

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v5i6.3158>

¡Herramienta Kahoot! como factor motivador en estudiantes de una Institución Educativa, Chiclayo-2024

Kahoot! tool as a motivating factor in students of an Educational Institution, Chiclayo-2024

Rosa Beatriz Chimoy Esquives

rchimoy@ucvvirtual.edu.pe

<https://orcid.org/0000-0001-8679-2878>

Universidad Cesar Vallejo

Chiclayo – Perú

Elvis Jerson Ponte Quiñones

elvispq@ucvvirtual.edu.pe

<https://orcid.org/0000-0002-3139-9208>

Universidad Cesar Vallejo

Chimbote – Perú

Artículo recibido: 02 de diciembre de 2024. Aceptado para publicación: 16 de diciembre de 2024.

Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

Resumen


La presente investigación tuvo como objetivo general analizar la percepción de la herramienta Kahoot como factor motivador en educandos de una institución educativa de Chiclayo, 2024. La metodología esgrimida es de tipo básica descriptivo y transversal con enfoque cuantitativo no experimental, aplicado a una población muestra de 60 estudiantes con un instrumento de cuestionario que permitió recoger los datos sobre la variable, obteniéndose como resultado que las frecuencias porcentuales oscilan entre alta con un 46.7% y un nivel medio de 51.7% y concluyendo que la herramienta kahoot permite que el alumno aprenda con más facilidad, se entretenga disfrutando a través de la gamificación y cada vez se sienta más motivado, generando nuevos aprendizajes de manera fácil, sólida y llevadera al mismo tiempo; por tanto, si cumple su cometido como factor motivador en los estudiantes de una institución educativa de Chiclayo, 2024.

Palabras clave: herramienta, kahoot, motivación, intrínseca y extrínseca

Abstract

The general objective of this research was to analyze the perception of the Kahoot tool as a motivating factor in students of an educational institution in Chiclayo, 2024. The methodology used is of a basic descriptive and transversal type with a non-experimental quantitative approach, applied to a sample population of 60 students with a questionnaire instrument that allowed data on the variable to be collected, obtaining as a result that the percentage frequencies range between high with 46.7% and a medium level of 51.7% and concluding that the kahoot tool allows the student to learn more ease, entertain yourself and enjoy gamification and feel more and more motivated, generating new learning in an easy, solid and bearable way at the same time; Therefore, if it fulfills its purpose as a motivating factor in the students of an educational institution in Chiclayo, 2024.

Keywords: tool, kahoot, motivation, intrinsic and extrinsic

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicado en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons. 

Cómo citar: Chimoy Esquivés, R. B., & Ponte Quiñones, E. J. (2024). ¡Herramienta Kahoot! como factor motivador en estudiantes de una Institución Educativa, Chiclayo-2024. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 5 (6), 2278 – 2294.
<https://doi.org/10.56712/latam.v5i6.3158>

INTRODUCCIÓN

En principio la Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación (UNESCO, 2022) expresa que la motivación ha puesto su mirada en escolares seguros con rendimiento óptimo. Empero, estos aventajan a aquellos menos seguros o desmotivados que no tienen un horizonte al terminar sus estudios y más aún cuando vemos en la sociedad los grandes cambios que nos da la ciencia y tecnología, llevando de la mano a quienes realmente si se encuentran preparados para enfrentar los retos.

La Organización de las Naciones Unidas (ONU, 2022) pone de manifiesto que, dentro de la pandemia se pudo evidenciar las grandes brechas educativas especialmente en los países subdesarrollados el cual llevó abrir puertas para el acomodo e invención de los procedimientos de enseñanza que ayuden a los estudiantes menos favorecidos y favorecidos a mejorar las resultas de aprendizaje y en otros indicadores educativos; a la vez que mediante las plataformas que utilicen los agentes educativos, los estudiantes se sientan más motivados y aventajados académicamente teniendo progreso y permanencia en la entidad.

Es cierto que la educación ha sufrido los estragos posteriores a la pandemia así lo señala el Ministerio de Educación (MINEDU, 2022) indicando que el ingreso a una etapa de presencialidad ha sido marcado por la deserción e interrupción de estudios, estudiantes desmotivados por la misma acción de la pandemia, con emociones abatidas y desconocimiento de los aprendizajes desarrollados en cada grado como derivación del desconocimiento de las redes y plataformas virtuales surgida en este periodo.

Podemos apreciar la prueba censal a nivel nacional, como lo señala la evaluación nacional de logros de aprendizaje (ENLA, 2024) donde los estudiantes de las instituciones educativas han sufrido un revés en el avance de sus aprendizajes, llegando en muchas regiones al 2 y 4% en el nivel logrado e incrementándose el nivel de inicio en un porcentaje elevado; esta crisis implica un deterioro significativo en el ámbito educativo manifestado por baja calidad de los aprendizajes, baja motivación que se ve influenciada por los múltiples problemas familiares y en especial de escasos recursos.

En el contexto regional encontramos que hace falta poner énfasis en la motivación y estimulación de los estudiantes para generar buenos aprendizajes de tal forma que los docentes promuevan situaciones de contexto donde sea de interés de los estudiantes para generar buenos aprendizajes, en especial si los aprendizajes son generados a través de la tecnología y o plataformas virtuales; de esta manera, se obtendrá mejores resultados en las pruebas ECE posteriores denotando el interés de los estudiantes por ser mejores (Rey, et. al. 2023).

A nivel local, siguiendo esta misma línea; la institución educativa donde laboro no es ajena a esta realidad; en su mayoría los estudiantes traen problemas emocionales que comúnmente afectan el desarrollo de sus aprendizajes y más aún si sumamos los años que duró la pandemia considerados como aprendizajes superficiales o nulos; perdieron prácticamente tres años donde se refleja conocimientos y aprendizajes deficientes, en especial en aquellos estudiantes desmotivados. Actualmente nuestra institución educativa viene desarrollando el programa kahoot como una alternativa de ayuda para los aprendizajes de los escolares, pero, se está tomando solo como herramienta de cierre de una sesión de aprendizaje o como una actividad de competencia para comprobar los aprendizajes obtenidos; sin embargo, Kahoot, como herramienta gamificada tiene un gran potencial para aumentar la motivación en el aula, el cual no se está considerando. Además, cada docente hace lo que puede para lograr subir el aprovechamiento de los escolares sin ayuda de los entes superiores de la educación; esto ha permitido que su uso inadecuado pueda generar superficialidad en el aprendizaje disminuyendo la motivación intrínseca del estudiante.

Ante lo planteado, se formula el siguiente problema general: ¿Cómo se percibe la herramienta kahoot como factor motivador en educandos de una institución educativa de Chiclayo, 2024? De igual manera los problemas específicos: ¿Cómo se percibe la herramienta kahoot en la motivación intrínseca en educandos de una institución educativa de Chiclayo, 2024? ¿Cómo se percibe la herramienta kahoot en la motivación extrínseca en educandos de una institución educativa de Chiclayo, 2024?

La justificación en el aspecto teórico, tiene en cuenta a la UNESCO (2018) expresa que no hay espacio para el cúmulo inicial que abarca toda la vida, toda vez que la velocidad evolutiva del mundo requiere una modernización continua del saber; es así que la utilidad de la tecnología de la información y comunicación, se presenta como iniciativa realizable, dúctil y fuerte para desplegar el interés y motivar a los estudiantes a generar más sus aprendizajes. La justificación práctica se considera importante porque va a permitir que en su mayoría la investigación sirva de asiento a las nociones específicas originados en el estudio relacionados a la motivación que el estudiante tiene para poder aprender mejor a través de la plataforma kahoot y la generación de nuevos aprendizajes (Boekaerts, 2002).

Por otra parte, la justificación metodológica percibe al proceso de acomodo del instrumento que actuó en el estudio con el fin de entender el problema presentado, alineándose al método científico (Baena, 2017). El trabajo se orientó en analizar la herramienta kahoot como factor motivador, permitiéndole elaborar instrumentos que estén acordes con los indicadores y dimensiones adecuados para estudiantes seleccionados en la población. Finalmente, en el aspecto social tendrá un impacto donde estudiantes, docentes y comunidad en general se verá beneficiada con una población estudiantil más interesada y motivada por querer saber más acerca de kahoot.

Frente a esto se presenta objetivo general: Analizar la percepción de la herramienta Kahoot como factor motivador en educandos de una institución educativa de Chiclayo, 2024; así mismo en las específicas: a) Analizar la percepción de la herramienta Kahoot en la motivación intrínseca en educandos de una institución educativa de Chiclayo, 2024; b) Analizar la percepción de la herramienta Kahoot en la motivación extrínseca en educandos de una institución educativa de Chiclayo, 2024.

METODOLOGÍA

Respecto al tipo de estudio de nuestra investigación es considerada como básica, es así que Arías y Covinos (2021) nos dicen que la indagación presenta como orientación la indagación de las matrices informativas requeridas que ayuden a dar razones y a fundamentar los valores a través del análisis del indagador para determinar los componentes agrupados a la problemática examinada.

De acuerdo al enfoque se considera cuantitativo; según Hernández (2018) señala que la investigación presenta orientaciones cuantitativas respaldadas en cifras estadísticas que ayuden a entender los sucesos mostrados y declarar los rangos óptimos e inversos que se registran.

El diseño que se aproxima a la indagación es no experimental; navarro (2017) los define como la observación que se hace a un problema, de forma fraccionada en los valores escogidos, para entender su proceder evitando en toda ocasión manipular la indagación y variación de la conducta del sujeto analizado, en este sentido es descriptivo y transversal.

El esquema es:

M O

Donde:

M: Observación de la muestra

O: Variable Herramienta Kahoot como factor motivador

Variables y operacionalización, durante esta etapa del estudio se descompone a la variable de estudio: Herramienta Kahoot como factor motivador.

Definición conceptual: La motivación es dinámica, versátil, que se encumbra y baja no siendo estática. La motivación es como una vertiente de necesidades, saberes y emociones que recorren permanentemente en la persona y se dan a notar en cualquier circunstancia (Reeve, 2010. p.11).

Definición operacional: Es percibido a través de un cuestionario compuesto de dos dimensiones: Intrínseca y Extrínseca estimadas en la indagación, por lo demás presentan tablas estadísticas, el cual serán propuestos las hipótesis, objetivos, obteniendo el instrumento adecuado. Así mismo, se validará dándole confiabilidad para su aplicación de forma anónima.

Indicadores: Extraídos de las mismas dimensiones de la variable motivación y que permiten extraer los ítems que serán considerados en el instrumento, estos son: Intrínseca y Extrínseca. Escala de medición: La escala es de carácter ordinal, porque presenta jerarquía e intervalos para el análisis.

Población: Conforme a Hadi (2023), indica que es la totalidad de personas que tienen coincidencias requeridas frente a la problemática exhibida en el estudio y que fácilmente pueden dar respuesta a los instrumentos previstos. Para este estudio la población está compuesta de 120 educandos en sus dos sexos de primero de secundaria de una institución educativa de Chiclayo, 2024; demos una mirada a la tabla siguiente:

Tabla 1

Población de estudio de educandos de una IE. de Chiclayo

Institución Educativa	Grado	secciones	Número de la población	Total
			Educandos	
1	1	4	120	
Totales			120	120

Fuente: nóminas de matrícula de una I.E. de Chiclayo

Criterios de inclusión: Estudiantes matriculados en primero de media básica de una institución educativa de Chiclayo, 2024.

Criterios de exclusión: Educandos que no hayan sido matriculados en primero de secundaria y con asistencias irregulares a la institución educativa de Chiclayo, 2024.

Muestra: Nuestra muestra consideró una parte específica del universo, 60 escolares de sexos diferentes de primero de básica media de una IE. de Chiclayo, 2024. Gallardo (2017) precisa que la muestra es una porción de la población y está basada en el tipo de muestreo que se ha esgrimido para considerar su tamaño.

Muestreo: El indagador ha considerado el tipo de muestreo aleatorio simple de carácter probabilístico y de acuerdo a Otzen y Manterola (2017. p.228) certifica que los que participan en el universo, están listos para ser considerados en la muestra.

Técnica: Se ha seleccionado la encuesta como técnica en este estudio para obtener información clasificada, operar, sistemáticamente y buscar soluciones a problemas prácticos. En este sentido,

Delgado y Palacios (2021) sostienen que es un conjunto de procesos que acceden al uso del arte y la ciencia para llegar al fin previsto. Por tanto, es un recurso metodológico que nos permite lograr los objetivos (p.6).

Instrumento: Con ello compilamos y registramos datos obtenidos de la muestra respecto al problema, haciendo uso del método de indagación válido y confiable, además es una herramienta precisa para ejecutar cualquier estudio que representa la población (Estrada y Caravantes, 2018); en tal sentido, en esta investigación se usará el cuestionario para los valores en estudio. En consecuencia, Páramo (2018), conceptualiza al cuestionario como un medio notorio que conecta con los integrantes de la muestra, de manera física o por formularios online, además clasifica las respuestas, manejando la escala Likert y posteriormente el proceso estadístico que se necesita para conseguir las resultas que reconozcan a los objetivos.

Validez: La validación del instrumento consideró a tres expertos con grado de maestro y doctor en educación, el cual se les hizo entrega del formato de la universidad para que puedan evaluar la consistencia interna, analizar la coherencia, analizar los indicadores y dimensiones, y luego validarlo.

Confiabilidad: En esta etapa se provén de la muestra haciendo uso del muestreo probabilístico a criterio del investigador, inmediatamente se aplicó el instrumento organizándose las respuestas en base de datos, el cual permite procesarlas y calcular el Alfa de Cronbach para establecer el nivel confiable del instrumento, arrojando un 0.860 de confiabilidad.

Método de análisis de datos: la información obtenida de los integrantes de nuestra muestra, se trató a través del software que ayudaron al procesamiento tales como el Excel 2021 que ayudará a tabular las respuestas; además de los momentos escogidos y la escala ordinal, se ha desarrollado el examen descriptivo.

Aspectos éticos: la ética de la investigación está referida a un cúmulo de nociones y muestras que concretan y ubican la programación, cumplimiento, gestión, manejo y transmisión de cualquier tratado que deje huella a individuos capaces de sentir (Mager y Galandini, 2020). En este sentido, nuestra casa de estudio ha considerado en su disposición de Vicerrectorado de Investigación Nro. 062- 2023-VI-UCV, que la afección a los compendios de autogestión, altruismo, no perfidia y ecuanimidad; al mismo tiempo alcanzar las normas APA para citas y referencias bibliográficas. Asimismo, se continuó cumpliendo con los principios del código de ética como: la autonomía de los estudiantes de ser partícipes o no de la investigación, la justicia dándose un trato igualitario para todos los participantes, probidad actuando con total honestidad en la investigación, respetando la propiedad intelectual, asumiendo la responsabilidad y transparencia de nuestro estudio y competencia profesional y científica como investigadores. (RCU N° 0262-2020/UCV. Art. 3).

DESARROLLO

El soporte teórico que ostenta el estudio describe a los antecedentes, mostrando en el nivel internacional a: Padula, et. al. (2022) en su artículo se encontró el objetivo evaluar el recurso kahoot como juego digital para prácticas de educación ambiental. Metodológicamente se dio en tres aspectos: estructura del juego, experiencia del jugador y percepción de aprendizaje. Se aplicó un cuestionario de evaluación de práctica. Su muestra fueron 19 estudiantes de Ciencias Biológicas del instituto federal de Paraná. Los resultados indican el potencial de kahoot en los recursos estratégicos para la educación ambiental, también se confirma la motivación e interés de los educandos para las prácticas pedagógicas innovadoras que incluyen aprendizajes basados en juegos learning.

Martínez (2017) en su indagación, ha presentado el objetivo de investigar la utilidad de conectores celulares como herramienta educativa apoyado en el juego y si esto incrementa la participación,

motivación y resultados de aprendizaje. Hace uso de dos metodologías: revisión de bibliografía y exploración con entrevista grupal a educadores conociendo su actitud, inteligencia y uso en proporción a la utilidad de gamificar y de kahoot en clase. Concluye observando restricciones, en la composición de tecnología, juego y aprendizaje con resultados más eficientes que las empleadas en la tradicional.

Quintero (2022) en su artículo de investigación, tuvo como objetivo analizar kahoot y su aplicación como herramienta didáctica a través de concepciones relevantes y descriptivas del nivel de influencia de kahoot mientras dure el proceso evaluativo de aprendizajes de los educandos. En su metodología hizo uso de revisiones bibliográficas en sitios primarios para saber la actitud, visión y uso en proporción a la utilidad de gamificar y de kahoot en clase. Se observan limitantes como resultado en la mezcla de la tecnología, el juego y aprendizaje, pero a la vez, es más eficiente que las empleadas en la tradicional.

Ruíz (2022) en su indagación, contiene el objetivo incrementar las competencias de los estudiantes en matemáticas haciendo uso del kahoot. Metodológicamente examina el sentir de los educandos en la utilidad del kahoot. Su muestra fue de 40 escolares a quienes se les aplicó un cuestionario. Los resultados lanzaron que los escolares creen que kahoot es una herramienta de confianza, que divierte y facilita el repaso de las actividades trabajadas en aula, motivándolos a estudiar, por lo mismo, obtienen sus calificaciones al responder las preguntas de manera instantánea.

A nivel nacional hallamos a Ochoa (2019) en su investigación tuvo como objetivo analizar lo que contribuye el uso de la herramienta kahoot en el progreso de la práctica de escritura del idioma inglés en educandos del 1er ciclo. La metodología empleada, el cuantitativo de trascendencia descriptiva y diseño no experimental transeccional. Son 200 estudiantes que participaron en este estudio. Los resultados exhibieron que la muestra, tiene un elevado entusiasmo en hacer uso de la tecnología para su aprendizaje. La utilidad de la herramienta en inglés motivó a que los educandos tengan resultados óptimos respecto al progreso de destrezas de escritura.

Machaca (2022) en su artículo de investigación presentó el objetivo de demostrar el efecto del dispositivo kahoot en el proceso de la competencia construyendo interpretaciones históricas. El enfoque es cuantitativo de esbozo cuasi experimental adscrito a una muestra de 52 educandos. Los resultados de indagación indicaron que ante la aplicación del dispositivo; los resultados en el grupo experimental mostraron diversas estadísticas significativas, toda vez que los educandos se encontraban en logro satisfactorio reduciendo enormemente la suma de educandos en pre inicio e inicio, por otro lado, el grado control sus resultados fueron casi iguales de un nivel a otro.

Andia (2022) en su tesis de indagación presenta el objetivo de determinar la relación entre motivación para el logro y estilos de aprendizaje en los escolares. Su enfoque fue cuantitativo, puro, correlacional, método inductivo y esbozo no experimental transversal. Su universo está compuesto por 174 y una muestra de 120 estudiantes. Los instrumentos son la escala de motivación de logro y el inventario de estilos de aprendizaje. Los resultados mostraron que no existe correlación significativa en ambas variables; por lo demás se identifica que el nivel de motivación es elevado con el 47.5%, en tanto que el modo de aprendizaje predominante es la observación con un 75%.

Carbajal (2021) en su estudio tuvo el objetivo de determinar la influencia de la plataforma kahoot en el aprendizaje en los escolares de 3ro de secundaria. La investigación fue aplicada, donde se implementó la técnica de la encuesta y el instrumento de cuestionario aplicado a 13 participantes, siendo analizados se encontró que el 77 % de escolares se encuentran en satisfactorio de la variable uso del kahoot y el 69% de satisfactorio en el desarrollo del aprendizaje. Se concluye la existencia de relación positiva entre ambas variables, el uso del kahoot mejora el aprendizaje de los escolares.

Correspondiente a la fundamentación teórica de la herramienta Kahoot, vemos que es un sitio virtual donde se puede formular preguntas en línea a través de juegos que se orientan a la evaluación y

reforzamiento de los aprendizajes; así mismo, podemos decir que es una herramienta que promueve el entretenimiento mediante el juego y autoevaluarse, además permite indagar, fundar, ayudar y colaborar, desarrollando la interacción mediante un aprendizaje social y la curiosidad intelectual, permitiendo la evaluación de carácter lúdico (Quintero, 2022. p.529); por lo mismo, Muñoz (2016) recuperado por Machaca (2022.p.118) quien señala que kahoot es una herramienta virtual sin costo y transformadora que un profesor puede hacer uso para incrementar la creatividad, la atracción y sobre todo la diversión con aprendizaje. Por lo consiguiente, Romero (2016) nos dice que kahoot está basada en el juego, haciendo que docentes y escolares desarrollen la didáctica mediante la indagación, creación, colaboración e intercambio de saberes convirtiéndose en seres con habilidades de aprendizaje mediante la creatividad colaborativa.

De acuerdo al constructivismo, es de importancia que haya una permuta, toda vez que los individuos desarrollan otras destrezas y habilidades para acomodarse en su contexto de la mejor manera. Por último, los aprendizajes varían entre las personas, unos más que otros siendo los resultados diversos de acuerdo a las condiciones de la persona que aprende (Ortiz, 2015. p.7). El cognitivismo trata sobre las elaboraciones mentales simbólicas que produce el escolar en su mente y el aprendizaje se da a través del proceso de estas representaciones alojadas en la memoria (Siemens, 2004. p.3). Por lo consiguiente, el conectivismo se basa en nociones que se modifican velozmente y traen nuevas informaciones. Se puede hacer diferencias entre información válida y no válida el cual se hace necesario y motivador para generar un aprendizaje eficaz (Siemens, 2004. p.6).

Conforme a lo presentado, se ha considerado a Martínez (2017) quien argumenta que Kahoot es una herramienta para aprender con diversos fines, desde saberes previos en algún tema, tener en cuenta los aspectos más relevantes de un periodo antes de iniciarla o culminarla comprobando si aprendió, evaluar el nivel de entendimiento de una lectura o cuestionar algún tema en concreto. En resumen, se aprende divertidamente a través del juego y forma lúdica; además la evaluación es continua toda vez que guarda los resultados por cada persona (p.266).

Entre las dimensiones que presenta Martínez (2017) tenemos: a) Interactiva, que consiente a los escolares su participación activa en el desarrollo de los aprendizajes por medio del juego interactivo. La intervención es en tiempo real haciendo uso de los celulares fomentando el compromiso y participación. Es decir, es un sumario instantáneo o retrasado de interaprendizaje entre profesor estudiante y compañeros.

Dinámica: permite combinar el aprendizaje con el juego de manera divertida, repasar una clase de cualquier curso para un examen e interactuar con los compañeros para ver quién sabe más. También permite al docente crear cuestionarios, juegos referidos a la materia que se enseña.

Sencilla: es una herramienta sencilla y fácil de aprender para mejorar nuestros aprendizajes y formas de enseñar a nuestros estudiantes. los procedimientos que se siguen permiten adentrarse en este mudo digital y obtener mejores resultados en nuestros aprendizajes.

Respecto al fundamento teórico de motivación, son definidas de diversas formas y aplicadas a distintos contextos, basadas en la fuerza interior de las personas que permite impulsar satisfactoriamente al beneficio de objetivos y fines (Huillca y Condo, 2021. P.37); así mismo, la motivación práctica un papel esencial para lograr los resultados esperados de aprendizaje. El deseo de aprender se logra haciendo uso de estrategias que van generando el interés en el escolar. Es así que el aprendizaje divertido está orientada al escolar ajustándose a las necesidades de cada uno de ellos y causándoles la motivación para su propio aprendizaje (Huamán, 2023. P.37). De acuerdo a Perret (2016, p.15) nos dice que la motivación es parte innata del ser humano. Él, es el único ser vivo capaz de automotivarse; por lo tanto, está en cada uno donde dirige su motivación poniendo todos

los recursos para lograrlo como sabiduría, tiempo, oxígeno, glucosa, sentimiento, emoción dinero e interacciones.

En esta misma línea, Bandura (1986) desarrolló el análisis de acuerdo a nuestra opinión; este análisis sostiene una crítica sutil de ciertos talantes de los supuestos del examen cognitivo y una proposición hipotética innata de la motivación interna procedente de esta invectiva. Por otro lado, se llevó a cabo una indagación práctica nacida de su orientación teórica de motivación interna (p.90). Por lo consiguiente, Limonero y Villamarín (2019) definen a la motivación y analizan los primordiales valores que determinan la motivación: el llamado, la activación, los estímulos, las posibilidades, las facultades impensadas y los fines. Teniendo como propósito el cognitivismo que es el imperioso en la personalidad del motivo presente, donde damos una especial atención a los 3 valores últimas (p.119).

Teniendo en cuenta los aportes de las diversas citas y autores presentados, se considera a Reeve (2010) quien expresa que la motivación es dinámica, versátil, que se encumbra y baja no siendo estática. La motivación es como una vertiente de necesidades, saberes y emociones que recorren permanentemente en la persona y se dan a notar en cualquier circunstancia (p.11).

Este autor desarrolló estudios postdoctorales en la Universidad de Rochester en Nueva York en la especialidad motivación humana, en la que, entre sus dimensiones presenta:

Intrínseca: donde nos dice que la motivación aparece simultáneamente partiendo de los intereses psicológicos y esfuerzos internos de querer crecer. La motivación intrínseca mueve a las personas por diversas razones, por diversión, sensación de desafío en una tarea, entre otras; estas reacciones se dan instantáneamente y no son movidas por razones externas. (Reeve, 2010. p.83).

Extrínseca: Este tipo de motivación es provocada por agentes externos como incentivos, efectos de ambiente, alimentos, economía, atención, reconocimientos, alabanzas, sonrisas, entre otros. No son resultantes de satisfacciones internas, al contrario, provienen de situaciones externas e independientes de la actividad en sí (Reeve, 2010.p.84).

RESULTADOS

Análisis descriptivo

Resultados para el objetivo general: Analizar la percepción de la herramienta Kahoot como factor motivador en educandos de una institución educativa de Chiclayo, 2024

Tabla 2

Distribución niveles de frecuencia de la herramienta Kahoot como factor motivador

Nivel	Intervalo	fi	%
Bajo	20 - 47	1	1.7%
Medio	48 - 73	31	51.7%
Alto	74 - 100	28	46.7%
Total		60	100.0%

De acuerdo a la información recogida de los estudiantes obtenemos la siguiente valoración en la tabla 2; que la herramienta kahoot como factor motivador presenta en el nivel bajo el 1.7% con una frecuencia de 1; en el nivel alto encontramos al 46.7% de estudiantes con una frecuencia de 28 y observamos que en el nivel medio se encuentran con la mayor cantidad de coincidencias en las respuestas con un 51.7% y una frecuencia de 31.

Los resultados que apreciamos devienen de la aplicación del instrumento a la muestra prevista; además se visualiza que la herramienta kahoot si cumple su cometido como factor motivador en los estudiantes; toda vez que, las frecuencias oscilan entre alta y media con los porcentajes que en la tabla se demuestra. Por tanto, mientras haya motivación en los estudiantes, el aprendizaje será más fácil, llevadero y sólido al mismo tiempo.

Resultados para los objetivos específicos

Analizar la percepción de la herramienta Kahoot en la motivación intrínseca en educandos de una institución educativa de Chiclayo, 2024;

Tabla 3

Distribución niveles de frecuencia de la motivación intrínseca

Nivel	Intervalo	fi	%
Bajo	10 - 23	2	3.3%
Medio	24 - 37	35	58.3%
Alto	38 - 50	23	38.3%
Total		60	100.0%

En la tabla 3 podemos apreciar; que la dimensión de motivación intrínseca presenta en el nivel bajo el 3.3% con una frecuencia de 2; en el nivel alto encontramos al 38.3% de estudiantes con una frecuencia de 23 y observamos que en el nivel medio se encuentran con la mayor cantidad de coincidencias en las respuestas con un 58.3% y una frecuencia de 35.

Los resultados se sustentan en los datos obtenidos a través del instrumento aplicado a la muestra prevista, donde se visualiza que la dimensión intrínseca alcanza el nivel medio y alto, demostrándose que los estudiantes mantienen una motivación innata frente a la herramienta kahoot.

Analizar la percepción de la herramienta Kahoot en la motivación extrínseca en educandos de una institución educativa de Chiclayo, 2024.

Tabla 4

Distribución niveles de frecuencia de la motivación extrínseca

Nivel	Intervalo	fi	%
Bajo	10 - 23	0	0%
Medio	24 - 37	33	55%
Alto	38 - 50	27	45%
Total		60	100%

En la tabla 4 podemos apreciar; que la dimensión de motivación extrínseca presenta en el nivel bajo el 0% con una frecuencia de 0; en el nivel alto encontramos al 45% de estudiantes con una frecuencia de 27 y observamos que en el nivel medio se encuentran con la mayor cantidad de coincidencias en las respuestas con un 55% y una frecuencia de 33.

Los resultados se sustentan en los datos obtenidos a través del instrumento aplicado a la muestra prevista, donde se visualiza que la dimensión extrínseca alcanza el nivel medio y alto, demostrándose que los estudiantes también se mueven mediante una motivación externa frente a la herramienta kahoot.

DISCUSIÓN

La investigación tiene como objetivo principal analizar la percepción de la herramienta Kahoot como factor motivador en educandos de una institución educativa de Chiclayo, 2024; al respecto estos resultados descriptivos muestran la percepción en el nivel medio, obteniendo un puntaje de 51.7% relativamente y una frecuencia absoluta de 31 conforme a las respuestas coincidentes por los estudiantes; Así mismo, en el nivel alto encontramos el 46.7% de coincidencias en los estudiantes con una frecuencia absoluta de 28 respuestas similares y en el nivel bajo el 1.7% con una frecuencia de 1 estudiante. En la tabla 2 evidenciamos que los resultados son consecuencia de la aplicación del instrumento a la muestra prevista; además se visualiza que la herramienta kahoot si cumple su cometido como factor motivador en los estudiantes; toda vez que, las frecuencias oscilan entre alta y media con los porcentajes que en la tabla se demuestra. Por tanto, esta herramienta permite que el alumno aprenda con más facilidad, se entretenga disfrutando a través de la gamificación y cada vez se sienta más motivado, generando nuevos aprendizajes de manera fácil, llevadera y sólida al mismo tiempo.

Al respecto, Padula (2022) en su artículo indican que el potencial de kahoot en los recursos estratégicos para la educación ambiental, también se confirma la motivación e interés de los educandos para las prácticas pedagógicas innovadoras que incluyen aprendizajes basados en juegos learning. En este sentido, kahoot es una herramienta de confianza, que divierte y facilita el repaso de las actividades trabajadas en aula, motivándolos a estudiar, por lo mismo, obtienen sus calificaciones al responder las preguntas de manera instantánea (Ruíz, 2022). Por lo consiguiente los resultados exhibieron que la muestra, tiene un elevado entusiasmo en hacer uso de la tecnología para su aprendizaje. La utilidad de la herramienta en inglés motivó a que los educandos tengan resultados óptimas respecto al progreso de destrezas de escritura (Ochoa, 2019); en consecuencia, se aprende divertidamente a través del juego y forma lúdica; además la evaluación es continua toda vez que guarda los resultados por cada persona (Martínez, 2017. p.266)

En lo referente al primer objetivo específico se ha tenido en cuenta analizar la percepción de la herramienta Kahoot en la motivación intrínseca en educandos de una institución educativa de Chiclayo, 2024; donde los resultados muestran en la tabla 3 que en el nivel medio, obtiene un puntaje de 58.3% relativamente y una frecuencia absoluta de 35 conforme a las respuestas coincidentes por los estudiantes, el cual indica que respecto a la muestra, más de la mitad de estudiantes se muestran con una motivación innata frente al deseo de querer sobresalir en estas herramientas aceptando los desafíos que en ella encuentra a través del juego; seguido se encuentra el nivel alto con un 38.3% de coincidencias en los estudiantes con una frecuencia absoluta de 23 respuestas similares, reforzando el sustento de la motivación intrínseca, que este tipo de herramientas es llamativa para los estudiantes y la interacción espontánea que en ella deviene; por lo mismo, el nivel bajo se encuentra con el 3.3% y una frecuencia de 2 estudiante; el cual nos muestra que el aprendizaje es llamativo frente a algo que les gusta hacerlo, es decir les nace, se sienten llamados a participar de esta herramienta kahoot por lo que aprenden mediante los desafíos de interacción entre compañeros y también con sus docentes del curso. En consecuencia, estos resultados nos muestran que el alumno aprende con facilidad hacia algo novedoso que le llama la atención, donde explora, asume retos y mucho más cuando interactúa o es de su propio interés.

En este sentido, Romero (2016) nos dice que kahoot está basada en el juego, haciendo que docentes y escolares desarrollen la didáctica mediante la indagación, creación, colaboración e intercambio de saberes convirtiéndose en seres con habilidades de aprendizaje mediante la creatividad colaborativa. En tanto, kahoot es una herramienta de confianza, que divierte y facilita el repaso de las actividades trabajadas en aula, motivándolos a estudiar, por lo mismo, obtienen sus calificaciones al responder las preguntas de manera instantánea (Ruíz, 2022). Además, se desarrolló el análisis de acuerdo a nuestra

opinión; este análisis sostiene una crítica sutil de ciertos talentos de los supuestos del examen cognitivo y una proposición hipotética innata de la motivación interna procedente de esta invectiva. Por otro lado, se llevó a cabo una indagación práctica nacida de su orientación teórica de motivación interna (Bandura, 1986.p.90). Por lo consiguiente, la motivación es parte innata del ser humano. Él, es el único ser vivo capaz de automotivarse; por lo tanto, está en cada uno donde dirige su motivación poniendo todos los recursos para lograrlo como sabiduría, tiempo, oxígeno, glucosa, sentimiento, emoción dinero e interacciones. (Perret, 2016, p.15). En consecuencia, la motivación aparece simultáneamente partiendo de los intereses psicológicos y esfuerzos internos de querer crecer. La motivación intrínseca mueve a las personas por diversas razones, por diversión, sensación de desafío en una tarea, entre otras; estas reacciones se dan instantáneamente y no son movidas por razones externas. (Reeve, 2010. p.83).

En referencia al segundo objetivo específico se ha tenido en cuenta analizar la percepción de la herramienta Kahoot en la motivación extrínseca en educandos de una institución educativa de Chiclayo, 2024; donde los resultados muestran en la tabla 4 que en el nivel medio, obtiene un puntaje de 55% relativamente y una frecuencia absoluta de 33 conforme a las respuestas coincidentes por los estudiantes, el cual indica que respecto a la muestra, más de la mitad de estudiantes se muestran con una motivación externa, provocada por agentes que promueven la competencia en base a estímulos como ganarse un calificativo, el querer sobresalir o ser el mejor a cambio de las admiraciones, entre otros agentes que van encaminando las motivaciones de los escolares frente al deseo de querer sobresalir en estas herramientas aceptando los desafíos que en ella encuentra a través del juego; seguido encontramos el nivel alto con un 45% de coincidencias en los estudiantes con una frecuencia absoluta de 27 respuestas similares, afianzando mucho más la motivación extrínseca. La competencia que demanda este tipo de herramientas y el juego interactivo entre compañeros y docentes o el juego en línea, ayuda a que la motivación extrínseca sea más llamativa por el mismo interés de ser el primero o el mejor del aula y ser reconocido por sus docentes o compañeros de aula; por lo mismo, el nivel bajo se encuentra con el 0% y una frecuencia de 0; el cual nos muestra que el aprendizaje ha ido afianzándose a través de estos agentes externos motivadores, por lo cual también forma parte de la estrategia docente de involucrar a los estudiantes en sus aprendizajes; de esta manera, kahoot se ha convertido en una herramienta útil para los aprendizajes saludables en ambos casos bien sea por interés innata o por agentes provocados. En consecuencia, estos resultados nos muestran que el alumno aprende también con facilidad, pero por algo que va a obtener en el proceso, algún incentivo por sus logros.

En este sentido, Limonero y Villamarín (2019) nos dicen que la motivación analiza los principales valores que determinan su cometido: el llamado, la activación, los estímulos, las posibilidades, las facultades impensadas y los fines. Teniendo como propósito el cognitivismo que es el imperioso en la personalidad del motivo presente, donde damos una especial atención a los 3 valores últimos. En tanto, la motivación practica un papel esencial para lograr los resultados esperados de aprendizaje. El deseo de aprender se logra haciendo uso de estrategias que van generando el interés en el escolar. Es así que el aprendizaje divertido está orientada al escolar ajustándose a las necesidades de cada uno de ellos y causándoles la motivación para su propio aprendizaje (Huamán, 2023. P.37). Por lo consiguiente, se identifica que el nivel de motivación es elevado con el 47.5%, en tanto que el modo de aprendizaje predominante es la observación con un 75% (Andia, 2022); así mismo, se encontró que estudiantes al hacer uso de esta herramienta, han mejorado en un 77 % ubicándose en el nivel satisfactorio de la variable uso del kahoot y el 69% de satisfactorio en el desarrollo del aprendizaje; concluyendo que existe relación positiva entre ambas variables; uso del kahoot mejora el aprendizaje de los escolares (Carbajal, 2021). En consecuencia, la motivación es provocada por agentes externos como incentivos, efectos de ambiente, alimentos, economía, atención, reconocimientos, alabanzas, sonrisas, entre otros. No son resultantes de satisfacciones internas, al contrario, provienen de situaciones externas e independientes de la actividad en sí (Reeve, 2010.p.84).

Conforme a la discusión de resultados en contraste con los antecedentes y bases teóricas, evidenciamos que la herramienta kahoot, si cumple su función como factor motivador en los estudiantes de una institución educativa de Chiclayo, 2024.

CONCLUSIÓN

La herramienta kahoot si cumple su cometido como factor motivador en los estudiantes de una institución educativa de Chiclayo, 2024; toda vez que, las frecuencias porcentuales oscilan entre alta con un 46.7% y un nivel medio de 51.7% demostradas en los resultados. Por tanto, esta herramienta permite que el alumno aprenda con más facilidad, se entretenga disfrutando a través de la gamificación y cada vez se sienta más motivado, generando nuevos aprendizajes de manera fácil, llevadera y sólida al mismo tiempo.

La herramienta kahoot si cumple su cometido como factor motivador dentro de la dimensión intrínseca en los estudiantes de una institución educativa de Chiclayo, 2024; toda vez que, las frecuencias porcentuales oscilan entre alta con un 38.3% y un nivel medio de 58.3% demostradas en los resultados. Por tanto, nos muestra que el aprendizaje es llamativo frente a algo que les gusta hacerlo, es decir les nace, se sienten llamados a participar de esta herramienta kahoot por lo que aprenden mediante los desafíos de interacción entre compañeros y también con sus profesores. En consecuencia, estos resultados nos muestran que el alumno aprende con facilidad hacia algo novedoso que le llama la atención, donde explora, asume retos y mucho más cuando interactúa o es de su propio interés.

La herramienta kahoot si cumple su cometido como factor motivador dentro de la dimensión extrínseca en los estudiantes de una institución educativa de Chiclayo, 2024; toda vez que, las frecuencias porcentuales oscilan entre alta con un 45% y un nivel medio de 55% demostradas en los resultados. Por tanto, nos muestra que el aprendizaje también se va afianzando a través de estos agentes externos motivadores, formando parte de la estrategia docente de involucrar a los estudiantes en sus aprendizajes provocados por agentes provocados. En consecuencia, estos resultados nos muestran que el alumno aprende también con facilidad, pero por algo que va a obtener en el proceso, algún incentivo por sus logros.

REFERENCIAS

Andia Portal, C. (2022) Motivación para el logro y estilos de aprendizaje en estudiantes de la institución educativa. Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI. <https://core.ac.uk/download/568225895.pdf>

Arias, J. y Covinos, M. (2021) Diseño y metodología de la investigación. https://www.researchgate.net/publication/352157132_DISENO_Y_METODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACION/citation/download

Baena, G. (2017) Metodología de la investigación. Serie integralk por competencias. 3ra edición. Editorial patria. http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf

Bandura, A. (1986). Social foundations of thought and action: A social cognitive theory. Traducción: Pensamiento y acción. Fundamentos sociales. Barcelona: Martínez Roca, 1987. Englewood Cliffs, Nueva Jersey: Prentice-Hall.

Boekaerts, M. (2002). Motivation to learn. Brussels, Belgium: International Academy of Education. <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/175564/Garcia-RodriguezPerez-Cornejo%20-%20El%20uso%20de%20Kahoot%20como%20herramienta%20divertida%20de%20autoevaluacion%20par....pdf?sequence=1>

Carbajal, J. y Rengifo, J. (2021) Plataforma kahoot en el aprendizaje de los estudiantes de tercero de secundaria. Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI. Escuela de posgrado en maestría. Trujillo. <https://repositorio.uct.edu.pe/server/api/core/bitstreams/8f353a2f-61d1-48b4-b816-865483ebf384/content>

Carrillo, M.; Padilla, J; Rosero, T. y Villagómez, M. (2009) La motivación y el aprendizaje. Revista de Educación. Universidad Politécnica Salesiana de Ecuador. Redalyc.org. <https://www.redalyc.org/pdf/4677/467746249004.pdf>

Córdoba, M. (2015) Implantación de un modelo pluridisciplinar de evaluación formativa continúa mediante la realización y análisis de pruebas objetivas desde nuevas plataformas on-line. <file:///C:/Users/Adminpc/Downloads/CordobaDiaz%202016.pdf>.

Delgado, C. y Palacios, P (2021) Técnicas Educativas. Universidad de Azuay. Ecuador. <https://www.uazuay.edu.ec/sites/default/files/public/TECNICAS-EDUCATIVAS.pdf>

ENLA (2024) Evaluación Nacional de Logros de Aprendizaje. <file:///C:/Users/GUILLE/Downloads/Infografia-ENLA-2024.pdf>

Estrada, G. y Caravantes, J. (2018) Instrumentos de Investigación. Universidad Tecnocientífica del Pacífico SC. Primera Edición. México. <https://tecnocientifica.com.mx/libros/Instrumentos-de-investigaci%C3%B3n-1.pdf>

Gallardo, E. (2017) Metodología de la investigación. Universidad continental. https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/4278/1/DO_UC_EG_MAI_UC0584_2018.pdf

Hadi, et. al. (2023), Metodología de la investigación. Guía para el proyecto de tesis. Editorial: Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú S.A.C. <https://editorial.inudi.edu.pe/index.php/editorialinudi/catalog/view/82/124/149>

Hernández, R. y Mendoza, C. (2018) Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta, Ciudad de México, México: Editorial Mc Graw Hill Education, ISBN: 978-1-4562-6096-5, 714 p. https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/wp-content/uploads/2019/02/RUDICsv9n18p92_95.pdf

Herrera, F., Ramírez, M. y Herrera, I. (2004). Tratamiento de las creencias motivacionales en contextos educativos pluriculturales. Revista Iberoamericana De Educación. <https://rieoei.org/historico/investigacion/625Herrera.PDF>

Huamán, M. C. (2023) Relación entre las actitudes y la motivación hacia el kahoot y el rendimiento académico de estudiantes. Universidad Nacional del Callao. Facultad de Ciencias Administrativas. <https://repositorio.unac.edu.pe/handle/20.500.12952/8008?show=full>

Huillca, J. y Condo, B. (2021) La plataforma kahoot y la motivación en tiempos de pandemia. Universidad nacional Amazónica de Madre de Dios. Facultad de educación y Humanidades. Escuela profesional de Educación. <https://repositorio.unamad.edu.pe/handle/20.500.14070/914>

Limonero, J. y Villamarín, F. (2019) Motivación. Módulo 1. Universitat Oberta de Catalunya. Tercera edición. Barcelona, España. <https://openaccess.uoc.edu/handle/10609/148105?locale=es>

Machaca, E. (2022) Aplicación de Kahoot como herramienta. Universidad Nacional San Agustín de Arequipa-Perú. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S1019-94032022000200116&script=sci_abstract

Martínez, G. (2017) Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de kahoot. Universidad Complutense de Madrid (España). Redalyc. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31053772009>

Mager F. y Galandini, S. (2020) Ética de la investigación: Una Guía práctica. Oxfam Internacional. ISBN 978-1-78748-681-2. <https://oxfamilibrary.openrepository.com/bitstream/handle/10546/621092/gd-research-ethics-practical-guide-091120-es.pdf;jsessionid=9A726B0BE77BDAAAB5D81AA3D7AEE7C8?sequence=14>

MINEDU (2016) Motivación de los estudiantes y actividades de aprendizaje. <http://umc.minedu.gob.pe/motivacion-de-los-estudiantes-y-actividades-de-aprendizaje-en-el-aula-influyen-en-el-desarrollo-de-la-competencia-matematica-segun-nuevo-estudio-del-minedu/>

Naranjo, M. (2009) Motivación: Perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. Revista Educación. Universidad de Costa Rica. San José. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44012058010.pdf>

Navarro et al. (2017) Fundamentos de la investigación y la innovación educativa. Universidad la Rioja. Editorial UNIR. Primera edición. https://www.unir.net/wp-content/uploads/2017/04/Investigacion_innovacion.pdf

OCDE (2012) Estudiantes y aprendizaje. Orientación de PISA para las islas Canarias, España. <https://www.oecd-ilibrary.org/docserver/9789264174788-5-es.pdf?expires=1724992474&id=id&accname=guest&checksum=4D881A78941CB77330CBC2FE8696161A>

Ochoa, J. (2019) El uso del Kahoot y su contribución en la mejora de la habilidad de escritura del Idioma Inglés. Universidad Tecnológica del Perú. Escuela de Postgrado. Lima, Perú. <https://repositorio.utp.edu.pe/handle/20.500.12867/2441>

ONU (2022) Tecnologías digitales para un nuevo futuro. CEPAL. <https://www.cepal.org/es/publicaciones/46816-tecnologias-digitales-un-nuevo-futuro>

Ortiz, D. (2015) El constructivismo como teoría y método de enseñanza. Sophia, Colección de Filosofía de la Educación. ISSN: 1390-3861. Universidad Politécnica Salesiana. Cuenca Ecuador. <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>

Otzen, T. y Manterola, C. (2017) Técnicas de muestreo sobre una población a estudio. International Journal of Morphology. Versión On-line. https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-95022017000100037

Padovan, I. (2020) Teorías de la motivación. Aplicación práctica. Universidad Nacional de Cuyo. facultad de Ciencias Sociales. Argentina. https://bdigital.uncu.edu.ar/objetos_digitales/15664/teorias-de-la-motivacin.-aplicacin-prctica.pdf

Padula, D.; Pontarolo, E. y Aparecida de Mello, N. (2022) Avaliação do Kahoot como recurso para práticas de Educação Ambiental e em Solos. Universidad Tecnológica de Paraná. Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología. Brasil. <https://teyet-revista.info.unlp.edu.ar/TEyET/article/view/2107>

Páramo, P. (2018) Elaboración de cuestionarios a partir de la teoría de facetas. Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá, Colombia. https://www.researchgate.net/publication/345546019_ELABORACION_DE_CUESTIONARIOS_A_PARTIR_DE_LA_TEORIA_DE_FACETAS

Perret, R. (2016) El secreto de la motivación. Impreso en México. <https://static1.squarespace.com/static/54d1216ae4b032ab36c26b61/t/5aa32f749140b73db65c927f/1520643968955/El+Secreto+de+La+Motivaci%C3%B3n+WEB.pdf>

Quintero, M. (2022) Kahoot y su aplicación en actividades de evaluación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Universidad San Gregorio. Revista científica Dominio de las ciencias. Ecuador. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/2943>

Rey, et.al. (2023) Uso de las herramientas digitales para fomentar la motivación. Centro de investigación y desarrollo intelectual. https://www.researchgate.net/publication/372990242_El_uso_de_las_herramientas_digitales_para_fomentar_la_motivacion_en_el_nivel_superior_The_use_of_digital_tools_to_promote_motivation_at_the_higher_level/link/64d3077dc80b930269f99612/download?_tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIiwicGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIn19

Reeve, J. (2010) Motivación y emoción. <https://cutt.ly/cUJQ7Nj>


Romero, S. (2016). Didáctica de la Lengua inglesa en educación primaria. El Kahoot como herramienta didáctica. España. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/18689>

Ruíz, E.; Chavarría, L. y Palma, R. (2022) Efectos del empleo de Kahoot en la evaluación de matemáticas en la educación a distancia. Instituto Politécnico Nacional. Escuel Superior de Cómputo. México. <https://www.iiis.org/CDs2022/CD2022Spring/papers/CB956LD.pdf>

Siemens, G. (2004) Conectivismo: Una era de aprendizaje para la era digital. Publicado bajo licencia de Creative Commons 2.5. Traducido por Leal, D. (2007). p.9. Colombia. https://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/_media/cursos/tic/s1x1/modul_3/conectivismo.pdf

UNESCO (2022) Educación y tecnologías digitales. SITEAL. https://siteal.iiep.unesco.org/eje/educacion_y_tic

Vera, R. (2022) Influencia del aplicativo Kahoot en la expresión oral del idioma Francés. Universidad nacional de Trujillo. <https://dspace.unitru.edu.pe/items/d006986e-6ceb-4594-bdd0-2843ac66f8ec>

Todo el contenido de **LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades**, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons .