



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA**

TESIS

**SATISFACCIÓN EN EL USO DE LA PLATAFORMA LÚDICA KAHOOT EN
ESTUDIANTES DEL ÁREA DE INGLÉS DE NIVEL SECUNDARIA EN LA
I.E.P.C.I.P.S SAN FRANCISCO DE ASÍS, IQUITOS 2021**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA CON ESPECIALIDAD EN
IDIOMAS EXTRANJEROS CON MENCIÓN EN INGLÉS-ALEMÁN**

PRESENTADO POR:

NANCY ELIZABETH REATEGUI MURAYARI

ASESOR:

Lic. WALTER LUIS CHUCOS CALIXTO, Dr.

IQUITOS, PERÚ

2021

ACTA DE SUSTENTACIÓN



FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
SECUNDARIA

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS N°101-CGT-FCEH-UNAP-2021

En Iquitos, en el auditorio de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades a los 25 días del mes de noviembre de 2021 a horas 10.00 a.m., se dio inicio a la sustentación pública de la Tesis titulada: **SATISFACCIÓN EN EL USO DE LA PLATAFORMA LÚDICA KAHOOT EN ESTUDIANTES DEL ÁREA DE INGLÉS DE NIVEL SECUNDARIA EN LA I.E.P.C.I.P.S. SAN FRANCISCO DE ASÍS, IQUITOS 2021**, probado con R.D. N°2071-2021-FCEH-UNAP del 22/11/21, presentado por la bachiller: **NANCY ELIZABETH REATEGUI MURAYARI**, para optar el Título Profesional de **Licenciada en Educación Secundaria con especialidad en Idiomas Extranjeros con mención en Inglés-Alemán**, que otorga la Universidad Nacional de acuerdo a Ley y Estatuto.

El Jurado Calificador y dictaminador designado mediante R.D. N° 1086-2021-FCEH del 29/10/21, está integrado por:

Dr. RUSEL AMERICO PIZANGO PAIMA	Presidente
Mgr. BARRY DEL AGUILA RIOS	Secretario
Mgr. LILA LAZO RAMIREZ	Vocal

Luego de haber escuchado con atención y formulado las preguntas necesarias, las cuales fueron respondidas: satisfactoriamente

El Jurado después de las deliberaciones correspondientes, llegó a las siguientes conclusiones:
La Sustentación Pública y la Tesis han sido aprobadas con la calificación muy buena
Estando la bachiller apta para obtener el Título Profesional de **Licenciada en Educación Secundaria con especialidad en Idiomas Extranjeros con mención en Inglés-Alemán**

Siendo las 12:00 m se dio por terminado el acto de sustentación


Mgr. BARRY DEL AGUILA RIOS
Secretario


Dr. RUSEL AMERICO PIZANGO PAIMA
Presidente


Mgr. LILA LAZO RAMIREZ
Vocal


Dr. WALTER LUIS CHUCOS CALIXTO
Asesor

JURADO Y ASESOR



.....
Lic. RUSEL AMERICO PIZANGO PAIMA, Dr.

Presidente



.....
Lic. BARRY DEL AGUILA RIOS, Mgr.

Secretario



.....
Lic. LILA LAZO RAMIREZ, Mgr.

Vocal

ASESOR



.....
Lic. WALTER LUIS CHUCOS CALIXTO, Dr.

DEDICATORIA

Dedico esta tesis primeramente a mi Dios todopoderoso quien puso su gracia sobre mí y me dio lo que tanto anhelaba en su tiempo perfecto, a mi esposo quien siempre estuvo alentándome a seguir adelante, a mis hijos que fueron y son mi motivación para no rendirme, a mi madre que en vida nunca dejó de creer en mí, a mi padre por desear lo mejor para mí. De igual manera a mis hermanos por estar conmigo en todo momento y por haberme brindado su apoyo incondicional y emocional, los cuales me sirvieron para poder realizar este sueño.

AGRADECIMIENTO

Expreso mi agradecimiento a la directora y administradora de la I.E.P.C.I.P.S San Francisco de Asís, por confiar en mí y haberme permitido realizar esta investigación en sus instalaciones, a todos los estudiantes de secundaria por su entusiasmo en cada clase y por haberme facilitado información en la aplicación del instrumento.

Al asesor Lic. Walter Luis Chucos Calixto, Dr. por su apoyo constante, sus indicaciones, orientaciones y conocimiento brindado durante el proceso de investigación.

ÍNDICE

	Páginas
PORTADA	i
ACTA DE SUSTENTACIÓN	ii
JURADO Y ASESOR	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
ÍNDICE	viii
ÍNDICE DE TABLAS	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	4
1.1. Antecedentes	4
1.2. Bases teóricas	5
1.3. Definición de términos básicos	9
CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES	10
2.1. Formulación de la hipótesis	10
2.2. Variables y su operacionalización	11
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	10
3.1. Tipo y diseño de investigación	14

3.2. Diseño muestral	14
3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	15
3.4. Procesamiento y análisis de los datos	16
3.5. Aspectos éticos	16
CAPÍTULO IV: RESULTADOS	17
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN	32
CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES	34
CAPÍTULO VII: RECOMENDACIONES	35
CAPÍTULO VIII: FUENTES DE INFORMACIÓN	36
ANEXOS	38
1.Matriz de consistencia	39
2.Instrumento de recolección de datos	
3. Informe estadístico de validez y confiabilidad de los instrumentos de recolección de datos.	

ÍNDICE DE TABLAS

	Páginas
Tabla 1. Grado de estudios.	17
Tabla 2. Sexo de los estudiantes.	18
Tabla 3. Satisfacción actitudinal.	19
Tabla 4. Nivel de satisfacción actitudinal en el uso de la plataforma lúdica Kahoot.	22
Tabla 5. Satisfacción conceptual	23
Tabla 6. Nivel de satisfacción conceptual en el uso de la plataforma lúdica Kahoot.	26
Tabla 7. Satisfacción procedimental	27
Tabla 8. Nivel de satisfacción procedimental en el uso de la plataforma lúdica Kahoot.	30
Tabla 9. Nivel de satisfacción en el uso de la plataforma lúdica Kahoot.	31

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Páginas
Gráfico 1. Grado de estudio	17
Gráfico 2. Sexo de lo estudiantes.	18
Gráfico 3. Satisfacción actitudinal en el uso de la plataforma lúdica Kahoot.	21
Gráfico 4. Nivel de satisfacción actitudinal en el uso de la plataforma lúdica Kahoot.	22
Gráfico 5. Satisfacción conceptual en el uso de la plataforma lúdica Kahoot.	25
Gráfico 6. Nivel de satisfacción conceptual en el uso de la plataforma lúdica Kahoot.	26
Gráfico 7. Satisfacción procedimental en el uso de la plataforma lúdica Kahoot.	29
Gráfico 8. Nivel de satisfacción procedimental en el uso de la plataforma lúdica Kahoot.	30
Gráfico 9. Nivel de satisfacción en uso de la plataforma lúdica Kahoot.	31

RESUMEN

El objetivo principal de la investigación ha sido describir el nivel de satisfacción en el uso de la plataforma lúdica Kahoot en estudiantes del área de inglés de nivel secundaria en la I. E. P. C. I. P. S. San Francisco de Asís en la ciudad de Iquitos en el 2021. Como metodología se utilizó el tipo de investigación descriptiva, y el diseño fue de campo, transversal y univariado. Se determinó a la población y muestra del estudio con los estudiantes de secundaria de la mencionada institución siendo 81, de los cuales 46 fueron varones y 35 mujeres. Para la recolección de datos se utilizó la encuesta y como instrumento un cuestionario, el cual fue sometido a juicio de expertos para su validación y confiabilidad. Se concluye con que los estudiantes participantes del área de inglés de nivel secundaria en un 13.6% se encuentran en un nivel de satisfacción indiferente mientras que un 86.4% muestran un nivel de satisfacción alto con el uso de la plataforma lúdica Kahoot.

Palabras clave: Plataforma virtual kahoot, nivel de satisfacción, estudiantes.

ABSTRACT

The main objective of the research has been to describe the level of satisfaction in the use of the Kahoot playful platform in students of the secondary level English area at the IEPCIPS San Francisco de Asís in the city of Iquitos in 2021. The methodology used the type of research was descriptive, and the design was field, cross-sectional and univariate. Descriptive type of research was used as methodology, and the design was field, cross-sectional and univariate. The study population and sample were determined with 81 high school students from the aforementioned institution, of which 46 were male and 35 female. For data collection, the survey was used and a questionnaire was used as an instrument, which was submitted to the judgment of experts for its validation and reliability. It is concluded that 13.6% of the students participating in the English area of secondary level are at an indifferent level of satisfaction while 86.4% show a high level of satisfaction with the use of the Kahoot play platform.

Keywords: Plataforma virtual kahoot, nivel de satisfacción, estudiantes.

INTRODUCCIÓN

El amplio bagaje de conocimientos sobre las tecnologías de información y comunicación en su manejo adecuado y atención a las nuevas aplicaciones y dispositivos que emergen continuamente ha posibilitado que las personas empiecen a adquirir una cultura digitalizada, informatizada en articulación con su desarrollo y avance y en ella se encuentra el sistema educativo, en el cual se plasma todo este desarrollo, conocer los componentes informáticos de éstas, los productos, servicios y procesos que se pueden generar con ellas; la utilización de herramientas de internet en el proceso de enseñanza/aprendizaje y las habilidades para permanecer al día respecto al desarrollo y actualización de estos recursos informáticos.

En la I. E. P. C. I. P. S San Francisco de Asís de carácter privada, ubicada en la ciudad de Iquitos, se tiene estudiantes de nivel secundaria atendiendo su formación vía virtual, dando cumplimiento a la emergencia sanitaria, por el covid 19, y entre las novedades que los docentes del área de inglés han introducido para atender la evaluación formativa y sumativa de acuerdo al Minedu, es el aplicativo Kahoot que es una plataforma digital útil para docentes y discentes porque facilita aprendizajes y sus repasos correspondientes de manera divertida y motivada; funciona como una competencias o concurso por lo que se vuelve más entretenido y atractivo. Kahoot permite la creación de juegos para el aprendizaje, además de motivación y de presentación de nuevos temas, revisar y reforzar contenidos por medio de evaluaciones test o quizzis, por lo que la parte motivacional del estudiante se activa.

Se ha observado que Kahoot tiene el potencial de motivar a los estudiantes, ya que cuanto antes respondan, le son asignados más puntos que pueden ganar si la respuesta es la correcta. Es deseable que cada estudiante tenga su laptop o dispositivo móvil propio, de manera que pueda participar individualmente. Si se hace de forma grupal, cada equipo tendrá el suyo.

Ambos métodos potencian el carácter competitivo, algo que les divierte muchísimo.

La pregunta de evaluación y quién va ganando aparecerá en la pantalla que este en uso y la respuesta se va registrando, cuando termine el tiempo marcado para responder, cada uno verá en su pantalla si ha acertado o no. Esto da oportunidad de establecer un diálogo con ellos/as y así ir comprobando qué han respondido.

Los test, cuestionarios pueden servir para múltiples aspectos formativos tales como: evaluar o rescatar conocimientos previos, presentar nuevos temas, o nuevos contenidos, reforzar contenidos ya trabajados, recoger opiniones o intereses de los estudiantes sobre cualquier asunto, generar debates, plantear tareas, y es versátil porque los estudiantes pueden jugar desde cualquier lugar y en cualquier momento en sus propios dispositivos.

Esta implementación, es necesaria que sea evaluada, y es por eso que se realiza la investigación con el propósito de determinar las características, las dificultades y logros de los estudiantes de los cinco grados de secundaria en lo que respecta al inglés en la institución educativa, de modo que se pueda saber cuan satisfecho se encuentra el estudiante o simplemente no lo está, es posible que este satisfecho solamente en una dimensión y no en las tres dimensiones que plantea el estudio: Actitudinal, conceptual y procedimental con la finalidad de detectar en cuál de ellas se necesita mejorar o reforzar.

Se planteó la siguiente interrogante: ¿Cuál es el nivel de satisfacción en el uso de la plataforma lúdica Kahoot en estudiantes del área de inglés de nivel secundaria en la I. E. P. C. I. P. S. San Francisco de Asís Iquitos 2021?, luego se tuvo como objetivo de la investigación, describir el nivel de satisfacción en el uso de la plataforma lúdica Kahoot en estudiantes del área de inglés de nivel secundaria en la I. E. P. C. I. P. S. San Francisco de Asís Iquitos 2021.

La investigación radica en el grado de satisfacción que muestra el estudiante al aprender inglés por medio de la plataforma Kahoot, se tiene que tener en

cuenta que el inglés se ha convertido en una herramienta de comunicación global y es por ello que la enseñanza y el aprendizaje de este idioma deben ser ejecutados de manera que se logre cumplir las expectativas que se espera en los estudiantes y más aún en esta situación de emergencia sanitaria mediante el uso de herramientas tecnológicas que hace que el aprendizaje sea mucho más completo.

Por eso se justifica investigar si la gamificación en las aulas, y en concreto el recurso web Kahoot puede ser calificado como un recurso TIC mediante el cual el estudiante lo utiliza para mejorar su aprendizaje en lengua extranjera, en este caso inglés, y asimismo facilite el trabajo del docente, además porque se verifica si las teorías que se sostienen en relación al uso de las TICs cumplen con las teorías de aprendizaje vía presencial, que los principios pedagógicos son prácticamente los mismos, de modo que la investigación ha servido para su comprobación respectiva.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

En el 2021, se ha desarrollado una investigación que tuvo como base lograr aprendizajes en los estudiantes mediante actividades divertidas. Estamos en medio de la proliferación de métodos activos y una de ellas que se utiliza mucho en la actualidad es la gamificación; en línea tenemos una gran cantidad de tecnologías digitales que cubren ampliamente esta finalidad. El propósito general del estudio ha sido analizar la aplicación del Kahoot como factor de motivación en el proceso enseñanza-aprendizaje. Como metodología de investigación se utilizó el tipo descriptivo con enfoque empírico-analítico. Durante el periodo de investigación en el periodo 2019-2020, se aplicaron cuestionarios conocidos como quiz con el propósito de fortalecer los aprendizajes obtenidos en cada sesión, estas situaciones se han medido estadísticamente sobre la satisfacción y preferencia de los estudiantes por utilizar Kahoot. Se ha tenido como población a 35 alumnos de una Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática de la Universidad Central del Ecuador. Se ha encontrado hallazgos que muestran que los estudiantes que formaron parte de la investigación estuvieron motivados en los procesos de aprendizajes y en la evaluación debido a que el proceso no les ha provocado ninguna clase de presión. La conclusión principal es que se ha demostrado que la herramienta digital Kahoot motiva los procesos formativos, haciéndolo más dinámico y activo además de elevar la asistencia del estudiante en el aula. (Rojas-Viteri, J., Álvarez-Zurita, A., & Bracero-Huertas, D. 2021)

En el 2020, se tuvo una investigación cuyo objetivo más importante fue la implementación de la herramienta digital Kahoot en los procesos de enseñanza de vocabulario en inglés en la Carrera de Ingeniería Electrónica, para ello se ha tenido en cuenta si esta herramienta es efectiva y la problemática que se presenta en el estudiante al aprender en inglés nuevas palabras. Como metodología se ha adoptado el cuali-cuantitativo, porque los hallazgos se analizaron de modo descriptivo e inferencial. El diseño de la investigación ha sido el cuasiexperimental, con análisis documental teniendo

en cuenta la elaboración de los instrumentos de medición, las pruebas de entrada y salida; el proceso de validación y de confiabilidad de los mencionados instrumentos y el análisis e interpretación de resultados. Como muestra se tuvo a 48 discentes y en el proceso de intervención se realizó en tres momentos: quiz, word order y cloze activity: Los resultados de las pruebas del antes y después de la aplicación del Kahoot se tiene que el promedio del antes fue de 4,30/10 y del Post-test fue 7,45/10. La conclusión es que no existía motivación para aprender inglés por parte de los estudiantes por la monotonía de la enseñanza, sin embargo con la aplicación de la plataforma Kahoot cambia las expectativas para aprender del estudiante, porque hubo un incremento de 3,15 puntos en los logros de aprendizaje de los estudiantes, además de fortalecer la creatividad y el trabajo colaborativo. (Guano, D., Barragán, R., Rodríguez, N. y Terán, A. 2020)

1.2. Bases Teóricas

1.2.1 Satisfacción de uso de Kahoot

Las tecnologías de información y conocimiento, ofrecen cambios en los modelos de enseñanza rutinarias, porque se diferencian de este proceso en porque el docente debe estar más atento y preparado porque estas tecnologías, son muy prácticas, progresan y se utilizan de modos diversos. (Valverde Berrocoso, Garrido Arroyo, & Fernández Sánchez, 2010). Por lo que los maestros/as, tenga que estar en continua preparación y adaptándose a los continuos cambios tecnológicos los cuales cambian además las estrategias y métodos de enseñanza, aprendizaje y de evaluación.

Dentro de la amplia tecnología TIC, surge la plataforma lúdica denominada Kahoot, que es una herramienta digital que se encuentra en el internet siendo su característica principal la gamificación, en este proceso premia a los participantes cuando logran progresar mediante respuestas que le generan puntuación, los cuales al ser bien respondidas los lleva a la cima. Esta herramienta es de fácil uso por lo que no se necesita amplia preparación tecnológica para crear una prueba sobre cualquier situación temática, es decir no hay limitaciones. Es evaluar en forma lúdica y favorece a la evaluación formativa del estudiante, además de realizar procesos de retroalimentación y

de buscar la autonomía de aprendizaje en el estudiante.

Entonces Kahoot utiliza en forma amplia el proceso de gamificación. Según Rivero (2017) gamificación es un juego que se produce mediante mecánicas y dinámicas en el salón de clase y en diferentes lugares. De acuerdo a Fandos Igado & González del Valle (2013), la unión juego y educación tiene antecedentes de estudio, menciona a Huizinga (1972) y Caillois (1986), considerados como los primeros en relacionar el juego y la sociedad. De tal modo que Sánchez y Peris (2015) llevan a cabo actividades en los cuales se demuestra que los juegos son actividades que potencian y facilitan procesos formativos porque propone además de la diversión, motivan a conseguir logros de aprendizajes. (Araújo, 2016; Olmos, 2017; Rochina García & Cruz Corona, 2016).

Es decir, ahora las nuevas herramientas de aprendizaje generalmente se combinan con la tecnología, y en el caso de aprender y enseñar idiomas, permiten que las clases de inglés sean más dinámicas e innovadoras. La herramienta Kahoot específicamente permite que el estudiante consolide su aprendizaje de vocabulario, estructuras, mejore en muchos aspectos en el idioma, pueda reflexionar sobre sus logros y errores, en el aula de inglés porque le favorece el aprendizaje a través del juego (Espeso, 2019).

Las actividades que son factibles de ejecutar en clases son variadas con la finalidad de mantener la atención y enseñar de forma más fácil; sin embargo, este estudio propone tres: Actividades de opción múltiple, actividades de ordenar y actividades de encuesta.

Las actividades de opción múltiple son aquellas que se pueden introducir en una secuencia para completar o como una pregunta para ser contestada; para lo cual también se pueden usar imágenes como guía para identificar palabras que puede ser sobre un tópico específico abordado en clase con anterioridad. Las actividades de ordenar se introducen mediante una secuencia de números, palabras, o dibujos que son ordenados. Para enfatizar el uso de vocabulario, el docente puede presentar un ejercicio donde el estudiante debe ordenar palabras de acuerdo a su categoría; por ejemplo, ocupaciones,

miembros de la familia, etc.

Las actividades de encuesta se dirigen a conocer la opinión de los estudiantes. Una vez terminada la lección o la unidad, el docente puede crear una encuesta de satisfacción donde los estudiantes puedan manifestar sus opiniones en cuanto a las ventajas o quizá desventajas sobre el uso de la plataforma Kahoot dentro del aula de inglés; lo que a la vez permitirá al docente hacer una evaluación y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de inglés con el apoyo de herramientas tecnológicas.

En realidad, se puede aplicar técnicas más efectivas para enseñar el inglés a través del uso de Kahoot. Por ejemplo, close activity, en las que los estudiantes deben llenar espacios en blanco que le sirven para afianzar los conocimientos de vocabulario y repasar lo estudiado. Se puede crear una secuencia y dejar puntos en blanco en los cuales se puedan escribir diversos elementos como verbos en sus diferentes formas, verbos modales o partículas interrogativas, etc.

1.2.2. Dimensiones de la satisfacción del uso de Kahoot

Se presenta las siguientes dimensiones con sus respectivos indicadores:

Dimensión: Actitudinal

- Puedo acceder a Kahoot con facilidad.
- Siento ganas de aprender inglés con el programa
- Las formas, colores y como se presentan las actividades me motivan a aprender inglés
- Siento que Kahoot mejora mi aprendizaje del idioma
- Con juegos entiendo fácilmente el idioma
- Estoy motivado por la posibilidad de ganar en las sesiones de Kahoot
- Siento que con el uso de Kahoot aprendo más rápido
- Creo que mis compañeros se muestran más interesados en aprender inglés con Kahoot

- Mis compañeros están motivados a participar en la clase virtual de inglés
- Me alegra cuando mi profesora presenta nuevos juegos

Dimensión: Conceptual

- Estoy más atento en las clases porque sé que al final de la sesión habrá Kahoot
- Kahoot contribuye a mi aprendizaje de nuevas palabras en inglés
- Me es fácil relacionar el contenido de Kahoot con los temas del curso de inglés
- Puedo controlar mis procesos de aprendizaje del inglés mediante Kahoot
- Kahoot me ayuda a estar mejor preparado para el momento de realizar las pruebas oficiales del curso
- Creo que utilizando el programa kahoot obtengo mejores resultados que en una clase tradicional
- Kahoot me sirve para reconocer mis errores y aciertos en las actividades del área de inglés
- Kahoot forma parte de mi evaluación lo que me acostumbra a dar exámenes a cada rato
- Me ayuda a escoger las oraciones que son correctas en inglés.
- Puedo escribir algunas oraciones en inglés usando figuras que se presentan en Kahoot.

Dimensión: Procedimental

- Usar Kahoot me ayuda a saber mis logros de aprendizaje del inglés inmediatamente
- Estas más atento a las clases porque sabes que al final de la sesión habrá Kahoot
- Gano con regularidad en las competencias de juego en las sesiones de Kahoot
- Considero que Kahoot es una herramienta virtual entretenida
- Kahoot se debería usar en todos los cursos no solamente en inglés

- Utilizo bien el programa Kahoot en las actividades que muestra la profesora
- Me parece didáctico utilizar kahoot para aprender inglés.
- Mi profesora maneja bien y nos enseña el uso de Kahoot.
- El programa Kahoot desarrolla mis habilidades para desenvolverme mejor en los entornos virtuales
- En general, el programa kahoot mejora mi aprendizaje del inglés

1.3 Definición de términos básicos

Actitud

La actitud es un actuar que se constata con el comportamiento de la persona, pudiendo esta conducta convertirse en un hábito lo cual se puede manifestar en algún momento. Esta actitud puede ser valorada como positiva o negativa según el punto de vista de otras personas, además genera el estado anímico de las personas.

Percepción

La percepción es la primera acción que la persona desarrolla en un proceso cognoscitivo, esa información le genera a las personas en un momento dado una valoración a lo observado, además de quedar establecido en los sistemas sensoriales y que permiten a la persona formarse una representación de algo.

Satisfacción

La satisfacción del estudiante se puede definir como el sentimiento o la actitud hacia un producto, el aprendizaje, el uso de Kahoot que brinda el programa o plataforma lúdica. La satisfacción aparece cuando las necesidades o expectativas del estudiante se han cumplido y por tal motivo permanece utilizando con mayores ganas el producto en este caso la plataforma.

Plataforma Kahoot

Es una herramienta digital que ayuda a los docentes y alumnos a desarrollar procesos de formación de manera divertida, motivada por medio de generar y resolver preguntas convirtiéndose en una herramienta de evaluación que ayuda a dar retroalimentación inmediata, además de generar espacios de debate.

CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.1 Formulación de la hipótesis

2.1.1 Hipótesis general

No aplica por ser investigación descriptiva.

2.2. Variable y definición operacional

2.2.1 Variable

Satisfacción del estudiante en el uso de la plataforma lúdica Kahoot

Definiciones operacionales

Definición conceptual

Se define como la satisfacción que tiene el estudiante de inglés al usar la plataforma gratuita que permite la creación de cuestionarios de evaluación, mediante el cual el docente crea concursos en el aula para aprender o reforzar el aprendizaje y donde los alumnos son los concursantes mediante juegos lúdicos.

Definición operacional

Es el nivel de satisfacción que muestra el estudiante de inglés al usar la plataforma Kahoot en el cual mediante juegos lúdicos que le presenta el docente para evaluar sus logros de aprendizaje puede concursar, medir sus logros y aciertos y reforzar sus aprendizajes actitudinales, conceptuales y procedimentales del inglés como lengua extranjera.

2.3. Operacionalización de la variable

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Índice o valor final	Instrumentos
Satisfacción del estudiante en el uso de la plataforma lúdica Kahoot	Actitudinal	Puedo acceder a Kahoot con facilidad.	1	Cuestionario Insatisfecho (1) Indiferente (2) Satisfecho (3)	Estudiantes del área de inglés de nivel secundaria en la I. E. P. C. I. P. S. San Francisco de Asís Iquitos
		Siento ganas de aprender inglés con el programa	2		
		Las formas, colores y como se presentan las actividades me motivan a aprender inglés	3		
		Siento que Kahoot mejora mi aprendizaje del idioma	4		
		Con juegos entiendo fácilmente el idioma	5		
		Estoy motivado por la posibilidad de ganar en las sesiones de Kahoot	6		
		Siento que con el uso de Kahoot aprendo más rápido	7		
		Creo que mis compañeros se muestran más interesados en aprender inglés con Kahoot	8		
		Mis compañeros están motivados a participar en la clase virtual de inglés	9		
		Me alegra cuando mi profesora presenta nuevos juegos	10		
	Conceptual	Estoy más atento en las clases porque sé que al final de la sesión habrá Kahoot	11		
		Kahoot contribuye a mi aprendizaje de nuevas palabras en inglés	12		

		Me es fácil relacionar el contenido de Kahoot con los temas del curso de inglés	13		
		Puedo controlar mis procesos de aprendizaje del inglés mediante Kahoot	14		
		Kahoot me ayuda a estar mejor preparado para el momento de realizar las pruebas oficiales del curso	15		
		Creo que utilizando el programa kahoot obtengo mejores resultados que en una clase tradicional	16		
		Kahoot me sirve para reconocer mis errores y aciertos en las actividades del área de inglés	17		
		Kahoot forma parte de mi evaluación lo que me acostumbra a dar exámenes a cada rato	18		
		Me ayuda a escoger las oraciones que son correctas en inglés.	19		
		Puedo escribir algunas oraciones en inglés usando figuras que se presentan en Kahoot.	20		
	Procedimental	Usar Kahoot me ayuda a saber mis logros de aprendizaje del inglés inmediatamente	21		
		Estas más atento a las clases porque sabes que al final de la sesión habrá Kahoot	22		
		Gano con regularidad en las competencias de juego en las sesiones de Kahoot	23		
		Considero que Kahoot es una herramienta virtual entretenida	24		
		Kahoot se debería usar en todos los cursos no solamente en inglés	25		
		Manejo bien el programa Kahoot en las actividades que muestra la profesora	26		
		Me parece didáctico utilizar kahoot para aprender inglés.	27		

		Mi profesora maneja bien y nos enseña el uso de Kahoot.	28	
		El programa Kahoot desarrolla mis habilidades para desenvolverme mejor en los entornos virtuales	29	
		En general, el programa kahoot mejora mi aprendizaje del inglés	30	

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Tipo de investigación

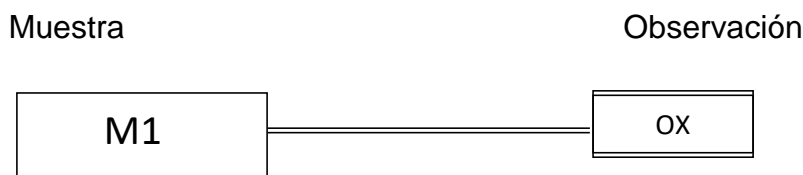
Según Hurtado, J (2012), el tipo de investigación ha sido el descriptivo, porque se describe sobre lo que entiende el estudiante de inglés de nivel secundario sobre el uso del Kahoot.

3.1.2 Diseño de investigación

El nivel de la investigación ha sido el perceptual, porque según Hurtado de Barrera, J. (2012), es una aproximación inicial al evento para percibir los aspectos más evidentes del mismo.

El diseño de la investigación ha sido no experimental, transeccional, porque según, Supo J. (2010) los estudios transversales, son los que intentan analizar el fenómeno en un periodo de tiempo corto, llamado de corte, por lo que el instrumento aplicado para obtener la información ha sido en un solo momento y tiempo.

Fue de campo y univariado. El gráfico del diseño ha sido el siguiente:



Dónde:

M1: Muestra de los estudiantes

Ox: Observación de la variable satisfacción sobre el uso de Kahoot.

3.2 Diseño muestral

3.2.1 Población

La población $N = 81$, estuvo conformada por estudiantes del primero al quinto grado del área de inglés de nivel secundaria en la I. E. P. C. I. P. S San Francisco de Asís Iquitos 2021.

3.2.2 Muestreo

El muestreo se realizó mediante el método no probabilístico por conveniencia en grupos intactos.

3.2.3 Muestra

La muestra fue n=81 estudiantes (método censal).

Población y muestra de estudiantes de nivel secundaria de la Institución Educativa

Nº	Grado de secundaria	Número de estudiantes		
		Hombres	Mujeres	Total
1	Primer grado	12	10	22
2	Segundo grado	08	05	13
3	Tercer grado	10	06	16
4	Cuarto grado	07	02	09
5	Quinto grado	09	12	21
	Total	46	35	81

Fuente: Elaborada por la investigadora

3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.3.1 Técnicas de recolección de datos

La técnica seleccionada para este estudio ha sido la encuesta, por ser considerada la más apropiada para obtener los datos que responden al problema de investigación.

Variables

- Educación financiera

Técnicas

- Encuesta

Instrumento

- Cuestionario

3.3.2 Instrumento de recolección de datos

Ha sido un cuestionario y para la validación, se ha recurrido a juicio de cinco expertos o jueces y la confiabilidad del instrumento se determinó a través de la prueba estadística Coeficiente de Alfa de Cronbach

3.4 Procesamiento y análisis de los datos

3.4.1 Procesamiento de datos

La información se ha procesado digitalmente utilizando el paquete estadístico SPSS versión 25 en español, utilizando una base de datos elaborada en Excel en el cual se registraron los datos obtenidos de la encuesta.

3.4.2 Análisis de datos

El análisis descriptivo se ha realizado en: medidas de resumen (media, mediana, moda, error típico, correlación, etc.) Los resultados se presentan en cuadros y gráficos luego de haber aplicado la estadística descriptiva.

3.5 Aspectos éticos

La presente investigación se ha realizado respetando los derechos humanos y los criterios éticos de conservar en el anonimato la información que se ha obtenido de los estudiantes participantes en la muestra, pertenecientes a los diferentes grados de nivel secundario en la institución educativa.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

1. Información General

Grado de estudios

Tabla 01

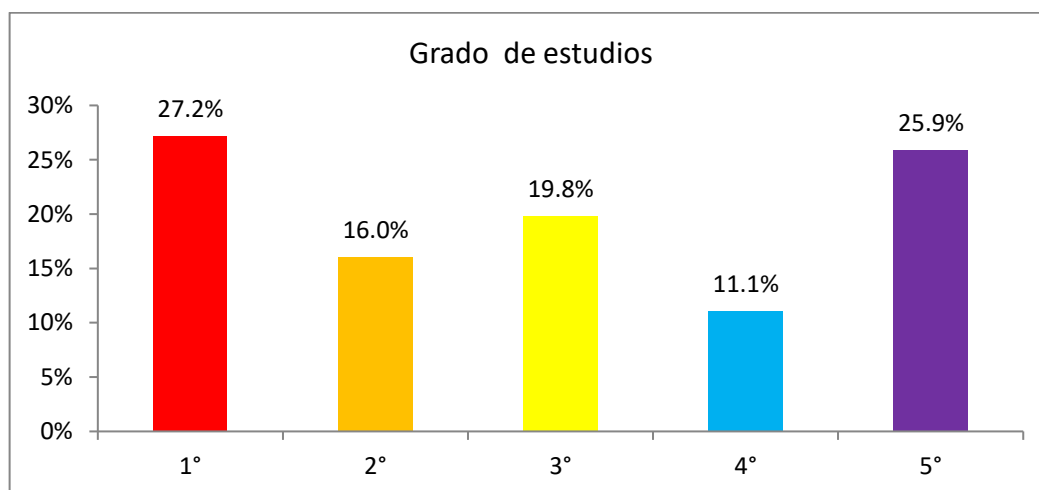
Estudiantes del área de inglés de Nivel Secundaria en la I.E.P.C.I.P.S San Francisco de Asís Iquitos 2021, según grado de estudios

Grado de estudios	Frecuencia f_i	Porcentaje %
1°	22	27.2%
2°	13	16.0%
3°	16	19.8%
4°	9	11.1%
5°	21	25.9%
Total	81	100,0

Fuente: Base de datos

De los estudiantes del área de inglés de Nivel Secundaria en la I.E.P.C.I.P.S San Francisco de Asís Iquitos 2021, 27.2% son de 1° Grado, 16.0% de 2°, 19.8% de 3°, 11.1% de 4° y 25.9% de 5°

Gráfico 01



Fuente: Tabla 01

Sexo

Tabla 02

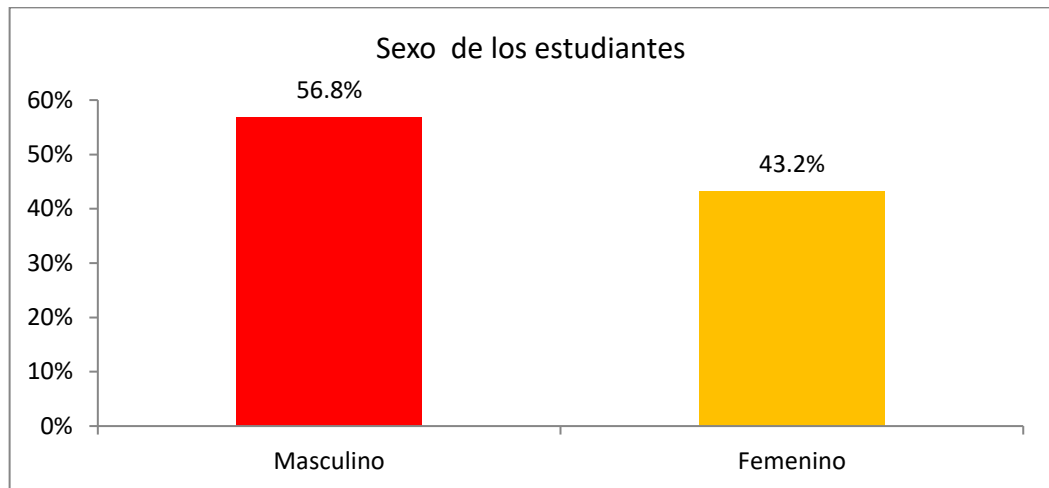
Estudiantes del área de inglés de Nivel Secundaria en la I.E.P.C.I.P.S San Francisco de Asís Iquitos 2021, según Sexo

Sexo de los estudiantes	Frecuencia f_i	Porcentaje %
Masculino	46	56.8%
Femenino	35	43.2%
Total	81	100,0

Fuente: Base de datos

De los estudiantes del área de inglés de Nivel Secundaria en la I.E.P.C.I.P.S San Francisco de Asís Iquitos 2021, 56.8% son de género masculino y 43.2% femenino.

Gráfico 02



Fuente: Tabla 02

2. Análisis Descriptivo

2.1. Nivel de satisfacción actitudinal

a) Describir el nivel de satisfacción **actitudinal** en el uso de la plataforma lúdica Kahoot en estudiantes del área de inglés de nivel secundaria en la I. E. P. C. I. P. S San Francisco de Asís Iquitos 2021.

Tabla 03

Satisfacción **actitudinal** en el uso de la plataforma lúdica Kahoot en estudiantes del área de inglés de Nivel Secundaria en la I.E.P.C.I.P.S San Francisco de Asís Iquitos 2021.

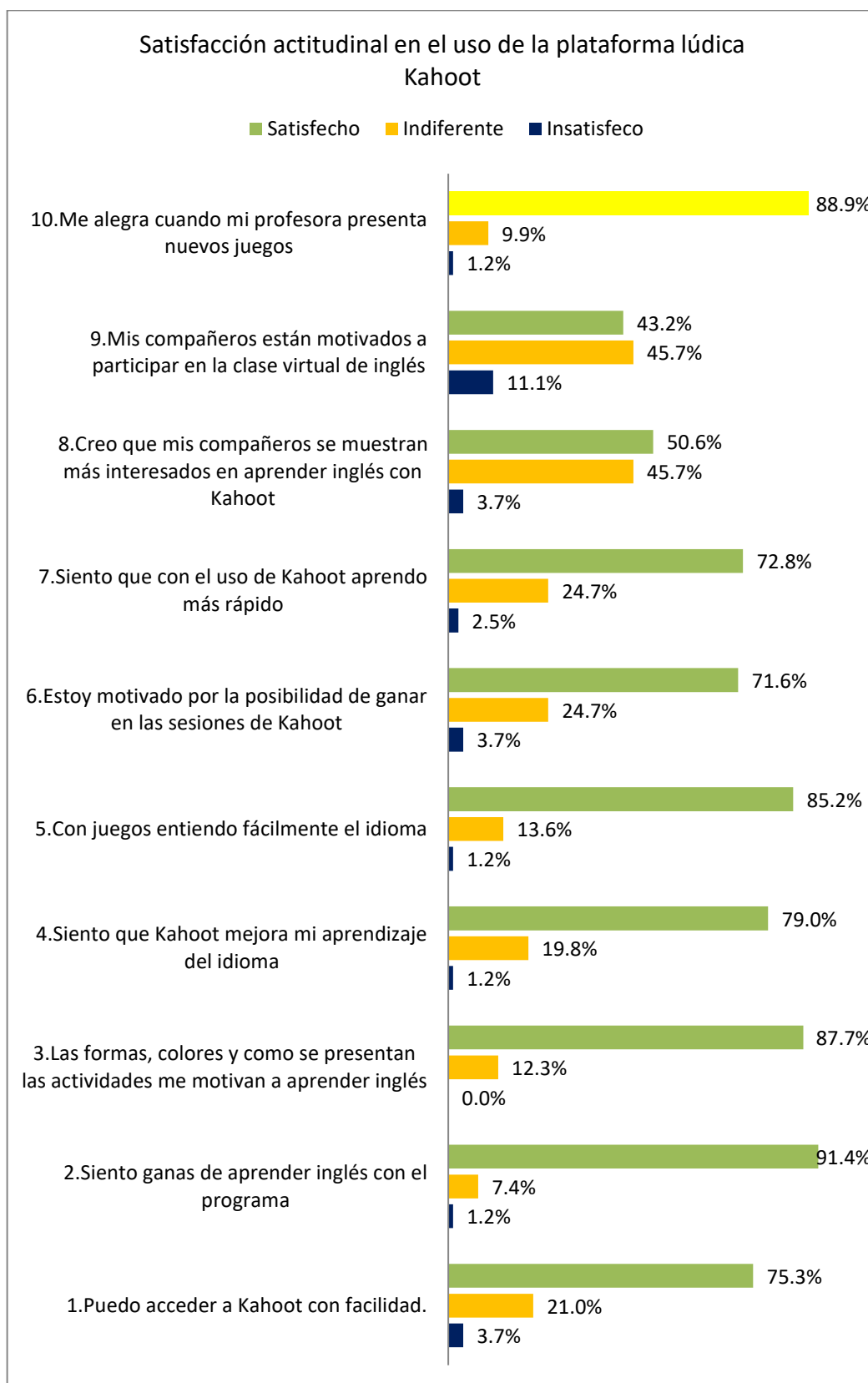
Satisfacción actitudinal	Insatis fecho	Indife rente	Satis fecho
1. Puedo acceder a Kahoot con facilidad.	3.7%	21%	75.3%
2.Siento ganas de aprender inglés con el programa	1.2%	7.4%	91.4%
3.Las formas, colores y como se presentan las actividades me motivan a aprender inglés	0%	12.3%	87.7%
4.Siento que Kahoot mejora mi aprendizaje del idioma	1.2%	19.8%	79%
5.Con juegos entiendo fácilmente el idioma	1.2%	13.6%	85.2%
6.Estoy motivado por la posibilidad de ganar en las sesiones de Kahoot	3.7%	24.7%	71.6%
7.Siento que con el uso de Kahoot aprendo más rápido	2.5%	24.7%	72.8%
8.Creo que mis compañeros se muestran más interesados en aprender inglés con Kahoot	3.7%	45.7%	50.6%
9.Mis compañeros están motivados a participar en la clase virtual de inglés	11.1%	45.7%	43.2%
10.Me alegra cuando mi profesora presenta nuevos juegos	1.2%	9.9%	88.9%

Fuente: Base de datos

Interpretación

De los estudiantes del área de inglés de Nivel Secundaria en la I.E.P.C.I.P.S San Francisco de Asís Iquitos 2021 en estudio: 3.7% está Insatisfecho, 21% Indiferente y 75.3% Satisfecho, de poder acceder a Kahoot con facilidad. 1.2% está Insatisfecho, 7.4% Indiferente y 91.4% Satisfecho, de Sentir ganas de aprender inglés con el programa. Ninguno está Insatisfecho, 12.3% Indiferente y 87.7% satisfecho, de las formas, colores y como se presentan las actividades que le motivan a aprender inglés. 1.2% está Insatisfecho, 19.8% Indiferente y 79% satisfecho, de poder sentir que Kahoot mejora su aprendizaje del idioma. 1.2% está Insatisfecho, 13.6% indiferente y 85.2% satisfecho, de que con los juegos entiende fácilmente el idioma. 3.7% está Insatisfecho, 24.7% indiferente y 71.6% satisfecho, de estar motivado por la posibilidad de ganar en las sesiones de Kahoot. 2.5% está Insatisfecho, 24.7% indiferente y 72.8% satisfecho, de sentir que con el uso de Kahoot aprende más rápido. 3.7% está Insatisfecho, 45.7% indiferente y 50.6% satisfecho de creer que sus compañeros se muestran más interesados en aprender inglés con Kahoot. 11.1% está Insatisfecho, 45.7% indiferente y 43.2% satisfecho de que sus compañeros están motivados a participar en la clase virtual de inglés. 1.2% está Insatisfecho, 9.9% indiferente y 88.9% satisfecho y se alegra cuando su profesora presenta nuevos juegos

Gráfico 03



Fuente: Tabla 03

Nivel de satisfacción actitudinal

Tabla 04

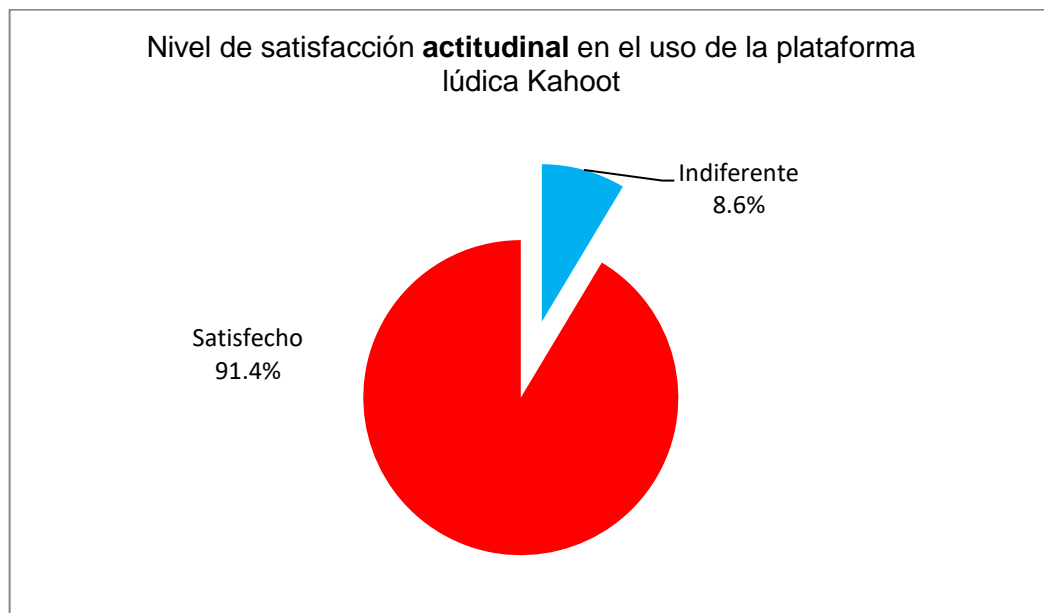
Nivel de satisfacción **actitudinal** en el uso de la plataforma lúdica Kahoot en estudiantes del área de inglés de Nivel Secundaria en la I.E.P.C.I.P.S San Francisco de Asís Iquitos 2021.

Nivel de satisfacción actitudinal en el uso de la plataforma lúdica Kahoot	Frecuencia f_i	Porcentaje %
Indiferente	7	8.6%
Satisfecho	74	91.4%
Total	81	100,0

Fuente: Base de datos

De los estudiantes del área de inglés de Nivel Secundaria en la I.E.P.C.I.P.S San Francisco de Asís Iquitos 2021, 8.6% de estudiantes están en el nivel de satisfacción **actitudinal** Indiferente en el uso de la plataforma lúdica Kahoot y 91.4% en el nivel satisfecho

Gráfico 04



Fuente: Tabla 04

2.2. Nivel de satisfacción conceptual

b) Describir el nivel de satisfacción **conceptual** en el uso de la plataforma lúdica Kahoot en estudiantes del área de inglés de nivel secundaria en la I. E. P. C. I. P. S San Francisco de Asís Iquitos 2021.

Tabla 05

Satisfacción **conceptual** en el uso de la plataforma lúdica Kahoot en estudiantes del área de inglés de Nivel Secundaria en la I.E.P.C.I.P.S San Francisco de Asís Iquitos 2021.

Satisfacción conceptual	Insatis fecho	Indife rente	Satis fecho
11.Estoy más atento en las clases porque sé que al final de la sesión habrá Kahoot	2.5%	24.7%	72.8%
12.Kahoot contribuye a mi aprendizaje de nuevas palabras en inglés	1.2%	14.8%	84%
13.Me es fácil relacionar el contenido de Kahoot con los temas del curso de inglés	4.9%	28.4%	66.7%
14.Puedo controlar mis procesos de aprendizaje del inglés mediante Kahoot	3.7%	23.5%	72.8%
15.Kahoot me ayuda a estar mejor preparado para el momento de realizar las pruebas oficiales del curso	6.2%	27.2%	66.7%
16.Creo que utilizando el programa kahoot obtengo mejores resultados que en una clase tradicional	4.9%	33.3%	61.7%
17.Kahoot me sirve para reconocer mis errores yaciertos en las actividades del área de inglés	0.0%	13.6%	86.4%
18.Kahoot forma parte de mi evaluación lo que me acostumbra a dar exámenes a cada rato	1.2%	39.5%	59.3%
19.Me ayuda a escoger las oraciones que son correctas en inglés.	2.5%	17.3%	80.2%
20.Puedo escribir algunas oraciones en inglés usando figuras que se presentan en Kahoot.	1.2%	34.6%	64.2%

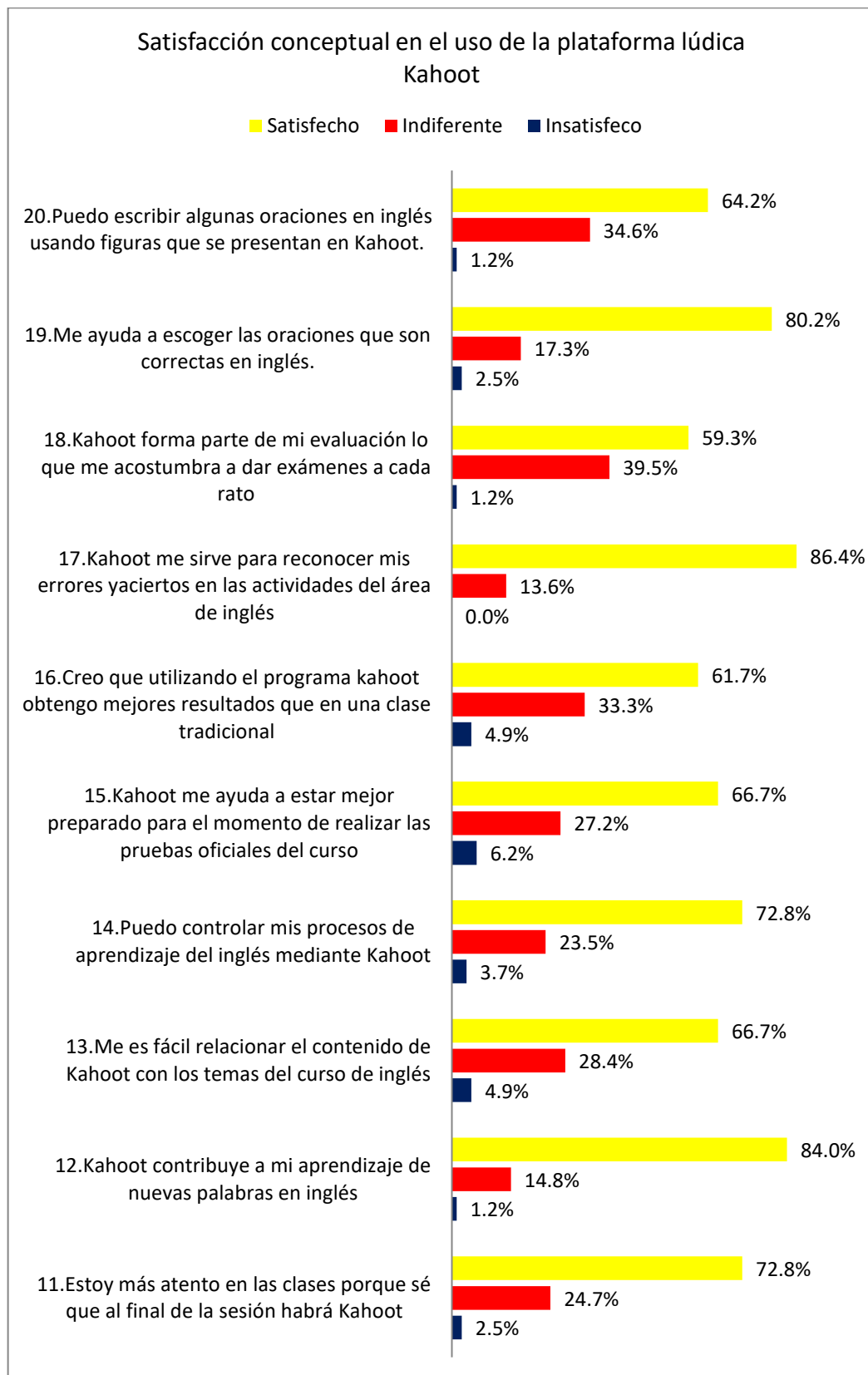
Fuente: Base de datos

Interpretación

De los estudiantes del área de inglés de Nivel Secundaria en la I.E.P.C.I.P.S San Francisco de Asís Iquitos 2021 en estudio: 2.5% está Insatisfecho, 24.7% Indiferente y 72.8% satisfecho, de saber que debe estar más atento en las clases porque sabe que al final de la sesión habrá Kahoot. 1.2% está Insatisfecho, 14.8% Indiferente y 84% satisfecho, de saber que Kahoot contribuye a su aprendizaje de nuevas palabras en inglés.

4.9% está Insatisfecho. 28.4% Indiferente y 66.7% satisfecho, de saber que es fácil relacionar el contenido de Kahoot con los temas del curso de inglés. 3.7% está Insatisfecho, 23.5% Indiferente y 72.8% satisfecho, de poder controlar sus procesos de aprendizaje del inglés mediante Kahoot. 6.2% está Insatisfecho, 27.2% Indiferente y 66.7% satisfecho, de que Kahoot le ayuda a estar mejor preparado para el momento de realizar las pruebas oficiales del curso. 4.9% está Insatisfecho, 33.3% Indiferente y 61.7% satisfecho, en creer que utilizando el programa kahoot obtendrá mejores resultados que en una clase tradicional. Ninguno está Insatisfecho, 13.6% Indiferente y 86.4% satisfecho, de que Kahoot le sirve para reconocer sus errores y aciertos en las actividades del área de inglés. 1.2% está Insatisfecho, 39.5% Indiferente y 59.3% satisfecho, de que Kahoot forma parte de su evaluación lo que le acostumbra a dar exámenes a cada rato. 2.5% está Insatisfecho, 17.3% Indiferente y 80.2% satisfecho, de que Kahoot le ayuda a escoger las oraciones que son correctas en inglés. 1.2% está Insatisfecho, 34.6% Indiferente y 64.2% satisfecho, de poder escribir algunas oraciones en inglés usando figuras que se presentan en Kahoot.

Gráfico 05



Fuente: Tabla 05

Nivel de satisfacción conceptual

Tabla 06

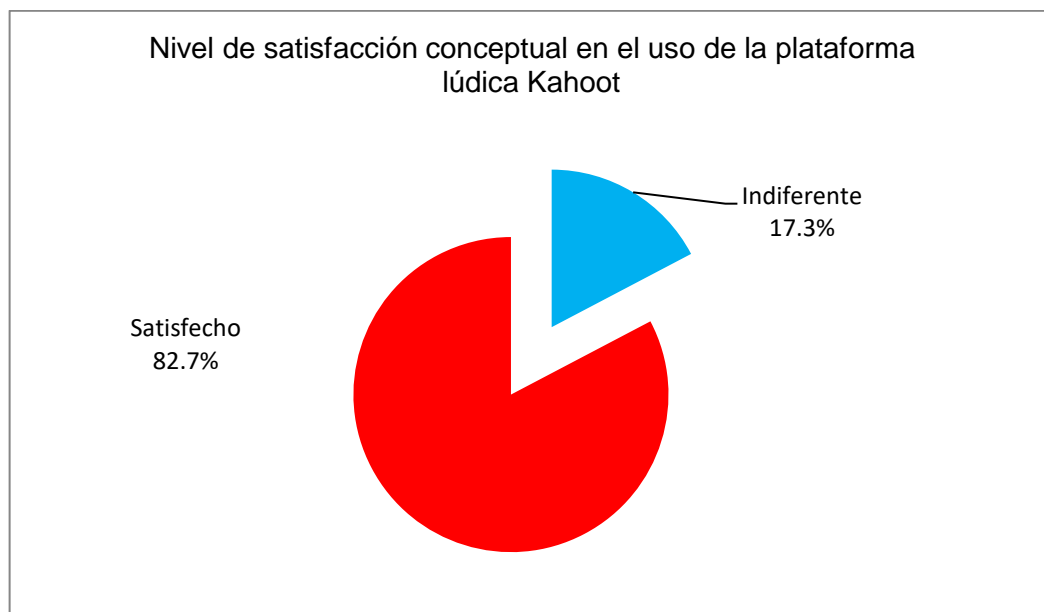
Nivel de satisfacción **conceptual** en el uso de la plataforma lúdica Kahoot en estudiantes del área de inglés de Nivel Secundaria en la I.E.P.C.I.P.S San Francisco de Asís Iquitos 2021.

Nivel de satisfacción conceptual en el uso de la plataforma lúdica Kahoot	Frecuencia f_i	Porcentaje %
Indiferente	14	17.3%
Satisfecho	67	82.7%
Total	81	100,0

Fuente: Base de datos

De los estudiantes del área de inglés de Nivel Secundaria en la I.E.P.C.I.P.S San Francisco de Asís Iquitos 2021, 17.3% de estudiantes están en el nivel de satisfacción **conceptual** indiferente en el uso de la plataforma lúdica Kahoot y 82.7% en el nivel satisfecho.

Gráfico 06



Fuente: Tabla 06

2.3. Nivel de satisfacción procedimental

c) Describir el nivel de satisfacción **procedimental** en el uso de la plataforma lúdica Kahoot en estudiantes del área de inglés de nivel secundaria en la I. E. P. C. I. P. S San Francisco de Asís Iquitos 2021.

Tabla 07

Satisfacción **procedimental** en el uso de la plataforma lúdica Kahoot en estudiantes del área de inglés de Nivel Secundaria en la I.E.P.C.I.P.S San Francisco de Asís Iquitos 2021.

Satisfacción procedimental	Insatis fecho	Indife rente	Satis fecho
21.Usar Kahoot me ayuda a saber mis logros de aprendizaje del inglés inmediatamente	2.5%	17.3%	80.2%
22.Estas más atento a las clases porque sabes que al final de la sesión habrá Kahoot	4.9%	22.2%	72.8%
23.Gano con regularidad en las competencias de juego en las sesiones de Kahoot	11.1%	39.5%	49.4%
24.Considero que Kahoot es una herramienta virtual entretenida	0.0%	3.7%	96.3%
25.Kahoot se debería usar en todos los cursos no solamente en inglés	4.9%	16%	79%
26.Manejo bien el programa Kahoot en las actividades que muestra la profesora	4.9%	33.3%	61.7%
27.Me parece didáctico utilizar kahoot para aprender inglés.	2.5%	17.3%	80.2%
28.Mi profesora maneja bien y nos enseña el uso de Kahoot.	2.5%	2.5%	95.1%
29.El programa Kahoot desarrolla mis habilidades para desenvolverme mejor en los entornos virtuales	2.5%	25.9%	71.6%
30.En general, el programa kahoot mejora mi aprendizaje del inglés	3.7%	11.1%	85.2%

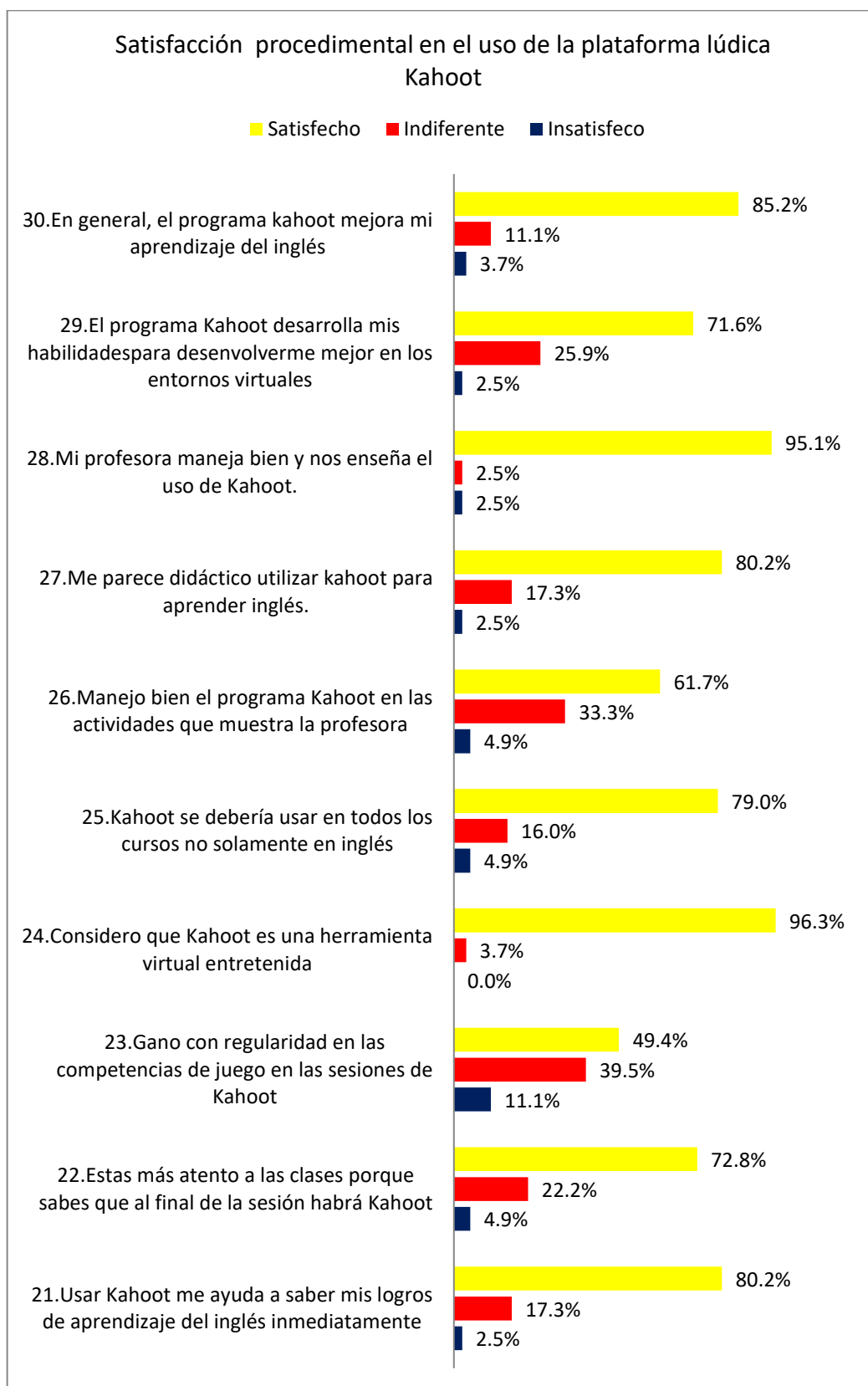
Fuente: Base de datos

Interpretación

De los estudiantes del área de inglés de Nivel Secundaria en la I.E.P.C.I.P.S San Francisco de Asís Iquitos 2021 en estudio: 2.5% está Insatisfecho, 17.3% Indiferente y 80.2% satisfecho, de saber que usar Kahoot le ayuda a saber sus logros de aprendizaje del inglés inmediatamente.

4.9% está Insatisfecho, 22.2% Indiferente y 72.8% satisfecho, de saber que debe estar más atento a las clases porque sabes que al final de la sesión habrá Kahoot. 11.1% está Insatisfecho, 39.5% Indiferente y 49.4% satisfecho, de saber que gana con regularidad en las competencias de juego en las sesiones de Kahoot. Ninguno está Insatisfecho, 3.7% Indiferente y 96.3% satisfecho, de saber que considera que Kahoot es una herramienta virtual entretenida. 4.9% está Insatisfecho, 16% Indiferente y 79% satisfecho, de saber que Kahoot se debería usar en todos los cursos no solamente en inglés 4.9% está Insatisfecho, 33.3% Indiferente y 61.7% satisfecho, de saber que maneja bien el programa Kahoot en las actividades que muestra la profesora. 2.5% está Insatisfecho, 17.3% Indiferente y 80.2% satisfecho, de saber que le parece didáctico utilizar kahoot para aprender inglés. 2.5% está Insatisfecho, 2.5% Indiferente y 95.1% satisfecho, de saber que su profesora maneja bien y les enseña el uso de Kahoot. 2.5% está Insatisfecho, 25.9% Indiferente y 71.6% satisfecho, de saber que el programa Kahoot desarrolla sus habilidades para desenvolverse mejor en los entornos virtuales. 3.7% está Insatisfecho, 11.1% Indiferente y 85.2% satisfecho, de saber que en general, el programa kahoot mejora su aprendizaje del inglés

Gráfico 07



Fuente: Tabla 07

Nivel de satisfacción procedimental

Tabla 08

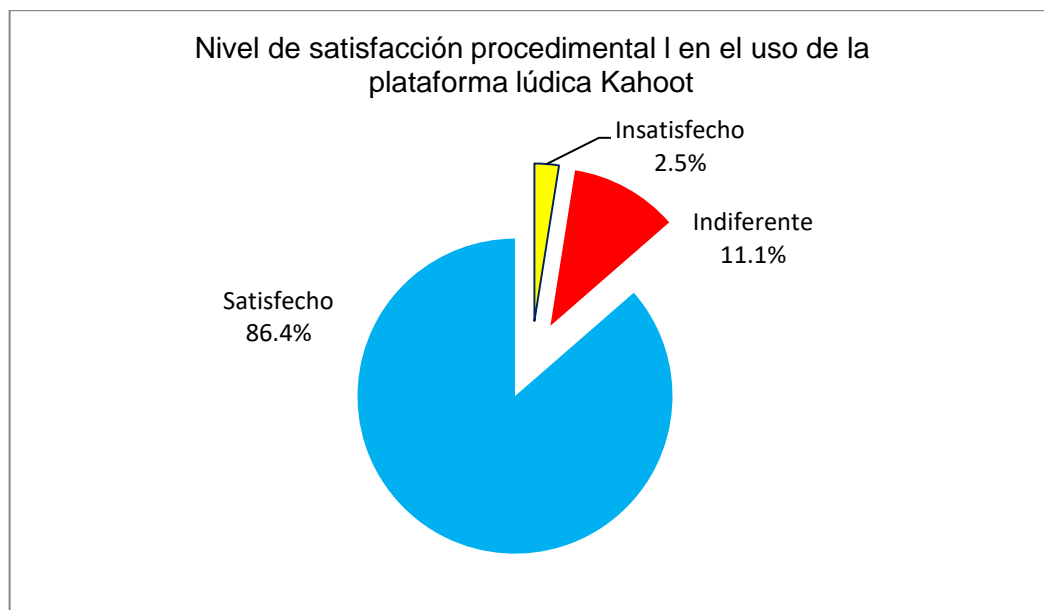
Nivel de satisfacción **procedimental** en el uso de la plataforma lúdica Kahoot en estudiantes del área de inglés de Nivel Secundaria en la I.E.P.C.I.P.S San Francisco de Asís Iquitos 2021

Nivel de satisfacción en el uso de la plataforma lúdica Kahoot	Frecuencia f_i	Porcentaje %
Insatisfecho	2	2.5%
Indiferente	9	11.1%
Satisfecho	70	86.4%
Total	81	100,0

Fuente: Base de datos

De los estudiantes del área de inglés de Nivel Secundaria en la I.E.P.C.I.P.S San Francisco de Asís Iquitos 2021, 2.5% de estudiantes están en el nivel de satisfacción **procedimental** insatisfecho en el uso de la plataforma lúdica Kahoot. 11.1% indiferente y 91.4% en el nivel satisfecho.

Gráfico 08



Fuente: Tabla 08

3. Nivel de satisfacción en el uso de la plataforma lúdica Kahoot

Describir el nivel de satisfacción en el uso de la plataforma lúdica Kahoot en estudiantes del área de inglés de nivel secundaria en la I. E. P. C. I. P. S San Francisco de Asís Iquitos 2021.

Tabla 09

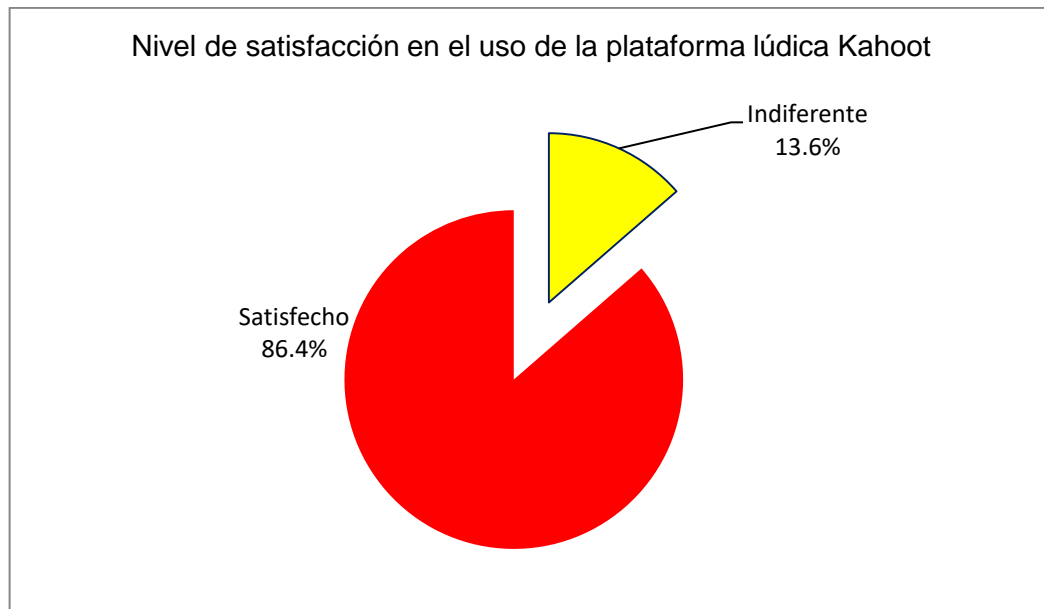
Nivel de satisfacción en el uso de la plataforma lúdica Kahoot en estudiantes del área de inglés de Nivel Secundaria en la I.E.P.C.I.P.S San Francisco de Asís Iquitos 2021

Nivel de satisfacción en el uso de la plataforma lúdica Kahoot	Frecuencia f_i	Porcentaje %
Indiferente	11	13.6%
Satisfecho	70	86.4%
Total	81	100,0

Fuente: Base de datos

De los estudiantes del área de inglés de Nivel Secundaria en la I.E.P.C.I.P.S San Francisco de Asís Iquitos 2021, 13.6% de estudiantes están en el nivel de satisfacción Indiferente y 86.4% en el nivel satisfecho

Gráfico 09



Fuente: Tabla 09

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN

El objetivo de la investigación ha sido describir el nivel de satisfacción en el uso de la plataforma lúdica Kahoot en estudiantes del área de inglés de nivel secundaria en la I. E. P. C. I. P. S San Francisco de Asís en Iquitos en el 2021. Con relación a este propósito se tiene los siguientes hallazgos, los estudiantes del área de inglés de nivel secundario en un 13.6% se encuentran en un nivel de satisfacción indiferente mientras que un 86.4% de ellos en el nivel satisfecho, lo que quiere decir que a la gran mayoría de ellos les gusta la plataforma Kahoot los cuales utilizan para sus procesos formativos de modo virtual.

Al analizar los resultados de los objetivos específicos los estudiantes muestran satisfacción en el componente procedimental con un 2.5% que están en el nivel de satisfacción insatisfecho con el uso de la plataforma lúdica Kahoot, un 11.1% indiferente y un 91.4% en el nivel satisfecho. En lo que se refiere al componente conceptual, un 17.3% de alumnos están en el nivel de indiferente y un 82.7% en el nivel satisfecho, mientras que en el componente actitudinal un 8.6% de alumnos están en el nivel indiferente y un 91.4% en el nivel satisfecho.

Estos hallazgos muestran que los estudiantes se encuentran en su mayoría satisfechos en el uso de la plataforma lúdica Kahoot Vásquez, con mayor porcentaje en los componentes actitudinales y procedimentales en el cual llegan hasta el 91.4%.

Rojas-Viteri, J., Álvarez-Zurita, A., & Bracero-Huertas, D. (2021) demostraron en su investigación que Kahoot es una herramienta digital que motiva el proceso de enseñanza-aprendizaje incentivando al estudiantado a asistir a clases y

participar de forma más activa en el aula, del mismo modo con la presente investigación los estudiantes mencionan que sus compañeros se muestran más interesados en aprender inglés con Kahoot, que están motivados a participar en la clase virtual de inglés y que se alegran cuando su profesora presenta nuevos juegos.

Guano, D., Barragán, R., Rodríguez, N. y Terán, A. (2020), en su investigación encontraron que los estudiantes no se sentían motivados a aprender vocabulario debido a que las clases eran monótonas y se utilizaban diccionarios impresos, y sostienen que en ello radica la importancia de introducir tecnología en las aulas. Observaron además que las actividades que ofrece la plataforma Kahoot son efectivas, no solamente porque existió un incremento de 3,15 puntos en el rendimiento académico de los estudiantes que participaron en el estudio; sino que también se potenció el nivel de creatividad y trabajo colaborativo de los estudiantes.

El hecho de que la plataforma lúdica denominada Kahoot, es un servicio web de educación social y gamificada, es decir, que se comporta como un juego, recompensando a quienes progresan en las respuestas con una mayor puntuación que les catapulta a lo más alto del ranking, mantiene al estudiante motivado en sus acciones formativas, además es de fácil manejo por ello la aceptación y satisfacción de los estudiantes del área de inglés de nivel secundario en la I. E. P. C. I. P. S. San Francisco de Asís, a pesar de que el servicio de internet no es adecuado los estudiantes permanecen tratando de llegar a sus metas por medio de esta plataforma lúdica.

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES

Luego de haber analizado los resultados y realizado la discusión de los mismos se procede a presentar las conclusiones y recomendaciones.

1. En relación con el primer objetivo específico, sobre el componente actitudinal se concluye que es uno de los que mayor satisfacción muestran los estudiantes con un 91,4% en el uso de la plataforma lúdica Kahoot.
2. Respecto al segundo objetivo específico sobre el componente conceptual, se concluye que es el que menor nivel de satisfacción en el uso de la plataforma lúdica Kahoot muestran los estudiantes con un 82.7% de satisfacción.
3. Con relación al tercer objetivo sobre el componente procedimental se concluye que junto con el actitudinal se encuentra mayor satisfacción con un 91,4% de los estudiantes en el uso de la plataforma lúdica Kahoot.
4. Se concluye con el objetivo general en que los estudiantes participantes del área de inglés de nivel secundaria en un 13.6% se encuentran en un nivel de satisfacción indiferente mientras que un 86.4% muestran un nivel de satisfacción con el uso de la plataforma lúdica Kahoot.

CAPÍTULO VII: RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a los docentes del área de inglés de todos los niveles educativos, posicionar la plataforma lúdica Kahoot para desarrollar de manera más motivadora y mediante los juegos que esta plataforma incluye las sesiones de aprendizaje con sus estudiantes.
2. Se recomienda a los docentes utilizar en los momentos que sean necesarios la plataforma lúdica Kahoot para realizar procesos evaluativos con sus estudiantes, de manera que les sirva como un elemento de formación mediante actividades de reflexión y que sirva de estímulo para perder temor a las evaluaciones.
3. Se recomienda a las autoridades y docentes responsables de educación en la región que mediante directivas a las instituciones educativas generalizen el uso de la mencionada plataforma lúdica Kahoot y otras más existentes que son muy útiles para la evaluación de los aprendizajes de manera lúdica o de modo formal, aplicativos que existen para ser utilizados en estos procesos.
4. Se sugiere a las autoridades responsables de la conducción de la educación en la región como son la DREL y UGELES, realizar gestiones de manera que se pueda mejorar de modo significativo el servicio de internet para potenciar el uso de los diferentes aplicativos y herramientas digitales para un mejor provecho en la enseñanza del docente y en el aprendizaje del estudiante.

CAPÍTULO VIII: FUENTES DE INFORMACIÓN

- Araújo, I. (2016). Gamification: metodología para envolver e motivar alunos no processo de aprendizagem. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 17(1), 87–108. <http://doi.org/10.14201/eks201617187107>
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica.
- Espeso, P. (20 de diciembre de 2019). Educación 3.0. Obtenido de <https://www.educaciontrespuntocero.com/experiencias/ideas-ensenar-ingles-kahoot/>
- Fandos Igado, M., & González del Valle, A. (2013). La <<gamificación>> como motivación en los entornos virtuales de aprendizaje. In *Educación Mediática y Competencia Digital. Ludoteracy, creación colectiva y competencia digital* (pp. 237–249).
- Guano, D., Barragán, R., Rodríguez, N. y Terán, A. (2020), Recibido:05-01-2020 / Revisado:22-01-2020 /Aceptado: 03-02-2020/ Publicado: 05-03-2020
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Alianza Editorial. <http://doi.org/10.1016/j.ruslit.2007.01.002>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista (2010). Metodología de la investigación. Recuperado de https://periodicooficial.jalisco.gob.mx/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf
- Rivero, P. (2017). Procesos de gamificación en el aula de ciencias sociales.
- Rojas-Viteri, J., Álvarez-Zurita, A. ., & Bracero-Huertas, D. (2021). Uso de Kahoot como elemento motivador en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Cátedra*, 4(1), 98–114. <https://doi.org/10.29166/catedra.v4i1.2815>
- Sánchez i Peris, F. J. (2015). Gamificación. *Education in the Knowledge Society (EKS)*,16(2), 13–15.

<http://doi.org/http://dx.doi.org/10.14201/eks20151621315>

Valverde Berrocoso, J., Garrido Arroyo, M. del C., & Fernández Sánchez, M. R. (2010). Enseñar y aprender con tecnologías: un modelo teórico para las buenas prácticas educativas con TIC. *Teoría de La Educación. Educación Y Cultura En La Sociedad de La Información*, 11(3), 203–229. <http://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>

ANEXOS

ANEXO N° 01 MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: SATISFACCIÓN CON EL USO DE LA PLATAFORMA LÚDICA KAHOOT EN ESTUDIANTES DEL ÁREA DE INGLÉS DE NIVEL SECUNDARIA EN LA I.E.P.C.I.P.S SAN FRANCISCO DE ASÍS IQUITOS 2021

FORMULACION DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	TIPO y DISEÑO (metodología)	INSTRUMENTACIÓN
<p>Problema Principal</p> <p>¿Cuál es el nivel de satisfacción en el uso de la plataforma lúdica Kahoot en estudiantes del área de inglés de nivel secundaria en la I. E. P. C. I. P. S San Francisco de Asís Iquitos 2021?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>a) ¿Cuál es el nivel de satisfacción actitudinal en el uso de la plataforma lúdica Kahoot en estudiantes del área de inglés de nivel secundaria en la I. E. P. C. I. P. S San Francisco de Asís Iquitos 2021?</p> <p>b) ¿Cuál es el nivel de satisfacción conceptual en el uso de la plataforma lúdica Kahoot en estudiantes del área de inglés de nivel secundaria en la I. E. P. C. I. P. S San Francisco de Asís Iquitos 2021?</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Describir el nivel de satisfacción en el uso de la plataforma lúdica Kahoot en estudiantes del área de inglés de nivel secundaria en la I. E. P. C. I. P. S San Francisco de Asís Iquitos 2021.</p> <p>Objetivos Específicos</p> <p>a) Describir el nivel de satisfacción actitudinal en el uso de la plataforma lúdica Kahoot en estudiantes del área de inglés de nivel secundaria en la I. E. P. C. I. P. S San Francisco de Asís Iquitos 2021.</p> <p>b) Describir el nivel de satisfacción conceptual en el uso de la plataforma lúdica Kahoot en estudiantes del área de inglés de nivel secundaria en la I. E. P. C. I. P. S San Francisco de Asís Iquitos 2021.</p> <p>c) Describir el nivel de satisfacción procedimental en el uso de la plataforma lúdica Kahoot en estudiantes del área de inglés de nivel secundaria en la I. E. P. C. I. P. S San Francisco de Asís Iquitos 2021.</p>	<p><u>Hipótesis general</u></p> <p>No aplica</p>	<p><u>Variable:</u></p> <p>Satisfacción del estudiante en el uso de la plataforma lúdica Kahoot</p>	<p>Tipo: Descriptivo</p> <p>Diseño: de campo, transeccional y univariable</p> <p>Unidad de estudio: Estudiante</p> <p>Población: N=34</p> <p>Muestra: No probabilística por conveniencia</p>	<p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p>

c) ¿Cuál es el nivel de satisfacción procedimental en el uso de la plataforma lúdica Kahoot en estudiantes del área de inglés de nivel secundaria en la I. E. P. C. I. P. S San Francisco de Asís Iquitos 2021?					
---	--	--	--	--	--

Apéndice 2: Instrumentos de recolección de datos

CUESTIONARIO SOBRE LA SATISFACCIÓN DEL USO DE LA PLATAFORMA LÚDICA KAHOOT EN ESTUDIANTES

Autores: Gabriela Ramos S. Berenice Ponce O. Adriana M. Orozco

Grado de estudios:

INSTRUCCIONES:

Estimado estudiante, se presenta a continuación afirmaciones con la finalidad de conocer su grado de satisfacción con el uso de la plataforma lúdica Kahoot en sus aprendizajes del inglés como lengua extranjera. Marque con una (X) en el casillero que estime conveniente.

N°	Indicadores	Insatisfecho (1)	Indiferente (02)	Satisfecho (03)
	Dimensión: Actitudinal			
1	Puedo acceder a Kahoot con facilidad.			
2	Siento ganas de aprender inglés con el programa			
3	Las formas, colores y como se presentan las actividades me motivan a aprender inglés			
4	Siento que Kahoot mejora mi aprendizaje del idioma			
5	Con juegos entiendo fácilmente el idioma			
6	Estoy motivado por la posibilidad de ganar en las sesiones de Kahoot			
7	Siento que con el uso de Kahoot aprendo más rápido			
8	Creo que mis compañeros se muestran más interesados en aprender inglés con Kahoot			
9	Mis compañeros están motivados a participar en la clase virtual de inglés			
10	Me alegra cuando mi profesora presenta nuevos juegos			
	Dimensión: Conceptual			
11	Estoy más atento en las clases porque sé que al final de la sesión habrá Kahoot			
12	Kahoot contribuye a mi aprendizaje de nuevas palabras en inglés			
13	Me es fácil relacionar el contenido de Kahoot con los temas del curso de inglés			
14	Puedo controlar mis procesos de aprendizaje del inglés mediante Kahoot			

15	Kahoot me ayuda a estar mejor preparado para el momento de realizar las pruebas oficiales del curso			
16	Creo que utilizando el programa kahoot obtengo mejores resultados que en una clase tradicional			
17	Kahoot me sirve para reconocer mis errores y aciertos en las actividades del área de inglés			
18	Kahoot forma parte de mi evaluación lo que me acostumbra a dar exámenes a cada rato			
19	Me ayuda a escoger las oraciones que son correctas en inglés.			
20	Puedo escribir algunas oraciones en inglés usando figuras que se presentan en Kahoot.			
	Dimensión: Procedimental			
21	Usar Kahoot me ayuda a saber mis logros de aprendizaje del inglés inmediatamente			
22	Estas más atento a las clases porque sabes que al final de la sesión habrá Kahoot			
23	Gano con regularidad en las competencias de juego en las sesiones de Kahoot			
24	Considero que Kahoot es una herramienta virtual entretenida			
25	Kahoot se debería usar en todos los cursos no solamente en inglés			
26	Manejo bien el programa Kahoot en las actividades que muestra la profesora			
27	Me parece didáctico utilizar kahoot para aprender inglés.			
28	Mi profesora maneja bien y nos enseña el uso de Kahoot.			
29	El programa Kahoot desarrolla mis habilidades para desenvolverme mejor en los entornos virtuales			
30	En general, el programa kahoot mejora mi aprendizaje del inglés			

Anexo 3: Informe de validez y confiabilidad.

INFORME ESTADÍSTICO DE VALIDEZ

La validez de los instrumentos se determinó mediante el juicio de jueces/expertos o método Delphi. Los jueces fueron: Prof.^a Sindy Jackeline Paredes Gadea, Prof. Nazareno Reategui Chufandama y, Lic. Elsa Deyanira Gonzales Tanchiva, Lic. Ana Melendez Rodriguez y Lic. Lizett Canales Pacaya, Los resultados de la revisión se muestran en la tabla de criterios para determinar la validez de un instrumento de recolección de datos, el mismo que debe alcanzar como mínimo 0.75 en el coeficiente de correlación calculado:

Criterios de evaluación para determinar la validez de contenido del instrumento de recolección de datos a través del juicio de jueces/expertos

N°	EXPERTOS	INSTRUMENTO	
		Items correctos	%
1	Sindy Jackeline Paredes Gadea	30 de 30	100 %
2	Nazareno Reátegui Chufandama	30 de 30	100 %
3	Elsa Deyanira Gonzales Tanchiva	30 de 30	100 %
4	Ana Melendez Rodriguez	30 de 30	100 %
5	Lizett Canales Pacaya	23 de 30	76.66 %
			92.22%

VALIDEZ DEL CUESTIONARIO DE SATISFACCION USO DE LA PLATAFORMA LÚDICA KAHOOT = $276/3 = 92.22\%$

Interpretación de la validez: de acuerdo a los instrumentos revisados por los jueces se obtuvo una validez del 92.22%, encontrándose dentro del parámetro del intervalo establecido; considerándose como validez alta.

**CONFIABILIDAD DEL CUESTIONARIO DE USO DE LA PLATAFORMA
LÚDICA KAHOOT**

La confiabilidad para el cuestionario se llevó a cabo mediante el método de intercorrelación de ítems cuyo coeficiente es el Alfa de Cronbach, luego de una prueba piloto; los resultados obtenidos se muestran a continuación.

**Estadísticos de confiabilidad para el cuestionario de uso de la
plataforma lúdica Kahoot**

Alfa de Cronbach	Nº de ítems
0.901	30

La confiabilidad del cuestionario, coeficiente Alfa de Cronbach es 0,901 (**901%**) que es considerado confiable para su aplicación.