	<b>10</b>
<b>1.2. Formulación del Problema .....</b>	<b>11</b>
<b>1.2.1. Problema general.....</b>	<b>11</b>
<b>1.2.2. Problemas específicos.....</b>	<b>12</b>
<b>1.3. Objetivos de la investigación.....</b>	<b>12</b>
<b>1.3.1. Objetivo general.....</b>	<b>12</b>
<b>1.3.2. Objetivos específicos .....</b>	<b>12</b>
<b>1.4. Variables de estudio.....</b>	<b>13</b>
<b>1.4.1. Definición conceptual.....</b>	<b>13</b>
<b>1.5. Operacionalización de variables.....</b>	<b>14</b>
<b>1.6. Hipótesis de la investigación.....</b>	<b>15</b>
<b>1.6.1. Hipótesis general.....</b>	<b>15</b>
<b>1.6.2. Hipótesis Específicas .....</b>	<b>15</b>
<b>1.7. Justificación del estudio .....</b>	<b>15</b>
<b>1.7.1. Justificación teórica.....</b>	<b>15</b>
<b>1.7.2. Justificación práctica .....</b>	<b>16</b>
<b>1.7.3. Justificación legal.....</b>	<b>16</b>
<b>1.8. Consideraciones éticos.....</b>	<b>17</b>
<b>CAPITULO II: MARCO TEORICO.....</b>	<b>18</b>
<b>2.1. Antecedentes de la investigación. ....</b>	<b>18</b>
<b>2.1.1. Antecedentes nacionales .....</b>	<b>18</b>
<b>2.1.2. Antecedentes internacionales.....</b>	<b>21</b>
<b>2.2. Marco teórico .....</b>	<b>24</b>
<b>2.2.1. Plataforma kahoot .....</b>	<b>24</b>
<b>2.2.1.2. Usos de la plataforma Kahoot.....</b>	<b>29</b>
<b>2.2.1.3. Evaluación del aprendizaje a través de Kahoot .....</b>	<b>30</b>

2.2.1.4. La Gamificación .....	31
2.2.2. Motivación .....	35
2.2.2.1. Los incentivos y la motivación .....	37
2.2.2.2. Tipos de motivación.....	38
2.3. Definición de términos básicos.....	40
<b>CAPITULO III: METODOLOGIA .....</b>	<b>42</b>
3.1. Tipo y nivel de investigación .....	42
3.2. Nivel de la investigación .....	42
3.3. Diseño de la investigación .....	42
3.4. Población y muestra de estudio .....	44
3.4.1. Población .....	44
3.4.2. Muestra.....	44
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	45
3.6. Tratamiento de los datos .....	46
<b>CAPITULO IV: RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>47</b>
4.1. Resultados para la variable plataforma kahoot y sus dimensiones....	51
4.2. Resultados para la variable motivación.....	54
4.3. Resultados descriptivos.....	57
4.4. Pruebas de hipótesis. ....	59
<b>CAPITULO V: DISCUSIÓN .....</b>	<b>64</b>
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>67</b>
<b>RECOMENDACIONES.....</b>	<b>68</b>
<b>Bibliografía.....</b>	<b>69</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>71</b>
<b>Anexo 1: Matriz de consistencia.....</b>	<b>72</b>
<b>Anexo 2: Matriz de operacionalización de variables .....</b>	<b>72</b>
<b>Anexo 3: Cuestionario 1 .....</b>	<b>74</b>

## INDICE DE TABLAS

TABLA 1: RESUMEN DEL PROCESAMIENTO DE CASOS DE LA VARIABLE PLATAFORMA KAHOOT .....	48
TABLA 2: ESTADÍSTICAS DE FIABILIDAD DE LA VARIABLE PLATAFORMA KAHOOT .....	48
TABLA 3: RESUMEN DEL PROCESAMIENTO DE CASOS DE LA VARIABLE MOTIVACIÓN.....	48
TABLA 4: INSTRUMENTO DE LA VARIABLE MOTIVACIÓN.....	49
TABLA 5: OPINIÓN DE EXPERTOS .....	49
TABLA 6: TABLA DE FRECUENCIA DE LA VARIABLE PLATAFORMA KAHOOT .....	51
TABLA 7: TABLA DE FRECUENCIA DE LA DIMENSIÓN SIMPLICIDAD.....	52
TABLA 8: TABLA DE FRECUENCIA DE LA DIMENSIÓN GAMIFICACION.....	53
TABLA 9: TABLA DE FRECUENCIA DE LA VARIABLE MOTIVACION .....	54
TABLA 10: TABLA DE FRECUENCIA DE LA DIMENSIÓN MOTIVACION EXTRINSECA .....	55
TABLA 11: TABLA DE FRECUENCIA DE LA DIMENSIÓN MOTIVACION INTRINSECA .....	56
TABLA 12: ESTADÍSTICOS DESCRIPTIVOS PARA LA VARIABLE PLATAFORMA KAHOOT Y SUS DIMENSIONES. .....	57
TABLA 13: ESTADÍSTICOS DESCRIPTIVOS PARA LA VARIABLE MOTIVACION Y SUS DIMENSIONES .....	58
TABLA 14: CORRELACIÓN ENTRE LAS VARIABLES PLATAFORMA KAHOOT Y LA MOTIVACIÓN. ....	59
TABLA 15: CORRELACIÓN ENTRE LA PLATAFORMA KAHOOT Y LA MOTIVACIÓN EXTRÍNSECA .....	61
TABLA 16: CORRELACIÓN ENTRE LA PLATAFORMA KAHOOT Y LA MOTIVACIÓN INTRÍNSECA .....	62

## INDICE DE FIGURAS

FIGURA 1: VARIABLE PLATAFORMA KAHOOT .....	51
FIGURA 2: DIMENSIÓN SIMPLICIDAD .....	52
FIGURA 3: DIMENSIÓN GAMIFICACION .....	53
FIGURA 4: VARIABLE MOTIVACION .....	54
FIGURA 5: DIMENSIÓN MOTIVACION EXTRINSECA .....	55
FIGURA 6: DIMENSIÓN MOTIVACION INTRINSECA .....	56

## **CAPITULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACION**

### **1.1. Descripción del Problema**

Actualmente los enfoques para la educación han ido cambiando desde países del primer mundo mediante la proposición de la educación íntegra para el alumnado. Debido a ello lo innovador y lo tecnológico se vuelve parte de los procesos formativos tanto para los docentes y estudiantes. El estándar es cada vez de mayor exigencia, por lo que las didácticas y metodologías para las enseñanzas tienen que ser sometidas a la tendencia de las globalizaciones de manera independiente de las áreas.

En su mayoría los estudiantes no están comprometidos a las construcciones de conocimientos, debido a que los alumnos no son conscientes de lo que en realidad están aprendiendo. Pese que las creencias de que solo se tiene que sacar notas aprobatorias dejando de lado la metodología de que utiliza para la memorización del concepto, formula y en la mayoría de situaciones tienden a plagiar de modo natural en sus actividades.

En cuanto a los procesos formativos e integrales de los alumnos, con el fin de que estos procesos tengan que ser eficaces y constructivas se tienen que tener de consideración la relación que se tiene para la parte cognitiva con la afectiva, debido a que los alumnos, como persona presenta necesidad, interés y motivación que repercute en los aprendizajes y sus dominios. El profesor, no solo tienen que tener dominio de los contenidos, también deber de saberlo comunicar de modo afectivo, a través del conocimiento de sus alumnos, con participaciones

activas, oyendo la sugerencia, opinión y problema. Las comunicaciones tienen que ser reflexivas, dialógicas y empáticas. (Freire, 1976. p.104).

En tal sentido, a partir de la necesidad, interés y motivación del alumnos, en la actualidad se debe de implementar un nuevo modo de manejar la herramienta tecnológica en los procesos de la educación como estrategias innovadoras encaminadas a mejorar los desempeños de los alumnos; mediante la utilización eficiente de las redes de internet a través de la plataforma Kahoot, en a que el alumnado es capaz de aumentar su sabiduría de modo consciente, y a la vez que desarrolla las participaciones activas y volviéndolo eficiente el manejo de las tics y produciendo gamificaciones para los aprendizajes de los alumnos.

Este estudio se diseña en afán de que se garantice si la plataforma kahoot es de utilidad para que el alumno refuerce sus saberes básicos que debes de alcanzar para lograr sus propositos, que pueden ser de cortos, mediano o largos plazos que responda a las necesidades educativas.

## **1.2. Formulación del Problema**

### **1.2.1. Problema general**

**PG:** ¿Qué relación existe entre la plataforma kahoot y la motivación en tiempos de pandemia en los estudiantes de la carrera profesional de educación de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios, provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2021?

### **1.2.2. Problemas específicos**

**PE1:** ¿Qué relación existe entre la plataforma kahoot y la motivación extrínseca en tiempos de pandemia en los estudiantes de la carrera profesional de educación de la universidad nacional amazonica de madre de dios, provincia de tambopata, región de madre de dios, 2021?

**PE2:** ¿Qué relación existe entre la plataforma kahoot y la motivación intrínseca en tiempos de pandemia en los estudiantes de la carrera profesional de educación de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios, provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2021?

### **1.3. Objetivos de la investigación**

#### **1.3.1. Objetivo general**

**OG:** Determinar la relación existe entre la plataforma kahoot y la motivación en tiempos de pandemia en los estudiantes de la carrera profesional de educación de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios, provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2021.

#### **1.3.2. Objetivos específicos**

**OE1:** Determinar la qué relación existe entre la plataforma kahoot y la motivación extrínseca en tiempos de pandemia en los estudiantes de la carrera profesional de educación de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios, provincia de tambopata, región de Madre de Dios, 2021.

**OE2:** Determinar la relación existe entre la plataforma kahoot y la motivación intrínseca en tiempos de pandemia en los estudiantes de la carrera profesional de educación de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios, provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2021.

#### **1.4. Variables de estudio**

##### **1.4.1. Definición conceptual.**

###### **LA PLATAFORMA KAHOOT**

Se trata de un sitio web gratuito que se hizo muy popular para los profesores debido a que es fácil de utilizar y tiene la capacidad de determinar dinámicas para los trabajos activos en clase. Mediante esta aplicación se hace posible que se creen encuestas, cuestionarios y discusiones, generando las retroalimentaciones del alumnado en tiempo real. Las preguntas muestran las puntuaciones y los ganadores como si se estaría tratando de una competencia. (Rodríguez, 2017).

###### **LA MOTIVACIÓN**

Es el proceso que otorga energías y direcciones a los comportamientos, son relativamente fuertes, intensos, persistentes. La dirección conlleva a que las conductas tengan propósitos, se dirigen o guían hacia los logros de las metas o resultados específicos. (Reeve - 2010)

### 1.5. Operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN
<b>VARIABLE I LA PLATAFORMA KAHOOT</b>	Se trata de un sitio web gratuito que se hizo muy popular para los profesores debido a que es fácil de utilizar y tiene la capacidad de determinar dinámicas para los trabajos activos en clase. Mediante esta aplicación se hace posible que se creen encuestas, cuestionarios y discusiones, generando las retroalimentaciones del alumnado en tiempo real. Las preguntas muestran las puntuaciones y los ganadores como si se estaría tratando de una competencia (Rodríguez, 2017)	<b>SIMPLICIDAD</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Simple de usar</li> <li>✓ Fácil de acceder</li> <li>✓ Adaptable</li> </ul>	Siempre=5 Casi Siempre = 4 A veces =3 Casi nunca=2 Nunca = 1
		<b>GAMIFICACION</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Demuestra interés</li> <li>✓ Actividades motivadoras</li> <li>✓ Medallas en kahoot</li> <li>✓ Actividades motivantes</li> </ul>	Siempre=5 Casi Siempre = 4 A veces =3 Casi nunca=2 Nunca = 1
<b>VARIABLE II MOTIVACION</b>	Es el proceso que otorga energías y direcciones a los comportamientos, son relativamente fuertes, intensos, persistentes. La dirección conlleva a que las conductas tengan propósitos, se dirigen o guían hacia los logros de las metas o resultados específicos (Reeve - 2010)	<b>MOTIVACION EXTRINSECA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Estudia mejor en clase virtuales.</li> <li>✓ Se motiva cuando el guía usa softwares.</li> <li>✓ Se motiva por una felicitación.</li> </ul>	Siempre=5 Casi Siempre = 4 A veces =3 Casi nunca=2 Nunca = 1
		<b>MOTIVACION INTRINSECA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ En clases virtuales se siente bien</li> <li>✓ Le gusta superar obstáculos día a día.</li> <li>✓ Le divierte aprender</li> <li>✓ Estudia por si mismo.</li> </ul>	Siempre=5 Casi Siempre = 4 A veces =3 Casi nunca=2 Nunca = 1

## **1.6. Hipótesis de la investigación**

### **1.6.1. Hipótesis general**

**HG:** Existe relación existe entre la plataforma kahoot y la motivación en tiempos de pandemia en los estudiantes de la carrera profesional de educación de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios, provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2021.

### **1.6.2. Hipótesis Específicas**

**HE1:** Existe relación entre la plataforma kahoot y la motivación extrínseca en tiempos de pandemia en los estudiantes de la carrera profesional de educación de la Universidad Nacional Amazónica de madre de dios, provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2021.

**HE2:** Existe relación entre la plataforma kahoot y la motivación intrínseca en tiempos de pandemia en los estudiantes de la carrera profesional de educación de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios, provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2021.

## **1.7. Justificación del estudio**

### **1.7.1. Justificación teórica**

Se halla debidamente justificado a causa de que actualmente hay un vacío gnoseológico acerca del particular (la plataforma kahoot y la motivacion), a causa de que no presentan muchos estudios realizados por las diferentes universidades

### **1.7.2. Justificación práctica**

El objeto de la tesis a desarrollarse conlleva al de poder contribuir y a la vez otorgar conocimientos a través de recomendaciones y conclusiones sobre la plataforma virtual y la motivación, que será de utilidad para que se pueda entender de mejor manera las ventajas así como sus desventajas que ocasiona la tecnología, a través del uso de las TICs, cuando no se emplea la fonación educacional de la forma adecuada y con el objeto del desarrollo de la competencia.

### **Justificación metodológica**

Contamos con los aspectos metodológicos convenientes que será aplicada para los desarrollos de las investigaciones tal como el aspecto metodológico hipotético deductivo, metodologías estadísticas y el discernimiento de los aspectos metodológicos que se hallan con el fin de poder seguir con la realización de los instrumentos que harán posible la recolección de la información deseada, por consiguiente una vez finalizando el estudio sea de utilidad para que en estudios futuros en educación sirvan las metodologías y técnicas que se utilizaron.

### **1.7.3. Justificación legal**

Es justificable, ya que este estudio persigue el plan de estudio que ofrece en el centro de estudios universitarios y finalizando esta, es de exigirse como resultado la realización de un estudio de investigación, acorde a la ley universitaria 30220.

## **1.8. Consideraciones éticos**

Considerando los aspectos de un comportamiento en base a la ética por parte del inquisidor, se han de velar por el respeto del anonimato de los sujetos de investigación que apoyaron al desarrollo de la tesis, del mismo modo se han de respetar el copyright, así como se han de respetar las conclusiones que provengan luego de analizar los datos recabados, y se tendrán en consideración que el estudio que ha de realizarse persiga fines con un nivel alto de altruismo en favor de una pequeña parte de grupos sociales o de la institución a las que se les efectuará las herramientas para compilar datos.

## **CAPITULO II: MARCO TEORICO**

### **2.1. Antecedentes de la investigación.**

#### **2.1.1. Antecedentes nacionales**

(HUAMAN, 2021), desarrolla un estudio intitulado el aplicativo kahoot repercute para las motivaciones de las evaluaciones en el alumnado del 4to año de nivel primario del colegio Nueva Juventud de Santa Rita de Sigwas-Arequipa, 2020 en afán para alcanzar el grado académico de segunda especialización en computación e informática educativa para la casa de estudios superiores de San Agustín de Arequipa, cuya finalidad conlleva a la de determinar el grado de repercusión de kahoot en las etapas de evaluaciones del aprendizaje en el alumnado de cuarto año del nivel de primaria del colegio Nueva juventud de Santa Rita de Sigwas, 2020

Esta tesis llega a la conclusión de que la actividad de aprendizajes propuestos por medio de la plataforma kahoot influye de manera positiva en la motivación en los procesos para la evaluación del aprendizaje, en la que se determina un valor bueno del coeficiente de relación equivalente a 0.847, indicando la existencia de un nivel de relación positivo, por ende se procede con aceptar la hipótesis. Se precisa que la actividad de aprendizaje por medio es este aplicativo repercute y aporta de manera positiva en la motivación en los procesos de evaluaciones del alumnado del cuarto año de educación primaria, en tal sentido es de aceptarse la hipótesis debido a que hay un grado de relación positivo.

(VILLA, 2020), realiza un estudio denominado motivaciones para el aplicativo kahoot y la actitud orientada a la matemática en el alumnado de Ingeniería del 2do semestre de una casa de estudios superiores de Lima, en afán de alcanzar el nivel profesional de maestro en Docencia Universitaria, para la casa de estudios universitarios Cesar Vallejo, con la finalidad de establecer el grado de correlación para la motivación orientada al kahoot y la actitud para la matemática en el alumnado de Ingeniería del 2do semestre de una casa de estudios superiores de Lima 2020.

El estudio permite concluir que se tiene un nivel positivo de la motivación sobre la plataforma kahoot y la actitud matemática por el coeficiente obtenido está por debajo del 0,05, también se pudo determinar que este nivel de correlación se encuentra de modo lineal positivo y considerable ya que el grado de correlación está representado por el valor de 0,546.

(CORDOVA & PEREZ, 2020), dentro de su investigación intitulada utilización del aplicativo kahoot en el alumnado del segundo grado del nivel secundario del colegio Los Educadores del distrito de San Luis, en afán de alcanzar el nivel profesional de Bachiller en educación, para la casa de estudios universitarios San Ignacio de Loyola, cuya finalidad era la de establecer los niveles para las satisfacciones de la plataforma kahoot sobre la materia curricular de matemática en el alumnado del segundo año de educación secundario del colegio Los educadores de san Luis, Lima.

El estudio permite llegar al conocimiento de los niveles para las satisfacciones de los grupos de estudios para esta plataforma tecnológica, también, se intencional la extensión de estudios más amplios. Ya sea de la comparación con la plataforma de socrative. A la vez que se logra la comprobación de la hipótesis general y específica de los trabajos, a partir de las propuestas de innovaciones para las mejoras del resultado y la aceptación del alumnado con conceptos innovadores acerca del uso de las tecnologías en los procesos de enseñanzas-aprendizajes. El alumnado se siente familiarizado de un modo sencillo a las dinámicas de la clase dentro del aula funcional y comprende más rápido el tema de las matemáticas. De acuerdo con los resultados estadísticos ponen en evidencia la existencia de un nivel alto de significancia en las implementaciones de la Tic dentro de las aulas.

(ÁLVAREZ, 2019), desarrolla un estudio denominado grado de correlación para la actitud y las motivaciones orientadas al kahoot y los rendimientos académicos en el alumnado del pregrado de una casa de estudios superiores de lima con el objeto de alcanzar el nivel profesional de magister en integración e innovación educativa de la tic, para la Pontificia universidad católica del Perú, con el fin de determinar el nivel de correlación existente para la actitud y las motivaciones orientadas al kahoot y los rendimientos académicos del alumnado de pregrado de una universidad privada de Lima.

Llega a concluir que el nivel de correlación con respecto a las pruebas de coeficientes de correlación arrojan un puntaje equivalente a 0.870, lo cual indica

que el alumnado del curso en el que se hizo uso de esta herramienta presenta una actitud positiva ello hace que se incrementen sus motivaciones para el kahoot. El alumnado se siente entusiasmado con el uso de tal herramienta, les agrada competir, es divertido y hace que disfruten su uso dentro de clases. Todos aquellos factores ocasionan incrementos en las motivaciones y demuestran buenas disposiciones para la herramienta gamificadora como el kahoot.

### **2.1.2. Antecedentes internacionales**

(ROJAS, ALVAREZ, & BRACERO, 2021), realiza un estudio denominado utilización de la plataforma kahoot como herramienta para la motivación en los procesos de enseñanzas-aprendizajes. Como artículo de investigación, en la revista Catedra de España, cuyo objetivo el análisis de la utilización del kahoot como herramienta motivadora en los procesos de enseñanzas-aprendizajes.

Concluye que la plataforma kahoot se ha convertido en una de las estrategias de metodologías de mayor importancia para los docentes, ya que incentivan a los estudiantes a no faltar a ninguna clase. También incentiva al logro de las participaciones activas dentro de los salones de clases. Otro de los beneficios para el uso de esta plataforma es que brinda una gama de funcionalidades de mucha importancia dentro de ella, puesto que está a disposición diversas estrategias para el alcance de los objetivos que se busca de un alumno por medio de los juegos. Cabe resaltar que los profesores quienes usan esta aplicación informática tienen que estar capacitados, debido por las diferentes actividades que se puede efectuar.

(SILVA, 2020), desarrolla una investigación bajo el título de utilización del aplicativo kahoot como medio de didáctica para los profesores de un nivel básico superior para los procesos de evaluación en la unidad educativa particular Iberoamericano, con el fin de alcanzar el grado profesional de Magister en innovación en educación para la pontificia universidad católica de ecuador ,en afán de innovar el proceso de evaluación por medio del aplicativo kahoot en los profesores del nivel básico superior de la casa de estudios universitarios particular Iberoamericano.

Concluye que: el resultado obtenido de este estudio indica que los profesores de este centro educativo está situado dentro de un nivel medio de aplicación de plataformas educativas digitales, pese de las situaciones que obligan a los profesores a su traslado a EVA. En base a los resultados de la etapa de diagnosticos consideran oportunas el diseño de las estrategias que hacen posible la mejora de las situaciones presentadas al inicio, en la que se utilizan el EVA hace posible las transiciones de los procesos tradicionales a las digitales en las educaciones y las mejoras para las atenciones del alumnado en fomento de las participaciones activas y participativas.

(PARRA, MOLINA, & CASANOVA, 2018), en su investigación titulada el aplicativo kahoot orientado a la motivación de participar de modo activo dentro de clases, Como artículo de investigación, en la Universidad de Alicante, en afán de alcanzar realizar la experimentación en la que el GSRS kahoot, es cuantificada acorde a los rendimientos académicos y las participaciones dentro de clases.

Concluye que: no se presentan impactos en los estudiantes, el cual indica que los diagnósticos del concepto aprendido puede tener efectos disuasorios al momento de la decisión de asistir a las evaluaciones. Lo que se demuestra en el aumento de los porcentajes de estudiantes que aprobaron el curso. Las similitudes para las varianzas permiten la comparación de la calificación media a través del 8% por encima de los casos de los grupos que efectuaron la materia en los salones de clases. A la vez que se pudieron mirar incrementos de incógnitas en los salones a partir del aspecto tratado en el concurso

(MARTINEZ, 2017), desarrolla un estudio bajo el título de la tecnología de la nueva tendencia para las enseñanzas: lograr el aprendizaje mediante juegos. El caso de Kahoot, Como artículo de investigación, para el centro de estudios universitarios de Zulia de España, en afán de realizar la investigación de la utilización de los equipos celulares con mecanismo para los aprendizajes basados en los juegos y si ello incrementa las motivaciones, participaciones y resultado de los aprendizajes.

Concluye que: en cuanto al estudio analizado y las investigaciones exploratorias que se realizaron para este estudio se puede ver que la nueva tecnología supone grandes retos y a su vez enormes oportunidades para la reinención y realizar de modo eficiente el procesos de enseñanzas-aprendizajes. Se revela que las combinaciones de las tecnologías, juego y enseñanza es complementaria y que combinada de modo correcto, puede generar aportes enormes a la ventaja a los sectores educativos que en varias ocasiones carecen de eficacia con respecto a

los rendimientos académicos. Las gamificaciones de los aprendizajes suponen ser novedosas e interesantes que ya vienen siendo aplicada en muchos centros educativos españoles en cuanto a enseñanzas primarias y como en niveles secundarios así como el grado superior. Como se pudo comprobar dentro de este estudio, enseñar mediante la dinámica propia de jugar incrementa los intereses, las motivaciones y las participaciones por parte de los estudiantes. La nueva tecnología hace que se vuelva sencilla la utilización de los equipos celulares dentro del salón de clases y se tienen existencia de aplicaciones como el kahoot que mezcla las tecnologías, juegos y aprendizajes.

## **2.2. Marco teórico**

### **2.2.1. Plataforma kahoot**

El aplicativo kahoot se trata de un mecanismo para la educación en el que los docentes tienen la facilidad de realizar el diseño y planteo de las preguntas, debate y discusión, encuesta, examen, y demás actividades de manera en el que los estudiantes interactúen por medio de sus celulares, a la hora de responder la incógnita propuesta. De este modo es posible que los aprendizajes se vuelvan juegos, sean divertidas, amenas y gratificantes. Son páginas web en la que pueden acceder todas las personas de manera gratuita en internet que hace posible el debatir, resolver una encuesta o cuestionario y que hace posible que el profesor y el alumno pueda realizar investigaciones, y compartir sus saberes por medio de los juegos que los docentes o ellos mismos pueden diseñar. También es posible que sea usado

para evaluaciones, auto evaluaciones o a manera de repasar temas específicos. Kahoot presenta un modo distinto para el aprendizaje con la nueva tecnología, fomentan las integraciones de los juegos dentro de las aulas para ser incrementados las satisfacciones de los alumnos y los compromisos con los procesos de aprendizajes.

Kahoot viene siendo un sitio web educativo que es utilizado como un juego virtual para mejorar los aprendizajes del alumnado de un modo innovador, mediante el uso del internet. En esta plataforma es posible la creación de un juego, debate, encuestas y cuestionario. Se encuentra establecida para que los profesores puedan hacer uso del contenido predeterminado o la creación de encuestas desde cero, haciendo incógnitas acorde a los temas estudiados. Como lo menciona (Herrero, 2015) argumentado que esta plataforma inicia en el 2013 y hace posible la elaboración del juego para poder realizar la evaluación o refuerzo de los contenidos. Es la aplicación de mayor utilización para lo que son cuestionarios, dentro de su modalidad competitiva en la que el alumnado puede competir con sus demás compañeros, y también es posible que se trabaje para debatir o compartir información acerca de lo que prefieren los alumnos. Este aplicativo es una página que se especializa en el juego educativo, se basa en lo versátil de usar, ya que se tienen dos versiones: mediante una aplicación disponible en google play para S.O. android y para app store Iphone, o en la versión de sitio web. La innovación acerca de la metodología para los aprendizajes, otorgan a los profesores una gran gama de recursos para los sistemas de

aprendizajes dentro de las aulas, a las motivaciones de los alumnos y la creación de intereses por el aprendizajes. Como lo recalca (Londoño, 2018), mencionando que esta plataforma se encuentra orientada a la conversión de los aprendizajes en herramientas digitales que se convierten en diversiones y gran parte de los docentes vienen haciendo uso de esta en sus salones de clases para dar inicio o culmino de su clases de modo distinto. Ello hace posible tener al alcance un sinfín de incognitas de temas diferentes adaptados a distintos niveles y edades. Las aplicaciones están conformadas por dos sitios web: getkahoot, orientada a los docentes y kahoot.it orientada al alumnado. Este aplicativo es preciso en todos los niveles de enseñanzas ya sean básicas, medias y superiores. La utilización en muy fácil y confiable para los usuarios, hace posible que los profesores y el alumnado pueda crear juegos de contenidos interactivos. Son excelentes medios para las didácticas a la hora de efectuar las evaluaciones o la reafirmación del conocimiento impartido dentro de las aulas.

Se trata de una herramienta interactiva, dinámica y de fácil uso, su rápido desarrollo es a causa de que no es necesario que se tenga una gran infraestructura para que sea soportada. Solo requiere conexión a internet y un aparato celular o Tablet, una computadora. La manera en la que trabaja se detalla a continuación: los docentes realizan la creación de las encuestas usando una serie de alternativas de solución, discusiones o cuestionarios denominados kahoot, en la que es posible la inclusión de ilustraciones algún video que sea complemento de los contenidos académicos, también es

posible la elaboración de preguntas de distintos niveles de dificultad acorde a las funciones de los cursos o la edad del estudiante. Luego de que los docentes activan los cuestionarios a ser aplicados en los estudiantes, pueden ser proyectados en los salones con alguna herramienta móvil y comenzar el juego. La plataforma crea una contraseña mediante el cual los estudiantes podrán tener acceso a los juegos de preguntas y escoger su alternativa que considere acertada

Por lo general responden dentro de un periodo de tiempo establecido en el que los que logren los más altos puntajes será quienes tengan gran cantidad de respuestas en un corto tiempo posible. Culminando el marcado de las respuestas por cada pregunta esta plataforma muestra las alternativas correctas y el resultado que se obtuvo por cada alumno, también sus calificaciones finales. A través del proyector en las clases se hace posible que los alumnos puedan visualizar el puesto ocupado de la evaluación. Esta particularidad de la plataforma motiva los intereses por el alcance de conseguir las más altas calificaciones y situarse dentro de los primeros puestos.

En un aplicativo de acceso gratuito que viene siendo cada vez más popular entre los profesores porque es muy fácil de utilizar y de determinar la dinámica de evaluación activa dentro de los salones de clases. Este aplicativo hace posible la creación de una encuesta, cuestionario y discusión, resultando de las retroalimentaciones de cada estudiante en tiempo real. Para el cuestionario, los docentes generan las afirmaciones y establecen la

cantidad de alternativas correctas y el periodo de tiempo establecido en la que los estudiantes tienen para marcar su respuesta. Las afirmaciones son proyectadas en los salones de clases a través de dispositivos electrónicos, y los estudiantes mediante sus celulares proceden con dar respuesta a las preguntas y respetando los límites de tiempo. Cada vez que se termina el tiempo por pregunta, la plataforma visualiza a los ganadores y el puntaje es acumulativo para dar las calificaciones finales, como si fuera una competencia. (Rodríguez, 2017).

En cuanto a los resultados de implementar el kahoot dentro de las aulas, como herramienta para evaluar, se presenta un incremento en las capacidades de las motivaciones de los alumnos luego de visualizar sus puntajes y los de sus demás compañeros de clases, aumentando las participaciones y fomentando los intereses para el curso, en búsqueda de la mejora en el resultado para alcanzar las mejores puntuaciones.

Cuando se crean de manera cuidadosa, el juego dentro de las aulas incrementa los incentivos y compromisos de los alumnos y por ende repercute en la mejora de los aprendizajes.

#### **2.2.1.1. Características de Kahoot**

- a) Adaptables: mediante este aplicativo educativo es posible la creación del juego pedagógico de modo eficaz en todas las materias.
- b) Simples: pueden funcionar en todos los dispositivos móviles que posean una adecuada conexión a internet, para los profesores es

posible el acceso a la totalidad de usuarios y al mismo tiempo programar ciertas tareas que no les pide ser registrados.

- c) Diverso: esta plataforma hace posible que el alumno pueda jugar, además aporta en el refuerzo de los saberes que pudieron ver en clases, introducir temas, incentivar a trabajar formando equipos de trabajo y demás.
- d) Motivantes: el alumnado le gusta debido a que es bueno para los conocimientos lejos de los pizarrones y plumones.
- e) Global: hace posible que los estudiantes puedan acceder desde distintos horarios sin limitación alguna.
- f) gratuita: no se requiere de pagos para el uso de kahoot como uso para un mecanismo de trabajar dentro de las aulas.

#### **2.2.1.2. Usos de la plataforma Kahoot**

Este aplicativo puede ser utilizado de distintas maneras y por todos los individuos. Entonces en base a esta afirmación en creadores de los recursos, hace mención que esta aplicación es libre para todos los temas existentes, en todos los idiomas, en los dispositivos y para todas las edades. También fue creada para que se pueda establecer aprendizajes de modo divertido. Por lo que estas herramientas pueden ser aplicadas a los contextos de educación, negocio, trabajo o en lo familiar.

Se mencionan distintas formas de usarla en las aulas: empezando, en medio o al final de dictado de clase, ellos hace posible que esta herramienta tenga

mayor flexibilidad y sean adaptables para todos. También, esta herramienta muestra distintos modos a la hora de la evaluación a través de los recursos y modos distintos de aprendizaje.

Por otra parte, este aplicativo también es posible utilizarse para las evaluaciones y la consolidación del contenido, tal es el caso de generar la utilización de los recursos empezando el dictado de clase, con la finalidad de establecer el contenido de la clase anterior para los diagnósticos de que grado de retención de aprendizajes poseen el alumnado acerca de la temática revisada en la clase pasada, ello hace posible que los profesores puedan incentivar al alumnado durante los procesos de aprendizajes-enseñanzas y tratar de eliminar la brecha para los modos de vivir de los estudiantes y el regreso a los salones.

#### **2.2.1.3. Evaluación del aprendizaje a través de Kahoot**

Los aprendizajes dentro del ambiente educacional acarrea que sean evaluadas, medidas, reguladas, retroalimentadas ya sean comenzando, en medio o finalizando los procesos; en afán de buscar la mejora, favor, confirmación de que se ha aprendido y guía a los estudiantes a progresar. Por encima de buscar otorgar solo una nota y situar a los estudiantes como exitosos o fracasados. En de mayor importancia el acompañamiento del alumnado como una cosa que determina los desarrollos académicos, más bien como oportunidades para brindar mejoras, mientras que los cuestionarios por

medio de kahoot son aplicados por los profesores, como pasa en gran número de casos, ayudan a la verificación de la respuesta con altos niveles de fallar y tomarla como oportunidades para poder mejorar y aclarar las temáticas que no se han entendido y que se tienen más dudas, a través de las retroalimentaciones de manera inmediata es posible la aplicación del cuestionario. Esta es posible ya que finalizando los cuestionarios, el resultado es presentado en formato .xls y es posible ser visualizada. Ello facilita a los profesores a tener una mejor perspectiva del grado en el que se encuentran sus alumnos y a tener mayor concentración en el alumnado que requiere mayores apoyos. (Moya et al., 2016).

#### **2.2.1.4. La Gamificación**

Es una palabra que tiene orígenes del inglés “gamification” y se refiere a las aplicaciones del concepto que se encuentra por lo general el juego, videojuego y otras funciones referentes a lo lúdico. La gamificación es la manera en la que se utiliza el elemento básico que forma parte del juego para transformar las enseñanzas en juegos debido a que hace uso del elemento de los diseños de los juegos en ambientes que no tienen nada que ver con algún juego como la educación y los aprendizajes. (Simões, Díaz-Redondo & Fernández-Vilas, 2012) a través de los incentivos de la recompensa, insignia, tabla de puntuación y dinámica competitiva, entre los demás casos, mismos del juego de modo que lo didáctico en las aulas y los procesos de enseñanzas son convertidas en juegos.

La finalidad es la de hacer posible la creación de la experiencia considerable y que motive al estudiante.

Del total de conceptos que se tienen acerca de las gamificaciones es posible destacar las más generales: utilización de estrategias, modelo, dinámica, mecánica y elemento propio del juego en el contexto lejos de esta, la finalidad es la de poder hacer llegar los mensajes o contenidos o modificar los comportamientos, mediante las experiencias en los juegos que haga propio las motivaciones, implicaciones y diversiones. El alumnado es un jugador y son los centros del juego, toma decisión, se siente involucrados, asume el reto y es premiado por el logro, se divierte y estas diversiones implican nuevas informaciones fijadas en las neuronas, de manera que los secretos para los aprendizajes óptimos residen en lo divertido (Koster, 2004). As aportaciones de las gamificaciones aplicadas al proceso de enseñanzas se resume en dos aspectos: capacidades para la motivación de los estudiantes y las satisfacciones para lograr los retos. Este juego en línea hace posible que los grupos de clases puedan colaborar y competir haciendo que se generen actitudes emotivas favorables en el jugador, como sentirse alegre, asombrado, satisfecho, creativo o curioso. (McGonigal, 2011). Mientras que los jugadores requieren la consecución de la superación de los obstáculos o la expectativa que los juegos imponen los retos para superarse en lo individual para los estudiantes en el ámbito educativo. (Przybylski, 2010).

Es una herramienta que usa lo mecánico del juego para volver sencillo los aprendizajes del alumno, con la finalidad de tener mejoras en los rendimientos

académicos, el fortalecimiento de la habilidad social, las memorias y las concentraciones.

La gamificación ganó lugar en las últimas décadas, a causa de la ventaja que ofrece en las aulas. Esta clase de aprendizajes de modo lúdico se da con mayor frecuencia en los ámbitos de la educación en el que se buscan otros modos de enseñar, que apoyo a los estudiantes a incrementar sus saberes de modo divertido. Produzca intereses y que lo educativo sea de un ambiente positivo, de esta manera se refiere (Marín, 2015) mencionando que: en la actualidad al referirse a la “gamificación educativa”, se debe realizar en base a la mezcla de los conceptos de las ludificaciones y los aprendizajes. Las gamificaciones de manera propia tratan de incrementar los usos de los juegos en el entorno de la educación, haciendo que se vuelva fácil el proceso de la cognición de los aprendizajes. El juego en la educación virtual produce un entorno educativo en el cual el proceso de las enseñanzas-aprendizajes presenta mayor efectividad y es provechosa. Las implementaciones de las gamificaciones dentro de los salones de clase, otorgan a los profesores el recurso didáctico, que hace posible que se determine los vínculos directos para los estudiantes y los conocimientos, de esta manera facilitando los aprendizajes. Lo característico de mayor relevancia es que es motivador, ayuda a los desarrollos de los entornos de la educación en el que los estudiantes están motivadas por los aprendizajes, evadiendo los aburrimientos y lo tedioso que es la utilización del paradigma tradicional de las enseñanzas. Las aplicaciones de la ramificación para las educaciones, otorgan una gama

de efectos favorables que los profesores debe de hacer uso para lograr la mejoría de las comprensiones, atenciones o intereses de los estudiantes. Una de las características primordiales es la de la ramificación de acuerdo a lo indicado por (Valparaiso, 2015), son:

- a. Producen retroalimentaciones oportunas para el alumnado.
- b. Brinda datos importantes para los profesores.
- c. Genera en trabajo formando equipos.
- d. Ayuda a mejorar los aprendizajes del alumnado.
- e. Ayuda e incentiva al alumnado a la participación activa dentro de las aulas.

El uso de las gamificaciones para los procesos educativos hace posible las retroalimentaciones constantes para el conocimiento, ayuda al alumnado a la superación de la dificultad que se tiene de sus propios saberes y fortalecen los aprendizajes significativos. Otorgan datos idóneos a los profesores, acerca del nivel de avances del alumnado, mediante la detección oportuna de la dificultad o falencia que tienen los aprendizajes, estos valores son de utilidad para los profesores a la hora del refuerzo del conocimiento en la materia que se necesite. Realiza el fomento para desarrollar trabajos en equipo, las gamificaciones usan los aprendizajes cooperativos creando un grupo para laborar de manera comunitaria para desarrollar una tarea determinada, esta clase de aprendizajes ayudan a las integraciones del alumnado, a ser solidario, tener compañerismo y fortalecer a los grupos. Promueven la instancia de aprendizajes activos, a través de las aplicaciones de actividades dentro de la cual el alumnado tenga que hacer uso de lo lógico, reflexivo y realice la

promoción de los desarrollos de los pensamientos críticos, su uso incentiva a los alumnos a la participación de manera activa dentro de las aulas.

### **2.2.2. Motivación**

Motores, fuerzas, energías, combustibles, el factor motivaciones es aquello que orienta a los individuos al logro de los objetivos. ya sea de la conquista de las parejas, obtener la mayor calificación en las evaluaciones, las consecuciones de los trabajos, vencimiento de las enfermedades, querer ocupar los primeros puestos o alistarse para escalar el Everest, el único modo para alcanzar todas estas cosas es obteniendo fuertes motivaciones, y por más que al mencionar las motivaciones parece que se habla de bienes limitados, o de cosas lejos de alcanzar, en verdad cada uno de nosotros posee la cualidad de sentirse motivado, auto motivarnos. La mayoría nos enfocamos en nuestras propias motivaciones en la que no es adecuada y la mayoría no pone de su parte a las motivaciones como mecanismo para realizar nuestras actividades diarias. Es más, las personas somos los únicos con la capacidad de auto motivarnos, sacar provecho de este suministro interno denominado motivación (Perret, 2016)

Con respecto a lo mencionado por Reeve (2010) las motivaciones integran al proceso que otorga al proceso que da energías y orientaciones a los comportamientos, que son muy fuertes, intensos y persistentes. La dirección se refiere a las conductas que tienen propósitos, que se orientan para el alcance de las metas propuestas. Cuando existe energías y direcciones se denominan fuerzas que hace que nos movamos para poder alcanzar las metas, suponen una cosa que se quiere lograr.

De este mismo modo, Gorman (2010) también tiene la misma ideología y menciona que las motivaciones están relacionadas al proceso difícil que mueve a las personas para sus metas, tratan de la comprensión de la fuerza que empuja a las acciones. El concepto de la fuerza que empuja a las acciones que por lo general se encuentra relacionada con la idea del impulso e instinto biológico, que nos dirige a tener una manera de comportarse. Se observa los diferentes conceptos que otorgan diferentes autores acerca de las motivaciones; sin embargo, cabe precisar que la mayoría está relacionada con los comportamientos y las metas que se quieren lograr.

Herrera et al. (2009) menciona que las motivaciones representan lo fundamental para que un individuo empiece las acciones, se desplaza para los objetivos y persisten en sus tentativas para los alcances. Considerando que las definiciones dadas por el autor mezcla tres elementos de mucha importancia (activaciones, direcciones y mantenimientos) que se evidencia al momento que los individuos se sienten motivados, ya que se necesitan acciones para que se realicen los objetivos planteados y tratar de alcanzarlos.

Las motivaciones, son definidas de distintos modos y son aplicadas a diferentes entornos; pero, se basa en las fuerzas del interior de las personas que hace que se impulse al logro de alguna cosa que le resulta satisfactoria, estos impulsos pueden estar definidos por el aspecto interno, referida a la necesidad psicológica de las personas y su entorno, acerca del estímulo que nace del ambiente.

Con el propósito de entender las conductas humanas es necesario el conocimiento de las motivaciones humanas. La idea de las motivaciones se usa

de distintos modos, de manera generalizada, los motivos son impulsos que hacen que las personas adopten un comportamiento para realizar acciones de modo establecido, ello implica que se inician comportamientos específicos. Tales impulsos al actuar es provocada por estímulos externos, que se generan en el entorno, o produce de manera interna el proceso mental de las personas. Para estos aspectos lo motivos se encuentran vinculados con los sistemas de las cogniciones de las personas y del entorno en el que se encuentran. Los sistemas cognitivos de los individuos incluyen el valor personal y se encuentra de manera profunda incentivada con los entornos físicos y sociales, las estructuras fisiológicas, el proceso fisiológico y la necesidad y experiencia anterior. En suma, la totalidad de las acciones de las personas se encuentran encaminadas por las cogniciones que sienten, piensan y creen. (Campos & Díaz, 2003)

#### **2.2.2.1. Los incentivos y la motivación**

El incentivo es un estímulo adicional que ayuda a la sensación de inspiración, el refuerzo de las motivaciones y encaminar a las metas. Los incentivos son como leños secos que se colocan en las fogatas. Las motivaciones se sitúan en los individuos, pero pueden que no sean suficientes para que las metas se alcancen de manera oportuna o para que sea almacenado de manera plena. Un atleta nos menciona que todo atleta debe de tener estímulos que hagan recordar las metas, el beneficio de los triunfos, y que se haga posible sentir disparos adicionales de adrenalina. Ese sujeto tiene como estímulos el pensamiento de su hija. Las personas requerimos de incentivos que ayudan

a estimular las motivaciones durante todo el recorrido de nuestras metas. El estímulo ayuda a oxigenar y renovar el ánimo cuando uno lo requiere. (Perret, 2016)

#### **2.2.2.2. Tipos de motivación.**

##### **Motivación intrínseca:**

Las motivaciones intrínsecas inician dentro de la propia persona, establece alguna necesidad psicológica que ayuda a dar impulso a la realización de un objetivo determinado, lo que produce que los actos se efectúen de manera placentera que resulta de los intereses que contrasta con las ejecuciones. Ello hace que las personas puedan realizar la búsqueda de las novedades y los desafíos, al realizar el ejercicio de su propia capacidad a la exploración y el aprendizaje.. (Ryan & Deci, 2000; Barberá, 2002).

En cuanto a la necesidad psicológica, las motivaciones intrínsecas están basadas de manera específica en las autodeterminaciones, efectividades y curiosidades, mismos que es responsable de las iniciaciones, persistencias y reenganches de las conductas. La conducta que es motivada de manera intrínseca ayuda a los individuos a la búsqueda de alguna novedad y se enfrenta al reto, con la finalidad de lograr la satisfacción de la necesidad psicológica. Esto ayuda a las personas a la superación de los obstáculos del ambiente y se adapte a este (Soriano, 2001). Tales personajes que se mencionan comparten la idea de que las motivaciones intrínsecas se encuentran marcadas por la necesidad psicológica

de las mismas personas y que son esenciales para encaminar a sus metas y alcanzarlas.

### **Motivación extrínseca**

Las motivaciones extrínsecas provienen del incentivo y consecuencia del ambiente. Es lo que resulta de la parte externa de las personas y orienta a las ejecuciones de las tareas. Puede ser un alimento, atenciones, trofeo, premio, reconocimientos y demás. Que inician de la consecuencia propia de las actividades. La totalidad depende de lo exterior, ya sean otros individuos o el entorno, hacen que se alcancen los objetivos propuestos (Reeve, 2010; Anaya-Durand y Anaya-Huertas, 2010; Soriano, 2001).

La manera de ver la conducta se basa en lo importante que resultan las motivaciones extrínsecas.

(Santrock, 2002). Las motivaciones incluyen un incentivo externo, como el ser recompensado o castigado. De modo distinto, la manera de ver lo humanitario y cognitivo se basa en lo importante que es alcanzar las metas. Las motivaciones intrínsecas están fundadas en el factor interno, como las autodeterminaciones, las curiosidades, los desafíos y los esfuerzos.

En cuanto a las dos clases de motivaciones, podemos ver que para algunos individuos su aplicación es en el estudio, ya que quieren ocupar los primeros lugares en las calificaciones o para que lo desaprobien sus padres; ello implica que se sienten motivados de manera intrínseca. Mientras que el otro grupo se

encuentra motivado de modo interno a la obtención de alcanzar los mejores desempeños académicos.

### **2.3. Definición de términos básicos**

#### **Aprendizaje:**

Los aprendizajes son los procesos mediante los cuales se cambia y forman la habilidad, destreza, conocimiento, conducta y valor.

#### **Entornos virtuales de aprendizaje:**

Son plataformas educativas que se sitúan en el internet, son una serie de elementos informáticos que hacen posible que se pueda interactuar de modo didáctico haciendo que los estudiantes lleven a efectuar sus actividades de educación tal como la conversación, lectura, documentación, resolución de ejercicios, formulación de preguntas para los profesores, el trabajo en equipo, entre otras.

#### **Gamificaciones:**

Se trata de un mecanismo para los aprendizajes que trasladan las mecánicas del juego al entorno de la educación pretendiendo la consecución de la mejora en el resultado: es de utilidad para la absorción de los saberes, encaminadas a la mejoría de las habilidades para que recompensen la acción concreta.

**Kahoot:**

Plataforma de mucha utilidad para el personal docente y el alumnado encaminada al aprendizaje y el repaso de modo entretenido, de manera competitiva. El modo común es a través de la encuesta, pese a que existen espacios para las discusiones y debates.

**Recursos didácticos interactivos:**

Es una metodología para las enseñanzas-aprendizajes, que integran al contenido curricular con la metodología innovadora por medio de los aparatos tecnológicos.

**Conocimiento tecnológico (TK)**

Capacidad que hace posible la conexión de la tecnología con los equipos tecnológicos y la web, alcanzando la utilización de los aplicativos y aparatos tecnológicos para la creación de actividades deseadas.

**Aspecto Motivacional**

La plataforma kahoot ayuda al alumnado a estar motivados por el aprendizaje y al tanto de los temas matemáticos, teniendo participación activa, incentivando a la construcción de sus propios conocimientos y mediante el desarrollo de los intereses por los cursos. También se usan los entornos virtuales y el alumno puede manejar con modos productivos la herramienta digital.

## **CAPITULO III: METODOLOGIA**

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

La clase de estudio establecido es el básico, seguidamente a la incorporación y la estructuración de pruebas con relación a la investigación. El empleo de los saberes y productos del estudio de un modo severo, causado y estructurado de poder contar con los conocimientos acerca de la verdad (Murillo, 2008, p.48)

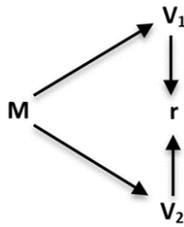
### **3.2. Nivel de la investigación**

La tesis presentada estará en base al nivel correlacional.

En definición de Hernández y Baptista 2010, se centran en observar el fenómeno y de la manera que se entrafia en su entorno para posteriormente ser analizado. Se centra en los enfoques teóricos, variables, que ya aconteció u ocurrió sin que intervengan los indagadores (p.149).

### **3.3. Diseño de la investigación**

Con respecto al diseño para esta tesis tiende a ser no experimental- descriptivo correlacional; Acorde a Hernández, et al (2010) el estudio no experimental se trata el análisis fijo de la anomalía y de la manera en la que se comporta en su entorno, y luego ser estudiada. De igual forma menciona que el estudio transversal, por lo que se recopila la información en un solo momento con la finalidad de poder realizar la descripción y examinación de las repercusiones y correspondencias de momentos determinados (p.151)



Dónde:

M : Muestra.

V1 : Plataforma kahoot

V2 : Motivacion

R : Correlación

### Enfoque

La tesis conlleva al enfoque cuantitativo a causa de que está siendo efectuada la búsqueda de poder comprobar la hipótesis con los datos recabados, por medio de una medición cuantitativa y la examinación estadística que define la pauta de conductas y las comprobaciones del concepto. presenta un orden severo, inclusive cuando es posible la realización de redefiniciones en algún proceso, empieza en base a una concepción de la idea que se va acotando, posteriormente de ser delimitado, se deriva el objetivo y la pregunta del estudio, se revisan las literaturas y se construyen los marcos o las perspectivas teóricas. De la pregunta se establece la hipótesis y se determina la variable; se realizan los planes para diseñar el estudio; se efectúa el medir las variables acorde a los contextos determinados; se realiza en examinación a lo medido numéricamente mediante el uso del método estadístico, y se sacan un conjunto de deducciones en base a la hipótesis. (Sampieri, 2014)

### **3.4. Población y muestra de estudio**

#### **3.4.1. Población**

La población acorde este estudio ha de ser finito, a causa de que se encuentra fundado en un universo equivalente de la totalidad de estudiantes de la carrera profesional de educación.

CITA: la población es un conglomerado de una cohorte de situaciones que están acorde a una serie de determinaciones (Selltiz et al., 1980).

Se refiere a la cohorte de elementos situados en interrelacionados en la demarcación que se investiga, donde cada elemento de manera presenta el mismo carácter de investigación y sitio de los datos. Hernández Sampieri. Metodología de la Investigación. (Pág.65).

#### **3.4.2. Muestra**

Ha de ser mediante el muestreo no probabilística e intencional

La muestra probabilística posee diferentes beneficios, uno de los principales es que es factible realizar la medición del tamaño del error para la predicción, inclusive es la principal finalidad en lo desafíos de las muestras probabilísticas la reducción al mínimo de tal error, a ello se le denomina error estándar (Kish, 1995).

Para la muestra se considera un total de 40 estudiantes.

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

#### **3.5.1. Técnicas de recolección de datos**

##### **a) Técnica:**

La técnica a ser utilizada es el formulario de Google, por medio de esta ha de ser posible el recopilar la información

CITA: en referencia a lo establecido por Vidal Díaz de Rada (2001) la técnica de la encuesta tiene la funcionalidad de servir para la búsqueda de manera sistemática la información en los sujetos de estudio y quien investiga realiza la secuencia de preguntas con la intención de obtener el dato requerido que se necesitara de manera posterior. (Mayntz ed.al.,197;133). La encuesta de trata de aquellas en las que se hacen las mismas preguntas dentro de un mismo orden y es circunstancias similares (Introducción: clarificación conceptual y terminología, p.13)

##### **b) Instrumento:**

El instrumento a ser utilizado serán los cuestionarios, mismos que estarán diseñados por 20 incógnitas, elaborados en base a cada indicador de cada variable.

Tales cuestionarios estarán correctamente validadas por medio de la opinión de expertos profesionales en la materia determinada, este instrumento tendrá su aplicación de manera asincrónica vía web mediante el la utilización de los formularios de Google.

### **3.6. Tratamiento de los datos**

En este epígrafe se procede con describir el proceso para el análisis de los datos.

#### **Procedimientos**

- a) En primer lugar se realizará la búsqueda de aprobar las herramientas, de esta manera la aplicación de estas será posible en la casa de estudios universitarios.
- b) Después de obtener el permiso requerido, se continuara con aplicar el instrumento a través del formulario de Google que será creado a través del aplicativo de Google meet.
- c) seguidamente, referente al desarrollo de los datos se hará uso del sistema estadístico SPSS v. 22.
- d) Se realizará la estimación del coeficiente para el  $\alpha$  de cronbach con el afán de establecer la providencia para la utilidad del instrumento
- e) Se continuará con el cálculo de las tablas de frecuencias y figuras de manera correspondiente a la variable y su dimensión.
- f) Se realizará el cálculo de la prueba de Shapito wilk con respecto a lo que se solicita.
- g) Luego se procederá con calcular el grado de relación para las variables y sus dimensiones.
- h) Se hará las interpretaciones correspondientes a los resultados obtenidos y se efectuará la prueba de hipótesis en fin de redactar el informe.
- i) Al final, se realizaran las discusiones, conclusiones y recomendaciones sobre los resultados obtenido.



**Tabla 1:** Resumen del procesamiento de casos de la variable plataforma kahoot

		N	%
Casos	Válido	60	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	60	100,0

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

**TABLA 2:** ESTADÍSTICAS DE FIABILIDAD DE LA VARIABLE PLATAFORMA KAHOOT

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.804	15

Para la tabla 2, podemos contemplar que se tiene un valor para el coeficiente que equivale a 0.804, lo cual establece que al ser una cifra elevada refiere que se tiene un alto grado de confiabilidad al ser aplicados los instrumentos, considerando un límite máximo para el puntaje que equivale a 1, en tal sentido tenemos un coeficiente numérico que demuestra tener una validez científica.

**TABLA 3:** Resumen del procesamiento de casos de la variable motivación.

		N	%
Casos	Válido	60	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	60	100,0

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

**TABLA 4:** Instrumento de la variable motivación.

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.850	15

Para la tabla 4, podemos contemplar que se tiene un valor para el coeficiente que equivale a 0.850, lo cual establece que al ser una cifra elevada refiere que se tiene un alto grado de confiabilidad al ser aplicados los instrumentos, considerando un límite máximo para el puntaje que equivale a 1, en tal sentido tenemos un coeficiente numérico que demuestra tener una validez científica.

#### **TÉCNICA DE OPINIÓN DE EXPERTOS.**

Se utilizó a los juicios de los profesionales, es imprescindible hacer realce que estos instrumentos fueron probados y adecuados para el personal a quienes van a ser aplicados. Tales puntajes se pueden visualizar en el cuadro que se demuestra a continuación:

**TABLA 5: OPINIÓN DE EXPERTOS**

<b>Categorías</b>	<b>Juez 1</b>	<b>Juez 2</b>	<b>Juez 3</b>	<b>Total</b>
<b>Claridad</b>	Muy Bueno	Muy Bueno	Muy Bueno	Muy Bueno
<b>Objetividad</b>	Muy Bueno	Muy Bueno	Muy Bueno	Muy Bueno
<b>Actualidad</b>	Muy Bueno	Muy Bueno	Muy Bueno	Muy Bueno
<b>Organización</b>	Muy Bueno	Muy Bueno	Muy Bueno	Muy Bueno
<b>Suficiencia</b>	Muy Bueno	Muy Bueno	Muy Bueno	Muy Bueno
<b>Intencionalidad</b>	Muy Bueno	Muy Bueno	Muy Bueno	Muy Bueno
<b>Consistencia</b>	Muy Bueno	Muy Bueno	Muy Bueno	Muy Bueno
<b>Coherencia</b>	Muy Bueno	Muy Bueno	Muy Bueno	Muy Bueno
<b>Metodología</b>	Muy Bueno	Muy Bueno	Muy Bueno	Muy Bueno
<b>Estadístico de resumen</b>				<b>MUY BUENO</b>

Fuente: Elaboración propia.

Leyenda:

Juez 1: Dr. Guido Raúl Larico Uchamaco

Juez 2: Mg. Jhemy Quispe Aquisé

Juez 3: Mgt. Kharla Madelín Pilco Arraya

Se vuelve necesaria la mención de que estas calificaciones respaldan y ratifican que los instrumentos son válidos y fiables, debido a que se hicieron pruebas piloto para poder ser adecuada.

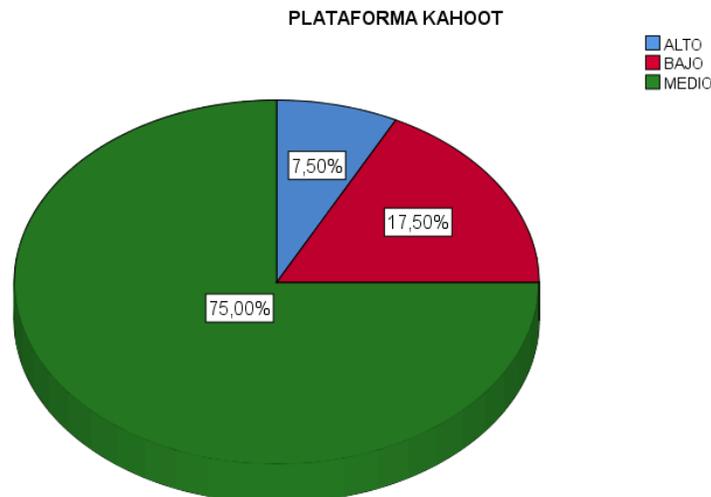
#### 4.1. Resultados para la variable plataforma kahoot y sus dimensiones.

**Tabla 6: Tabla de frecuencia de la variable Plataforma kahoot**

PLATAFORMA KAHOOT					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	ALTO	3	7,5	7,5	7,5
	BAJO	7	17,5	17,5	25,0
	MEDIO	30	75,0	75,0	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Fuente: SPSS v22

**Figura 1: Variable Plataforma kahoot**



#### **INTERPRETACIÓN:**

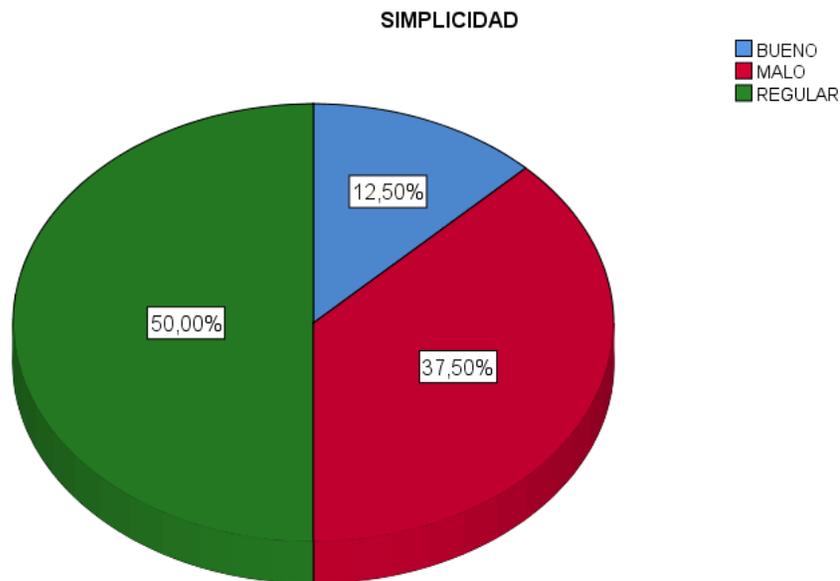
De acuerdo a la tabla 6 y figura 1, se encontró que el 75.00% de los que desarrollaron los instrumentos indican que están en nivel medio, por otro lado un 17.50% de ellos están ubicados en una categoría de bajo, por ultimo 7.50% establece encontrarse en la categoría de alto.

**Tabla 7: Tabla de frecuencia de la dimensión SIMPLICIDAD**

		SIMPLICIDAD			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	BUENO	5	12,5	12,5	12,5
	MALO	15	37,5	37,5	50,0
	REGULAR	20	50,0	50,0	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Fuente: SPSS v22

**FIGURA 2: DIMENSIÓN SIMPLICIDAD**



**INTERPRETACIÓN:**

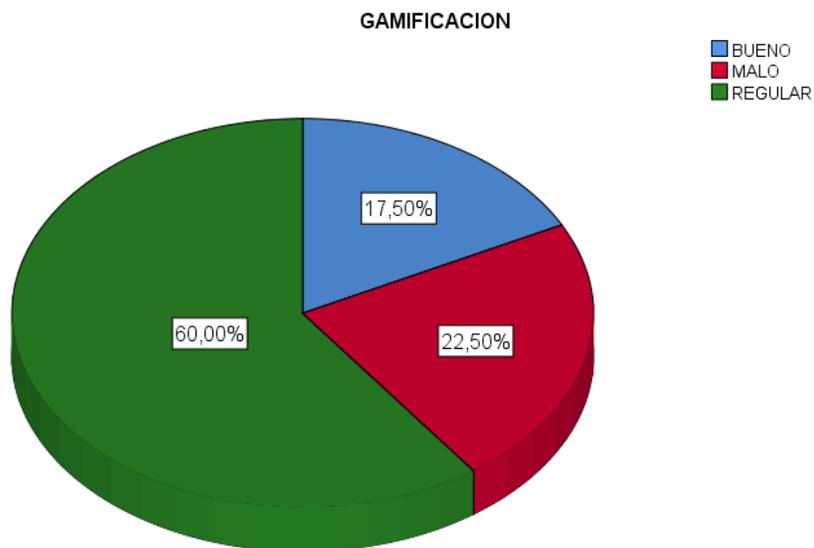
De acuerdo a la tabla 7 y figura 2, se encontró que 50.00% de los que desarrollaron el cuestionario se encuentran en un nivel de regular, por otro lado, un 37.50% de ellos están ubicados dentro de la categoría de malo, por ultimo 12.50% establece encontrarse en la categoría de bueno.

**Tabla 8: Tabla de frecuencia de la dimensión GAMIFICACION**

		<b>GAMIFICACIÓN</b>			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	BUENO	7	17,5	17,5	17,5
	MALO	9	22,5	22,5	40,0
	REGULAR	24	60,0	60,0	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Fuente: SPSS v22

**FIGURA 3: DIMENSIÓN GAMIFICACION**



**INTERPRETACIÓN:**

De acuerdo a la tabla 8 y figura 3, se encontró que 60.00% de los que desarrollaron el cuestionario están en una categoría de regular, por otro lado, un 22.50% de están ubicados en la categoría de malo, por ultimo 17.50% establece encontrarse dentro del rango de bueno.

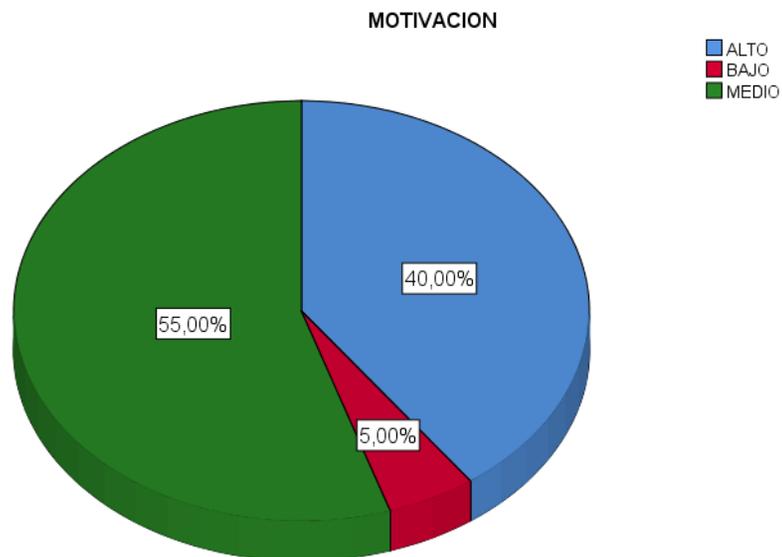
## 4.2. Resultados para la variable motivación

Tabla 9: Tabla de frecuencia de la variable motivación

MOTIVACION					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	ALTO	16	40,0	40,0	40,0
	BAJO	2	5,0	5,0	45,0
	MEDIO	22	55,0	55,0	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Fuente: SPSS v 25

FIGURA 4: VARIABLE MOTIVACION



### INTERPRETACIÓN

De acuerdo a la tabla 9 y figura 4, se encontró que el 55.00% de los que desarrollaron el instrumento están en una categoría de medio, por otro lado, un 40.00% de ellos están ubicados dentro de la categoría de alto, por ultimo 5.00% establece encontrarse dentro del rango de bajo.

**Tabla 10: Tabla de frecuencia de la dimensión MOTIVACION EXTRINSECA**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	BUENO	9	22,5	22,5	22,5
	MALO	4	10,0	10,0	32,5
	REGULAR	27	67,5	67,5	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Fuente: SPSS v22

**FIGURA 5: DIMENSIÓN MOTIVACION EXTRINSECA**



**INTERPRETACIÓN:**

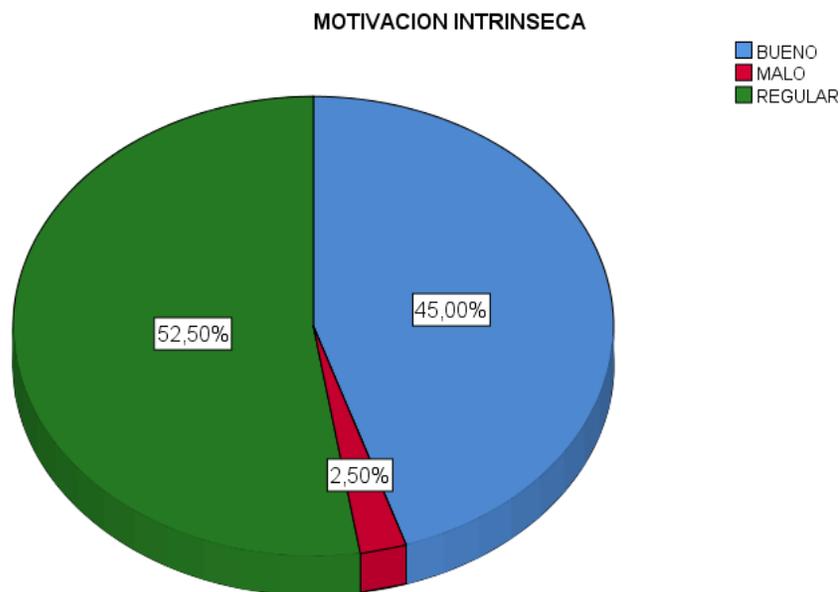
De acuerdo a la tabla 10 y figura 5, se encontró que 67.50% de los que desarrollaron los instrumentos están ubicado en la categoría de regular, por otro lado, un 22.50% de ellos están ubicados dentro del rango de bueno, y el 10.00% establece encontrarse dentro del rango de malo.

**Tabla 11: Tabla de frecuencia de la dimensión MOTIVACION INTRINSECA**

		MOTIVACION INTRINSECA			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	BUENO	18	45,0	45,0	45,0
	MALO	1	2,5	2,5	47,5
	REGULAR	21	52,5	52,5	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Fuente: SPSS v22

**FIGURA 6: DIMENSIÓN MOTIVACION INTRINSECA**



**INTERPRETACIÓN:**

De acuerdo a la tabla 11 y figura 6, se encontró que 52.50% de los que desarrollaron el cuestionario de regular, por otro lado, un 45.00% de ellos están

ubicados dentro del rango de bueno, por ultimo 2.50% establece encontrarse dentro del rango de malo.

### 4.3. Resultados descriptivos

**Tabla 12: Estadísticos descriptivos para la variable plataforma kahoot y sus dimensiones.**

Estadísticos descriptivos						
	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. Desviación	Varianza
PLATAFORMA KAHOOT	40	22	39	29,78	3,655	13,358
SIMPLICIDAD	40	10	20	14,18	2,707	7,328
GAMIFICACIÓN	40	11	21	15,60	2,426	5,887
N válido (por lista)	40					

Fuente: SPSS v 25

### ANÁLISIS:

De acuerdo a la tabla N° 12, hallamos que para la plataforma kahoot presenta la media determinada con un puntaje de 29.78, mismo que se encuentra dentro del rango de medio, con una desviación típica equivalente a un puntaje de 3.655, obteniendo como valor base al puntaje y valor tope al puntaje de 39. Para la dimensión simplicidad presenta la media determinada con un puntaje de 14.18, lo cual se encuentra dentro del rango regular, con una desviación típica equivalente a un puntaje de 2.707, obteniendo como valor base al puntaje de 10 y 12 y valor tope al puntaje de 20. Por ultimo para la dimensión gamificacion presenta la media determinada con un puntaje de 15.60 el que determina encontrarse dentro del rango de regular, con una desviación típica equivalente a

un puntaje de 2.426, obteniendo como valor base al puntaje de 11 y valor tope al puntaje de 21.

**Tabla 13: Estadísticos descriptivos para la variable MOTIVACION y sus dimensiones**

Estadísticos descriptivos						
	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. Desviación	Varianza
MOTIVACIÓN	40	26	41	33,55	3,700	13,690
MOTIVACIÓN EXTRÍNSECA	40	12	22	16,30	2,503	6,267
MOTIVACION INTRÍNSECA	40	12	22	17,25	2,204	4,859
N válido (por lista)	40					

Fuente: SPSS v 20

### ANÁLISIS:

De acuerdo a la tabla N° 13, hallamos que para la motivación presenta la media determinada con un puntaje de 33.55, el mismo que se encuentra dentro del rango de medio, con una desviación típica equivalente a un puntaje de 3.700, teniendo como valor base al puntaje de 26 y valor tope al puntaje de 41. Para la dimensión motivación extrínseca presenta la media determinada con un puntaje de 16.30, lo cual se encuentra en un nivel regular, desviación estándar de 2.503, mínimo 12 puntos y máximo de 22 puntos. La dimensión motivación intrínseca tiene una media de 17.25, lo cual se encuentra dentro del rango de regular, con una desviación típica equivalente a un puntaje de 2.204, obteniendo como valor base al puntaje de 12 y valor tope al puntaje de 22.

#### 4.4. Pruebas de hipótesis.

##### 4.4.1. Prueba de Hipótesis General.

En este numeral comprobaremos la hipótesis: “Existe relación entre la plataforma kahoot y la motivación en tiempos de pandemia en los estudiantes de la carrera profesional de educación de la UNAMAD, provincia de tambopata, región de madre de dios, 2021.”.

Para ello acudimos a la estadística inferencial y al software SPSS. v. 25, adquiriendo para el análisis de la correlación entre estas dos variables los resultados que se muestran en los cuadros siguientes:

**Tabla 14: Correlación entre las variables plataforma kahoot y la motivación.**

		Correlaciones	
		PLATAFORMA KAHOOT	MOTIVACIÓN
PLATAFORMA KAHOOT	Correlación de Pearson	1	,869
	Sig. (bilateral)		,000
	N	40	40
MOTIVACIÓN	Correlación de Pearson	,869	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	40	40

Fuente. SPSS v 25

#### a) Hipótesis Estadísticas:

$$H_0: \rho = 0$$

No existe relación entre la plataforma kahoot y la motivación en tiempos de pandemia en los estudiantes de la carrera profesional de educación de la UNAMAD, provincia de tambopata, región de madre de dios, 2021.

$$H_0: \rho \neq 0$$

Existe relación entre la plataforma kahoot y la motivación en tiempos de pandemia en los estudiantes de la carrera profesional de educación de la UNAMAD, provincia de tambopata, región de madre de dios, 2021..

**b) Nivel de significación:**

$$\alpha = 0,05.$$

**c) Estadístico de prueba**

Correlación de pearson

**d) Estimación del p-valor.**

$$P\text{-valor} = 0,000 = 0,00\%$$

**e) Toma de Decisión:**

Dado que el p-valor = 0,000 se encuentra por debajo del grado de significación (0.05), corresponde rechazar la  $H_0$  y aceptar a la  $H_1$ : mismo que establece que Existe relación entre la plataforma kahoot y la motivación en tiempos de pandemia en los estudiantes de la carrera profesional de educación de la UNAMAD, provincia de tambopata, región de madre de dios, 2021. Siendo su coeficiente de correlación de Pearson de 0.869.

#### 4.4.2. Prueba de Hipótesis específicas

**Tabla 15: Correlación entre la plataforma kahoot y la motivación extrínseca .**

		PLATAFORMA KAHOOT	MOTIVACIÓN EXTRÍNSECA
PLATAFORMA KAHOOT	Correlación de Pearson	1	,830
	Sig. (bilateral)		,000
	N	40	40
MOTIVACIÓN EXTRÍNSECA	Correlación de Pearson	,830	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	40	40

Fuente. SPSS v 25

##### a) Hipótesis Estadísticas:

$$H_0: \rho = 0$$

No existe relación entre la plataforma kahoot y la motivación extrínseca en tiempos de pandemia en los estudiantes de la carrera profesional de educación de la UNAMAD, provincia de tambopata, región de madre de dios, 2021.

$$H_0: \rho \neq 0$$

Existe relación entre la plataforma kahoot y la motivación extrínseca en tiempos de pandemia en los estudiantes de la carrera profesional de

educación de la UNAMAD, provincia de tambopata, región de madre de dios, 2021

**b) Nivel de significación:**

$\alpha = 0,05$ .

**c) Estadístico de prueba**

Correlación de pearson

**d) Estimación del p-valor.**

P-valor = 0,000 = 0,00%

**e) Toma de Decisión:**

Dado que el p-valor = 0,000 se encuentra por debajo del grado de significación (0.05), corresponde rechazar la  $H_0$  y aceptar a la  $H_1$ : mismo que establece que Existe relación entre la plataforma kahoot y la motivación extrínseca en tiempos de pandemia en los estudiantes de la carrera profesional de educación de la UNAMAD, provincia de tambopata, región de madre de dios, 2021. Siendo su coeficiente de correlación de pearson de 0.830.

**Tabla 16: Correlación entre la plataforma kahoot y la motivación intrínseca**

### Correlaciones

		PLATAFORMA KAHOOT	MOTIVACION INTRÍNSECA
PLATAFORMA KAHOOT	Correlación de Pearson	1	,880
	Sig. (bilateral)		,000
	N	40	40
MOTIVACION INTRÍNSECA	Correlación de Pearson	,880	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	40	40

Fuente. SPSS v 25

#### a) Hipótesis Estadísticas:

$$H_0: \rho = 0$$

No existe relación entre la plataforma kahoot y la motivación intrínseca en tiempos de pandemia en los estudiantes de la carrera profesional de educación de la UNAMAD, provincia de tambopata, región de madre de dios, 2021.

$$H_0: \rho \neq 0$$

Existe relación entre la plataforma kahoot y la motivación intrínseca en tiempos de pandemia en los estudiantes de la carrera profesional de educación de la UNAMAD, provincia de tambopata, región de madre de dios, 2021.

#### b) Nivel de significación:

$\alpha = 0,05$ .

**c) Estadístico de prueba.**

Correlación de pearson

**d) Estimación del p-valor.**

P-valor = 0,000 = 0,00%

**e) Toma de Decisión:**

Dado que el p-valor = 0,000 se encuentra por debajo del grado de significación (0.05), corresponde rechazar la  $H_0$  y aceptar a la  $H_1$ : mismo que establece que Existe relación entre la plataforma kahoot y la motivación intrínseca en tiempos de pandemia en los estudiantes de la carrera profesional de educación de la UNAMAD, provincia de tambopata, región de madre de dios, 2021. Siendo su coeficiente de correlación de Pearson de 0.880.

## **CAPITULO V: DISCUSIÓN**

El objetivo original que guarda este estudio es determinar la relación que existe entre LA PLATAFORMA KAHOOT Y LA MOTIVACIÓN EN TIEMPOS DE PANDEMIA EN LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACION DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZONICA DE MADRE DE DIOS, PROVINCIA DE TAMBOPATA, REGIÓN DE MADRE DE DIOS, 2021.

Se pudo encontrar un valor para la asociación de la plataforma kahoot y la motivación valorado en 0.869, el cual tiene una asociación positiva, con una confianza de 0.95, entonces de proceder con el rechazo de la  $H_0$  y se aceptan la  $H_a$ , se asemeja con (HUAMAN, 2021), en su trabajo denominada el aplicativo kahoot repercute para las motivaciones de las evaluaciones en el alumnado del 4to año de nivel primario del colegio Nueva Juventud de Santa Rita de Sigwas-Arequipa, 2020.

Se pudo encontrar un valor para la correlación de la plataforma kahoot y dimensión motivación extrínseca valorado en 0.830 el cual tiene una asociación positiva, con una confianza de 0.95, entonces de proceder con el rechazo de la  $H_0$  y se aceptan la  $H_a$ , se asemeja con (VILLA, 2020), en su trabajo denominado, motivaciones para el aplicativo kahoot y la actitud orientada a la matemática en el alumnado de Ingeniería del 2do semestre de una casa de estudios superiores de Lima.

Se pudo encontrar un valor para la asociación de la plataforma kahoot y la dimensión motivación intrínseca de las matemáticas valorado en 0.880, el cual tiene una asociación positiva, con una confianza de 0.95, entonces de proceder con el rechazo de la  $H_0$  y se aceptan la  $H_a$ , se asemeja con (CORDOVA & PEREZ, 2020), en su trabajo denominado utilización del aplicativo kahoot en el alumnado del segundo grado del nivel secundario del colegio Los Educadores del distrito de San Luis.

## CONCLUSIONES

- Se pudo comprobar una asociación entre la plataforma kahoot y la motivación que logra alcanzar un valor de 0.869 con el grado de confiabilidad equivalente a 0.95, también que para la variable plataforma kahoot equivale a un puntaje de 29.78 mismo que refiere a situarse dentro de un rango de a veces y la media de la variable motivación es 33.55 mismo que refiere a situarse dentro de un rango de casi medio.
- Se pudo comprobar una asociación entre la plataforma kahoot y dimensión motivación extrínseca que logra alcanzar un valor de 0.830, con el grado de confiabilidad equivalente a 0.95, también que para la dimensión motivación extrínseca que alcanza a un puntaje de 16.30 mismo que refiere a situarse dentro de un rango de regular.
- Se pudo comprobar una asociación entre la plataforma kahoot y la dimensión motivación intrínseca que logra alcanzar un valor de 0.880, con el grado de confiabilidad equivalente a 0.95, también que para la dimensión motivación intrínseca que alcanza a un puntaje de 17.25 mismo que refiere a situarse dentro de un rango de regular.

## **RECOMENDACIONES**

### **Primero**

Se sugiere utilizar la plataforma kahoot para las sesiones de clases, debido a que sirven para la activación de conocimientos preliminares, para practicar su estructura o para realizar las evaluaciones de las clases.

### **Segundo**

Es de recomendación para la totalidad de profesores preparar su sesión con la plataforma kahoot acorde a los formatos y acorde al nivel de los estudiantes, de tal modo que mejoren para prepararse a aprobar con calificaciones altas.

### **Tercero**

Es de recomendación incentivar al alumnado a utilizar las distintas aplicaciones remotas para practicar en clases y en sus hogares, o desde donde se encuentren.

## Bibliografía

- ÁLVAREZ, C. G. (ABRIL de 2019). RELACION ENTRE LAS ACTITUDES Y LA MOTIVACION HACIA KAHOOT Y EL RENDIMIENTO ACADEMICO DE ESTUDIANTES DE PREGRADO DE UNA UNIVERSIDAD PRIVADA DE LIMA. LIMA, PERU.
- CORDOVA, M. K., & PEREZ, B. R. (2020). USO DEL PROGRAMA KAHOOT EN ESTUDIANTES DE 2° DE SECUNDARIA EN LA INSTITUCION EDUCATIVA LOS EDUCADORES DEL DISTRITO DE SAN LUIS. LIMA, PERU.
- HUAMAN, T. H. (2021). LA PLATAFORMA KAHOOT INFLUYE EN LA MOTIVACION DURANTE LA EVALUACION EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA NUEVA JUVENTUD DE SANTA RITA DE SIGUAS - AREQUIPA, 2020. AREQUIPA, PERU.
- MARTINEZ, N. G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. ESPAÑA.
- PARRA, T., MOLINA, J., & CASANOVA, P. G. (2018). LA APLICACION KAHOOT PARA MOTIVAR LA PARTICIPACION ACTIVA EN EL AULA. ESPAÑA.
- ROJAS, V. J., ALVAREZ, Z. A., & BRACERO, H. D. (2021). USO DE KAHOOT COMO ELEMENTO MOTIVADOR EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE . QUITO, ECUADOR.
- SILVA, A. J. (SEPTIEMBRE de 2020). USO DE LA PLATAFORMA KAHOOT COMO RECURSO DIDACTICO DE LOS DOCENTES DE BASICA SUPERIOR EN EL PROCESO DE EVALUACION EN LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR IBEROAMERICANO. SANTO DOMINGO , ECUADOR.

VILLA, L. A. (2020). MOTIVACION HACIA KAHOOT Y ACTITUDES HACIA LAS MATEMATICAS EN ESTUDIANTES DE INGENIERIA DE SEGUNDO CICLO DE UNA UNIVERSIDAD PRIVADA DE LIMA ESTE 2020. LIMA, PERU.

# **ANEXOS**

### Anexo 1: Matriz de consistencia

## TÍTULO: LA PLATAFORMA KAHOOT Y LA MOTIVACIÓN EN TIEMPOS DE PANDEMIA EN LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACION DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZONICA DE MADRE DE DIOS, PROVINCIA DE TAMBOPATA, REGIÓN DE MADRE DE DIOS, 2021.

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables/ dimensiones	Metodología
<p><b>Problema general:</b> PG: ¿Qué relación existe entre la plataforma kahoot y la motivación en tiempos de pandemia en los estudiantes de la carrera profesional de educación de la universidad nacional amazónica de madre de dios, provincia de tambopata, región de madre de dios, 2021?</p> <p><b>problemas específicos</b> PE1: ¿Qué relación existe entre la plataforma kahoot y la motivación extrínseca en tiempos de pandemia en los estudiantes de la carrera profesional de educación de la universidad nacional amazónica de madre de dios, provincia de tambopata, región de madre de dios, 2021?</p> <p>PE2: ¿Qué relación existe entre la plataforma kahoot y la motivación intrínseca en tiempos de pandemia en los estudiantes de la carrera profesional de educación de la universidad nacional amazónica de madre de dios, provincia de tambopata, región de madre de dios, 2021?</p>	<p><b>Objetivo general:</b> OG: Determinar la relación existe entre la plataforma kahoot y la motivación en tiempos de pandemia en los estudiantes de la carrera profesional de educación de la universidad nacional amazónica de madre de dios, provincia de tambopata, región de madre de dios, 2021.</p> <p><b>objetivos específicos</b> OE1: Determinar la qué relación existe entre la plataforma kahoot y la motivación extrínseca en tiempos de pandemia en los estudiantes de la carrera profesional de educación de la universidad nacional amazónica de madre de dios, provincia de tambopata, región de madre de dios, 2021</p> <p>OE2: Determinar la relación existe entre la plataforma kahoot y la motivación intrínseca en tiempos de pandemia en los estudiantes de la carrera profesional de educación de la universidad nacional amazónica de madre de dios, provincia de tambopata, región de madre de dios, 2021</p>	<p><b>Hipótesis general:</b> HG: Existe relación existe entre la la plataforma kahoot y la motivación en tiempos de pandemia en los estudiantes de la carrera profesional de educación de la universidad nacional amazónica de madre de dios, provincia de tambopata, región de madre de dios, 2021.</p> <p><b>hipótesis específicas</b> HE1: Existe relación entre la plataforma kahoot y la motivación extrínseca en tiempos de pandemia en los estudiantes de la carrera profesional de educación de la universidad nacional amazónica de madre de dios, provincia de tambopata, región de madre de dios, 2021.</p> <p>HE2: Existe relación entre la plataforma kahoot y la motivación intrínseca en tiempos de pandemia en los estudiantes de la carrera profesional de educación de la universidad nacional amazónica de madre de dios, provincia de tambopata, región de madre de dios, 2021.</p>	<p><b>Variable de estudio 1: la plataforma kahoot dimensiones</b>            &gt; Simplicidad            &gt; Gamificación</p> <p><b>Variable de estudio 2: motivación dimensiones</b>            &gt; Motivación extrínseca            &gt; Motivación intrínseca</p>	<p><b>Tipo de investigación</b> básica</p> <p><b>diseño de investigación</b> correlacional</p> <p><b>población:</b>            • Estudiantes UNAMAD</p> <p><b>Muestra:</b> Se considerará a los estudiantes UNAMAD. muestra=40</p> <p><b>técnicas e instrumentos de recojo de datos</b>            • cuestionario            • análisis documental</p> <p><b>técnicas de análisis de datos</b> cuadros de frecuencia, diagramas, estadísticos de centralización y dispersión, coeficientes de correlación.</p>

## Anexo 2: Matriz de operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN
<b>VARIABLE I</b> <b>LA PLATAFORMA KAHOOT</b>	Se trata de un sitio web gratuito que se hizo muy popular para los profesores debido a que es fácil de utilizar y tiene la capacidad de determinar dinámicas para los trabajos activos en clase. Mediante esta aplicación se hace posible que se creen encuestas, cuestionarios y discusiones, generando las retroalimentaciones del alumnado en tiempo real. Las preguntas muestran las puntuaciones y los ganadores como si se estaría tratando de una competencia (Rodríguez, 2017)	<b>SIMPLICIDAD</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Simple de usar</li> <li>✓ Fácil de acceder</li> <li>✓ Adaptable</li> </ul>	Siempre=5 Casi Siempre = 4 A veces =3 Casi nunca=2 Nunca = 1
		<b>GAMIFICACION</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Demuestra interés</li> <li>✓ Actividades motivadoras</li> <li>✓ Medallas en kahoot</li> <li>✓ Actividades motivantes</li> </ul>	Siempre=5 Casi Siempre = 4 A veces =3 Casi nunca=2 Nunca = 1
<b>VARIABLE II</b> <b>MOTIVACION</b>	Es el proceso que otorga energías y direcciones a los comportamientos, son relativamente fuertes, intensos, persistentes. La dirección conlleva a que las conductas tengan propósitos, se dirigen o guían hacia los logros de las metas o resultados específicos (Reeve - 2010)	<b>MOTIVACION EXTRINSECA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Estudia mejor en clase virtuales.</li> <li>✓ Se motiva cuando el profesor utiliza herramientas digitales</li> <li>✓ Se motiva por una felicitación.</li> </ul>	Siempre=5 Casi Siempre = 4 A veces =3 Casi nunca=2 Nunca = 1
		<b>MOTIVACION INTRINSECA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ En clases virtuales se siente bien</li> <li>✓ Le gusta superar obstáculos día a día.</li> <li>✓ Le divierte aprender</li> <li>✓ Estudia por sí mismo.</li> </ul>	Siempre=5 Casi Siempre = 4 A veces =3 Casi nunca=2 Nunca = 1

### Anexo 3: Cuestionario 1

#### CUESTIONARIO DE PREGUNTAS PARA MEDIR EL NIVEL LA PLATAFORMA KAHOOT

UNIVERSIDAD	UNAMAD	SEXO	( ) VARON ( ) MUJER							
PROVINCIA REGION	TAMBOPATA MADRE DE DIOS	EDAD	( ) AÑOS							
<p><b>INSTRUCCIONES: Distinguido (a) estudiante (a)</b>  A continuación Usted encontrara un conjunto de afirmaciones sobre Estilos de aprendizaje, a las que deberá responder con la mayor sinceridad y veracidad posible. No existen respuestas correctas o incorrectas. Utilice el tiempo necesario. El instrumento tiene carácter anónimo e individual. Coloque una (X) en el recuadro correspondiente de acuerdo al siguiente enunciado:</p>										
		1	2	3	4	5				
		Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre				
<b>VARIABLE: LA PLATAFORMA KAHOOT</b>						<b>ESCALA DE VALORACION</b>				
<b>N°</b>	<b>DIMENSION 1: SIMPLICIDAD</b>									
01	¿Está de acuerdo con que su profesor utilice la aplicación Kahoot en tus clases remotas para evaluar tus aprendizajes?					1	2	3	4	5
02	¿Te parece sencillo ingresar a las actividades de Kahoot a través del link enviado por tu profesor(a)?					1	2	3	4	5
03	¿Considera que es fácil acceder a las actividades de Kahoot?					1	2	3	4	5
04	¿Te gusta responder las preguntas de Kahoot en competencia con tus compañeros y compañeras?					1	2	3	4	5
05	¿Es didáctico utilizar la plataforma kahoot?					1	2	3	4	5
<b>N°</b>	<b>DIMENSION 2: GAMIFICACION</b>					<b>ESCALA DE VALORACION</b>				
06	¿Cree que las actividades de Kahoot motivarían su aprendizaje?					1	2	3	4	5
07	¿Consideras que son necesario los puntos durante el juego con Kahoot?					1	2	3	4	5
08	¿Te gustaría ganar las medallas de Kahoot?					1	2	3	4	5
09	¿Kahoot ofrece muchas actividades?					1	2	3	4	5
10	¿Consideras que la plataforma kahoot es muy atractiva?					1	2	3	4	5

CUESTIONARIO DE PREGUNTAS PARA MEDIR EL NIVEL DE MOTIVACION					
INSTITUCION EDUCATIVA	UNAMAD	SEXO	( ) VARÓN ( ) MUJER		
PROVINCIA REGION	TAMBOPATA MADRE DE DIOS	EDAD	( ) AÑOS		
<p><b>INSTRUCCIONES:</b> Distinguido (a) estudiante (a)  A continuación, Usted encontrará un conjunto de afirmaciones sobre Estilos de aprendizaje, a las que deberá responder con la mayor sinceridad y veracidad posible. No existen respuestas correctas o incorrectas. Utilice el tiempo necesario. El instrumento tiene carácter anónimo e individual. Coloque una (X) en el recuadro correspondiente de acuerdo al siguiente enunciado:</p>					
	1	2	3	4	5
	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
	<b>VARIABLE: MOTIVACION</b>				<b>ESCALA DE VALORACIÓN</b>
<b>N°</b>	<b>DIMENSIÓN 1: MOTIVACION EXTRINSECA</b>				
01	Estudio más y mejor en clases virtuales cuando me gusta lo que el profesor(a) está explicando				1 2 3 4 5
02	Me animo a estudiar más cuando saco buenas notas en algún examen				1 2 3 4 5
03	Estudio más cuando el profesor(a) utiliza herramientas digitales (Kahoot) para enseñar.				1 2 3 4 5
04	Me esfuerzo más por lograr los premios.				1 2 3 4 5
05	Me gusta los concursos de conocimientos.				
<b>N°</b>	<b>DIMENSIÓN 2: MOTIVACION INTRINSECA</b>				<b>ESCALA DE VALORACIÓN</b>
06	En clases virtuales me siento a gusto y bien.				1 2 3 4 5
07	Estudio e intento sacar buenas notas porque me gusta superar obstáculos y mejorar día a día.				1 2 3 4 5
08	Me siento motivado cuando se utiliza plataformas virtuales				1 2 3 4 5
09	Estudio porque me gusta y me divierte aprender.				1 2 3 4 5
10	Estudio por mí mismo para no cometer errores en la vida.				1 2 3 4 5