



**FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

TESIS

**NIVEL DE SATISFACCIÓN EN EL USO DEL PROGRAMA
KAHOOT Y RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE
CIENCIAS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER Y
SEGUNDO AÑO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA SECUNDARIA “EMANUEL DE POMATA” DEL
DISTRITO POMATA, PROVINCIA CHUCUITO,
REGIÓN PUNO, 2020**

**PRESENTADO POR:
VILCA MAQUERA, ELENDIN ALIAN**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN SECUNDARIA CON LA ESPECIALIDAD EN:
COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA**

**PUNO - PERÚ
2021**

DEDICATORIA

A Dios por ser autor de la vida y por depositar en mí la vocación de docente.

A mis familiares por brindarme siempre su apoyo en cada decisión de vida y acompañarme a lo largo de mi camino profesional.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Alas Peruanas por brindar los ambientes de aprendizaje necesarios para mi desarrollo profesional.

A mis maestros y compañeros por compartir en cada encuentro sus conocimientos y experiencias que nutrieron mi ser docente.

RESUMEN

El objetivo general del estudio fue determinar qué relación existe entre el nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot y el rendimiento académico en el área de ciencias sociales en los estudiantes de primer y segundo año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria “Emanuel de Pomata” del distrito Pomata, provincia Chucuito, región Puno, 2020. El diseño del estudio fue el no experimental transeccional en el marco del enfoque cuantitativo. El nivel fue el descriptivo correlacional y se hizo uso del método hipotético deductivo. Para tal fin, la población fue conformada por 49 estudiantes.

Para el proceso de recolección de datos, la técnica usada para la variable nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot fue la encuesta y como instrumento de medición el cuestionario, del mismo modo, para la variable rendimiento académico en el área de ciencias sociales la técnica usada fue la observación y como instrumento un cuadro de calificaciones. Los datos fueron procesados por medio del software estadístico SPSS. En el nivel descriptivo los resultados muestran para la variable nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot un 59% para el nivel alto; por otra parte, en la variable rendimiento académico en el área de ciencias sociales el nivel que predomina es el nivel de “Logro esperado” con 42%. En la prueba de hipótesis encontramos un valor para el coeficiente de correlación de Spearman de 0,327 con una significancia estimada de $0,009 < 0,05$ lo cual evidencia la existencia de una relación directa entre las variables. De este modo se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis general de investigación.

Palabras Claves: nivel de satisfacción, rendimiento académico.

ABSTRACT

The general objective of the study was to determine what relationship exists between the level of satisfaction in the use of the Kahoot program and academic performance in social sciences in first- and second-year high school students of the Secondary Educational Institution "Emanuel de Pomata" From the Pomata district, Chucuito province, Puno region, 2020. The study design was non-experimental, transectional within the framework of the quantitative approach. The level was the descriptive correlational and the hypothetical deductive method was used. For this purpose, the population was made up of 49 students.

For the data collection process, the technique used for the variable level of satisfaction in the use of the Kahoot program was the survey and as a measurement instrument the questionnaire, in the same way, for the variable academic performance in social sciences the technique used was observation and a table of qualifications as an instrument. The data were processed by means of the statistical software SPSS. At the descriptive level, the results show 59% for the variable level of satisfaction in the use of the Kahoot program for the high level; On the other hand, in the variable academic performance in social sciences, the predominant level is the level of "Expected achievement" with 42%. In the hypothesis test, we found a value for the Spearman correlation coefficient of 0.327 with an estimated significance of 0.009 <0.05, which shows the existence of a direct relationship between the variables. In this way, the null hypothesis is rejected, and the general research hypothesis is accepted.

Key Words: level of satisfaction, academic performance.

ÍNDICE

	Pág.
CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT	v
ÍNDICE	vi
INTRODUCCIÓN	ix
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO	11
1.1. Descripción de la Realidad Problemática	11
1.2. Delimitación de la Investigación	13
1.2.1. Delimitación Social	13
1.2.2. Delimitación Temporal	14
1.2.3. Delimitación Espacial	14
1.3. Problemas de Investigación	14
1.3.1. Problema General	14
1.3.2. Problemas Específicos	14
1.4. Objetivos de la Investigación	15
1.4.1. Objetivo General	15
1.4.2. Objetivos Específicos	15
1.5. Hipótesis de la Investigación	16
1.5.1. Hipótesis General	16
1.5.2. Hipótesis Específicas	16
1.5.3. Identificación y Clasificación de Variables e Indicadores	18
1.6. Diseño de la Investigación	20
1.6.1. Tipo de Investigación	21
1.6.2. Nivel de Investigación	21
1.6.3. Método	21

1.7.	Población y Muestra de la Investigación	22
1.7.1.	Población	22
1.7.2.	Muestra	22
1.8.	Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	23
1.8.1.	Técnicas	23
1.8.2.	Instrumentos	23
1.9.	Justificación e Importancia de la Investigación	25
1.9.1.	Justificación Teórica	25
1.9.2.	Justificación Práctica	25
1.9.3.	Justificación Social	26
1.9.4.	Justificación Legal	26
 CAPITULO II: MARCO TEÓRICO		 27
2.1.	Antecedentes de la Investigación	27
2.1.1.	Estudios Previos	27
2.1.2.	Tesis Nacionales	28
2.1.3.	Tesis Internacionales	30
2.2.	Bases Teóricas	32
2.2.1.	Variable nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot	32
2.2.1.1.	Teorías sobre la sociedad del conocimiento	32
2.2.1.2.	Uso de la tecnología en la pedagogía	33
2.2.1.3.	El programa Kahoot como recurso tecnológico	35
2.2.1.4.	Dimensiones para el nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot	36
2.2.2.	Variable rendimiento académico en el área de ciencias sociales	38
2.2.2.1.	Teorías relacionadas al rendimiento académico	38
2.2.2.2.	Definiciones de rendimiento académico	39
2.2.2.3.	Características del rendimiento académico	40

2.2.2.4. Evaluación del rendimiento académico	41
2.2.2.5. Dimensiones del rendimiento académico en el área de ciencias sociales	42
2.3. Definición de Términos Básicos	45
CAPÍTULO III: PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	47
3.1. Tablas y Gráficas Estadísticas	47
3.2. Contrastación de Hipótesis	53
CONCLUSIONES	57
RECOMENDACIONES	59
FUENTES DE INFORMACIÓN	61
ANEXOS	68
1. Matriz de Consistencia	69
2. Instrumentos	70
3. Base de Datos de los Instrumentos	73

INTRODUCCIÓN

En la actualidad existe gran valoración por los elementos tecnológicos que permitan mejorar los diferentes procesos y acciones que las personas realizan. Dentro del campo educativo se ha desarrollado en las últimas décadas diferentes estrategias que han ido implementando gradualmente, y en la medida que se hacía más accesible la tecnología, los diversos recursos que se puedan ofrecer. Las tecnologías aplicadas en la educación han ido evolucionando hasta el día de hoy hacer uso de los recursos llamados online que permiten tener diferentes alternativas para ser aplicada en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Uno de esos recursos puede ser las plataformas de videollamadas, las aulas virtuales, los correos electrónicos, las webs interactivas y, sobre todo en estos últimos años, el crecimiento de las aplicaciones y programas online que permiten la interacción. Tal es el caso del programa Kahoot el cual permite realizar diferentes formas de evaluaciones con un dinamismo propio del software que es una gran contribución. Ahora, si bien es cierto que existen alternativas similares a este programa, el estudio ha considerado este en particular por los beneficios y atributos que tiene como medio de aprendizaje. Así mismo se propone orientar los beneficios que la satisfacción de uso de este software puede relacionarse con el aprendizaje en el área de ciencias sociales.

Este estudio que se titula “Nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot y rendimiento académico en el área de ciencias sociales en los estudiantes de primer y segundo año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria “Emanuel de Pomata” del distrito Pomata, provincia Chucuito, región Puno, 2020” recoge el interés de estas variables para poder contribuir en el conocimiento de estas.

.El presente informe se estructura en los siguientes capítulos:

CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO. En este primer capítulo se presenta una descripción de la realidad problemática para luego desarrollar la delimitación de la investigación, la formulación de las preguntas, objetivos e hipótesis del estudio. Se expone sobre el diseño y método usado para luego presentar las variables y su proceso de operacionalización. Finalmente, se muestra las justificaciones de la investigación.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO. En este segundo capítulo se menciona los antecedentes de la investigación para luego poder desarrollar de forma sintetizada y ordenada todo el conocimiento que existente sobre las variables en la literatura vigente. Posteriormente, se presenta un glosario de los principales términos empleados para la investigación.

CAPÍTULO III. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS. En este tercer capítulo se hace una presentación de los resultados de recolección de datos para cada una de las variables a nivel descriptivo por medio de tablas y gráficos, y desde una mirada inferencial se desarrollan las pruebas de hipótesis correlacionales.

Para finalizar, se desarrollan las conclusiones y recomendaciones de la investigación, las fuentes de información empleadas y unos anexos para el interés de los profesionales interesados.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA

El uso de las TIC en la educación se ha hecho más fundamental en la última década para las diferentes actividades, sobre todo en la educación. Hoy en el contexto de pandemia, puede observarse la necesidad y urgencia del aprendizaje y manejo de los diferentes programas y aplicaciones móviles para docentes, estudiantes, directivos, etc. Dentro del proceso enseñanza aprendizaje se busca cada vez nuevas y mejores formas de lograr un nivel óptimo de este proceso. Los recursos usados para estos fines son diversos y para las distintas etapas del proceso.

De esta forma encontramos recursos tecnológicos para despertar la motivación en los estudiantes, otros para poder compartir aprendizajes, para poder interactuar, para poder aplicar lo aprendido, para poder evaluar, etc. En el presente estudio se centra la atención en el proceso de evaluación constante y para ello se ha optado, de las muchas formas, por la que se ha considerado la que puede despertar mayor motivación de aprendizaje dentro del momento de evaluación. Esta aplicación es conocida como Kahoot y hoy podemos ver la gran difusión que ha tenido para ser usada en el proceso de aprendizaje. Así, por ejemplo, encontramos que Refojos (2020) nos manifiesta que el programa Kahoot “cuenta con 1.250 millones de jugadores en más de 200 países, de los

que más de 7 millones son profesores. Solo en España, ha tenido más de 38 millones de jugadores en los últimos 12 meses” (Párr. 4). Estas cifras presentadas son realmente sorprendentes ya que hace notar la gran presencia y difusión de la aplicación para los diferentes usos que se le puede dar. Además, nos muestra también que en “este último año han multiplicado por cinco la cifra de usuarios registrados, un empuje que ha coincidido con el lanzamiento de la versión en español de su app, con la presentación de una nueva función para que hasta 100 estudiantes puedan competir y aprender a distancia” (Refojos, 2020, Párr. 5). Agregado a ello, se muestra que hay planes cercanos para que esta aplicación logre una “integración con Zoom que permitirá acceder, crear y jugar los juegos de Kahoot directamente desde Zoom Meetings” (Párr.5).

Encontramos por otra parte la referencia de Oliver (2020) que nos dice que “dentro de la plataforma, se ofrecen más de 50 millones de kahoots gratis y, desde su lanzamiento en 2013, ha atraído a más de 4 mil millones de jugadores” (Párr. 4). En este mismo artículo se puede ver que la realidad mexicana busca tratar de conseguir herramientas por si las condiciones no cambian y por ello “se vuelve necesario disponer de herramientas para que el alumnado pueda continuar con sus estudios tanto dentro como fuera del aula; aplicaciones como Kahoot apoyan esta causa” (Párr. 4).

Para poder hacer referencia al rendimiento académico en el área de ciencias sociales, debemos acercarnos a los resultados presentados por PISA en cuanto al área de habilidades sociales. Es sabido que en las evaluaciones estandarizadas de PISA habían sido consideradas siempre las áreas de matemática, comprensión lectora y ciencias, pero a partir del 2015 se ha considera un área relacionada con lo social y que debe ser tomada en cuenta. La masificación y el interés de la necesidad de desarrollar habilidades sociales en los estudiantes para que puedan surgir profesionales con mejor preparación en este aspecto llevó a esta consecuencia como parte de la evaluación de la calidad educativa. La evaluación en esta área de la formación educativa básica muestra, para la región Latinoamericana, otro punto de preocupación ya que los promedios “no solo se mostraron bajos en referencia a las áreas habituales de

evaluación que son lectura, matemática y ciencias, sino también dentro las habilidades sociales que se propuso en la prueba” (Zoido, 2017, Párr. 6-7). En el caso peruano los resultados muestran que “se han encontrado la existencia de una disposición de los estudiantes frente a las actividades propias del trabajo colaborativo, pero podemos ver que más de la mitad aún no han desarrollado los niveles básicos de las habilidades en trabajo en colaboración con otros que se requiere para elaborar tareas y objetivos en común” (MINEDU, 2017, Párr. 3). Por otro lado “se encuentra que un 38,6% de estudiantes muestran habilidades para realizar de forma colaborativa problemas de una dificultad mediana debido a la comunicación y comprensión con los demás” (Párr. 3).

Las referencias anteriores nos han podido mostrar la existencia de una problemática vigente en relación con las variables del estudio. En este objetivo, la investigación ha sido delimitada a la realidad de los estudiantes de primer y segundo año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria “Emanuel de Pomata” del distrito Pomata, provincia Chucuito, región Puno donde se ha podido observar indicios de la presencia de las variables mencionadas que permite realizar la presente investigación.

El presente estudio es necesario para poder conocer mejor el estado de las variables y de esa forma, por medio de los nexos encontrados, poder tomar decisiones orientadas a mejorar el nivel de los aprendizajes en el área de ciencias sociales y así mismo, seguir difundiendo el uso de las diferentes herramientas tecnológica en favor de la educación.

1.2. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1. DELIMITACIÓN SOCIAL

Dentro del aspecto social, el estudio de delimitó a los estudiantes de primer y segundo año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria “Emanuel de Pomata”.

1.2.2. DELIMITACIÓN TEMPORAL

Dentro del aspecto temporal, el estudio se delimitó al año lectivo 2020 en el cual se dio el proceso de recolección de datos.

1.2.3. DELIMITACIÓN ESPACIAL

Dentro del aspecto espacial, el estudio se delimitó a la Institución Educativa Secundaria “Emanuel de Pomata” del distrito Pomata, provincia Chucuito, región Puno.

1.3. PROBLEMAS DE INVESTIGACIÓN

1.3.1. PROBLEMA GENERAL

¿Qué relación existe entre el nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot y el rendimiento académico en el área de ciencias sociales en los estudiantes de primer y segundo año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria “Emanuel de Pomata” del distrito Pomata, provincia Chucuito, región Puno, 2020?

1.3.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

PE 1. ¿Qué relación existe entre la dimensión aspecto cognitivo de la variable nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot y el rendimiento académico en el área de ciencias sociales en los estudiantes de primer y segundo año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria “Emanuel de Pomata” del distrito Pomata, provincia Chucuito, región Puno, 2020?

PE 2. ¿Qué relación existe entre la dimensión aspecto práctico de la variable nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot y el rendimiento académico en el área de ciencias sociales en los estudiantes de primer y segundo año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria “Emanuel de Pomata” del distrito Pomata, provincia Chucuito, región Puno, 2020?

PE 3. ¿Qué relación existe entre la dimensión aspecto motivacional de la variable nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot y el rendimiento académico en el área de ciencias sociales en los estudiantes de primer y segundo año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria “Emanuel de Pomata” del distrito Pomata, provincia Chucuito, región Puno, 2020?

1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar qué relación existe entre el nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot y el rendimiento académico en el área de ciencias sociales en los estudiantes de primer y segundo año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria “Emanuel de Pomata” del distrito Pomata, provincia Chucuito, región Puno, 2020.

1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

OE 1. Determinar qué relación existe entre la dimensión aspecto cognitivo de la variable nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot y el rendimiento académico en el área de ciencias sociales en los estudiantes de primer y segundo año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria “Emanuel de Pomata” del distrito Pomata, provincia Chucuito, región Puno, 2020.

OE 2. Determinar qué relación existe entre la dimensión aspecto práctico de la variable nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot y el rendimiento académico en el área de ciencias sociales en los estudiantes de primer y segundo año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria “Emanuel de Pomata” del distrito Pomata, provincia Chucuito, región Puno, 2020.

OE 3. Determinar qué relación existe entre la dimensión aspecto motivacional de la variable nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot y el rendimiento académico en el área de ciencias sociales en los estudiantes de primer y segundo año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria “Emanuel de Pomata” del distrito Pomata, provincia Chucuito, región Puno, 2020.

1.5. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. HIPÓTESIS GENERAL

Existe una relación directa entre el nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot y el rendimiento académico en el área de ciencias sociales en los estudiantes de primer y segundo año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria “Emanuel de Pomata” del distrito Pomata, provincia Chucuito, región Puno, 2020.

1.5.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

HE 1. Existe una relación directa entre la dimensión aspecto cognitivo de la variable nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot y el rendimiento académico en el área de ciencias sociales en los estudiantes de primer y segundo año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria “Emanuel de Pomata” del distrito Pomata, provincia Chucuito, región Puno, 2020.

HE 2. Existe una relación directa entre la dimensión aspecto práctico de la variable nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot y el rendimiento académico en el área de ciencias sociales en los estudiantes de primer y segundo año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria “Emanuel de Pomata” del distrito Pomata, provincia Chucuito, región Puno, 2020.

HE 3. Existe una relación directa entre la dimensión aspecto motivacional de la variable nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot y el rendimiento académico en el área de ciencias sociales en los estudiantes de primer y segundo año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria “Emanuel de Pomata” del distrito Pomata, provincia Chucuito, región Puno, 2020.

1.5.3. IDENTIFICACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE VARIABLES E INDICADORES

Tabla 1. Matriz de operacionalización de la variable nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable 1 Nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot	Nivel cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> - Aprendizaje de las ciencias sociales - Aprendizaje por medio de las TIC - Instrumento de evaluación continua - Instrumento de retroalimentación 	1, 4, 7, 8, 13	<p>ORDINAL</p> <p>Valoración: Likert</p> <p>Muy satisfecho... 5</p> <p>Satisfecho..... 4</p> <p>Indiferente.....3</p> <p>Insatisfecho 2</p> <p>Muy insatisfecho 1</p>
	Nivel práctico	<ul style="list-style-type: none"> - Utilidad del programa - Accesibilidad 	9, 10, 11, 12, 14, 16	<p>Niveles</p> <p>Alto 59 - 80</p> <p>Medio 38 - 58</p> <p>Bajo 16 - 37</p>
	Nivel motivacional	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo del interés - Motivación para aprender 	2, 3, 5, 6, 15	

Fuente: Elaboración propia

Tabla 2. Matriz de operacionalización de la variable rendimiento académico en el área de ciencias sociales

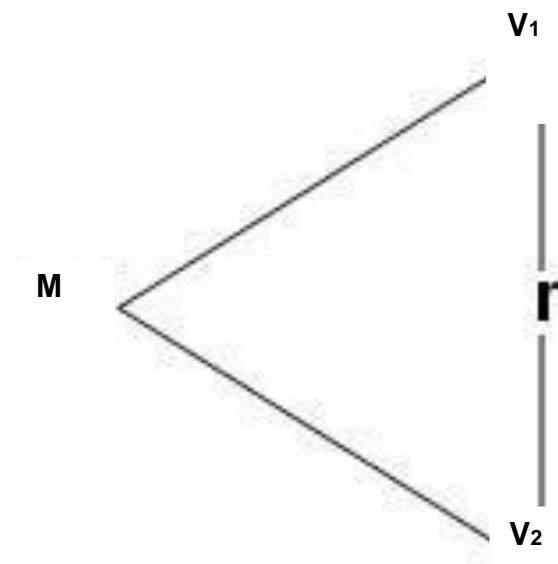
VARIABLE	DIMENSIÓN	ÍTEMES	ESCALA DE MEDICIÓN
<p>Variable 2</p> <p>Rendimiento académico en el área de ciencias sociales</p>	<p>Construye interpretaciones históricas</p>	<p>Registro de evaluación para determinar los promedios de notas en el área de ciencias sociales</p>	<p>Niveles</p> <p>Logro destacado AD 18 - 20</p> <p>Logro esperado A 14 - 17</p> <p>En proceso B 11 – 13</p> <p>En inicio C 00 - 10</p>
	<p>Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente</p>		
	<p>Gestiona responsablemente los recursos económicos</p>		

Fuente: Elaboración propia

1.6. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

De acuerdo con lo planteado por Tello (2013) el presente estudio se encuentra dentro del diseño no experimental y transversal. En primer lugar, “es no experimental porque no existe la intención de manipulación de las variables en la investigación” (p.49). La recolección de datos de la investigación busca obtener información de las unidades de análisis tal y como se encuentran en la realidad delimitada sin ningún tipo de estímulos en las variables. En segundo lugar, la investigación “es transversal porque el diagnóstico realizado en las unidades de análisis se da en un solo momento determinado previamente por la investigación” (Tello, 2013, p.51).

Presenta el siguiente esquema:



Donde:

M : Muestra

V₁ : Nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot

V₂ : Rendimiento académico en el área de ciencias sociales

r : Relación entre la V₁ y V₂

1.6.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación se considera según Ñaupas (2013) de tipo básica debido a que “su objetivo es la búsqueda y ampliación del conocimiento existente en torno a las variables de investigación” (p.70). Este estudio no pretende desarrollar innovaciones tecnológicas en el campo de la educación para una aplicación inmediata. Así mismo, el informe de investigación puede considerarse de uso aplicado por la utilidad de sus recursos de investigación.

1.6.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

En cuanto a la complejidad de la investigación, Hernández et al. (2010) nos dice que el estudio se enmarca en el nivel descriptivo y correlacional. En primer lugar “es descriptivo porque tiene se busca obtener las características o propiedades principales de las variables de estudio en las unidades de análisis” (p. 80). En segundo lugar, “es de nivel correlacional porque se pretende encontrar y determinar la existencia o no de un nexo entre las variables y en qué dirección se manifiesta esta relación” (Hernández et al., 2010, p. 81).

1.6.3. MÉTODO

La investigación se desarrolló en el marco del enfoque cuantitativo y haciendo uso del método hipotético deductivo. Este método, según Ñaupas (2013) “se desarrolla a través del planteamiento de hipótesis de investigación para luego comprobarse su veracidad o falsedad a través de un análisis estadístico inferencial” (p. 102).

Por otro lado, la investigación y el diseño se enmarca, como se ha mencionado, dentro del enfoque cuantitativo de las investigaciones científicas que “tiene como fundamento la medición de las variables a partir de la valoración numérica y haciendo uso de la estadística” (Hernández et al., 2010, p. 4).

1.7. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN

1.7.1. POBLACIÓN

La población de una investigación está referida según Carrasco (2009) al “total de las unidades de análisis que se encuentran dentro de las delimitaciones determinadas por la investigación” (p.236).

Considerando lo referenciado, la investigación delimito su población a los estudiantes de primer y segundo año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria “Emanuel de Pomata” del distrito Pomata, provincia Chucuito, región Puno matriculados en el año lectivo 2020.

Tabla 3. Distribución de la población de estudio

Estudiantes	Cantidad	% Población
1ER AÑO	23	46,9%
2DO AÑO	26	53,1%
Total	49	100%

Fuente: Elaboración propia

1.7.2. MUESTRA

Como afirma Castro (2010) “al existir poblaciones menores a 50 unidades de análisis, la muestra debe ser considerada en la misma cantidad que la población” (p. 69). Considerando la referencia, la muestra del presente estudio estará conformada por los 49 estudiantes de primer y segundo año del nivel secundario (N = n).

1.8. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA RECOLECCIÓN DE DATOS

1.8.1. TÉCNICAS

Tomando en cuenta las características de la variable se ha considerado para la variable nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot la técnica de la encuesta la cual “se considera de mucha utilidad para las investigaciones sociales, esta se encuentra conformada por un grupo de interrogantes directas o indirectas hacia la población de estudio” (Carrasco, 2009, p. 314). Por otro lado, para la variable rendimiento académico en el área de ciencias sociales se empleó la técnica de observación la cual “permite una recolección haciendo uso de la propia observación” (Tamayo y Tamayo, 2012, p.112).

1.8.2. INSTRUMENTOS

El instrumento empleado dentro de la técnica de la encuesta fue el cuestionario el cual “está confirmado por un conjunto de preguntas directas para obtener información en las unidades de análisis” (Carrasco, 2009, p. 318). Para la recolección de datos en el nivel de rendimiento académico se empleó un cuadro para anotar las calificaciones observadas en las actas del docente a cargo del área de ciencias sociales. Los instrumentos son los siguientes:

- **Cuestionario para evaluar el nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot.** Este instrumento cuenta con 16 ítems. Los ítems están planteados para respuestas en escala Likert con 5 categorías presentes (Muy satisfecho – 5; Satisfecho – 4; Indiferente – 3; Insatisfecho – 2; Muy insatisfecho - 1).
- **Cuadro de calificaciones para el área de ciencias sociales**
En este cuadro se podrán recolectar las calificaciones dados por los docentes de aula en cada dimensión para cada estudiante.

FICHA TÉCNICA PARA EL INSTRUMENTO DE LA VARIABLE 1

Nombre: Cuestionario para evaluar el nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot

Autor: Vilca, E. (Puno,2020)

Duración: Tiempo aproximado de 15 a 20 minutos.

Aplicación: Estudiantes de secundaria.

Dimensiones:

- **Dimensión 1:** Aspecto cognitivo.
Se formularon 5 ítems (1, 4, 7, 8, 13)

- **Dimensión 2:** Aspecto práctico
Se formularon 6 ítems (9, 10, 11, 12, 14, 16)

- **Dimensión 3:** Aspecto motivacional
Se formularon 5 ítems (2, 3, 5, 6, 15)

Valoración: Likert

Muy satisfecho	(5)
Satisfecho	(4)
Indiferente	(3)
Insatisfecho	(2)
Muy insatisfecho	(1)

Niveles

Alto	59 - 80
Medio	38 - 58
Bajo	16 - 37

1.9. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN

1.9.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

Desde la perspectiva teórica el estudio se justifica por el aporte que puede hacer al conocimiento existente sobre las variables de estudio nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot y el rendimiento académico en el área de ciencias sociales. Los resultados obtenidos en el proceso de recolección de datos y siendo ellos analizados, pueden dar un aporte desde lo empírico. El análisis diagnóstico que se realiza en la realidad delimitada puede ayudar a reforzar las ideas establecidas por las teorías respecto a las variables. Así mismo, estos resultados pueden servir de antecedentes para futuras investigaciones similares.

Por otro lado, es importante mencionar que el marco teórico que se presenta puede ser tomado como un aporte teórico en cuanto puede de forma ordenada y sintetizada, presentar los conocimientos vigentes sobre las variables estudiadas uso del programa Kahoot y el rendimiento académico en el área de ciencias sociales siendo esto de provecho para los interesados en el tema.

1.9.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA

Desde el aspecto práctico, la investigación se justifica por la utilidad de los recursos para fines de investigación y aplicación pedagógica. En primer lugar, podemos contar con los instrumentos de investigación, principalmente el cuestionario empleado para la variable uso del programa Kahoot. Este instrumento puede ser empleado para estudiar y hacer diagnóstico de otras realidades donde se perciba esta variables estudiadas.

Por otro lado, el informe presentado puede constituir un recurso de apoyo para los profesionales interesados en el campo de estudio como un manual de guía donde encuentra los conocimientos y referencia necesarias para su trabajo.

1.9.3. JUSTIFICACIÓN SOCIAL

Desde la perspectiva social, el estudio se justifica en los beneficiarios principales que son los estudiantes de primer y segundo año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria “Emanuel de Pomata” del distrito Pomata, provincia Chucuito, región Puno quienes podrán contar con nuevas estrategias de innovación como parte de los resultados encontrados. Así mismo, para elaborar estas innovaciones, los docentes y directivos de la institución pueden contar con las conclusiones y las recomendaciones que el informe presenta con la intención de mejorar y difundir el uso del programa Kahoot y así mismo poder elevar los niveles de rendimiento académico en el área de ciencias sociales.

1.9.4. JUSTIFICACIÓN LEGAL

Desde la perspectiva legal, la investigación se justifica en base a la normatividad de la Universidad Alas Peruanas la cual solicita como requisito para optar el título de Licenciada en Educación Secundaria, la presentación y sustentación de un trabajo de investigación. Así mismo, esta normativa de la universidad se encuentra dentro de la propuesta de calidad establecida por la nueva ley Universitaria N° 30220, inmerso de la Ley de Educación N° 28044, para obtener los títulos a nombre de la nación.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. ESTUDIOS PREVIOS

En la actualidad, se puede observar el crecimiento y difusión del uso de los programas y aplicaciones para el uso educativo. En los últimos años se ha visto un crecimiento en diferentes aplicaciones online que se puede emplear en los distintos momentos del proceso de enseñanza aprendizaje. Así, por ejemplo, se cuenta con plataformas virtuales, aulas virtuales, programas de presentaciones interactivas, edición de videos, etc. Así mismo, encontramos programas para elaborar evaluaciones dinámicas como lo es el caso de Kahoot. Pero, como hemos mencionado, son aplicaciones que se han podido conocer y desarrollar en los últimos años. Por otro lado, de forma general, las TIC o las tecnologías de la información y comunicación se han venido desarrollando sobre todo en materias en las cuales se solicitaba su apoyo como el inglés. Así, por ejemplo, tenemos la investigación de Torres (2016), en Quito, en su trabajo titulado Implementación de Apps educativas para dispositivos móviles orientado al aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del

primer semestre de la Carrera Inglés, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad Central del Ecuador llega a la conclusión que “el uso de las aplicaciones que se orientan a la educación tiene como resultado la facilidad en los proceso de enseñanza aprendizaje debido a que las nuevas generaciones tienen un mayor contacto y alcanzan fácilmente un cierto dominio de ellas, sobre todo en sus funciones de interacción directa o indirecta” (p. 96).

Así mismo, Enciso y Benavente (2016), de Lima, en su trabajo titulado Las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) y su relación con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Manuel Gonzales Prada, Chosica, 2016. “Logra determinar la relación que existe entre las variables de estudio y que el uso de tecnología de información y comunicación se relaciona con el aprendizaje en los estudiantes del tercer grado de secundaria” (p. 86).

2.1.2. TESIS NACIONALES

Silva (2019) Aplicación del Kahoot como herramienta didáctica para la mejora del dominio de Unidades Sintácticas del idioma inglés en estudiantes universitarios. Tesis de maestría con mención en docencia e investigación universitaria. Instituto para la Calidad de la Educación. Universidad San Martín de Porres, Lima. Para tal fin, la población estuvo conformada por 25 estudiantes como grupo principal y 25 de grupo control.

La principal conclusión del estudio fue que “la aplicación de Kahoot como herramienta didáctica mejoró significativamente el dominio de unidades sintácticas del idioma inglés en los estudiantes del curso de inglés VI (Nivel B2) de la Universidad San Ignacio de Loyola” (Silva, 2019, p. 72). Por otro lado, se menciona también que “la media del postest en el grupo experimental (17,68) fue mayor a la media del grupo control (14,75)

aceptando la hipótesis 1, y se rechaza la hipótesis 0; se concluye que los estudiantes que hicieron uso de la aplicación Kahoot durante el semestre obtuvieron mejores resultados” (p. 72).

Cusicuna y Machaca (2019) Aplicación de la herramienta Kahoot para el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de 2° grado de Secundaria de la I.E. San Martín de Socabaya, distrito Socabaya, Arequipa, 2018. Tesis para optar el grado de maestro en educación con mención en gestión de los entornos virtuales para el aprendizaje. Universidad Católica de Santa María, Arequipa, Perú. El objetivo central fue demostrar el efecto de la herramienta Kahoot en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de segundo de secundaria. El estudio contó con 26 estudiantes como población.

La conclusión del estudio fue que “se demostró el efecto de la aplicación de la herramienta Kahoot en el nivel de logro de la competencia construye interpretaciones históricas después de la aplicación del programa” (Cusicuna y Machaca, 2019, p. 54). Así mismo, se tiene en cuenta que “los resultados alcanzados en el post test del grupo experimental con respecto al grupo de control, manifestaron diferencias estadísticamente significativas, ya que la gran mayoría de estudiantes se encuentran en el nivel de logro satisfactorio 30.77%” (p. 54).

También es necesario mencionar que ha ido “mejorando también un porcentaje mayor en el nivel de proceso 34.62% y disminuyendo considerablemente la cantidad de estudiantes en el nivel previo al inicio e inicio” (Cusicuna y Machaca, 2019, p. 54). Por otro lado, “el grupo control mantuvo resultados casi homogéneos de un nivel a otro y además relativamente semejantes a los obtenidos en el pretest” (p. 54).

Ali (2017) El estrés y el rendimiento académico en el área de Historia, Geografía y Economía en estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Secundaria “Independencia Nacional” Puno – 2015. Tesis para optar el título profesional de licenciado en ciencias de la

educación con mención en la especialidad de ciencias sociales. Universidad Nacional del Altiplano, Puno. El objetivo principal de la investigación fue determinar la relación que existe entre el estrés y rendimiento académico de los estudiantes del área de Historia, Geografía y Economía del quinto grado. La población se conformó de 123 estudiantes.

Las principales conclusiones del estudio fueron, en primer lugar, que “se afirma que si existe relación entre el estrés y rendimiento académico de los estudiantes del quinto grado de la I.E.S “Independencia Nacional” y el grado de estrés afecta significativamente en el rendimiento académico utilizando el nivel de significancia del 5%” (Ali, 2017, p. 106). Por otro lado, se menciona que “los factores más comunes que producen el estrés en los estudiantes son: El tiempo limitado para hacer trabajos con un 32% casi siempre cuadro N° 10, los trabajos encargados en un 29% casi siempre cuadro N° 7 y por último la competencia con sus compañeros con un 49,3% rara vez, cuadro N° 3 de acuerdo a estos resultados estadísticos el más resaltante es el porcentaje de 32% lo cual quiere decir que el tiempo limitado para hacer trabajos es lo que más estresa a los estudiantes” (p. 106).

2.1.3. TESIS INTERNACIONALES

Salazar (2020) Aplicación de la gamificación Kahoot! para fortalecer los aprendizajes de la asignatura de lengua castellana en las estudiantes del grado 6° del Colegio de la Inmaculada en la ciudad de Medellín – Antioquia. Tesis de especialización en Pedagogía para el Desarrollo del Aprendizaje Autónomo. Universidad Nacional Abierta y a distancia – UNAD, Medellín, Colombia. El objetivo central fue aplicar la gamificación Kahoot para el fortalecimiento de la asignatura lengua castellana en las estudiantes del grado 6°.

La principal conclusión nos dice que “a la luz del desarrollo y resultado de la presente propuesta de investigación, se arrojan luces para concluir que la gamificación Kahoot fue sin duda una herramienta innovadora y novedosa tanto para las estudiantes como para las docentes” (Salazar, 2020, p. 85). Así mismo, se menciona que “dado a las múltiples posibilidades que ofrece para afianzar conocimientos, para brindar otras formas divertidas de aprender y para ofrecer entornos de aprendizajes diferentes a los tradicionales” (p. 85).

Gutiérrez (2018) Estrategias de enseñanza y aprendizaje para mejorar el rendimiento académico del área de ciencias sociales en el grupo 8-1 del colegio Juan de Ampudia. Tesis para optar el título de licenciado en filosofía pensamiento político y económico. Universidad Santo Tomás, Santiago de Cali, Colombia. El objetivo general del estudio fue realizar un trabajo investigativo basado en un proceso de investigación y práctica pedagógica en la clase de ciencias sociales del grupo 8-1. La población fue conformada por 180 estudiantes.

La conclusión principal del estudio fue que “siendo las ciencias sociales un área teórica y amplia enseñanza tanto en primaria como en bachillerato y que abarca distintas disciplinas como la geografía, civismo, conductas sociales, sociología, política y económica, hace necesario que el docente permita atraer la atención e interés del alumno por ella” (Gutiérrez, 2018, p. 126). Así mismo, se afirma que “por tanto es importante que desarrollo estrategias pedagógicas de enseñanza para que de forma recíproca con las de aprendizaje el alumno entre a ser el núcleo y protagonista principal de los distintos momentos de la clase” (p. 126).

Cardona, Carmona y Gallego (2017) La Gamificación Con Kahoot: Una Propuesta Lúdica y Didáctica Para el Área de Matemáticas De Grado 5. Tesis para obtener el Título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica. Fundación Universitaria los Libertadores, Colombia.

Entre sus principales conclusiones se puede mencionar que “para superar el fantasma que aqueja la Institución Educativa Nicolás Gaviria en su intención de reducir la cantidad de estudiantes en nivel insuficiente, mismo de esta propuesta, adoptaremos algunos elementos que se deben considerar para la construcción de una actividad educativa gamificada” (Cardona, Carmona y Gallego, 2017, p. 84). Así mismo, se menciona que “estos pueden tener efectos motivantes en la experiencia de aprendizaje de los estudiantes con la resolución de preguntas gamificadas en la plataforma Kahoot” (p. 84).

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. VARIABLE NIVEL DE SATISFACCIÓN EN EL USO DEL PROGRAMA KAHOOT

2.2.1.1. TEORÍA SOBRE LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO

En la actualidad, el desarrollo y consumo de las TIC es parte de una realidad que se vive desde la mitad del siglo pasada y que se ha venido desarrollando poco a poco y en las últimas décadas ha tenido un gran despegue. Lo que hace 30 años era aún lejano a nivel mundial, hoy en día es una realidad. La idea de una Sociedad donde exista libertad de circulación para la información, pero así mismo, la posesión de la capacidad de dar productividad a esta información y convertirla en conocimiento útil es considerado de mucha valía. El valor que hoy en día se da a la posesión del conocimiento útil y el desarrollo de la industria a partir de ello, ha construido la idea de una sociedad del conocimiento. Al ver esta realidad mundial, podemos observar cómo afecta o influye en el mundo del proceso de aprendizaje.

Como podemos ver en Arias (1999) menciona que “existe gran impacto en el mundo de la educación al existir diferentes herramientas virtuales que colaboran con el desarrollo de la enseñanza y el logro de

sus objetivos” (p. 64). Dentro de esta idea podemos ver la utilidad y beneficio que ha significado la aparición de las TIC para el mundo de la educación y los múltiples beneficios que se ha podido dar desde hace algunas décadas.

Algunos autores como Drucker (1993) proponen los beneficios que se pueden ir desarrollando con el alcance cada vez mayor de la sociedad del conocimiento. Así, por ejemplo, “se puede observar la eliminación gradual de las fronteras de la información, la mejora en la velocidad de los procesos, el mayor alcance del conocimiento, la revalorización de las personas como constructoras y diseñadoras, el capital intelectual en crecimiento, desarrollo de destrezas cognitivas y sociales y la cooperación del trabajo” (p. 39).

Dentro de este avance de las TIC que podemos observar ya desde fines del siglo pasado, aplicado a la educación podemos mencionar la necesidad de la formación de comunidades de conocimiento que se forman a partir de los docentes y estudiantes que emplean adecuadamente las TIC. Esta realidad debe tomar impulso sobre todo en las universidades en las cuales debe existir una preparación de los docentes. Es necesario implementar “una formación sistemática para que las tecnologías de la información y comunicación se involucren en los campos educativos más elementales dejando de lado la sola aplicación tradicional de la enseñanza e involucrando a los estudiantes en el contexto que les toca vivir” (Sarmiento, 2007, p. 28).

2.2.1.2. USO DE LA TECNOLOGÍA EN LA PEDAGOGÍA

Dentro de la metodología que se emplea para el proceso de enseñanza aprendizaje se busca que el uso de la tecnología permita que el docente pueda plasmar los contenidos y sus aplicaciones en materiales, ejemplos, explicaciones, etc. con el fin de captar a los estudiantes por medio de lenguajes diferentes de comunicación. En relación, se puede

decir que, “para lograr orientar la pedagogía de manera eficiente, se debe integrar el conocimiento y dominio de la materia, técnicas de enseñanza y a su vez el uso adecuado de las tecnologías” (Shulman, 1987, p. 95). Dentro de este planteamiento, es necesario que el docente pueda dominar su materia para que la integración de la tecnología en el aspecto didáctico pueda estar bien estructurada.

En esta línea, contamos con la propuesta de Koehler y Mishra (2006) el cual plantea los conocimientos esenciales que debe tener el docente que pretende integrar la tecnología dentro de su práctica profesional. De esta forma, en primer lugar “contamos con el conocimiento tecnológico que debe tener el docente para poder realizar las producciones y en relación con ello, el conocimiento tecnológico del contenido para poder asociar lo tecnológico a lo curricular” (Koehler y Mishra, 2006, p. 142). Por otro lado, “tenemos el conocimiento didáctico propio del docente y el conocimiento didáctico del contenido y finalmente el conocimiento didáctico de la tecnología que refiere el dominio de las posibilidades de uso de lo tecnológico” (p. 142-143).

Por otro lado, contamos con la referencia de Angeli y Valanides (2009) los cuales nos dicen que “es necesario conocer al alumno, de lo que son capaces de aprender o no, sus debilidades, estilos de aprendizaje y el contexto en el que se desenvuelve” (p. 53). Esto en referencia a una “didáctica de orientación constructivista cuando se hace uso de las TIC en la cual se parte también de un conocimiento de las dificultades del estudiante para que puedan ser superados por medio de las TIC” (p. 53). Esta realidad se aborda entonces como un reto por estar inmersos en una sociedad globalizada en la cual la tecnología se abre camino en todos los aspectos sociales. Esta integración al mundo tecnológico tendrá al docente como protagonista para que se dé una verdadera reflexión del cómo. Ya que, como nos dice Diaz (2013) “la implicancia va mucho más allá de las herramientas tecnológicas que conforman el ambiente educativo, sino que se trata de consolidar un aprendizaje significativo en base a la tecnología, es decir, el uso tecnológico de la educación” (p. 76).

2.2.1.3. EL PROGRAMA KAHOOT COMO RECURSO TECNOLÓGICO

En primer lugar, digamos que el programa Kahoot es una herramienta tecnológica gratuita y de paga que se encuentra disponible en internet. Como nos comenta Idoia (2017) es “una aplicación de origen noruego que ya cuenta con más de 30 millones de usuarios desde su lanzamiento en 2011” (Párr. 6).

Esta herramienta tecnológica encuentra en su presentación e interacción su mayor fortaleza frente a otros programas que realizan funciones similares. Esta aplicación está orientada principalmente para el momento de la evaluación, pero, por su interacción, puede ser usada para cualquier otra finalidad que tenga por fin poder hacer preguntas.

Dentro de la aplicación podemos contar con diversas formas de formular preguntas. Por ejemplo, por medio de cuestionario, encuestas, discusiones, rompecabezas, actividades para ordenar, calificar, asociar, etc. Es justamente, las diferentes posibilidades de preguntar, que hace bastante atractivo el uso de este programa. Por otro lado, es importante marcar que la presentación de las preguntas en la cual todos los estudiantes pueden presenciar en vivo no solo las preguntas, sino también como van respondiendo y la posibilidad de ver la solución en conjunto, sin revelar las respuestas individuales, permite tener un juego muy interactivo y de gran motivación para lograr quedar entre los mejor calificados.

Dentro de lo ya mencionado, un beneficio de este programa es el poder ver como suman las puntuaciones de los participantes, y al momento de asignar tiempos entre pregunta, da la oportunidad a los docentes de poder comentar cada pregunta antes, durante y después de realizarla. De esta forma, se convierte en una herramienta muy útil para hacer un acompañamiento del proceso evaluativo y hacerlo interactivo y retroalimentativo.

Por otra parte, si se ha de mencionar limitaciones, podemos citar, en primer lugar, el hecho de que necesita si o si una conexión a internet

y, por otro lado, la necesidad de tener un equipo donde pueda verse las respuestas y las alternativas que se brindan o en todo caso hacer uso de los ordenadores en la cual puedes usarlo con pantallas divididas.

2.2.1.4. DIMENSIONES PARA EL NIVEL DE SATISFACCIÓN EN EL USO DEL PROGRAMA KAHOOT

Para el proceso de operacionalización se ha desarrollado en base a tres dimensiones de la variable que se desprende de sus funcionalidades:

- Aspecto cognitivo
- Aspecto práctico
- Aspecto motivacional

A. ASPECTO COGNITIVO

La influencia del Kahoot sobre el aprendizaje es realmente alto, así lo manifiesta Tokuhama (2015) quien investigó sobre el programa Kahoot mencionando que “tiene más de 150 influencias positivas sobre el aprendizaje puesto que genera experiencias significativas, promueve la reflexión de los contenidos y el debate” (Párr. 15). Esto quiere referenciar que el uso del programa permite que se generen procesos cognitivos activos de gran interacción entre los compañeros como, por ejemplo, la lluvia de ideas u otros que puedan lograr la participación de los estudiantes. Podemos ver, por ejemplo, que el Ministerio de Educación hace referencia a que “el estudiante se desenvuelve en entornos tecnológicos eficazmente, aprendiendo los diversos contenidos de las áreas de aprendizaje estructurándose como un proceso continuo y de retroalimentación” (MINEDU, 2016, p. 84).

Teniendo en cuenta lo referido, dentro de esta dimensión, el uso del programa Kahoot busca que se puedan lograr el conocimiento por parte de los estudiantes y, haciendo uso de los atributos del Kahoot, se puedan lograr los aprendizajes esperados para el nivel de los estudiantes.

B. ASPECTO PRÁCTICO

Dentro de esta dimensión podemos hallar el uso que se pueda dar de poder jugar dentro del programa Kahoot ya que su interacción permite que pueda haber mucho conocimiento práctico en él y sobre todo el poder usar el aplicativo. Como menciona Miras (2017) “la dinámica consiste en que todos los estudiantes que participen de manera individual o grupal durante esta actividad contestarán las preguntas que vayan apareciendo en la pantalla central “ (Párr. 10). Por otro lado, es necesario mencionar que los estudiantes pueden aprender el desarrollo y uso del programa mismo. Por ejemplo, dentro de los juegos de aprendizaje y evaluación del mismo, el estudiante aprende la manipulación del software, la resolución de problemas, la aplicación de procedimientos en torno al uso del Kahoot. Por otro lado, el estudiante, al tener un dominio de este programa, empieza a crear estrategias de respuesta y uso del aplicativo, como también el mismo uso de los ordenadores y equipos tecnológicos.

C. ASPECTO MOTIVACIONAL

Esta dimensión es propia del elemento tecnológico, ya que, al ser parte del nuevo lenguaje con lo que nacen los estudiantes, se convierte en un agente de motivación en sí mismo por ser una TIC. Por otra parte, es importante mencionar que la interacción que ya hemos mencionado que este programa tiene, a diferencia de otros similares, hace que el uso de él genere siempre motivación.

2.2.2. VARIABLE RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES

2.2.2.1. TEORÍAS DEL APRENDIZAJE RELACIONADAS AL RENDIMIENTO ACADÉMICO

A. TEORÍA DEL APRENDIZAJE SOCIOCULTURAL

La teoría de aprendizaje parte de la idea de la intervención de un mediador del aprendizaje. Este mediador toma protagonismo al emplear diversas metodologías que permitan el logro de aprendizajes. Para tal fin, es necesario revisar la teoría de aprendizaje que da importancia a la intervención de los mediadores en el proceso de construcción de aprendizaje. Esta teoría es la del aprendizaje sociocultural propuesta por Vigotsky. La teoría sociocultural de Vigotsky sobre el aprendizaje presenta una idea diferente del constructivismo ya que, a diferencia de la teoría genética, Vigotsky considera que el aprendizaje no es una actividad individual de construcción, sino que esta se construye en interacción social. De esta forma, el niño necesita de otras personas en su entorno para que pueda desarrollarse sus funciones elementales y la evolución de su pensamiento. Dentro de esta socialización, la teoría socio cultural propone la importancia del lenguaje como medio para el desarrollo del pensamiento y, por lo tanto, para la construcción de los aprendizajes; de este modo “la teoría sociocultural del aprendizaje se plantea la importancia de cinco elementos importantes: las funciones mentales, las habilidades psicológicas, la zona de desarrollo próximo, las herramientas psicológicas y la mediación” (Vigotsky, 1999, p. 81).

Se puede distinguir entre las funciones mentales básicas o elementales y las funciones mentales superiores o habilidades psicológicas. En la teoría de Vigotsky, estas funciones superiores de la mente como la atención, la memoria, los conceptos se desarrollan primero en un plano social y posteriormente en el plano individual.

Este tránsito será conceptualizado como interiorización. De esta manera, las personas dependen de otros en un primer momento para luego alcanzar su autonomía en el actuar. El logro de un momento a otro es crucial para la persona. Por ello, el desempeño de los demás en el entorno toman importancia para lograr que la persona pueda pasar de la zona de su potencial, donde necesita ayuda de otros, a una zona donde puede realizar las actividades por sí misma. A esa primera zona Vigotsky la llama Zona de Desarrollo Próximo. De esta manera, esta Zona se alimentará más de las relaciones sociales que la persona pueda entablar sobre todo con aquellas que tienen más experiencia en lo que se desea aprender. Por ello, las figuras de los familiares, pero sobre todo de los docentes, cobra gran importancia. “Es esta Zona de desarrollo Próximo donde se tiene la máxima potencialidad de aprendizaje con la ayuda de otros” (Vigotsky, 1999, p. 125). Es el nivel en el cual el niño puede alcanzar los aprendizajes con ayuda de los mediadores.

2.2.2.2. DEFINICIONES DE RENDIMIENTO ACADÉMICO

Para el entendimiento de la variable rendimiento escolar es necesario revisar algunas definiciones. Por ejemplo, podemos decir que “el rendimiento académico desarrolla los distintos factores que intervienen en la interiorización de aprendizajes de acuerdo con un perfil establecido” (Gutiérrez y Montañez, 2012, p. 17). Desde otro enfoque podemos observar lo que nos dice Hilgard (2008) sobre el rendimiento académico. Así, este reflejaría “el resultado de las distintas etapas del proceso educativo del mismo modo sería una de las metas hacia las que convergen todos los esfuerzos e iniciativas de docentes, padres y estudiantes” (p. 70).

Se considera rendimiento escolar también al “nivel de aprovechamiento de los estudiantes de acuerdo con estándares

determinados por la sociedad e involucra el mínimo hasta el máximo nivel establecido por una institución encargada” (Cuevas, 2002, p. 19).

En otra perspectiva, podemos decir que el rendimiento académico “es la expresión de las capacidades desarrolladas por los estudiantes por medio del proceso enseñanza aprendizaje que permite la obtención de logros académicos progresivos que culminan con una calificación final generalmente cuantificado” (Chadwick, 1979, p. 98).

Asu vez, podemos entender al rendimiento como “una medida para las capacidades aprendidas por los estudiantes después de un proceso instructivo donde se han desarrollado estímulos educativos” (Pizarro, 1985, p. 89).

2.2.2.3. CARACTERÍSTICAS DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO

De la definición de rendimiento académico se puede extraer las características para esta variable. Según la propuesta de García y Palacios (1991) podemos mencionar las siguientes características:

- El rendimiento académico es dinámico y responde al esfuerzo del estudiante dentro del proceso de aprendizaje.
- Puede ser visto también como un proceso estático donde se manifiesta el logro de un producto.
- El rendimiento está sujeto a un juicio de valor emitido generalmente por el docente.
- El logro de aprendizaje es un medio y no un fin en sí mismo.
- La valoración del rendimiento está directamente relaciona a una conducta ética de parte del docente (García y Palacios, 1991, p. 67).

Por otro parte, el rendimiento académico debe contar con la capacidad valorativa del docente sobre todo cuando esta es de carácter cualitativo. Parte de las características se puede incluir la necesidad de establecer escalas de valoración que puedan ser aplicadas en distintos contextos.

2.2.2.4. EVALUACIÓN DEL LOGRO ACADÉMICO

Se puede entender a la evaluación del rendimiento académico como “un proceso técnico y pedagógico que se desarrolla de forma sistemática y continua con el objetivo de juzgar los logros de un estudiante” (Sullucucho y Vilchez, 1997, p. 64). Las técnicas para el desarrollo de la evaluación son variadas y son determinadas por el enfoque de aprendizaje que haya seleccionado el docente. Entre ellas se puede mencionar las siguientes:

- Intervenciones orales
- Controles de lectura
- Pruebas escritas
- Trabajos prácticos
- Actividades de producción
- Actividades culturales

Para el desarrollo de la evaluación, es necesario contar con una escala de valoración que pueda establecer el nivel de rendimiento académico. Esta escala puede expresarse a través de números o letras. Esta escala es arbitrariamente establecida por las entidades de educación nacional para certificar el logro de los aprendizajes. En el caso peruano, como se muestra en el Currículo Nacional (2016), la calificación de los aprendizajes se da de forma literal y descriptiva. Esto hace referencia a una evaluación que no solo establece una letra como calificativo, sino que demanda la

formación de una descripción detallada sobre los logros de aprendizaje. Dichas conclusiones “deben explicar el progreso del estudiante en un período determinado con respecto al nivel esperado de la competencia, señalando avances, dificultades y recomendaciones para superarlos. En ese sentido, no son notas aisladas, ni promedios, ni frases sueltas, ni un adjetivo calificativo” (MINEDU, 2016, p. 105). Por tanto, como educadores deberíamos tener presente las necesidades que niños presentan a lo largo de su desarrollo, para promover con mayor interés, la participación y expresividad de los niños. Asimismo, organizar los materiales considerando no sólo la mejor organización posible sino también una previa selección de los mismos acorde a la realidad en la que nos desenvolvemos.

2.2.2.5. DIMENSIONES PARA EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES

Se considera para este estudio las competencias propuestas por el Currículo Nacional (2016) propuesto por el Ministerio de Educación.

A. CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS

Encontramos en esta dimensión la capacidad del estudiante para poder establecer una posición de crítica frente a los hechos y los procesos históricos y de esta forma generan una mejor comprensión del presente. Con estas capacidades “el estudiante podrá establecer explicaciones que involucran causalidad y efectos en cada proceso y hechos de la historia. Así mismo, busca que el estudiante pueda reconocerse como un agente activo de la historia y que tiene la posibilidad, como miembro de la sociedad a participar en la construcción del futuro de la nación” (MINEDU,

2016, p. 109). Para poder lograr esta competencia, el Ministerio propone el logro de las siguientes capacidades:

Primero, **interpreta críticamente fuentes diversas**, es “reconocer la diversidad de fuentes y su diferente utilidad para abordar un hecho o proceso histórico. Supone ubicarlas en su contexto y comprender, de manera crítica, que estas reflejan una perspectiva particular y tienen diferentes grados de fiabilidad. También implica recurrir a múltiples fuentes” (MINEDU, 2016, p. 109).

Segundo, **comprende el tiempo histórico**, es “usar las nociones relativas al tiempo de manera pertinente, reconociendo que los sistemas de medición temporal son convenciones que dependen de distintas tradiciones culturales y que el tiempo histórico tiene diferentes duraciones. Asimismo, implica ordenar los hechos y procesos históricos cronológicamente y explicar los cambios y permanencias que se dan en ellos” (MINEDU, 2016, p. 109).

Tercero, **elabora explicaciones sobre procesos históricos**, “es jerarquizar las causas de los procesos históricos relacionando las motivaciones de sus protagonistas con su cosmovisión y la época en la que vivieron. También es establecer las múltiples consecuencias de los procesos del pasado y sus implicancias en el presente, así como reconocer que este va construyendo nuestro futuro” (MINEDU, 2016, p. 109).

B. GESTIONA RESPONSABLEMENTE EL ESPACIO Y EL AMBIENTE

Dentro de esta dimensión se busca que el estudiante pueda “desarrollar una capacidad crítica frente a la idea del desarrollo sostenible que pretende hacer perdurar los recursos para las nuevas generaciones, asimismo se involucra en la búsqueda de disminuir la vulnerabilidad social frente a los desastres manifiestos como producto de la contaminación. Así mismo, comprensión del ambiente y el entorno como una interrelación de

elementos naturales y sociales a nivel local, nacional y mundial” (MINEDU, 2016, p.112). Para el desarrollo de esta competencia, se propone las siguientes capacidades:

Primero, **comprende las relaciones entre los elementos naturales y sociales**, “es explicar las dinámicas y transformaciones del espacio geográfico y el ambiente, a partir del reconocimiento de los elementos naturales y sociales que los componen, así como de las interacciones que se dan entre ambos a escala local, nacional o global” (MINEDU, 2016, p.112).

Segundo, **maneja fuentes de información para comprender el espacio geográfico y el ambiente**, es “usar distintas fuentes: socioculturales, georreferenciadas, cartográficas, fotográficas e imágenes diversas, cuadros y gráficos estadísticos, entre otros, para analizar el espacio geográfico y el ambiente, orientarse, desplazarse y radicar en él” (MINEDU, 2016, p.112).

Tercero, **genera acciones para conservar el ambiente local y global**, “es proponer y poner en práctica acciones orientadas al cuidado del ambiente, a contribuir a la mitigación y adaptación al cambio climático, y a la prevención de situaciones de riesgo de desastres. Esto supone analizar el impacto de las problemáticas ambientales y territoriales en la vida de las personas” (MINEDU, 2016, p.112).

C. GESTIONA RESPONSABLEMENTE LOS RECURSOS ECONÓMICOS

Dentro de esta dimensión observamos la intención por formar a los estudiantes en la administración de recursos personales y también de la familia desde la apreciación crítica del manejo de recursos con una postura informada. Se busca que “el estudiante se pueda reconocer como un agente económico que comprende el funcionamiento y circulación de los recursos frente a la capacidad del ser humano para la satisfacción de la

necesidades” (MINEDU, 2016, p. 117). Para esta competencia se dispone del logro de las siguientes capacidades:

Primero, **comprende el funcionamiento del sistema económico y financiero**, “supone identificar los roles de los diversos agentes que intervienen en el sistema, analizar las interacciones entre ellos y comprender el rol del Estado en dichas interrelaciones” (MINEDU, 2016, p. 117).

Segundo, **toma decisiones económicas y financieras**, “supone planificar el uso de sus recursos económicos de manera sostenible, en función a sus necesidades y posibilidades. También implica entender los sistemas de producción y de consumo, así como ejercer sus derechos y deberes como consumidor informado” (MINEDU, 2016, p. 117).

2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

Aprendizaje

“Proceso psíquico que permite una modificación perdurable del comportamiento por efecto de la experiencia. Con esta definición se excluyen todas las modificaciones de breve duración debidas a condiciones temporales, episodios aislados, acontecimientos ocasionales, hechos traumáticos, mientras que la referencia a la experiencia excluye todas aquellas modificaciones determinadas por factores innatos o por procesos biológicos de maduración” (Galimberti, 2002, p. 102).

Capacidad

“Término genérico para designar la posibilidad y la idoneidad de un sujeto para desarrollar una actividad o para cumplir con una tarea. De ahí que cada definición de capacidad remita a la actividad en la cual ésta se ejerce

y a la serie de operaciones que requiere y que no se pueden relacionar con un solo tipo de asunto” (Galimberti, 2002, p. 162)

Estrategia

“Es un sistema de acciones que se realizan con un ordenamiento lógico y coherente en función del cumplimiento de objetivos, es decir, constituye cualquier método o actividad planificada que mejore el aprendizaje y facilite el crecimiento personal del estudiante” (Picardo, 2005, p. 162).

Evaluación

“Juicio de valor que encuentra sus principales campos de aplicación en la psicología del trabajo, donde el examen de la productividad y de la eficiencia de cada individuo sirve para la selección, la promoción y el mejor uso del personal, y en la formación escolar, donde atañe al aprovechamiento de un alumno o la eficiencia de una intervención educativa” (Galimberti, 2002, p. 463).

Socialización

“Mecanismo por el cual una comunidad enseña a descubrir a sus nuevos integrantes, las normas, los valores y las creencias que ellos mismos guardan en lo más profundo de su ser, como signo de su individualidad, y que invariablemente coinciden con las normas, valores y creencias que profesa la comunidad en que habitan” (De los Campos, 2007, p. 28).

CAPÍTULO III

PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

3.1. TABLAS Y GRÁFICAS ESTADÍSTICAS

Con el fin de observar el estado en el que se encuentran las variables de investigación y mostrar si existe o no relación entre ellas en la población delimitada en el estudio, luego de desarrollar el proceso de recolección de datos, en este primer apartado se presentará todas las tablas y gráficos estadísticos que muestran los niveles encontrados para cada variable y en cada una de ellas el estado de sus dimensiones respecto a los niveles y categorías establecidas.

Para fines de una mejor percepción, se ha dividido este segmento en dos subapartados que dividen los resultados y porcentajes estadísticos para cada variable:

A. Nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot

B. Rendimiento académico en el área de ciencias sociales

A. VARIABLE 1: NIVEL DE SATISFACCIÓN EN EL USO DEL PROGRAMA KAHOOT

Tabla 4. *Porcentajes para la variable nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot*

Niveles	Fi	F%
Alto	29	59
Medio	15	30
Bajo	5	11
Total	49	100

Fuente: Base de Datos

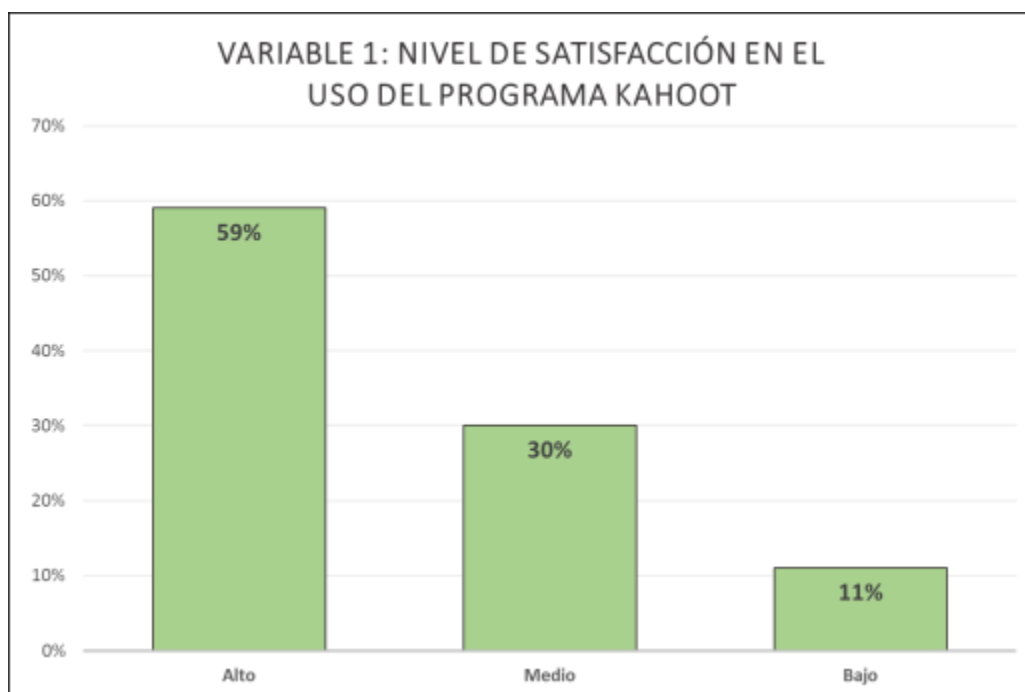


Gráfico 1. *Variable nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot*

En el gráfico se muestra que el mayor porcentaje para la variable nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot se encuentra en el nivel alto con un 59%, mientras que un 30% se ubica en el nivel medio, por otro lado, un 11% se encuentra en el nivel bajo.

Tabla 5. Porcentajes para la dimensión aspecto cognitivo

Niveles	fi	F%
Alto	27	55
Medio	14	29
Bajo	8	16
Total	49	100

Fuente: Base de Datos

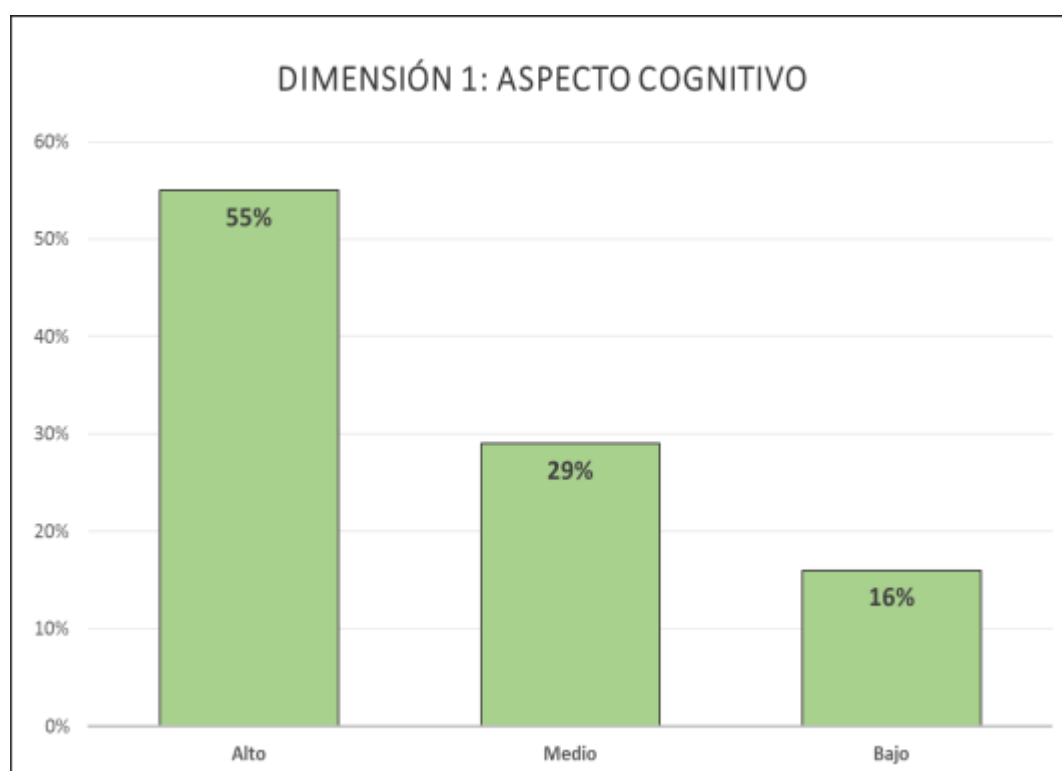


Gráfico 2. Dimensión aspecto cognitivo

En el gráfico se muestra que el mayor porcentaje para la dimensión aspecto cognitivo de la variable nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot se encuentra en el nivel alto con 55%, mientras que un 29% se ubica en el nivel medio, por otro lado, un 16% se encuentra en el nivel bajo.

Tabla 6. Porcentajes para la dimensión aspecto práctico

Niveles	fi	F%
Alto	32	66
Medio	12	25
Bajo	5	9
Total	49	100

Fuente: Base de Datos

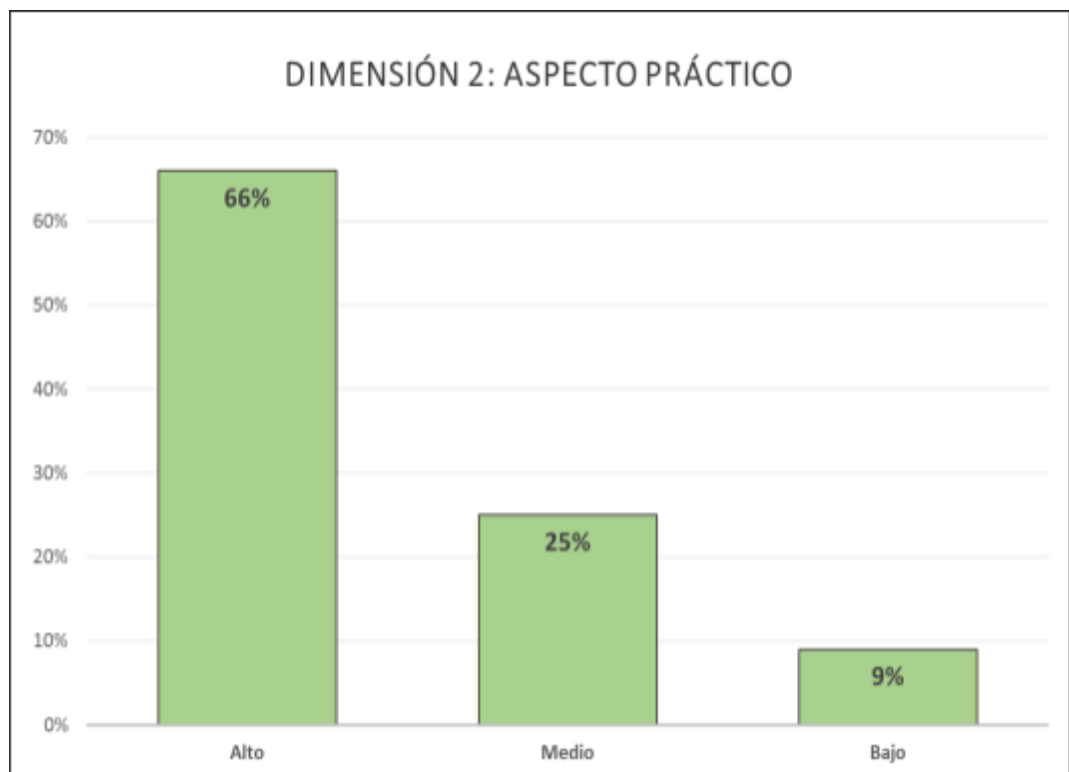


Gráfico 3. Dimensión aspecto práctico

En el gráfico se muestra que el mayor porcentaje para la dimensión aspecto práctico de la variable nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot se encuentra en el nivel alto con 66%, mientras que un 25% se ubica en el nivel medio, por otro lado, solo un 9% se encuentra en el nivel bajo.

Tabla 7. Porcentajes para la dimensión aspecto motivacional

Niveles	fi	F%
Alto	36	74
Medio	11	22
Bajo	2	4
Total	49	100

Fuente: Base de Datos

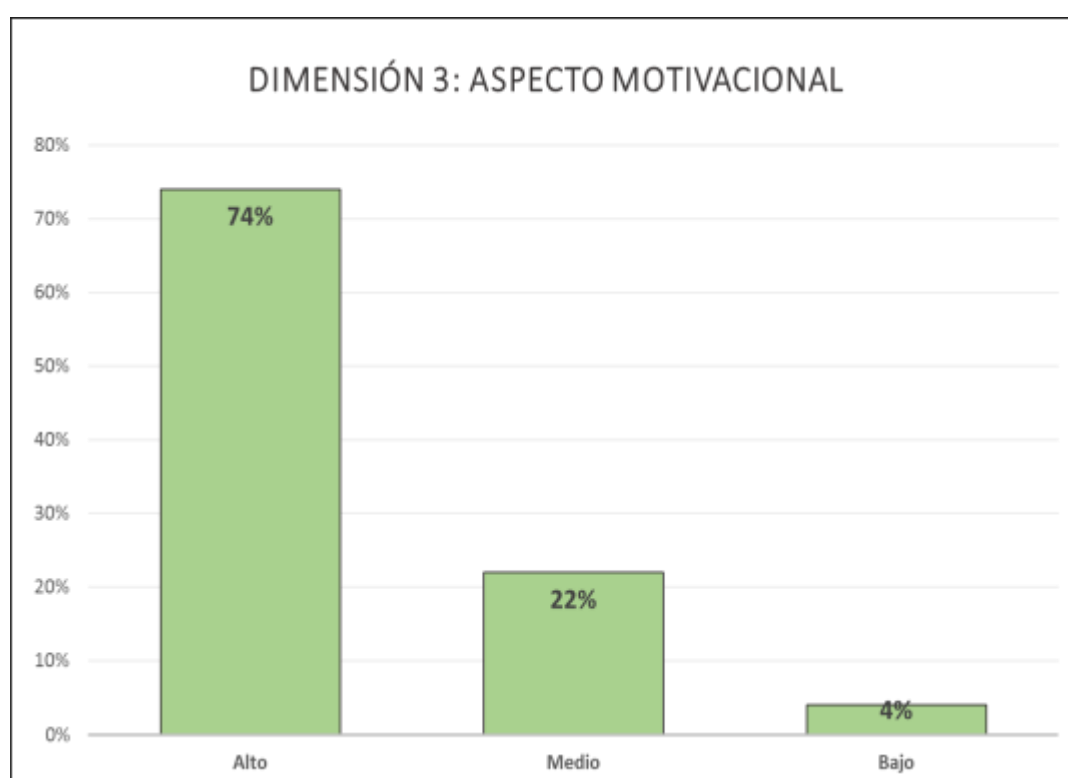


Gráfico 4. Dimensión aspecto motivacional

En el gráfico se muestra que el mayor porcentaje para la dimensión aspecto motivacional de la variable nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot se encuentra en el nivel alto con 74%, mientras que un 22% se ubica en el nivel medio, por otro lado, solo un 4% se encuentra en el nivel bajo.

B. VARIABLE 2: RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE CIENCIA SOCIALES

Tabla 8. *Porcentajes de la variable rendimiento en ciencias sociales*

Niveles	fi	F%
Logro Destacado	4	8
Logro Esperado	21	42
En Proceso	19	39
En Inicio	5	11
Total	49	100

Fuente: Base de Datos

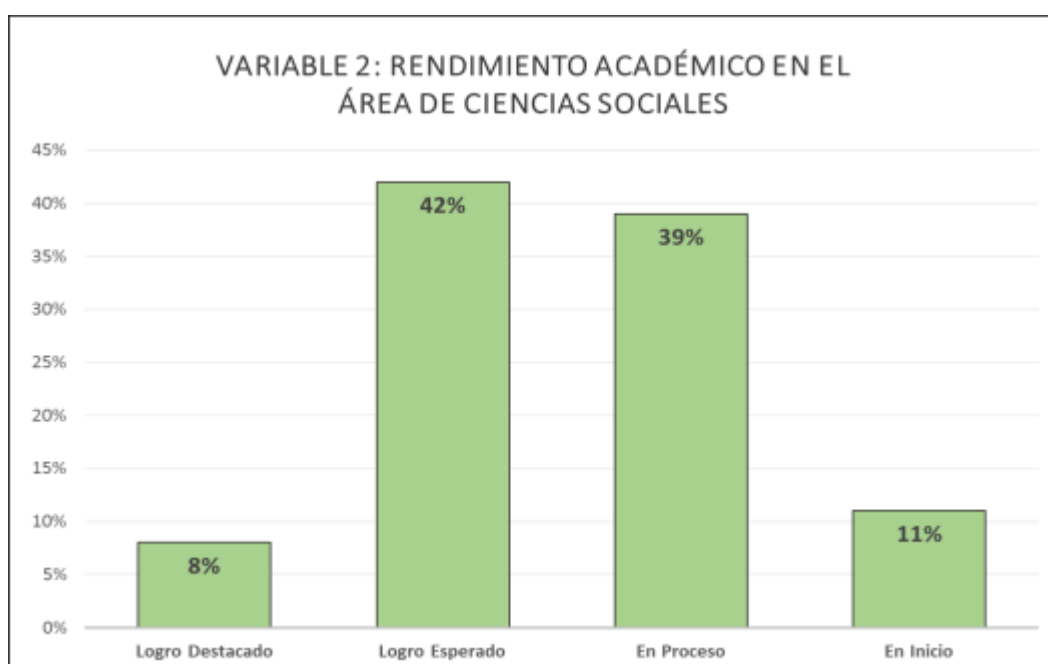


Gráfico 5. Variable rendimiento académico en el área de ciencias sociales

En el gráfico se muestra que el mayor porcentaje de la población se encuentra en el nivel “Logro esperado” de la variable rendimiento académico en el área de ciencias sociales con un 42%; el 39% se encuentra en el nivel “En proceso”; un 11% en el nivel de “En inicio” y un 8% se ubicó en el nivel de “Logro destacado”.

3.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

a) Hipótesis General

Ho No existe una relación directa entre el nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot y el rendimiento académico en el área de ciencias sociales en los estudiantes de primer y segundo año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria “Emanuel de Pomata” del distrito Pomata, provincia Chucuito, región Puno, 2020.

H₁ Existe una relación directa entre el nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot y el rendimiento académico en el área de ciencias sociales en los estudiantes de primer y segundo año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria “Emanuel de Pomata” del distrito Pomata, provincia Chucuito, región Puno, 2020.

Tabla 9. Prueba de hipótesis general

		Uso de Kahoot	Rendimiento en Ciencias Sociales
Rho de Spearman	Uso de Kahoot	Coefficiente de correlación	,327
		Sig. (bilateral)	,009
		N	49
	Rendimiento en Ciencias Sociales	Coefficiente de correlación	,327
		Sig. (bilateral)	,009
		N	49

Fuente: Programa SPSS

DECISIÓN

El coeficiente de correlación rho de Spearman de valor 0,327 muestra una relación directa entre el nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot y el rendimiento académico en el área de ciencias sociales con una significancia de $p = 0,009 < 0,05$. Por lo tanto, se rechaza Ho y se acepta la hipótesis general de la investigación.

b) Hipótesis Específica 1

Ho No existe una relación directa entre la dimensión aspecto cognitivo de la variable nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot y el rendimiento académico en el área de ciencias sociales en los estudiantes de primer y segundo año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria “Emanuel de Pomata” del distrito Pomata, provincia Chucuito, región Puno, 2020.

H₁ Existe una relación directa entre la dimensión aspecto cognitivo de la variable nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot y el rendimiento académico en el área de ciencias sociales en los estudiantes de primer y segundo año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria “Emanuel de Pomata” del distrito Pomata, provincia Chucuito, región Puno, 2020.

Tabla 10. Prueba de hipótesis específica (H1)

			Aspecto Cognitivo	Rendimiento en Ciencias Sociales
Rho de Spearman	Aspecto Cognitivo	Coefficiente de correlación	1,000	,326
		Sig. (bilateral)	.	,009
		N	49	49
Rho de Spearman	Rendimiento en Ciencias Sociales	Coefficiente de correlación	,326	1,000
		Sig. (bilateral)	,009	.
		N	49	49

Fuente: Programa SPSS

DECISIÓN

El coeficiente de correlación rho de Spearman de valor 0,326 muestra una relación directa entre la dimensión aspecto cognitivo de la variable nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot y el rendimiento académico en el área de ciencias sociales con una significancia de $p = 0,009 < 0,05$. Por lo tanto, se rechaza Ho y se acepta la hipótesis específica de la investigación (H₁).

c) Hipótesis Específica 2

Ho No existe una relación directa entre la dimensión aspecto práctico de la variable nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot y el rendimiento académico en el área de ciencias sociales en los estudiantes de primer y segundo año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria “Emanuel de Pomata” del distrito Pomata, provincia Chucuito, región Puno, 2020.

H₁ Existe una relación directa entre la dimensión aspecto práctico de la variable nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot y el rendimiento académico en el área de ciencias sociales en los estudiantes de primer y segundo año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria “Emanuel de Pomata” del distrito Pomata, provincia Chucuito, región Puno, 2020.

Tabla 11. Prueba de hipótesis específica (H2)

		Aspecto Práctico	Rendimiento en Ciencias Sociales
Rho de Spearman	Aspecto Práctico	Coefficiente de correlación	,341
		Sig. (bilateral)	,009
		N	49
	Rendimiento en Ciencias Sociales	Coefficiente de correlación	,341
		Sig. (bilateral)	,009
		N	49

Fuente: Programa SPSS

DECISIÓN

El coeficiente de correlación rho de Spearman de valor 0,341 muestra una relación directa entre la dimensión aspecto práctico de la variable nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot y el rendimiento académico en el área de ciencias sociales con una significancia de $p = 0,009 < 0,05$. Por lo tanto, se rechaza Ho y se acepta la hipótesis específica de la investigación (H2).

d) Hipótesis Específica 3

Ho No existe una relación directa entre la dimensión aspecto motivacional de la variable nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot y el rendimiento académico en el área de ciencias sociales en los estudiantes de primer y segundo año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria “Emanuel de Pomata” del distrito Pomata, provincia Chucuito, región Puno, 2020.

H₁ Existe una relación directa entre la dimensión aspecto motivacional de la variable nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot y el rendimiento académico en el área de ciencias sociales en los estudiantes de primer y segundo año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria “Emanuel de Pomata” del distrito Pomata, provincia Chucuito, región Puno, 2020.

Tabla 12. Prueba de hipótesis específica (H3)

		Aspecto Motivacional	Rendimiento en Ciencias Sociales
Rho de Spearman	Aspecto Motivacional	Coeficiente de correlación	,346
		Sig. (bilateral)	,009
		N	49
Rho de Spearman	Rendimiento en Ciencias Sociales	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,009
		N	49

Fuente: Programa SPSS

DECISIÓN

El coeficiente de correlación rho de Spearman de valor 0,346 muestra una relación directa entre la dimensión aspecto motivacional de la variable nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot y el rendimiento académico en el área de ciencias sociales con una significancia de $p = 0,009 < 0,05$. Por lo tanto, se rechaza Ho y se acepta la hipótesis específica de la investigación (H3).

CONCLUSIONES

- Primera.** El coeficiente de correlación de Spearman para la prueba de hipótesis general muestra un valor de 0,327 y una significancia estimada de $0,009 < 0,05$. Estos datos evidencian la existencia de una relación directa entre el nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot y el rendimiento académico en el área de ciencias sociales en los estudiantes de primer y segundo año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria “Emanuel de Pomata” del distrito Pomata, provincia Chucuito, región Puno, 2020.
- Segunda.** El coeficiente de correlación de Spearman para la prueba de hipótesis específica H1 muestra un valor de 0,326 y una significancia estimada de $0,009 < 0,05$. Estos datos evidencian la existencia de una relación directa entre la dimensión aspecto cognitivo de la variable nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot y el rendimiento académico en el área de ciencias sociales en los estudiantes de primer y segundo año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria “Emanuel de Pomata” del distrito Pomata, provincia Chucuito, región Puno, 2020.

Tercera. El coeficiente de correlación de Spearman para la prueba de hipótesis específica H2 muestra un valor de 0,341 y una significancia estimada de $0,009 < 0,05$. Estos datos evidencian la existencia de una relación directa entre la dimensión aspecto práctico de la variable nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot y el rendimiento académico en el área de ciencias sociales en los estudiantes de primer y segundo año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria “Emanuel de Pomata” del distrito Pomata, provincia Chucuito, región Puno, 2020.

Cuarta. El coeficiente de correlación de Spearman para la prueba de hipótesis específica H3 muestra un valor de 0,346 y una significancia estimada de $0,009 < 0,05$. Estos datos evidencian la existencia de una relación directa entre la dimensión aspecto motivacional de la variable nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot y el rendimiento académico en el área de ciencias sociales en los estudiantes de primer y segundo año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria “Emanuel de Pomata” del distrito Pomata, provincia Chucuito, región Puno, 2020.

RECOMENDACIONES

- Primera.-** A la Institución Educativa Secundaria “Emanuel de Pomata” del distrito Pomata, provincia Chucuito, región Puno se le recomienda que pueda implementar nuevas políticas educativas que se orienten a capacitar a los docentes en el uso de recursos virtuales para ser usados no solo en el tiempo en el que nos encontramos, sino que sea un recurso común con el cual los estudiantes interactúen buscando la mejora de sus aprendizajes a partir de los beneficios de las aplicaciones y programas virtuales. Así mismo, es necesario que se establezca modificaciones en la planificación curricular para poder dar oportunidad para mejorar los contenidos y las estrategias dentro del área de ciencias sociales y se mejore el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Segunda.-** A los docentes se les recomienda la formación continua en relación con las nuevas tecnologías de la información sobre todas aquellas aplicaciones móviles y programas virtuales que permitan una mejor interrelación con los estudiantes en busca de mejorar su acercamiento al aprendizaje de una manera diferente y enmarcado en el mundo globalizado por la tecnología. Por otro lado, es necesario reforzar los conocimientos y beneficios del uso del programa Kahoot a partir de lo estudiado. En relación, es necesario también la búsqueda y aplicación de nuevas metodologías dentro del área de ciencias sociales. Sería conveniente también organizar encuentros de reflexión pedagógica donde se pueda compartir estrategias y experiencias de otros profesionales de la educación.

Tercera.- A las instancias del Ministerio de Educación regional y local se le recomienda la organización de diferentes programas formativos que busquen nutrir de competencias digitales a los docentes y brinden los recursos necesario para que el docente pueda aplicar las herramientas virtuales en el proceso de enseñanza aprendizaje. Se solicita también que el Ministerio pueda lograr alianzas estratégicas con las compañías de programas virtuales para que los docentes puedan tener acceso a ellas en sus versiones más completas y puedan así sacar mejor provecho de estas. Por otro lado, es necesario reforzar las distintas estrategias en el área de ciencias sociales en los docentes.

Cuarta.- A los padres de familia de la Institución Educativa Secundaria “Emanuel de Pomata” del distrito Pomata, provincia Chucuito, región Puno se les recomienda que puedan lograr organizarse con los docentes y directivos de la institución para organizar encuentros de aprendizaje con ellos y puedan conocer el uso básico de las diferentes herramientas empleadas en el proceso de enseñanza aprendizaje para que puedan contribuir en la formación de sus hijos desde los hogares. Así mismo, se recomienda que puedan los docentes capacitar a los padres para usar los medios tecnológicos como medios para mantener una comunicación directa con ellos de forma informativa y de asesoramiento continuo.

FUENTES DE INFORMACIÓN

- Ali, M. (2017) El estrés y el rendimiento académico en el área de Historia, Geografía y Economía en estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Secundaria “Independencia Nacional” Puno – 2015 (Tesis de licenciatura) Universidad Nacional del Altiplano, Puno.
- Aliaga, D. (2013) Supremo académico. Diccionario Español, aplicación peruana. Lima, Perú: DECY.
- Alonso, L. (2015). *Inteligencia Emocional y rendimiento académico: análisis de variables mediadoras*. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- Bar-On, R. (1997). *BarOn Emotional Quotient Inventory Technical Manual*. Toronto: Multi-Health Systems Inc.
- BBC New Mundo (3 de diciembre, 2019) Pruebas PISA: qué países tienen la mejor educación del mundo (y qué lugar ocupa América Latina en la clasificación). Recuperado de <https://www.bbc.com/mundo/noticias-internacional-50643441>
- Bernal, C. (2014). *Metodología de la investigación*. México D.F.: Pearson educación.
- Calatayud, Y. (2016) Conducta agresiva infantil: un estudio ecológico orientado al desarrollo de la resiliencia. (Tesis de pregrado). Universidad Central de Venezuela, Caracas.

Canal N (3 de diciembre, 2019) Prueba PISA 2018: Perú se ubicó en el puesto 64 de 77 países. Canal N. Recuperado de <https://canaln.pe/actualidad/prueba-pisa-2018-peru-se-ubica-puesto-64-77-paises-n398398#:~:text=email-Prueba%20PISA%202018%3A%20Per%C3%BA%20se%20ubic%C3%B3%20en,puesto%2064%20de%2077%20pa%C3%ADses&text=Seg%C3%BA%20el%20informe%2C%20en%20la,se%20realiza%20cada%20tres%20a%C3%B1os>.

Cardona, S.; Carmona, B. y Gallego, B. (2017) La Gamificación Con Kahoot: Una Propuesta Lúdica y Didáctica Para el Área de Matemáticas De Grado 5 (Tesis de especialización en pedagogía) Fundación Universitaria los Libertadores, Colombia. Recuperado de https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1950/Cardona_Sandra_Carmona_Blanca_Gallego_Heidy_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Carrasco, S. (2009). *Metodología de la investigación científica*. Lima, Perú: San Marcos.

Casalta, H. (2002) *Modificación de la Conducta. Técnicas de Observación e Intervención*. Caracas: UCV.

Casma, J. (15 de junio, 2015) Las emociones valen tanto como los conocimientos. Banco Mundial. Recuperado de <https://www.bancomundial.org/es/news/feature/2015/06/22/las-emociones-valen-tanto-como-los-conocimientos>

Castro, M. (2010). *El proyecto de investigación y su esquema de elaboración*. Caracas - Venezuela: Uyapal.

Cerezo, R. F. (2006). *Conductas agresivas en la edad escolar, aproximación teórica y metodológica, propuesta de intervención*. Madrid; España: Pirámide.

Cerrón, H. y Dorregaray, R. (2017) *Agresiones más comunes en niños y niñas*

de 5 años de edad de la I.E. N° 162 “Los Andes” – El Tambo. (Tesis de pregrado) Universidad Nacional del Centro del Perú, Huancayo.

Cuevas, A. (2002). El rendimiento escolar. México D.F.: Universidad Nacional Autónoma de México De los Campos, H. (2007) *Diccionario de Sociología*. Recuperado de <https://ciberconta.unizar.es/leccion/sociodic/tododic.pdf>

Cusicuna, D. y Machaca, E. (2019) Aplicación de la herramienta Kahoot para el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de 2° grado de Secundaria de la I.E. San Martín de Socabaya, distrito Socabaya, Arequipa, 2018 (Tesis de maestría) Universidad Católica de Santa María, Arequipa, Perú. Recuperado de <http://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/UCSM/9868/P1.2018.MG.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

De los Campos, H. (2007) *Diccionario de Sociología*. Recuperado de <https://ciberconta.unizar.es/leccion/sociodic/tododic.pdf>

Enciso, M. y Benavente, A. (2016). Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y su relación con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa Manuel Gonzales Prada, Chosica, 2016. Recuperado de <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1207/TESIS%205.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Galimberti, U. (2002) *Diccionario de Psicología*. México D.F., Siglo XXI editores, s.a. Recuperado de <https://saberepsi.files.wordpress.com/2016/09/galimberti-umberto-diccionario-de-psicologc3ada.pdf>

Garaigordobil, M., Aliri, J., Matidez, V., Magento, C., Beruaras, E. y Jaureguizar J. (2013). *Conducta antisocial: conexión con emociones positivas y variables predictoras* Madrid: Consejo General de Colegios Oficiales de Psicólogos.

- Gardner, H. (1994) *Estructuras de la mente. La teoría de las Inteligencias Múltiples*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Gardner, H. (2005). *Inteligencias múltiples: la teoría en la práctica*: Barcelona: Paidós
- Gutiérrez, D. y Montañez, G. (2012). Análisis teórico sobre el concepto de rendimiento escolar y la influencia de factores socioculturales. Medellín: Revista Ibero-americana para la investigación y desarrollo educativo
- Gutiérrez, J. (2018) Estrategias de enseñanza y aprendizaje para mejorar el rendimiento académico del área de ciencias sociales en el grupo 8-1 del colegio Juan de Ampudia (Tesis de pregrado) Universidad Santo Tomás, Santiago de Cali, Colombia.
- Hernández, R; Fernández, C y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México, D.F., Mc Graw Hill.
- Hilgard, E. (2008). *Teorías de Aprendizaje*. La Habana: Ediciones Revolucionarias
- Kostelnik, M., Whiren, A., Soderman, A. y Gregory, K. (2009). *El desarrollo social de los niños*. México D.F.: Editorial Progreso
- MINEDU (2019) Evaluaciones nacionales de logro de aprendizajes. Recuperado de <http://umc.minedu.gob.pe/resultadosnacionales2019/>
- MINEDU (2019) Evaluaciones nacionales de logros de aprendizajes. Recuperado de <http://umc.minedu.gob.pe/resultadosnacionales2019/>
- MINEDU (21 de noviembre, 2017) PISA 2015: se dieron a conocer los resultados de la evaluación sobre Resolución colaborativa de problemas. Recuperado de <http://umc.minedu.gob.pe/pisa-2015-se-dieron-a-conocer-los-resultados-de-la-evaluacion-sobre-resolucion-colaborativa-de-problemas/>
- MINEDU (2016) Currículo Nacional de la Educación Básica. Ministerio de Educación, Perú.

- Miras, S. D. (2017). El uso de los dispositivos móviles en clase de Historia: experiencia de uso Kahoot como herramienta evaluadora. *Revista científica de opinión y divulgación - Didáctica, Innovación y Multimedia (DIM)* , 4-10.
- Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E. y Villagómez, A. (2013). *Metodología de la investigación científica y elaboración de tesis*. Lima – Perú, Editorial San Marcos.
- Oliver, S. (03 de octubre de 2020) Utiliza esta aplicación para aprender jugando. El Universal. Recuperado de <https://www.eluniversal.com.mx/techbit/kahoot-que-es-y-como-se-usa-esta-app-educativa>
- Picardo, O. (2005) Diccionario pedagógico. San Salvador, Colegio García Flamenco. Recuperado de <https://online.upaep.mx/campusvirtual/ebooks/diccionario.pdf>
- Pizarro, R (1985) Rasgos y actitudes del profesor efectivo. Tesis para optar el grado de Magister en Ciencias de la educación". Pontificia Universidad Católica de Chile. Chile.
- Refojos (11 de noviembre de 2020) Eilert Hanoa: "La pandemia ha acelerado nuestro conocimiento de qué funciona en educación digital". El Periódico. Recuperado de <https://www.elperiodico.com/es/activos/empleo/20201111/kahoot-eilert-hanoa-pandemia-conocimiento-funciona-educacion-digital-8199800>
- RPP (31 de octubre, 2019) Los niños que no regulan sus emociones podrían tener problemas en la escuela. Recuperado de <https://rpp.pe/peru/actualidad/los-ninos-que-no-regulan-sus-emociones-podrian-tener-problemas-en-la-escuela-noticia-1227584>
- Sabino, C. (2012). *El proceso de investigación*. Buenos Aires: Lumen.
- Salazar, M. (2020) Aplicación de la gamificación Kahoot! para fortalecer los aprendizajes de la asignatura de lengua castellana en las estudiantes del

grado 6º del Colegio de la Inmaculada en la ciudad de Medellín – Antioquia (Tesis de especialización) Universidad Nacional Abierta y a distancia – UNAD, Medellín, Colombia. Recuperado de <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/33530/mtsalazara.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Salovey, P. y Mayer, J. (1990). *Emotional intelligence. Imagination. Cognition and Personality*. Nueva York: Basic Books.

Sánchez, J. (2007). *La observación, la memoria y la palabra en la investigación social*. Quito: CAAP.

Sarracino, D., Presaghi, F., Degni, S. y Innamorati, M. (2011). *Sex-specific relationships among attachment security, social values, and sensation seeking in early adolescence: Implications for adolescents externalizing problem behavior*. Journal of Adolescence. New York: Gillford Press.

Shaffer, D. (2007). *Psicología del desarrollo: Infancia y Adolescencia*. México D.F.: Cengage Learning.

Silva, O. (2019) *Aplicación del Kahoot como herramienta didáctica para la mejora del dominio de Unidades Sintácticas del idioma inglés en estudiantes universitarios (Tesis de maestría)* Instituto para la Calidad de la Educación. Universidad San Martín de Porres, Lima. Recuperado de https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/6075/pardo_cfc.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Sulluccho, V y Vilchez, L. (1997) *Actitud al castigo y su relación con el rendimiento académico del sexto grado, nivel primario de Huancayo*.

Tamayo y Tamayo, M. (2012). *El Proceso de la Investigación Científica.*, México D.F., Limusa.

Tello, J. y Ríos, M. (2013). *Diseño y metodología de investigación educativa*. Huancayo – Perú, UNCP.

Tokuhama-Espinosa, T. (2015). Changes in teaching based on knowledge of how the brains learns . Making Classrooms Better.

Torres, D. (2016). Implementaci ón de Apps educativas para dispositivos móviles orientado al aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes del primer semestre de la Carrera Inglés, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad Central del Ecuador. Recuperada de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/6615>

Vigotsky, L. (1999). Teoría e método em psicología. São Paulo, Martins, Fontes

Zoido, P. (21 de noviembre, 2017) El desafío de trabajar en equipo en América Latina - ¿Cómo le fue a la región en la evaluación PISA de competencias sociales? Enfoque Educación. Recuperado de <https://blogs.iadb.org/educacion/es/competenciassocialespisa/>

A N E X O S

Anexo 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: NIVEL DE SATISFACCIÓN EN EL USO DEL PROGRAMA KAHOOT Y RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER Y SEGUNDO AÑO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA “EMANUEL DE POMATA” DEL DISTRITO POMATA, PROVINCIA CHUCUITO, REGIÓN PUNO, 2020.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>¿Qué relación existe entre el nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot y el rendimiento académico en el área de ciencias sociales en los estudiantes de primer y segundo año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria “Emanuel de Pomata” del distrito Pomata, provincia Chucuito, región Puno, 2020?</p>	<p>Determinar qué relación existe entre el nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot y el rendimiento académico en el área de ciencias sociales en los estudiantes de primer y segundo año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria “Emanuel de Pomata” del distrito Pomata, provincia Chucuito, región Puno, 2020.</p>	<p>Existe una relación directa entre el nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot y el rendimiento académico en el área de ciencias sociales en los estudiantes de primer y segundo año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria “Emanuel de Pomata” del distrito Pomata, provincia Chucuito, región Puno, 2020.</p>	<p>Variable 1:</p> <p>Nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot</p>	<p>Diseño: No experimental, transversal</p> <p>Tipo: Básica - Cuantitativo</p> <p>Nivel: Descriptivo - correlacional</p>
<p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>PE 1. ¿Qué relación existe entre la dimensión aspecto cognitivo de la variable nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot y el rendimiento académico en el área de ciencias sociales en los estudiantes de primer y segundo año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria “Emanuel de Pomata” del distrito Pomata, provincia Chucuito, región Puno, 2020?</p> <p>PE 2. ¿Qué relación existe entre la dimensión aspecto práctico de la variable nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot y el rendimiento académico en el área de ciencias sociales en los estudiantes de primer y segundo año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria “Emanuel de Pomata” del distrito Pomata, provincia Chucuito, región Puno, 2020?</p> <p>PE 3. ¿Qué relación existe entre la dimensión aspecto motivacional de la variable nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot y el rendimiento académico en el área de ciencias sociales en los estudiantes de primer y segundo año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria “Emanuel de Pomata” del distrito Pomata, provincia Chucuito, región Puno, 2020?</p>	<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>OE 1. Determinar qué relación existe entre la dimensión aspecto cognitivo de la variable nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot y el rendimiento académico en el área de ciencias sociales en los estudiantes de primer y segundo año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria “Emanuel de Pomata” del distrito Pomata, provincia Chucuito, región Puno, 2020.</p> <p>OE 2. Determinar qué relación existe entre la dimensión aspecto práctico de la variable nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot y el rendimiento académico en el área de ciencias sociales en los estudiantes de primer y segundo año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria “Emanuel de Pomata” del distrito Pomata, provincia Chucuito, región Puno, 2020.</p> <p>OE 3. Determinar qué relación existe entre la dimensión aspecto motivacional de la variable nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot y el rendimiento académico en el área de ciencias sociales en los estudiantes de primer y segundo año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria “Emanuel de Pomata” del distrito Pomata, provincia Chucuito, región Puno, 2020.</p>	<p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</p> <p>HE 1. Existe una relación directa entre la dimensión aspecto cognitivo de la variable nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot y el rendimiento académico en el área de ciencias sociales en los estudiantes de primer y segundo año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria “Emanuel de Pomata” del distrito Pomata, provincia Chucuito, región Puno, 2020.</p> <p>HE 2. Existe una relación directa entre la dimensión aspecto práctico de la variable nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot y el rendimiento académico en el área de ciencias sociales en los estudiantes de primer y segundo año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria “Emanuel de Pomata” del distrito Pomata, provincia Chucuito, región Puno, 2020.</p> <p>HE 3. Existe una relación directa entre la dimensión aspecto motivacional de la variable nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot y el rendimiento académico en el área de ciencias sociales en los estudiantes de primer y segundo año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria “Emanuel de Pomata” del distrito Pomata, provincia Chucuito, región Puno, 2020.</p>	<p>Dimensiones:</p> <p>Aspecto cognitivo Aspecto práctico Aspecto motivacional</p> <p>Variable 2: Rendimiento académico en el área de ciencias sociales</p> <p>Dimensiones: Construye interpretaciones históricas Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente Gestiona responsablemente los recursos económicos</p>	<p>Método: Hipotético Deductivo</p> <p>Población: La población se conformó por 49 estudiantes de primer y segundo año de secundaria.</p> <p>Muestra: N=n</p> <p>Técnica: Encuesta Observación</p> <p>Instrumentos: - Cuestionario para evaluar el nivel de satisfacción en el uso del programa Kahoot - Cuadro de calificaciones para el área de ciencias sociales</p>

Anexo 2
INSTRUMENTOS

CUESTIONARIO PARA EVALUAR EL NIVEL DE SATISFACCIÓN
EN EL USO DEL PROGRAMA KAHOOT

Datos Generales:

Edad: _____ Sexo: _____ Grado: _____

Instrucciones:

A continuación se le presenta un conjunto de afirmaciones para que pueda ser valorada por usted considerando cuatro posibles alternativas de respuesta. Responda marcando con un aspa (X) en solo una alternativa.

Valoración:

1	2	3	4	5
Muy insatisfecho	Insatisfecho	Indiferente	Satisfecho	Muy satisfecho

Nº	Ítems	1	2	3	4	5
01	¿Cómo te sientes utilizando el programa Kahoot en el área de ciencias sociales?					
02	¿Te gustó tu experiencia vivida utilizando Kahoot?					
03	¿El programa Kahoot te motiva a aprender en clases de ciencias sociales?					
04	¿Las características del programa Kahoot como: sonido, colores y contenido te han ayudado a captar más atención en clase?					
05	¿Tus compañeros se han sentido motivados a participar en la clase?					

06	¿Crees que tus compañeros se muestran más interesados en el tema?					
07	¿Consideras que Kahoot mejora el aprendizaje en el área de ciencias sociales?					
08	¿Crees que lograrías entender con mejor facilidad los temas de ciencias sociales utilizando el programa Kahoot?					
09	¿Crees que utilizando el programa Kahoot obtiene mejores resultados que una clase tradicional?					
10	¿Te parece didáctico utilizar Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje?					
11	¿Kahoot te sirve para reconocer tus errores y aciertos en las clases de ciencias sociales?					
12	¿Kahoot debería formar parte de tu evaluación continua o como retroalimentación en los temas del área de ciencias sociales?					
13	¿En general, el programa Kahoot mejoró tu aprendizaje en el área de ciencias sociales?					
14	¿Los docentes manifiestan manejo adecuado del programa Kahoot?					
15	¿Recomendarías utilizar el programa Kahoot en el área de ciencias sociales para el desarrollo de un tema?					
16	¿El programa Kahoot desarrolla tus habilidades para el desenvolvimiento óptimo en entornos virtuales?					

CUADRO DE CALIFICACIONES PARA EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES

	TRIMESTRES			PROMEDIO	NIVEL
	P1	P2	P3		
Estudiante 1					
Estudiante 2					
Estudiante 3					
Estudiante 4					
Estudiante 5					
Estudiante 6					
Estudiante 7					
Estudiante 8					
Estudiante 9					
Estudiante 10					
Estudiante 11					
Estudiante 12					
Estudiante 13					
Estudiante 14					
Estudiante 15					
Estudiante 16					
Estudiante 17					
Estudiante 18					
Estudiante 19					
Estudiante 20					
Estudiante 21					
Estudiante 22					
Estudiante 23					
Estudiante 24					
Estudiante 25					
Estudiante 26					
Estudiante 27					
Estudiante 28					
Estudiante 29					
Estudiante 30					
Estudiante 31					
Estudiante 32					
Estudiante 33					
Estudiante 34					
Estudiante 35					
Estudiante 36					
Estudiante 37					
Estudiante 38					
Estudiante 39					
Estudiante 40					
Estudiante 41					
.					
.					
.					

Anexo 3

BASE DE DATOS DE LOS INSTRUMENTOS

BASE DE DATOS DE LA VARIABLE NIVEL DE SATISFACCIÓN EN EL USO DEL PROGRAMA KAHOOT

Nº	ITEMS																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	3	5	3	2	3	2	3	3	3	4	3	3	2	3	2	3	2
2	4	5	4	2	4	3	4	4	2	4	3	4	3	4	4	4	4
3	4	2	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	3	4	4	4	1
4	3	5	3	5	2	2	2	1	2	2	5	1	2	2	1	2	1
5	3	5	3	5	4	3	2	5	3	4	4	3	2	3	2	3	2
6	4	4	4	2	4	2	2	5	2	4	4	3	2	2	3	2	3
7	4	4	4	4	3	1	2	5	1	4	4	1	2	2	1	2	1
8	2	4	4	3	2	3	2	5	3	4	2	4	2	2	3	2	3
9	5	3	5	2	5	2	5	2	2	3	5	2	2	2	3	2	3
10	3	4	3	4	5	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4
11	5	2	3	3	5	3	4	2	3	5	2	3	4	3	2	3	2
12	1	2	1	5	5	1	2	1	2	5	1	5	2	5	1	2	1
13	3	2	2	3	5	2	2	3	3	4	5	3	2	5	3	2	3
14	5	2	2	3	4	3	2	2	3	4	5	5	2	5	3	2	3
15	5	3	2	2	5	2	2	2	2	4	5	2	2	5	5	5	3
16	2	2	1	1	5	1	2	1	2	4	5	1	1	2	1	2	1
17	3	4	3	4	4	3	4	2	3	4	2	5	4	3	4	3	4
18	4	4	3	4	5	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	5	3
19	3	2	5	5	2	3	2	2	3	5	2	3	2	2	3	2	3
20	5	4	5	5	2	3	2	2	3	5	4	5	4	2	3	5	3
21	2	1	5	2	2	1	2	2	2	1	4	5	2	4	4	5	1
22	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	3	3	4	4	5
23	5	3	5	2	2	5	3	5	2	2	5	3	5	2	2	5	3

24	5	3	5	4	3	5	3	4	3	4	5	4	4	3	4	3	4
25	4	4	2	4	2	4	4	2	5	5	2	3	2	2	2	5	5
26	4	4	4	3	1	4	4	4	5	5	2	3	2	2	4	5	5
27	4	4	3	2	3	4	4	1	5	2	2	1	2	2	1	5	2
28	5	2	5	1	2	1	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5
29	3	2	5	3	2	3	3	3	5	2	2	5	3	5	3	5	2
30	5	2	5	3	2	3	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5
31	2	2	5	5	5	3	2	2	2	1	2	2	5	1	2	2	2
32	1	1	2	1	2	1	4	3	2	5	3	4	4	3	4	3	2
33	5	4	3	4	3	4	4	2	2	5	2	4	4	3	4	2	2
34	2	2	1	2	2	1	2	2	2	5	1	4	4	1	3	1	2
35	5	4	5	5	5	4	5	4	2	5	3	4	2	4	2	3	2
36	2	2	5	3	5	3	2	2	5	2	2	3	5	2	5	2	5
37	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	3	4	4	3	5	4	4
38	1	2	2	5	1	2	1	2	4	2	3	5	2	3	5	3	4
39	5	3	4	4	3	4	5	3	2	1	2	5	1	5	5	1	2
40	5	2	4	4	3	4	5	2	3	5	4	5	5	3	5	2	2
41	5	1	4	4	1	3	5	1	2	2	1	5	2	2	1	2	2
42	5	3	4	2	4	2	5	3	4	4	4	4	5	4	5	5	5
43	5	3	5	2	2	5	3	4	3	4	5	4	2	2	5	3	5
44	5	4	5	5	2	3	2	2	5	5	2	3	5	4	5	5	5
45	2	1	5	2	2	1	2	4	5	5	2	3	1	2	2	5	1
46	4	4	4	5	4	5	5	1	5	2	2	1	2	2	1	5	2
47	5	3	5	2	2	5	3	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5
48	5	4	5	5	2	3	2	3	5	2	2	5	3	5	3	5	2
49	2	1	5	2	2	1	2	4	3	4	5	4	4	3	4	3	4

**BASE DE DATOS PARA LA VARIABLE RENDIMIENTO
ACADÉMICO EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES**

	TRIMESTRES			PROMEDIO	NIVEL
	P1	P2	P3		
Estudiante 1	13	14	15	15	A
Estudiante 2	11	13	14	13	B
Estudiante 3	11	12	13	13	B
Estudiante 4	13	17	14	14	A
Estudiante 5	13	15	15	14	A
Estudiante 6	12	15	13	14	A
Estudiante 7	11	11	11	12	B
Estudiante 8	12	15	13	14	A
Estudiante 9	12	12	12	13	B
Estudiante 10	11	13	14	13	B
Estudiante 11	13	16	15	14	A
Estudiante 12	11	13	14	13	B
Estudiante 13	12	15	13	14	A
Estudiante 14	13	16	15	14	A
Estudiante 15	11	12	13	13	B
Estudiante 16	12	15	13	14	A
Estudiante 17	13	15	15	14	A
Estudiante 18	12	15	13	14	A
Estudiante 19	11	11	11	12	B
Estudiante 20	12	15	13	14	A
Estudiante 21	12	12	12	13	B
Estudiante 22	11	13	14	13	B
Estudiante 23	18	17	15	17	AD
Estudiante 24	11	13	14	13	B
Estudiante 25	09	10	09	10	C
Estudiante 26	09	10	11	10	C
Estudiante 27	15	15	16	16	A
Estudiante 28	18	17	15	17	AD
Estudiante 29	12	12	15	14	A

Estudiante 30	11	13	14	13	B
Estudiante 31	09	10	11	10	C
Estudiante 32	15	15	16	16	A
Estudiante 33	18	17	15	17	AD
Estudiante 34	12	12	15	14	A
Estudiante 35	11	13	14	13	B
Estudiante 36	11	13	14	13	B
Estudiante 37	11	12	13	13	B
Estudiante 38	13	15	15	14	A
Estudiante 39	09	10	11	10	C
Estudiante 40	12	12	15	14	A
Estudiante 41	11	11	11	12	B
Estudiante 42	12	15	13	14	A
Estudiante 43	12	15	13	14	A
Estudiante 44	15	14	14	14	A
Estudiante 45	11	13	14	13	B
Estudiante 46	11	13	14	13	B
Estudiante 47	11	13	14	13	B
Estudiante 48	18	17	15	17	AD
Estudiante 49	09	10	09	10	C