

**UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**SECUNDARIA**



**T E S I S**

**Uso de la herramienta educativa Kahoot en el proceso de aprendizaje  
colaborativo en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa**

**Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023**

**Para optar el título profesional de:**

**Licenciado en Educación**

**Con mención: Tecnología Informática y Telecomunicaciones**

**Autores:**

**Bach. Jhoset Crispin ALCANTARA ALDAVA**

**Bach. Abel Angel ORIZANO ROJAS**

**Asesor:**

**Dr. Percy Néstor ZAVALA ROSALES**

**Cerro de Pasco - Perú - 2024**

**UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**SECUNDARIA**



**T E S I S**

**Uso de la herramienta educativa Kahoot en el proceso de aprendizaje  
colaborativo en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa**

**Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023**

**Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:**

---

**Mg. Jorge BERROSPI FELICIANO  
PRESIDENTE**

---

**Mg. Litman Pablo PAREDES HUERTA  
MIEMBRO**

---

**Mg. Abel ROBLES CARBAJAL  
MIEMBRO**



**Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión**  
**Facultad de Ciencias de la Educación**  
**Unidad de Investigación**

---

**INFORME DE ORIGINALIDAD N° 142 – 2024**

La Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión ha realizado el análisis con exclusiones en el Software Turnitin Similarity, que a continuación se detalla:

Presentado por:

**ALCANTARA ALDAVA, Jhoset Crispin y ORIZANO ROJAS, Abel Angel**

Escuela de Formación Profesional

**Educación Secundaria**

Tipo de trabajo:

**Tesis**

Título del trabajo:

**Uso de la herramienta educativa Kahoot en el proceso de aprendizaje colaborativo en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023**

Asesor:

**ZAVALA ROSALES, Percy Néstor**

Índice de Similitud:

**7%**

Calificativo:

**Aprobado**

Se adjunta al presente el informe y el reporte de evaluación del software Turnitin Similarity.



Firmado digitalmente por VALENTIN  
MELGAREJO Teofilo Felix FAU  
20154605046 soft  
Motivo: Soy el autor del documento  
Fecha: 21.06.2024 10:37:42 -05:00

## **DEDICATORIA**

A nuestros padres, docentes de la UNDAC y a todas las personas que nos apoyaron en nuestra formación profesional y ser personas de bien al servicio de nuestra región y país.

## **AGRADECIMIENTO**

A nuestro asesor Mg. Percy Néstor ZAVALA ROSALES; a nuestros maestros del Programa de estudios de Tecnología Informática y Telecomunicaciones por ser parte de nuestra formación profesional y haber compartido sus enseñanzas y experiencias que sirvió para hoy habernos consolidado como profesionales en la Educación.

## RESUMEN

La investigación realizada tuvo como objetivo determinar la influencia de la herramienta educativa Kahoot en el aprendizaje colaborativo de los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023. Para ello, se aplicó una metodología de enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, nivel explicativo y diseño preexperimental. La muestra del estudio se compuso de 18 alumnos, a los cuales se les aplicó un pretest y postest con 20 preguntas cada uno.

Los resultados obtenidos demostraron que la herramienta educativa Kahoot influye significativamente en el aprendizaje colaborativo de los alumnos del tercer grado, lo cual se comprobó a través de un análisis estadístico ( $z = -3.866$  y  $p = 0.000$ ). En consecuencia, se puede concluir que la aplicación de esta herramienta en el proceso de enseñanza influye de manera positiva en el aprendizaje colaborativo de los alumnos.

**Palabras clave:** Kahoot - aprendizaje colaborativo.

## **ABSTRACT**

The objective of the research carried out was to determine the influence of the educational tool Kahoot on the collaborative learning of third grade students of the Integrated Educational Institution No. 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023. To do this, a quantitative approach methodology was applied, applied type, explanatory level and pre-experimental design. The study sample was made up of 18 students, to whom a pretest and posttest with 20 questions each were administered.

The results obtained demonstrated that the Kahoot educational tool significantly influences the collaborative learning of third grade students, which was verified through a statistical analysis ( $z = -3.866$  and  $p = 0.000$ ). Consequently, it can be concluded that the application of this tool in the teaching process positively influences the collaborative learning of students.

**Keywords:** Kahoot - collaborative learning.

## INTRODUCCIÓN

El aprendizaje colaborativo ha ganado un creciente reconocimiento en las últimas décadas como una estrategia efectiva para promover un aprendizaje más profundo, significativo y duradero (Laal & Ghodsi, 2012). A medida que la educación evoluciona hacia enfoques más centrados en el estudiante, el aprendizaje colaborativo se ha convertido en un elemento clave para fomentar el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el desarrollo de habilidades interpersonales y de trabajo en equipo (Johnson & Johnson, 2009).

En este contexto, la incorporación de tecnologías educativas emergentes, como abierta la gamificación, ha nuevas oportunidades para enriquecer y dinamizar las experiencias de aprendizaje colaborativo. El uso de la herramienta educativa Kahoot, una plataforma de gamificación en línea se ha destacado por su capacidad para involucrar a los alumnos en actividades interactivas y lúdicas basadas en preguntas y respuestas (Plump & LaRosa, 2017).

El presente estudio se enfoca en explorar el impacto de la herramienta educativa Kahoot en el aprendizaje colaborativo de los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo – Yanacancha - 2023. Esta etapa educativa es crucial para el desarrollo de habilidades sociales, la formación de valores y la preparación de los alumnos para enfrentar los desafíos académicos y personales futuros (Gillies, 2016).

La integración de la herramienta educativa Kahoot en el aprendizaje colaborativo puede aportar varios beneficios potenciales. En primer lugar, puede fomentar la interacción y la discusión entre los alumnos, ya que deben trabajar en equipo para responder las preguntas (Wang & Tahir, 2020). Esto puede promover el intercambio de



ideas, el debate y la construcción conjunta de conocimientos, elementos clave del aprendizaje colaborativo (Deed & Edwards, 2011).

Además, la herramienta educativa Kahoot puede aumentar la motivación y el compromiso de los alumnos con el aprendizaje, al incorporar elementos lúdicos y competitivos (Plump & LaRosa, 2017). Esta mayor motivación puede llevar a una participación más activa y, en consecuencia, a una mayor retención de conocimientos.

Sin embargo, es crucial que los docentes diseñen cuidadosamente las actividades con Kahoot y proporcionen un andamiaje adecuado para promover una colaboración genuina y significativa (Wang & Tahir, 2020). Esto implica seleccionar preguntas y contenidos que fomenten la discusión, establecer reglas claras y monitorear el progreso de los equipos durante la actividad.

Se considero los siguientes capítulos en la investigación:

**Problema de Investigación.** El presente estudio se enfoca en explorar el impacto de Kahoot, una plataforma de gamificación en línea, en el aprendizaje colaborativo de los alumnos del tercer grado de secundaria. Esta etapa educativa es crucial para el desarrollo de habilidades sociales, la formación de valores y la preparación de los alumnos para enfrentar los desafíos académicos y personales futuros. El problema de investigación radica en determinar si la implementación de Kahoot en el aula puede mejorar el aprendizaje colaborativo y aumentar la motivación y el compromiso de los alumnos en esta etapa clave de su desarrollo.

**Marco Teórico.** El marco teórico de este estudio se basa en los principios del aprendizaje colaborativo y la gamificación en la educación. Se explorarán las teorías del aprendizaje colaborativo, como la interdependencia positiva, la interacción promotora y el procesamiento grupal (Johnson & Johnson, 1999). Además, se analizarán los beneficios de la gamificación en el aprendizaje, incluyendo el aumento de la motivación,

el compromiso y la retención de conocimientos (Plump & LaRosa, 2017; Wang & Tahir, 2020).

**Metodología y Técnicas de Investigación.** El estudio empleará un enfoque cuantitativo. Se utilizaron técnicas como encuestas, observaciones en el aula y grupos focales para recopilar datos sobre la experiencia de los alumnos con Kahoot y su impacto en el aprendizaje colaborativo. Además, se analizarán los resultados académicos y la participación de los alumnos antes y después de la implementación de Kahoot.

**Resultados y Discusión.** Los resultados del estudio proporcionaron información valiosa sobre la efectividad de Kahoot para promover el aprendizaje colaborativo en los alumnos del tercer grado. Se analizaron y discutieron los hallazgos en relación con los objetivos de la investigación y el marco teórico establecido. Además, se explorarán las implicaciones prácticas para los docentes y la institución educativa en cuanto a la integración de Kahoot y otras herramientas de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje colaborativo.

## ÍNDICE

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

ÍNDICE

INDICE DE TABLAS

INDICE DE GRAFICOS

## CAPÍTULO I

### PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y Determinación del Problema.....	1
1.2. Delimitación de la Investigación.....	3
1.3. Formulación del Problema .....	4
1.3.1. Problema General. ....	4
1.3.2. Problemas Específicos. ....	4
1.4. Formulación de Objetivos .....	5
1.4.1. Objetivo General.....	5
1.4.2. Objetivos Específicos. ....	5
1.5. Justificación de la Investigación.....	5
1.6. Limitaciones de la Investigación.....	7

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de Estudio .....	8
2.1.1. Antecedentes Internacionales .....	8

2.1.2.	Antecedentes Nacionales .....	11
2.1.3.	Antecedentes Locales .....	13
2.2.	Bases Teóricas - Científicas .....	15
2.2.1.	Herramienta educativa Kahoot .....	15
2.2.2.	Características y funcionalidades de Kahoot .....	17
2.2.3.	Beneficios de Kahoot en el aprendizaje colaborativo.....	18
2.2.4.	Estrategias de implementación de Kahoot en el aula .....	19
2.2.5.	Actividades educativas con Kahoot .....	20
2.2.6.	Aprendizaje colaborativo .....	21
2.2.7.	Características del aprendizaje colaborativo.....	22
2.2.7.1.	Interdependencia positiva .....	23
2.2.7.2.	Interacción promotora.....	24
2.2.7.3.	Las habilidades interpersonales y de trabajo en equipo.....	26
2.2.7.4.	Procesamiento grupal.....	27
2.2.8.	Beneficios del Aprendizaje Colaborativo .....	28
2.2.9.	Fundamentos Teóricos del Aprendizaje Colaborativo.....	29
2.2.10.	Entornos de Aprendizaje Colaborativo Mediados por Tecnología.....	30
2.2.11.	Kahoot en el aprendizaje colaborativo.....	31
2.3.	Definición de Términos Básicos .....	32
2.4.	Formulación de Hipótesis.....	36
2.4.1.	Hipótesis General.....	36
2.4.2.	Hipótesis Especificas. ....	36
2.5.	Identificación de Variables.....	37
2.5.1.	Variable Independiente .....	37
2.5.2.	Variable dependiente .....	37

2.6.	Definición Operacional de Variables e Indicadores .....	38
------	---	----

### **CAPITULO III**

#### **METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN**

3.1.	Tipo de Investigación .....	39
3.2.	Nivel de Investigación.....	39
3.3.	Métodos de Investigación.....	40
3.4.	Diseño de Investigación .....	40
3.5.	Población y Muestra .....	41
3.5.1.	Población .....	41
3.5.2.	Muestra .....	41
3.6.	Técnicas e Instrumentos de recolección de datos.....	42
3.6.1.	Técnica.....	42
3.6.2.	Instrumento .....	42
3.7.	Selección, Validación y Confiabilidad de los Instrumentos de Investigación .....	43
3.8.	Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos .....	44
3.9.	Tratamiento Estadístico.....	44
3.10.	Orientación Ética Filosófica y epistémica.....	45

### **CAPITULO IV**

#### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

4.1.	Descripción del Trabajo de Campo .....	46
4.2.	Presentación, Análisis e Interpretación de Resultados.....	48
4.2.1.	Resultados descriptivos.....	48
4.3.	Prueba de Hipótesis .....	53
4.3.1.	Prueba de normalidad .....	53
4.3.2.	Hipótesis General.....	54

4.3.3. Hipótesis específica 1 .....	55
4.3.4. Hipótesis específica 2 .....	56
4.3.5. Hipótesis específica 3 .....	57
4.3.6. Hipótesis específica 4 .....	58
4.4. Discusión de Resultados.....	59

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS

## INDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Niveles del aprendizaje colaborativo.....	48
<b>Tabla 2</b> Niveles de la dimensión interdependencia positiva.....	49
<b>Tabla 3</b> Niveles de la dimensión interacción promotora .....	50
<b>Tabla 4</b> Niveles de la dimensión habilidades interpersonales y de trabajo en equipo...51	
<b>Tabla 5</b> Niveles de la dimensión procesamiento grupal .....	52
<b>Tabla 6</b> Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk .....	53
<b>Tabla 7</b> Niveles de significancia de la variable aprendizaje colaborativo.....	54
<b>Tabla 8</b> Niveles de significancia de la dimensión interdependencia positiva .....	55
<b>Tabla 9</b> Niveles de significancia de la dimensión interacción promotora.....	56
<b>Tabla 10</b> Niveles de significancia de las habilidades interpersonales y de trabajo en ..57	
<b>Tabla 11</b> Niveles de significancia de la dimensión procesamiento grupal.....	58

## INDICE DE GRAFICOS

<b>Figura 1</b> Distribución de niveles del aprendizaje colaborativo .....	48
<b>Figura 2</b> Distribución de niveles de la dimensión interdependencia positiva .....	49
<b>Figura 3</b> Distribución de niveles de la dimensión interacción promotora.....	50
<b>Figura 4</b> Niveles de la dimensión habilidad interpersonal y de trabajo en equipo.....	51
<b>Figura 5</b> Distribución de niveles de la dimensión procesamiento grupal.....	52



## **CAPÍTULO I**

### **PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

#### **1.1. Identificación y determinación del Problema**

En las últimas décadas, la integración de las tecnologías digitales a los procesos educativos se ha vuelto una necesidad imperante. Particularmente en los niveles de educación básica, el uso de recursos tecnológicos como apoyo didáctico puede contribuir significativamente al aprendizaje activo de los alumnos (Puentedura, 2014). Sin embargo, aún persisten retos en cuanto a las metodologías y estrategias más adecuadas para incorporar eficazmente la tecnología en el aula.

Dentro del ecosistema digital, las aplicaciones y juegos educativos se han convertido en herramientas cada vez más populares y accesibles. Una de ellas es Kahoot, una plataforma de gamificación que permite crear cuestionarios de evaluación formativa bajo una mecánica de juego (Wang y Tahir, 2020). Según datos de la empresa, Kahoot cuenta con más de 200 millones de juegos creados por educadores y jugados en 200 países (Kahoot, 2022).

El aprendizaje colaborativo ha ganado terreno en las aulas debido a su efectividad para fomentar el desarrollo de habilidades sociales, la construcción

conjunta del conocimiento y la motivación de los alumnos (Zañartu, 2003). En este contexto, las herramientas digitales como Kahoot, un sistema de respuesta basado en juegos, han sido adoptadas por los docentes para facilitar el aprendizaje colaborativo. Sin embargo, existen interrogantes sobre su implementación efectiva en el aula y su impacto real en el aprendizaje de los alumnos de secundaria.

A pesar de su rápida adopción, aún se requiere mayor investigación sobre el impacto real de Kahoot en el aprendizaje colaborativo de los alumnos. Algunos estudios hallaron que Kahoot podría mejorar la motivación y el compromiso, pero sus efectos concretos en la adquisición de conocimientos son menos claros (Holmar y Mahvash, 2019). Asimismo, la mayoría de las investigaciones se centran en educación superior, siendo escasos los estudios en niveles escolares de primaria y secundaria.

En el Perú, una evaluación censal a los alumnos de segundo grado de secundaria evidenció que solo el 14.1% logra los aprendizajes esperados en lectura, mientras que en matemática esta cifra es de 7.7% (Minedu, 2019). Estos bajos resultados reflejan la necesidad de innovar y mejorar las estrategias didácticas en las aulas, particularmente en un enfoque colaborativo que promueva la construcción social del conocimiento.

Uno de los principales desafíos radica en la capacidad de los docentes para integrar Kahoot de manera significativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según un estudio realizado por Plump y LaRosa (2017), solo el 38% de los maestros encuestados se sentían seguros de poder utilizar Kahoot de manera efectiva en sus clases. Esta falta de confianza puede deberse a la escasa formación en el uso de herramientas digitales y la falta de tiempo para preparar actividades adecuadas (Cueva y Castellano, 2019).

Es importante considerar la equidad en el acceso y uso de Kahoot. Según una encuesta realizada por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2020), el 43% de los alumnos de secundaria en países en desarrollo no tienen acceso a dispositivos digitales o a Internet. Esta brecha digital puede exacerbar las desigualdades educativas y limitar los beneficios del aprendizaje colaborativo mediado por herramientas como Kahoot.

Este estudio pretende analizar el impacto de utilizar Kahoot en el aprendizaje colaborativo de los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo. Los resultados contribuirán con evidencia empírica sobre las implicancias pedagógicas del uso de esta herramienta digital de gamificación en el nivel escolar.

## **1.2. Delimitación de la Investigación**

Según Hernández et al. (2014), se refiere a establecer los límites y alcances de la investigación, es decir, definir claramente el tema, el objetivo, las preguntas de investigación, las hipótesis, la metodología, el marco teórico y el universo o muestra a estudiar. Es importante para evitar desviaciones en la investigación y lograr un enfoque claro y preciso en los resultados.

- **Delimitación del espacio:** la investigación se desarrolló en la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo ubicada en la Av. La Cultura del distrito de Yanacancha, provincia de Pasco, departamento de Pasco.
- **Delimitación del tiempo:** la investigación se desarrolló en un tiempo aproximado en cuatro meses iniciando en el mes de marzo y terminando el mes de junio de 2023.

- **Delimitación de la población:** La investigación se desarrolló con alumnos de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo, con una población aproximado de 287 alumnos entre 11 a 16 años y una muestra promedio de 18 alumnos del tercer grado de secundaria.

### **1.3. Formulación del Problema**

#### **1.3.1. Problema General.**

¿De qué manera la herramienta educativa Kahoot influye en el aprendizaje colaborativo en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023?

#### **1.3.2. Problemas Específicos.**

- a) ¿De qué manera la herramienta educativa Kahoot influye en la interdependencia positiva en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023?
- b) ¿De qué manera la herramienta educativa Kahoot influye en la interacción promotora en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023?
- c) ¿De qué manera la herramienta educativa Kahoot influye en las habilidades interpersonales y de trabajo en equipo en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023?
- d) ¿De qué manera la herramienta educativa Kahoot influye en el procesamiento grupal en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023?

## **1.4. Formulación de Objetivos**

### **1.4.1. Objetivo General.**

Determinar la influencia de la herramienta educativa Kahoot en el aprendizaje colaborativo en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023.

### **1.4.2. Objetivos Específicos.**

- a) Establecer la influencia de la herramienta educativa Kahoot en la interdependencia positiva en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023.
- b) Establecer la influencia de la herramienta educativa Kahoot en la interacción promotora en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023.
- c) Establecer la influencia de la herramienta educativa Kahoot en las habilidades interpersonales y de trabajo en equipo en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023.
- d) Establecer la influencia de la herramienta educativa Kahoot en el procesamiento grupal en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023.

## **1.5. Justificación de la Investigación**

- ✓ **Justificación teórica:** El aprendizaje colaborativo implica que "los alumnos trabajen juntos en la consecución de metas comunes, de tal modo que se construya el conocimiento en un proceso dialógico" (Roselli, 2016, p.2). Dentro de este enfoque socioconstructivista del aprendizaje, las tecnologías

digitales pueden integrarse como herramientas de apoyo que promuevan la interacción y participación activa de los alumnos. Una de esas herramientas tecnológicas es Kahoot, una plataforma de gamificación educativa cuyo uso se ha extendido en los últimos años (Wang y Tahir, 2020). Si bien existen investigaciones sobre sus efectos en la motivación y el engagement de los alumnos, aún queda por comprender más sobre su influencia específica en el aprendizaje colaborativo y construcción de conocimientos (Holmar y Mahvash, 2019).

- ✓ **Justificación práctica:** En el contexto peruano, las evaluaciones nacionales evidencian bajos niveles de logro en las competencias de lectura y matemática en alumnos (Minedu, 2019). Mejorar estos aprendizajes constituye un reto que demanda innovar en las estrategias didácticas, particularmente aquellas que promuevan el aprendizaje activo y colaborativo de los alumnos. En ese sentido, esta investigación brindará datos empíricos sobre la aplicación de una herramienta digital como Kahoot y sus implicancias en el aprendizaje colaborativo. Los resultados orientarán a docentes y gestores educativos en cuanto a la pertinencia e impacto de incorporar este recurso tecnológico en las estrategias de enseñanza-aprendizaje.
- ✓ **Justificación metodológica:** Si bien se cuenta con algunas investigaciones sobre Kahoot, la mayoría responden a enfoques y diseños metodológicos cuantitativos. Por ello, esta investigación propone un diseño cuantitativo que para un análisis más integral del problema de estudio (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). La recopilación de datos desde diferentes fuentes (observaciones, grupos focales, pruebas de rendimiento, etc.) permitirá obtener una visión más completa sobre el uso de Kahoot en escenarios de aprendizaje

colaborativo. Asimismo, se aplicará un instrumento fiable y validado, lo cual aportará evidencias metodológicas sobre su pertinencia y posible adaptación a otros contextos educativos similares.

### **1.6. Limitaciones de la Investigación**

Se encontraron tres tipos de limitaciones.

Primero, bibliográfica: no hay mucha bibliografía sobre el tema porque es nuevo y solo tuvimos acceso a los manuales proporcionados por diversas plataformas.

En segundo lugar, actitudinal: algunos profesores se niegan a dar información más detallada argumentando que la institución educativa sólo está poniendo en práctica modelos educativos.

En tercer lugar, administrativo: algunos directivos pueden considerar que dicha investigación es inadecuada debido a la limitada disponibilidad de tiempo en los horarios de trabajo (y más aún a la falta de acceso tecnológico).

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. Antecedentes de Estudio**

##### **2.1.1. Antecedentes Internacionales**

Rojas et al. (2021) el estudio realizado surgió de la necesidad de inculcar en los alumnos investigados el deseo de aprender combinado con el disfrute. Actualmente, las metodologías de aprendizaje activo, en particular la gamificación, han ganado gran popularidad, existiendo numerosas herramientas digitales disponibles en Internet que sirven para este propósito. El objetivo principal de la investigación fue evaluar la efectividad del uso de Kahoot como herramienta motivacional en el proceso de enseñanza y aprendizaje. La metodología de investigación empleada fue de carácter empírico-analítico, con un enfoque descriptivo. A lo largo del año académico 2019-2020, se utilizaron cuestionarios tipo prueba para reforzar los temas cubiertos en cada clase, proporcionando una medida estadística de la preferencia de los alumnos por Kahoot. El estudio se centró en una población de treinta y cinco alumnos matriculados en el segundo semestre de la carrera de Pedagogía en Ciencias Experimentales en Informática de la



Universidad Central del Ecuador (UCE). Los hallazgos indicaron que los estudiantes exhibieron motivación durante el proceso de aprendizaje, así como durante las evaluaciones, ya que no se sintieron presionados a responder. En última instancia, el estudio demostró que Kahoot es una herramienta digital eficaz que mejora la experiencia de enseñanza y aprendizaje al fomentar la asistencia de los estudiantes y la participación en el aula.

Cortés (2018), señala que la enseñanza del inglés siempre ha tenido sus desafíos, problemas a los que nos enfrentamos es motivar a los estudiantes a aprender una segunda lengua e involucrarlos más en las actividades propuestas. Este trabajo pretende abordar estos puntos para el grado undécimo de secundaria: a través de tareas colaborativas, esperamos que los estudiantes encuentren apoyo hacia el aprendizaje significativo de la lengua extranjera, facilitando la participación. Se adoptaron tres estrategias: trabajo colaborativo, gamificación y motivación, elegidas específicamente para instigar el deseo colectivo entre los estudiantes. Las herramientas utilizadas para estas actividades pertenecían a la Web 2.0: Edmodo, Lams y Kahoot. El impacto se midió mediante un enfoque cuantitativo entre dos grupos de grado once: 11-3 (grupo experimental) y 11-2 (grupo control). Toda la propuesta de diseño es experimental, basada en marcos metodológicos y curriculares del Programa de Fortalecimiento del Inglés del Departamento de Risaralda. Se pone énfasis en la enseñanza de esta lengua a partir de tareas y tres competencias específicas de la materia. El resultado reveló hallazgos interesantes: el uso de aplicaciones colaborativas no sólo ayuda a las relaciones interpersonales entre los estudiantes sino que también mejora el clima de trabajo colaborativo dentro de las aulas, lo que conduce a una mayor estimulación en los procesos formativos.

Calafat et al. (2019) señalan que la demanda de plataformas de juego entre los estudiantes va en aumento independientemente de su nivel educativo. La utilización de estas herramientas para aumentar la motivación de los estudiantes en grandes grupos de asignaturas universitarias actúa como un guiño positivo para una mayor asistencia de los estudiantes y una participación activa en las clases físicas. Para los estudiantes, sirve como un estímulo de aprendizaje interactivo y divertido que les ayuda a presentar o revisar el contenido del curso. El uso de dichas plataformas mejora la motivación, la concentración y la participación de los estudiantes, especialmente durante las sesiones en las que se enfatiza el trabajo colaborativo y se espera que la comunicación mejore entre pares y con el maestro mediante el uso de teléfonos móviles o computadoras en el aula con fines de juego. Los profesores deben seleccionar unidades de estudio y diseñar juegos que se puedan jugar en los entornos de estas plataformas, lo que luego les ayudará a evaluar qué tan bien los estudiantes han comprendido el contenido que se les enseña, obteniendo así retroalimentación a lo largo del curso. El objetivo principal de este estudio es analizar las plataformas de juego como herramienta para mejorar la motivación de los estudiantes dentro del aula; Se compararán dos de estas plataformas: Quizlet Uve y Kahoot, ya que ambas permiten juegos basados en preguntas de opción múltiple, aunque Quizlet Uve también permite preparar otras actividades como diagramas interactivos o juegos relacionados con el contenido, si bien algunos usuarios prefieren tareas ya preparadas disponibles en ambos sitios, sería más prudente que los propios profesores realicen las actividades de manera que se ajusten adecuadamente no sólo a un tema determinado sino que también se adapten a su criterio...

### **2.1.2. Antecedentes Nacionales**

Valera et al. (2021) explican que el mundo profesional moderno, es esencial dominar varios idiomas, siendo el inglés el idioma predominante en los negocios y la educación. Sin embargo, con la aparición de la pandemia de COVID-19, existe una creciente necesidad de adaptar la educación a un contexto digital. Esta necesidad ha llevado a muchos países a explorar diversas estrategias para mejorar el uso de los recursos digitales en el aprendizaje de los estudiantes en diferentes niveles educativos. Por ejemplo, Tailandia ha estado promoviendo activamente su programa Tailandia 4.0 desde 2015, con el objetivo de hacer la transición del país a la era digital a través de múltiples enfoques. La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), la conectividad a Internet y las herramientas digitales dentro de las instituciones educativas juega un papel crucial para enfrentar los desafíos que plantea la nueva era del Sistema Educativo 4.0, que se implementará completamente en 2022 (Ghavifekr y Wong, 2022). En el ámbito de la educación dentro de la sociedad de la información, las herramientas digitales se utilizan como recursos valiosos tanto para profesores como para estudiantes. Estas herramientas ayudan en la planificación, organización, activación de conocimientos previos, fomentando la autonomía, facilitando el trabajo colaborativo, promoviendo la metacognición, la evaluación formativa y mejorando la productividad (Borja y Carcausto, 2020). Su propósito es cultivar las habilidades de lenguas extranjeras en los estudiantes (Bujang, Selamat, Krejcar, Maresova y Nguyen, 2020). El enfoque comunicativo, por otro lado, enfatiza la adquisición de habilidades lingüísticas que los alumnos pueden aplicar en escenarios de comunicación de la vida real. Es por eso que la educación de lenguas extranjeras se ha convertido en un tema de gran interés para los profesores de idiomas de todo

el mundo. Los profesores tienen la capacidad de ayudar a los estudiantes a mejorar sus estrategias de aprendizaje, permitiéndoles ser más adaptables en la adquisición del idioma inglés (Oviedo y Mena, 2021). Para comprender las ventajas específicas del uso de herramientas digitales para aprender inglés, se realizó una revisión de la literatura destacando casos exitosos de varios países. El objetivo principal de este estudio fue analizar la correlación positiva entre el uso de herramientas digitales y el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés. Luego de realizar una revisión sistemática de artículos científicos publicados en revistas de renombre, se puede afirmar con firmeza que no existen investigaciones que contradigan esta afirmación. Además, la revisión demostró la existencia de múltiples enfoques y técnicas que pueden emplearse utilizando plataformas digitales como Flipgrid, EdPuzzle, Kahoot, Quizziz, Paddlet, WordWall, Nearpod y varias aplicaciones de Google. Estos recursos innovadores han demostrado ser activos valiosos tanto para los estudiantes de educación superior como para los de educación primaria.

Alvarado (2018) señala el inicio del proyecto de innovación pedagógica titulado “Escenarios virtuales para el aprendizaje colaborativo en Matemáticas” que fue impulsado por el reconocimiento del bajo rendimiento en las escuelas, particularmente en el campo de las matemáticas. En respuesta, se pasó de los métodos de enseñanza tradicionales basados en la información a un enfoque centrado en el estudiante que enfatiza el aprendizaje dinámico y participativo. Este enfoque tiene como objetivo proporcionar una educación contextualizada que se alinee con el entorno y la realidad de los estudiantes. Para implementar este enfoque, los docentes necesitaban mejorar sus habilidades pedagógicas, adquirir nuevas competencias y actualizar sus conocimientos sobre programas informáticos. Estas mejoras permiten a los maestros facilitar el trabajo

colaborativo, fomentar la comunicación y la interacción con los estudiantes y brindar apoyo oportuno durante todo el complejo viaje de adquisición de conocimientos de los estudiantes.

Barboza y Farfan (2021) explican de este modo, el trabajo colaborativo se introdujo en las clases no presenciales como un componente clave del desarrollo del aprendizaje de los estudiantes debido a la imposibilidad de interacción directa entre los estudiantes tras la llegada de la COVID-19. Este estudio tuvo como objetivo evaluar el nivel de aprendizaje colaborativo en un entorno de educación a distancia entre estudiantes de sexto grado de primaria de una institución privada en Surquillo, Lima. Se trató de una investigación cuantitativa con diseño no experimental transversal descrito de forma sencilla. La muestra estuvo compuesta por 54 estudiantes. Se utilizó el Cuestionario de Aprendizaje Colaborativo desarrollado por Mamani y Mamani (2019), lo que dio como resultado que se identificara el 81,5% de los estudiantes colaborativos de alto nivel, mientras que el 18,5% estaban en el nivel medio; no se identificaron estudiantes colaborativos de bajo nivel entre los participantes, por lo tanto, la mayoría de los estudiantes evidenciaron altos niveles de aprendizaje colaborativo.

### **2.1.3. Antecedentes Locales**

Atahuaman y Galarza (2023) en su reciente estudio se centraron en la utilización de la herramienta ofimática de Google como un recurso valioso para el procesamiento de información en línea. Esta herramienta facilita la interacción y el intercambio de documentos entre los estudiantes, promoviendo el aprendizaje y la comunicación colaborativos. El objetivo principal del estudio fue determinar la relación entre la herramienta ofimática Google y el aprendizaje colaborativo en estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa Agroindustrial Integrada

Paucartambo – Pasco. La investigación siguió un diseño básico, empleando un enfoque y un método correlacional descriptivo. Se utilizó un diseño transversal no experimental y la recolección de datos se realizó mediante una encuesta compuesta por 6 ítems relacionados con la herramienta ofimática de Google y 6 ítems relacionados con el aprendizaje colaborativo. La encuesta se aplicó a una muestra de 26 estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa Integrado Agroindustrial Paucartambo, mediante un cuestionario de respuesta cerrada con una escala tipo Likert de cinco puntos. Luego, los datos recopilados fueron procesados y analizados mediante estadística descriptiva e inferencial. Con base en los hallazgos de las encuestas se determinó que existe una correlación notable entre las variables en estudio. Como resultado, se puede inferir que la herramienta ofimática de Google es más competente a la hora de fomentar el crecimiento del aprendizaje colaborativo, ya que mejora el desarrollo tanto individual como grupal.

De la Rosa y Osorio (2019) demuestran el principal objetivo de la investigación realizada fue evaluar la efectividad de la herramienta Emaze para facilitar el trabajo colaborativo entre estudiantes de tercer grado de la Emblemática Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco. El estudio siguió un diseño cuasi-experimental, involucrando tanto un grupo de control como un grupo experimental compuesto por un total de 28 estudiantes. Se utilizaron varios instrumentos para recopilar datos y medir variables, lo que permitió a los investigadores hacer comparaciones y sacar conclusiones basadas en los resultados. Los hallazgos revelaron que la implementación de la herramienta Emaze mejoró significativamente el aprendizaje colaborativo en el campo de la educación laboral. En la prueba posterior, el 50% de los estudiantes logró un nivel satisfactorio de aprendizaje colaborativo, con 14 estudiantes con una puntuación de 16 y el 18% de

los estudiantes con una puntuación de 15. Esto demuestra el impacto significativo de la herramienta Emaze en el proceso de aprendizaje colaborativo entre los estudiantes de tercer grado. estudiantes de la Emblemática Institución Educativa Daniel Alcides Carrión en Cerro de Pasco.

Torres y Arellano (2018) manifiestan que un pequeño dispositivo de realidad que pone a disposición del usuario funciones tanto de comunicación como de procesamiento de datos que trascienden el ámbito de las meras llamadas telefónicas o la ejecución de aplicaciones básicas es un dispositivo móvil. Google, el gigante de internet, ha presentado Android como nuevo sistema operativo para este tipo de dispositivos; pretende ser un fuerte sistema alternativo a otros como Symbian o Windows Mobile que ya son ampliamente utilizados. Este estudio tiene como objetivo identificar y comprender las características y funcionamiento de este nuevo SO, explorando sus posibilidades y ventajas frente a otras opciones. Además, abarca detalles completos del desarrollo de una aplicación llamada AppInventor, una herramienta educativa que permite un desarrollo básico que ilustra de manera práctica la construcción y la naturaleza de las aplicaciones de Android con el objetivo de ilustrar aplicaciones de construcción educativa.

## **2.2. Bases Teóricas - Científicas**

### **2.2.1. Herramienta educativa Kahoot**

Kahoot es una plataforma en línea que se ha convertido en una herramienta popular para la gamificación en el ámbito educativo. Esta herramienta utiliza elementos de juego, como preguntas de opción múltiple, puntajes, rankings y recompensas virtuales, para crear experiencias de aprendizaje más atractivas, interactivas y motivadoras (Plump & LaRosa, 2017).

Kahoot es una plataforma educativa online que permite a los docentes crear cuestionarios interactivos y juegos educativos de forma sencilla y rápida. Los alumnos pueden participar en estas actividades desde cualquier dispositivo con conexión a internet, respondiendo a las preguntas en tiempo real a través de una interfaz atractiva y dinámica (Blasco & Marín, 2016).

Entre las herramientas de gamificación más populares se encuentra Kahoot, una plataforma digital que permite crear cuestionarios interactivos y juegos educativos (Amador & García, 2018).

Una de las principales características de Kahoot es su capacidad para fomentar la participación activa y el compromiso de los alumnos durante las actividades de aprendizaje. Al transformar los contenidos en juegos interactivos, Kahoot captura la atención de los alumnos y los motiva a involucrarse de manera más dinámica y lúdica con los temas abordados (Dellos, 2015).

Además, Kahoot facilita la implementación de estrategias de aprendizaje colaborativo, ya que permite que los alumnos trabajen en equipo para responder las preguntas y acumular puntos (Wang & Tahir, 2020). Esta dinámica grupal promueve la discusión, el intercambio de ideas y el apoyo mutuo entre los miembros del equipo, lo que a su vez contribuye al aprendizaje y la retención de conocimientos.

Otra ventaja de Kahoot es su versatilidad y facilidad de uso, tanto para los docentes como para los alumnos. Los profesores pueden crear rápidamente juegos o cuestionarios personalizados, adaptándolos a los contenidos y objetivos específicos de sus clases (Plump & LaRosa, 2017). Por otro lado, los alumnos solo necesitan un dispositivo con acceso a internet para participar en los juegos de Kahoot de manera sencilla e intuitiva.



Sin embargo, es importante tener en cuenta que Kahoot no debe considerarse como un sustituto de otras estrategias de enseñanza y aprendizaje, sino como una herramienta complementaria que puede enriquecer y dinamizar las experiencias educativas cuando se utiliza de manera adecuada y equilibrada (Wang & Tahir, 2020).

### **2.2.2. Características y funcionalidades de Kahoot**

Kahoot es una plataforma de gamificación en línea que se destaca por sus características y funcionalidades atractivas para el ámbito educativo. Una de sus principales características es su interfaz simple e intuitiva, lo que la hace accesible y fácil de usar tanto para docentes como para alumnos (Wang & Tahir, 2020).

Para los docentes, Kahoot ofrece la posibilidad de crear fácilmente cuestionarios interactivos de opción múltiple, conocidos como "kahoots", que pueden estar compuestos por preguntas de diferentes tipos, como preguntas de verdadero o falso, respuestas abiertas o preguntas con imágenes (Plump & LaRosa, 2017). Además, los docentes tienen la opción de utilizar kahoots creados por otros usuarios o importar preguntas desde otros formatos.

Una vez creado el kahoot, los alumnos pueden acceder a él mediante un código de juego y participar de manera interactiva y competitiva. Kahoot genera un entorno de juego atractivo, con música de fondo, temporizadores y un sistema de puntuación basado en la velocidad y precisión de las respuestas (Ismail & Mohammad, 2017).

Otra característica destacable de Kahoot es su capacidad para promover la participación activa de los alumnos. Mediante el uso de dispositivos móviles o computadoras, los alumnos pueden responder las preguntas de manera individual o en equipo, lo que fomenta la discusión y la colaboración (Dellos, 2015).

Además, Kahoot proporciona retroalimentación inmediata a los alumnos, mostrando las respuestas correctas después de cada pregunta y presentando un ranking de puntajes al final del juego. Esta retroalimentación instantánea ayuda a los alumnos a identificar sus fortalezas y debilidades, lo que puede ser valioso para el proceso de aprendizaje (Wang & Tahir, 2020).

Finalmente, Kahoot ofrece opciones de personalización, como la posibilidad de agregar imágenes, videos y música a las preguntas, lo que puede hacer que la experiencia de aprendizaje sea más atractiva y relevante para los alumnos (Plump & LaRosa, 2017).

### **2.2.3. Beneficios de Kahoot en el aprendizaje colaborativo**

El uso de Kahoot en el contexto del aprendizaje colaborativo ofrece varios beneficios significativos. En primer lugar, Kahoot promueve la interacción y la discusión entre los alumnos, ya que deben trabajar en equipo para responder las preguntas (Wang & Tahir, 2020). Esta dinámica grupal fomenta el intercambio de ideas, el debate y la construcción conjunta de conocimientos, elementos clave del aprendizaje colaborativo.

Además, Kahoot fomenta la interdependencia positiva, un principio fundamental del aprendizaje colaborativo (Johnson & Johnson, 1999). Al trabajar en equipo para acumular puntos y avanzar en el juego, los alumnos se dan cuenta de que su éxito individual depende del éxito de todo el grupo, lo que los motiva a ayudarse mutuamente y a asegurarse de que todos comprendan los conceptos abordados.

Otro beneficio importante de Kahoot en el aprendizaje colaborativo es el desarrollo de habilidades sociales y de trabajo en equipo. Los alumnos deben comunicarse de manera efectiva, resolver conflictos, tomar decisiones conjuntas y

valorar las diferentes perspectivas de los miembros del equipo (Laal & Ghodsi, 2012). Estas habilidades son esenciales en el entorno laboral y social actual.

Además, Kahoot puede aumentar la motivación y el compromiso de los alumnos con el aprendizaje. Al incorporar elementos lúdicos y competitivos, Kahoot hace que las actividades de aprendizaje sean más atractivas y emocionantes, lo que puede llevar a una mayor participación y retención de conocimientos (Plump & LaRosa, 2017).

Kahoot brinda retroalimentación inmediata a los alumnos, lo que les permite identificar sus fortalezas y áreas de mejora de manera oportuna. Esta retroalimentación puede ser utilizada por los equipos para ajustar sus estrategias de trabajo y mejorar su desempeño en futuras actividades colaborativas (Ismail & Mohammad, 2017).

#### **2.2.4. Estrategias de implementación de Kahoot en el aula**

Para implementar Kahoot de manera efectiva en el aula y aprovechar sus beneficios en el aprendizaje colaborativo, los docentes deben considerar algunas estrategias clave. En primer lugar, es importante seleccionar cuidadosamente las preguntas y contenidos que se incluirán en el juego de Kahoot, asegurándose de que fomenten la discusión, el intercambio de ideas y la construcción conjunta de conocimientos (Wang & Tahir, 2020).

Además, los docentes deben proporcionar instrucciones claras sobre cómo trabajar en equipo y qué se espera de los alumnos durante la actividad de Kahoot (Plump & LaRosa, 2017). Establecer reglas y expectativas desde el inicio puede facilitar una colaboración más efectiva y un ambiente de aprendizaje positivo.

Otra estrategia relevante es asignar roles específicos dentro de los equipos, como líder, portavoz, anotador, etc. (Deed & Edwards, 2011). Esta distribución de

roles puede promover una mayor responsabilidad individual y una participación más equitativa de todos los miembros del grupo.

Durante el juego de Kahoot, los docentes deben monitorear el progreso de los equipos y brindar apoyo y andamiaje cuando sea necesario. Esto puede incluir hacer preguntas de seguimiento, aclarar conceptos confusos o proporcionar pistas adicionales para fomentar la comprensión (Wang & Tahir, 2020).

Después de completar el juego, es crucial dedicar tiempo a la reflexión y al procesamiento grupal (Johnson & Johnson, 1999). Los docentes pueden guiar a los alumnos para que analicen su desempeño, identifiquen fortalezas y áreas de mejora, y compartan estrategias efectivas de trabajo en equipo.

Es recomendable utilizar Kahoot como una herramienta complementaria dentro de una variedad de estrategias de enseñanza y aprendizaje colaborativo (Wang & Tahir, 2020). Combinar Kahoot con otras actividades, como discusiones en grupo, proyectos colaborativos y tareas de resolución de problemas, puede enriquecer aún más la experiencia de aprendizaje.

#### **2.2.5. Actividades educativas con Kahoot**

Kahoot es una plataforma de gamificación educativa que permite crear actividades interactivas y atractivas para los alumnos. Algunas de las principales actividades que se pueden desarrollar en Kahoot son:

- ***Cuestionarios o Quizzes:*** Es la actividad más común, donde el docente diseña un conjunto de preguntas de opción múltiple, verdadero/falso o respuesta abierta. Los alumnos responden de forma individual o grupal mediante sus dispositivos. "Los cuestionarios Kahoot ofrecen un ambiente de competencia amigable que motiva a los alumnos a participar activamente" (Wang, 2015, p.199).

- ***Encuestas:*** Permiten recopilar las opiniones o respuestas de los alumnos sobre un tema específico de forma rápida y entretenida. Las encuestas Kahoot pueden ser utilizadas como actividad previa para explorar conocimientos previos (Barroso et al., 2020).
- ***Juegos de discusión:*** Son juegos en los que no hay una respuesta correcta única, sino que se promueve el debate y el intercambio de perspectivas entre los alumnos al analizar un caso o situación problemática planteada (Rodríguez-Fernández, 2017).
- ***Juegos de aprendizaje:*** En este modo, el profesor crea un recorrido con varias preguntas y los equipos de alumnos deben acumular puntos para avanzar en el juego hasta el final. Fomenta el trabajo colaborativo (Licorish et al., 2018).

Además de estas modalidades básicas, Kahoot también permite realizar encuestas al instante, discussion polls y otros tipos de actividades digitales que dinamizan la interacción en el aula (Wang y Tahir, 2020).

#### **2.2.6. Aprendizaje colaborativo**

El aprendizaje colaborativo se ha convertido en una estrategia pedagógica cada vez más popular en el ámbito educativo, debido a sus múltiples beneficios para el aprendizaje de los alumnos (Arias & Bond, 2009). Esta metodología se basa en el trabajo en equipo, donde los alumnos comparten conocimientos, ideas y experiencias para alcanzar objetivos comunes (Coll & Valls, 2009). En este contexto, las herramientas digitales han surgido como un recurso valioso para facilitar y potenciar el aprendizaje colaborativo (Johnson & Johnson, 2009).

El aprendizaje colaborativo es un enfoque pedagógico que promueve la participación activa de los alumnos en el proceso de aprendizaje a través de la interacción con sus compañeros. Según Johnson, Johnson y Holubec (1993), el

aprendizaje colaborativo se basa en la idea de que los alumnos pueden aprender mejor cuando trabajan juntos, compartiendo ideas, conocimientos y experiencias. En este sentido, el presente trabajo tiene como objetivo analizar los beneficios del aprendizaje colaborativo, las estrategias para implementarlo y las conclusiones que se pueden obtener de su aplicación en el ámbito educativo.

El aprendizaje colaborativo se define como una metodología de enseñanza y aprendizaje que promueve la interacción entre los alumnos para alcanzar objetivos comunes. En este enfoque, los alumnos trabajan juntos en grupos pequeños o grandes, asumiendo roles y responsabilidades dentro del equipo para profundizar en los conceptos, resolver problemas y desarrollar diversas habilidades (Arias & Bond, 2009).

Uno de los principios fundamentales del aprendizaje colaborativo es la interdependencia positiva, que implica que el éxito de cada miembro del grupo depende del éxito de los demás (Johnson & Johnson, 1999). Esto fomenta la responsabilidad individual y la cooperación, ya que cada estudiante es responsable no solo de aprender el material, sino también de ayudar a sus compañeros de equipo a aprenderlo.

Además, el aprendizaje colaborativo promueve el desarrollo de habilidades sociales y de procesamiento grupal, como la comunicación efectiva, la resolución de conflictos y la toma de decisiones en equipo (Laal & Laal, 2012). Estas habilidades son esenciales para el éxito académico y profesional en un mundo cada vez más interconectado y colaborativo.

### **2.2.7. Características del aprendizaje colaborativo**

El aprendizaje colaborativo se caracteriza por una serie de elementos clave que lo diferencian de otras formas de aprendizaje. En primer lugar, implica la

interdependencia positiva entre los miembros del grupo, lo que significa que el éxito individual está vinculado al éxito del grupo en su conjunto (Johnson & Johnson, 1999). Esta interdependencia fomenta la responsabilidad individual, ya que cada estudiante es responsable no solo de su propio aprendizaje, sino también de contribuir al aprendizaje de los demás.

Otra característica fundamental del aprendizaje colaborativo es la interacción promotora, que se refiere a la ayuda mutua y el intercambio de recursos, conocimientos y estrategias entre los miembros del grupo (Laal & Ghodsi, 2012). Esta interacción promueve un aprendizaje más profundo y significativo, ya que los alumnos aprenden unos de otros y construyen su conocimiento de manera conjunta.

Además, el aprendizaje colaborativo implica el desarrollo de habilidades interpersonales y de trabajo en equipo, como la comunicación efectiva, la resolución de conflictos y la toma de decisiones (Laal & Laal, 2012). Estas habilidades son esenciales para el éxito académico y profesional en un mundo cada vez más interconectado y colaborativo.

El procesamiento grupal es otra característica clave del aprendizaje colaborativo. Esto implica que los grupos reflexionan sobre su propio funcionamiento y toman medidas para mejorar su efectividad y productividad (Stahl et al., 2006). El procesamiento grupal permite a los alumnos evaluar su progreso, identificar áreas de mejora y ajustar sus estrategias de trabajo en equipo.

#### **2.2.7.1. Interdependencia positiva**

Es uno de los principios fundamentales del aprendizaje colaborativo y se refiere a la percepción de los miembros del grupo de que están vinculados de tal manera que el éxito individual depende del éxito del grupo en su conjunto (Johnson & Johnson, 2009). Esta interdependencia positiva

promueve una situación en la que los alumnos trabajan juntos para alcanzar objetivos comunes, lo que fomenta la cooperación y el apoyo mutuo.

Según Johnson y Johnson (1999), la interdependencia positiva puede crearse a través de diferentes medios, como la interdependencia de metas, donde los miembros del grupo comparten un objetivo común; la interdependencia de recursos, donde los alumnos tienen acceso a información o materiales diferentes y deben compartirlos para completar la tarea; la interdependencia de roles, donde cada miembro del grupo tiene una responsabilidad específica; y la interdependencia de recompensas, donde el grupo recibe una recompensa por su trabajo conjunto.

La interdependencia positiva es esencial para el éxito del aprendizaje colaborativo, ya que promueve la responsabilidad individual y el compromiso con el grupo (Laal & Laal, 2012). Cuando los alumnos perciben que su éxito está vinculado al éxito de sus compañeros, están más motivados para ayudarse mutuamente y para contribuir al esfuerzo colectivo.

Además, la interdependencia positiva fomenta la interacción promotora, que se refiere al apoyo y el estímulo que se brindan los miembros del grupo para alcanzar sus objetivos (Laal & Ghodsi, 2012). Esta interacción promotora facilita el aprendizaje y la construcción de conocimientos a través del intercambio de ideas, la resolución de problemas y el feedback constructivo entre los alumnos.

#### **2.2.7.2. Interacción promotora**

Es un elemento clave en el aprendizaje colaborativo y se refiere a la ayuda mutua y el intercambio de recursos, conocimientos y estrategias entre



los miembros del grupo (Johnson & Johnson, 1999). Esta interacción promotora facilita el aprendizaje y la construcción de conocimientos a través de una participación activa y comprometida de los alumnos.

Según Johnson y Johnson (2009), la interacción promotora implica que los alumnos se involucren en una serie de actividades cognitivas y conductuales que benefician el aprendizaje de los demás miembros del grupo. Estas actividades incluyen explicar conceptos, discutir ideas, compartir materiales y recursos, proporcionar retroalimentación constructiva y alentarse mutuamente.

La interacción promotora es fundamental para el éxito del aprendizaje colaborativo, ya que promueve un aprendizaje más profundo y significativo (Laal & Ghodsi, 2012). Al interactuar de manera positiva y constructiva, los alumnos tienen la oportunidad de aclarar conceptos, resolver dudas, compartir perspectivas diferentes y construir conocimientos de manera conjunta.

Además, la interacción promotora fomenta el desarrollo de habilidades interpersonales y de trabajo en equipo, como la comunicación efectiva, la resolución de conflictos y la toma de decisiones en grupo (Laal & Laal, 2012). Estas habilidades son esenciales para el éxito académico y profesional en un mundo cada vez más colaborativo e interconectado.

Sin embargo, para que la interacción promotora sea efectiva, es necesario que los docentes proporcionen una guía y un andamiaje adecuados, así como un ambiente de confianza y respeto en el que los alumnos se sientan cómodos para participar y compartir sus ideas (Gillies, 2016).

### **2.2.7.3. Las habilidades interpersonales y de trabajo en equipo**

Son fundamentales en el aprendizaje colaborativo. Algunas de las habilidades más importantes a desarrollar son:

- Comunicación efectiva: Escuchar activamente, expresar ideas de manera clara y respetuosa, y utilizar un lenguaje apropiado para facilitar el entendimiento mutuo.
- Resolución de conflictos: Identificar y abordar los desacuerdos de manera constructiva, buscando soluciones a través del diálogo y el compromiso.
- Toma de decisiones: Analizar opciones, considerar diferentes perspectivas y llegar a acuerdos mediante la negociación y el consenso.
- Liderazgo: Asumir roles de liderazgo de manera rotativa, motivando al grupo, facilitando la participación y guiando el proceso de trabajo.
- Confianza y respeto mutuos: Valorar las contribuciones de cada miembro, mostrar empatía y generar un ambiente de confianza y respeto dentro del grupo.
- Responsabilidad y compromiso: Cumplir con las tareas y responsabilidades asignadas, y contribuir activamente al logro de los objetivos del grupo.
- Organización y gestión del tiempo: Planificar y coordinar las actividades, establecer plazos y utilizar eficientemente los recursos disponibles.
- Retroalimentación constructiva: Proporcionar y recibir comentarios de manera respetuosa y orientada a la mejora continua del trabajo en equipo.

El desarrollo de estas habilidades interpersonales y de trabajo en equipo es fundamental para el éxito del aprendizaje colaborativo, ya que promueve la interacción efectiva, la resolución de problemas, la toma de decisiones conjuntas y el aprovechamiento de las fortalezas individuales en beneficio del grupo.

#### **2.2.7.4. Procesamiento grupal**

Es un componente esencial del aprendizaje colaborativo, ya que permite a los miembros del grupo reflexionar sobre su propio funcionamiento y tomar medidas para mejorar su efectividad y productividad (Johnson & Johnson, 2009). Este proceso implica que los alumnos analicen de manera periódica cómo están trabajando juntos, identificando fortalezas y áreas de mejora, y tomando decisiones sobre qué comportamientos mantener o cambiar.

Según Laal y Laal (2012), el procesamiento grupal es fundamental para el éxito del aprendizaje colaborativo, ya que permite a los alumnos desarrollar habilidades de autoevaluación y autorregulación, lo que a su vez conduce a un mejor desempeño y una mayor cohesión del grupo.

El procesamiento grupal puede abordar diversos aspectos del trabajo en equipo, como la comunicación, la toma de decisiones, la resolución de conflictos, la distribución de tareas y responsabilidades, y la gestión del tiempo (Gillies & Boyle, 2010). Al reflexionar sobre estos aspectos, los alumnos pueden identificar qué estrategias funcionan bien y cuáles requieren ajustes o mejoras.

Además, el procesamiento grupal fomenta la responsabilidad individual y la interdependencia positiva, ya que cada miembro del grupo

se siente responsable no solo de su propio desempeño, sino también del funcionamiento del grupo en su conjunto (Johnson & Johnson, 1999). Esta reflexión colectiva promueve un mayor compromiso y esfuerzo por parte de todos los integrantes del grupo.

Es importante que los docentes faciliten el procesamiento grupal proporcionando tiempo y espacios para que los alumnos puedan analizar su trabajo en equipo, guiándolos en cómo realizar una autoevaluación constructiva y brindándoles herramientas y estrategias para mejorar su colaboración (Gillies, 2016).

### **2.2.8. Beneficios del Aprendizaje Colaborativo**

El aprendizaje colaborativo ofrece numerosos beneficios tanto para los alumnos como para los docentes. Uno de los principales beneficios es el desarrollo de habilidades interpersonales y de trabajo en equipo, las cuales son esenciales en el entorno laboral y social actual (Laal & Ghodsi, 2012). Al trabajar en grupos, los alumnos aprenden a comunicarse de manera efectiva, a resolver conflictos, a tomar decisiones conjuntas y a valorar las diferentes perspectivas y contribuciones de los demás.

Además, el aprendizaje colaborativo promueve un aprendizaje más profundo y significativo, ya que los alumnos construyen su conocimiento a través de la interacción y el intercambio de ideas con sus compañeros (Gokhale, 1995). Este enfoque fomenta el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la construcción activa del conocimiento, en lugar de la simple memorización de información.

Otro beneficio importante es el aumento de la motivación y el compromiso de los alumnos con su propio aprendizaje (Johnson & Johnson, 2009). Al trabajar

en grupos, los alumnos se sienten más responsables y comprometidos con el proceso de aprendizaje, ya que su desempeño individual impacta el éxito del grupo en su conjunto.

Para los docentes, el aprendizaje colaborativo brinda la oportunidad de diversificar las estrategias de enseñanza y de fomentar un ambiente de aprendizaje más interactivo y participativo (Laal & Laal, 2012). Además, al delegar parte del proceso de enseñanza a los grupos de alumnos, los docentes pueden dedicar más tiempo a brindar apoyo individualizado y a atender las necesidades específicas de cada estudiante.

### **2.2.9. Fundamentos Teóricos del Aprendizaje Colaborativo**

El aprendizaje colaborativo se fundamenta en varias teorías del aprendizaje que resaltan la importancia de la interacción social y la construcción conjunta del conocimiento. Una de las teorías más influyentes es el constructivismo social de Lev Vygotsky, quien enfatizó el papel del contexto social y cultural en el desarrollo cognitivo (Vygotsky, 1978). Según Vygotsky, el aprendizaje ocurre primero a nivel interpsicológico, a través de la interacción con otros, y luego se internaliza a nivel intrapsicológico.

Otra teoría relevante es la Teoría de la Interdependencia Social de los hermanos David y Roger Johnson, la cual sostiene que la forma en que se estructuran las interacciones entre los individuos determina el grado de cooperación o competencia en una situación de aprendizaje (Johnson & Johnson, 2009). Esta teoría establece que la interdependencia positiva, donde los miembros del grupo perciben que están vinculados y que el éxito de uno depende del éxito de los demás, promueve el aprendizaje colaborativo efectivo.

Además, la Teoría de la Cognición Distribuida de Edwin Hutchins sugiere que el conocimiento y la cognición no están limitados a la mente individual, sino que se distribuyen a través de artefactos, herramientas y entornos sociales (Hutchins, 1995). Esta teoría respalda la idea de que el aprendizaje colaborativo permite a los alumnos aprovechar los recursos cognitivos distribuidos entre los miembros del grupo.

La Teoría de la Carga Cognitiva de John Sweller explica cómo el aprendizaje colaborativo puede reducir la carga cognitiva individual al distribuir el procesamiento de información entre los miembros del grupo (Sweller, 1988). Esto permite a los alumnos enfocarse en aspectos más complejos del aprendizaje, aprovechando la colaboración para aliviar la carga cognitiva individual.

#### **2.2.10. Entornos de Aprendizaje Colaborativo Mediados por Tecnología**

Los entornos de aprendizaje colaborativo mediados por tecnología han ganado una creciente importancia en la educación actual, ya que permiten a los alumnos colaborar y aprender de manera efectiva a pesar de las barreras geográficas y temporales. Estos entornos utilizan herramientas y plataformas digitales para facilitar la comunicación, el intercambio de información y la construcción conjunta de conocimientos (Jeong & Hmelo-Silver, 2016).

Una de las principales ventajas de los entornos de aprendizaje colaborativo mediados por tecnología es que permiten la interacción síncrona y asíncrona entre los miembros del grupo. Las herramientas de comunicación en tiempo real, como los chats y las videoconferencias, facilitan la colaboración en tiempo real, mientras que los foros de discusión y las wikis permiten a los alumnos contribuir y construir conocimientos de manera asíncrona (Larsson & Alterman, 2009).

Además, estas herramientas tecnológicas brindan la oportunidad de compartir y co-construir artefactos digitales, como documentos, presentaciones y proyectos multimedia, lo que promueve la construcción colaborativa de conocimientos (Stahl et al., 2006). Los entornos virtuales de aprendizaje colaborativo también pueden incluir funciones de seguimiento y retroalimentación, lo que permite a los alumnos y docentes monitorear el progreso y ajustar las estrategias de colaboración según sea necesario.

Sin embargo, el diseño efectivo de actividades colaborativas en línea también implica desafíos y consideraciones importantes, como la creación de una atmósfera de confianza y respeto, el fomento de la participación equitativa y la gestión de los conflictos y las diferencias culturales (Palloff & Pratt, 2005). Los docentes deben proporcionar una guía y un andamiaje adecuados para facilitar la colaboración efectiva en estos entornos mediados por tecnología.

#### **2.2.11. Kahoot en el aprendizaje colaborativo**

Kahoot es una herramienta de gamificación que ha demostrado ser efectiva para promover el aprendizaje colaborativo en el aula. Esta plataforma en línea permite a los alumnos trabajar en equipo para responder preguntas de opción múltiple de manera interactiva y lúdica (Wang & Tahir, 2020).

Al utilizar Kahoot en el contexto del aprendizaje colaborativo, los alumnos deben discutir y llegar a un consenso sobre las respuestas correctas, fomentando así la interacción, el intercambio de ideas y el apoyo mutuo entre los miembros del equipo (Deed & Edwards, 2011). Esta dinámica grupal promueve el desarrollo de habilidades sociales, como la comunicación efectiva, la resolución de conflictos y la toma de decisiones en equipo.

Además, Kahoot fomenta la interdependencia positiva, un principio clave del aprendizaje colaborativo, ya que el éxito individual de cada estudiante está vinculado al éxito del equipo en su conjunto (Johnson & Johnson, 1999). Esto motiva a los alumnos a ayudarse mutuamente y a asegurarse de que todos comprendan los conceptos abordados en el juego.

La retroalimentación inmediata y la visualización de los puntajes y rankings también son elementos importantes de Kahoot que pueden contribuir al aprendizaje colaborativo. Estos elementos brindan a los alumnos la oportunidad de reflexionar sobre su desempeño, identificar áreas de mejora y ajustar sus estrategias de trabajo en equipo (Ismail & Mohammad, 2017).

Sin embargo, es fundamental que los docentes diseñen cuidadosamente las actividades con Kahoot para promover una colaboración genuina y significativa. Esto implica seleccionar preguntas y contenidos que fomenten la discusión y el intercambio de perspectivas, así como proporcionar instrucciones claras y un andamiaje adecuado para guiar el trabajo en equipo (Wang & Tahir, 2020).

### **2.3. Definición de Términos Básicos**

- ✓ **Aplicaciones:** Se refieren a programas informáticos diseñados para realizar tareas específicas en dispositivos electrónicos como computadoras, tabletas o teléfonos inteligentes. Estas aplicaciones pueden ser de diversos tipos, como aplicaciones de productividad, entretenimiento, educativas, entre otras (Jones, 2018).
- ✓ **Aprendizaje:** Es un proceso mediante el cual los individuos adquieren conocimientos, habilidades, actitudes y valores a través de la experiencia, la instrucción y la interacción con su entorno. Este proceso puede ser formal o



informal y puede ocurrir en diversos contextos, como el aula, el trabajo, el hogar, entre otros (Ormrod, 2016).

- ✓ ***Cuestionario interactivo:*** Es una herramienta de evaluación que combina elementos de los cuestionarios tradicionales con funciones interactivas que permiten a los usuarios participar activamente en el proceso de respuesta. Estos cuestionarios suelen incluir preguntas de opción múltiple, actividades de arrastrar y soltar, y otras características que fomentan la participación y el compromiso del usuario (Borgman, 2019).
- ✓ ***Debates:*** Son discusiones estructuradas en las que dos o más personas expresan y defienden puntos de vista opuestos sobre un tema específico. Los debates suelen seguir un formato formal, con turnos para cada participante, tiempo limitado y reglas para la argumentación y el contraargumento (Johnson & Johnson, 2009).
- ✓ ***Discusión:*** Es un intercambio verbal entre dos o más personas con el propósito de intercambiar ideas, compartir información, resolver problemas o llegar a acuerdos sobre un tema determinado. Las discusiones pueden ser formales o informales y pueden ocurrir en diferentes contextos, como el aula, el lugar de trabajo o la comunidad (Brookfield & Preskill, 2016).
- ✓ ***Estrategia pedagógica:*** Se refiere a un plan o enfoque sistemático diseñado por un docente para facilitar el aprendizaje de los alumnos. Estas estrategias pueden incluir métodos de enseñanza, actividades de aprendizaje, recursos educativos y técnicas de evaluación destinadas a alcanzar objetivos específicos de aprendizaje (Marzano et al., 2001).
- ✓ ***Estrategias:*** Son acciones planificadas y deliberadas diseñadas para lograr objetivos específicos en cualquier contexto. En el ámbito educativo, las

estrategias pueden referirse a enfoques de enseñanza, métodos de estudio, técnicas de resolución de problemas, entre otros (Woolfolk et al., 2019).

- ✓ **Gamificación:** Es el proceso de incorporar elementos y principios propios de los juegos en contextos no lúdicos, como la educación, el trabajo o la salud, con el fin de motivar, involucrar y aumentar la participación de los usuarios en actividades específicas (Deterding et al., 2011).
- ✓ **Habilidades:** Se refieren a la capacidad de realizar tareas o acciones de manera efectiva y competente. Estas habilidades pueden ser cognitivas, como la resolución de problemas y la toma de decisiones, o psicomotoras, como la coordinación y destreza física (Mayer et al., 2016).
- ✓ **Habilidades sociales:** Son las habilidades necesarias para interactuar y comunicarse de manera efectiva con otras personas en diversos contextos sociales. Estas habilidades incluyen la empatía, la escucha activa, la comunicación asertiva, la colaboración y la resolución de conflictos (Goleman, 2006).
- ✓ **Herramienta digital:** Es un programa, aplicación o recurso tecnológico diseñado para realizar una tarea específica o facilitar un proceso determinado. Estas herramientas pueden incluir software, aplicaciones móviles, plataformas en línea, entre otros (Prensky, 2001).
- ✓ **Interacción:** Es el proceso de comunicación y respuesta mutua entre dos o más entidades, ya sean personas, sistemas o elementos de un sistema. La interacción puede ocurrir de diversas formas, como verbalmente, visualmente, físicamente o a través de medios digitales (Jordan, 2019).

- ✓ **Intercambio:** Es el acto de dar, recibir o compartir algo con otra persona o grupo de personas. Este intercambio puede ser de información, recursos, experiencias, opiniones o cualquier otro tipo de valor (Axelrod, 1984).
- ✓ **Interdependencia positiva:** Se refiere a la situación en la que los miembros de un grupo dependen unos de otros para alcanzar metas comunes, y donde el éxito individual está vinculado al éxito del grupo en su conjunto. Esta interdependencia fomenta la colaboración, la cooperación y el trabajo en equipo (Johnson & Johnson, 1989).
- ✓ **Motivación:** Es el impulso interno que dirige y energiza el comportamiento hacia el logro de metas y satisfacción de necesidades. La motivación puede ser intrínseca, cuando surge de intereses personales y satisfacción interna, o extrínseca, cuando está influenciada por recompensas externas o presiones sociales (Ryan & Deci, 2017).
- ✓ **Plataforma en línea:** Es un entorno digital basado en la web que proporciona herramientas, recursos y servicios para realizar diversas actividades, como la educación, la comunicación, el comercio electrónico, entre otros. Estas plataformas pueden incluir sitios web, redes sociales, sistemas de gestión del aprendizaje, entre otros (Anderson, 2008).
- ✓ **Procesamiento:** Es el tratamiento o manipulación de datos o información mediante operaciones específicas, como el análisis, la síntesis, la interpretación o la transformación. En el ámbito educativo, el procesamiento de la información puede referirse al manejo y análisis de datos para tomar decisiones informadas sobre el aprendizaje y la enseñanza (Corno, 2003).
- ✓ **Resolución de conflictos:** Es el proceso de abordar y resolver diferencias o disputas de manera pacífica y constructiva. Este proceso puede implicar la

identificación de problemas, la comunicación efectiva, la negociación de soluciones y el compromiso para llegar a acuerdos mutuamente aceptables (Fisher et al., 2011).

- ✓ ***Retroalimentación:*** Es el proceso de proporcionar información, comentarios o evaluación sobre el desempeño o resultado de una acción, con el fin de promover la mejora, el aprendizaje o el cambio de comportamiento. La retroalimentación puede ser positiva, para reforzar comportamientos deseables, o constructiva, para corregir errores o mejorar el rendimiento (Hattie & Timperley, 2007).
- ✓ ***Tecnología:*** Se refiere al conjunto de herramientas, dispositivos, sistemas y procesos creados por el ser humano para satisfacer necesidades, resolver problemas o mejorar la calidad de vida. En el contexto educativo, la tecnología se utiliza para apoyar el aprendizaje, facilitar la enseñanza y mejorar la eficacia de los procesos educativos (Koehler & Mishra, 2009).
- ✓ ***Trabajo en equipo:*** Es la colaboración y cooperación entre dos o más personas para alcanzar un objetivo común. El trabajo en equipo implica la coordinación de esfuerzos, la comunicación efectiva, la distribución equitativa de tareas y la interdependencia positiva entre los miembros del equipo (Katzenbach & Smith, 2005).

## **2.4. Formulación de Hipótesis**

### **2.4.1. Hipótesis General.**

La aplicación de la herramienta educativa Kahoot influye en el aprendizaje colaborativo en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023.

### **2.4.2. Hipótesis Específicas.**

- a) La herramienta educativa Kahoot influye en la interdependencia positiva en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023.
- b) La herramienta educativa Kahoot influye en la interacción promotora en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023.
- c) La herramienta educativa Kahoot influye en las habilidades interpersonales y de trabajo en equipo en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023.
- d) La herramienta educativa Kahoot influye en el procesamiento grupal en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023.

## **2.5. Identificación de Variables**

### **2.5.1. Variable Independiente**

Herramienta educativa Kahoot

### **2.5.2. Variable dependiente**

Aprendizaje colaborativo

## 2.6. Definición Operacional de Variables e Indicadores

Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores
<i>Variable Independiente:</i> Herramienta educativa Kahoot	Cuestionarios o Quizzes	- Preguntas de opción multiple - Verdadero /falso - Respuestas abiertas
	Encuestas	- Recopilar opiniones y respuestas
	Juegos de discusión	- Debate - Intercambio
	Juegos de aprendizaje	- Grupos - Debate - Intercambio - Grupos
<i>Variable dependiente:</i> Aprendizaje colaborativo	Interdependencia positiva	-
	Interacción promotora	-
	Habilidades interpersonales y de trabajo en equipo	-
	Procesamiento grupal	-

## **CAPITULO III**

### **METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN**

#### **3.1. Tipo de Investigación**

La investigación es de tipo aplicado, según Sampieri (2014), se orienta hacia la resolución de problemas concretos o la mejora de procesos existentes en la práctica. Este enfoque busca generar conocimiento que tenga una aplicación directa en la solución de problemas reales, ya sea en el ámbito científico, tecnológico, social o empresarial. A diferencia de la investigación básica, cuyo propósito principal es ampliar el conocimiento teórico, la investigación aplicada tiene un enfoque pragmático y busca obtener resultados que sean útiles y aplicables en contextos específicos. Por lo tanto, su principal objetivo es producir conocimiento que pueda ser implementado para mejorar prácticas, políticas o productos existentes, o para desarrollar nuevas soluciones que aborden necesidades identificadas en la sociedad o en diferentes campos de estudio.

#### **3.2. Nivel de Investigación**

La investigación es de nivel explicativa, según Sampieri (2014), se centra en el análisis de las relaciones causales entre variables y fenómenos estudiados. Este tipo de investigación va más allá de la simple descripción de los hechos o la

identificación de patrones, y busca comprender los mecanismos subyacentes que explican por qué ocurren ciertos fenómenos y cómo se relacionan entre sí. En otras palabras, la investigación explicativa se enfoca en responder preguntas sobre las causas y efectos de los fenómenos estudiados, identificando relaciones de causa y efecto, así como factores moderadores o mediadores que influyen en estas relaciones. Para lograr este objetivo, se suelen emplear diseños de investigación más rigurosos, como experimentos controlados o análisis estadísticos avanzados, que permiten establecer relaciones causales con un mayor grado de certeza.

### **3.3. Métodos de Investigación**

La investigación empleó el método experimental, según Sampieri (2014), se caracteriza por la manipulación deliberada de una o más variables independientes para observar el efecto que tienen sobre una variable dependiente, manteniendo constantes otras variables que puedan influir en el resultado. Este enfoque se basa en el principio de control y replicación, donde se busca establecer relaciones causales entre las variables mediante la comparación de un grupo experimental, que recibe el tratamiento o la manipulación, con un grupo de control, que no recibe dicho tratamiento. A través de la manipulación controlada de las variables y la aleatorización de los participantes en los grupos experimentales, se busca minimizar la influencia de variables extrañas y aumentar la validez interna de los resultados obtenidos. El método experimental es ampliamente utilizado en diversas disciplinas científicas para probar hipótesis y establecer relaciones causales entre variables.

### **3.4. Diseño de Investigación**

El diseño de investigación es experimental de tipo preexperimental, según Sampieri (2014), se caracteriza por su diseño y estructura simplificados, donde se



realiza una única medición antes y después de la aplicación de un tratamiento o intervención, sin un grupo de control equivalente. Este tipo de investigación se utiliza principalmente para explorar relaciones preliminares entre variables o para probar la viabilidad de una intervención antes de realizar un estudio más completo. Aunque la investigación preexperimental proporciona información útil sobre los efectos inmediatos de un tratamiento o intervención, su diseño no permite establecer relaciones causales con un alto grado de certeza debido a la falta de control sobre variables extrañas y la ausencia de un grupo de comparación.

### **3.5. Población y Muestra**

#### **3.5.1. Población**

La población, según Sampieri et al. (2014), se define como el conjunto completo de elementos o individuos que poseen las características que son objeto de estudio en una investigación particular. Esta población puede ser tan amplia o específica como lo requiera el estudio, abarcando desde todos los habitantes de un país hasta un grupo específico de pacientes en un hospital. Es importante definir claramente la población de interés al inicio de la investigación, ya que esta determinará el alcance y la aplicabilidad de los resultados obtenidos. Además, la población puede dividirse en subgrupos o estratos para permitir un análisis más detallado y representativo de las características o variables de interés.

La población estuvo constituida 287 alumnos del primero al quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo.

#### **3.5.2. Muestra**

La muestra, según Sampieri et al. (2014), se refiere a un subconjunto representativo de la población total que es seleccionado para participar en un estudio de investigación. La elección de la muestra es crucial, ya que debe ser lo

suficientemente grande como para proporcionar resultados significativos y representativos de la población, pero también debe ser seleccionada de manera aleatoria o sistemática para evitar sesgos y garantizar la validez de los resultados. La muestra es fundamental en la investigación, ya que a través de ella se pueden realizar inferencias sobre la población total, permitiendo generalizar los hallazgos obtenidos en el estudio a un nivel más amplio.

La muestra estuvo conformada por 18 alumnos del tercer grado, sección A, seleccionados mediante el muestro no probabilístico por conveniencia y basados en los criterios del investigador. Esta muestra es un subgrupo de la población y no fue elegida al azar. Sampieri et al. (2014).

### **3.6. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos**

#### **3.6.1. Técnica**

La técnica utilizada fue la encuesta, según Sampieri et al. (2014), es una técnica de recolección de datos que consiste en la formulación de preguntas estandarizadas a una muestra de individuos con el fin de obtener información sobre sus opiniones, actitudes, comportamientos u otras variables de interés para la investigación. Las encuestas pueden realizarse de manera presencial, telefónica, por correo electrónico o en línea, y pueden ser estructuradas, semi-estructuradas o no estructuradas, dependiendo del grado de estandarización de las preguntas y respuestas.

#### **3.6.2. Instrumento**

Se empleo el cuestionario, según Sampieri et al. (2014), es un instrumento utilizado en la investigación para recopilar datos de manera sistemática y estructurada a través de una serie de preguntas previamente diseñadas. A diferencia de la entrevista, donde las preguntas son formuladas por un entrevistador en

interacción directa con el participante, el cuestionario se administra de manera escrita y puede ser autoadministrado por el propio participante o completado en presencia del investigador. Los cuestionarios pueden incluir preguntas de opción múltiple, preguntas abiertas, escalas de Likert u otras formas de medición, y su diseño debe garantizar la claridad, la coherencia y la validez de las respuestas obtenidas.

### 3.7. Selección, Validación y Confiabilidad de los Instrumentos de Investigación

La validación de un instrumento, según Sampieri et al. (2014), es un proceso sistemático y riguroso que se lleva a cabo para determinar si un instrumento de medición (como un cuestionario, una escala o una prueba) es adecuado y confiable para medir las variables de interés en una investigación. Este proceso implica una serie de etapas, que pueden incluir la revisión teórica y conceptual del instrumento.

La evaluación de los contenidos se realizó por expertos en el tema:

<b>Expertos</b>	<b>Condición</b>
• Dr. Guillermo GAMARRA ASTUHUAMAN	Aplicable
• Dr. Victor Luis ALBORNOZ DAVILA	Aplicable
• Mg. Josué CHACON LEANDRO	Aplicable

La realización de pruebas piloto para evaluar su aplicabilidad y comprensión por parte de los participantes, y el análisis de su consistencia interna. La validación del instrumento es fundamental para garantizar la calidad y la validez de los datos recopilados en la investigación, que contribuye a la credibilidad y la robustez de los resultados obtenidos.

La confiabilidad de los instrumentos de investigación, según Sampieri et al. (2014), se refiere a la consistencia y estabilidad de las mediciones realizadas con un instrumento a lo largo del tiempo y en diferentes situaciones. En otras palabras,

un instrumento es confiable cuando produce resultados consistentes y reproducibles al medir una determinada variable o constructo.

Para evaluar la confiabilidad de un instrumento, se utilizó el coeficiente alfa de Cronbach para evaluar la consistencia interna del cuestionario.

La confiabilidad es un aspecto fundamental de la validez del instrumento, ya que mediciones poco confiables pueden conducir a conclusiones erróneas o sesgadas en la investigación.

### **3.8. Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos**

En cuanto a las técnicas de procesamiento y análisis de datos, Sampieri et al. (2014) destacan la importancia de seleccionar métodos adecuados que permitan organizar, interpretar y sacar conclusiones a partir de los datos recopilados en una investigación.

Para los datos cuantitativos, se empleó técnicas estadísticas como el análisis descriptivo, las pruebas de hipótesis, el análisis de regresión, para identificar patrones y diferencias significativas entre variables.

### **3.9. Tratamiento Estadístico**

Cuando se aborda el tratamiento estadístico en investigación, Sampieri et al. (2014) resaltan la importancia de utilizar métodos adecuados para analizar y dar sentido a los datos recopilados.

Esto implica la aplicación de técnicas estadísticas apropiadas que permitan resumir, organizar e interpretar la información de manera significativa. Entre las técnicas más comunes se empleó el análisis descriptivo, que proporciona una visión general de las características de los datos, y las pruebas de inferencia estadística, que permitió hacer generalizaciones sobre la población a partir de la muestra. Se empleó la prueba t de Student.

### **3.10. Orientación Ética Filosófica y epistémica**

Cuando se aborda la orientación ética, filosófica y epistémica en la investigación, Sampieri et al. (2014) resaltan la importancia de fundamentar el trabajo científico en principios éticos sólidos, así como en marcos filosóficos y epistemológicos claros.

Desde esta perspectiva ética, se enfatizó la necesidad de respetar la dignidad, autonomía y bienestar de los participantes en la investigación, así como de garantizar la integridad y honestidad en todas las etapas del proceso investigativo.

Desde una perspectiva filosófica, se invitó a reflexionar sobre los fundamentos teóricos y conceptuales que sustentan la investigación, cuestionando supuestos, examinando presupuestos y explorando nuevas formas de comprender el fenómeno estudiado.

Desde una perspectiva epistémica, se promovió la búsqueda de la verdad y el conocimiento válido a través de métodos y procedimientos rigurosos, así como la apertura a la crítica y la revisión continua de las propias creencias y concepciones.

En conjunto, las orientaciones éticas, filosóficas y epistémicas fueron fundamentales para garantizar la calidad, la validez y la relevancia de la investigación.

## **CAPITULO IV**

### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

#### **4.1. Descripción del Trabajo de Campo**

El trabajo de campo fue una fase crucial en la investigación, especialmente en la exploración de la aplicación de tecnologías educativas como Kahoot en el aprendizaje colaborativo. Durante esta etapa, como investigadores tuvimos la oportunidad de observar directamente la interacción entre los alumnos y la plataforma, así como de recopilar datos contextuales que complementen las mediciones cuantitativas. En el presente estudio, el trabajo de campo se diseñó para obtener una comprensión profunda de cómo los alumnos utilizan Kahoot en entornos colaborativos, así como para identificar posibles desafíos y oportunidades de mejora en su implementación.

En el trabajo de campo se llevó a cabo en aulas de la institución educativa durante sesiones de clases regulares. Siguiendo un enfoque mixto, se combinaron pruebas directas a los alumnos. Las pruebas permitieron registrar el uso real de Kahoot durante las actividades de aprendizaje colaborativo, incluyendo la dinámica

del grupo, la participación de los alumnos y el impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por otro lado, la interacción proporcionó información adicional sobre las percepciones, experiencias y opiniones de los participantes respecto a la utilización de Kahoot como herramienta de aprendizaje colaborativo.

Durante la participación, se prestó especial atención a la forma en que los alumnos interactuaban con Kahoot y entre ellos. Se registraron datos sobre la frecuencia y duración de las sesiones de juego, los tipos de preguntas y actividades realizadas, así como la participación y el compromiso de los alumnos. Además, se observaron dinámicas grupales, como la colaboración en la resolución de preguntas, la competencia amistosa y el apoyo mutuo entre compañeros.

Las evaluaciones se llevaron a cabo con una muestra representativa de los alumnos involucrados en la utilización de Kahoot en el aula. Las preguntas se centraron en aspectos como la percepción de la efectividad de Kahoot para promover el aprendizaje colaborativo, los beneficios y desafíos identificados, las estrategias utilizadas para integrar Kahoot en las actividades de clase y las sugerencias para mejorar su uso en el futuro.

El análisis de los datos recopilados durante el trabajo de campo se realizará utilizando un enfoque cuantitativo-inductivo. Esto implicará la codificación y categorización de los datos observacionales y las respuestas de las pruebas para identificar patrones, temas y tendencias emergentes. La triangulación de datos de diferentes fuentes (observaciones y pruebas) permitirá una comprensión más completa y profunda del fenómeno estudiado, así como la identificación de posibles discrepancias o convergencias entre las percepciones de los participantes y su comportamiento observado.

El trabajo de campo desempeña un papel fundamental en la investigación sobre la aplicación de Kahoot en el aprendizaje colaborativo. A través de observaciones directas y pruebas, se busca obtener una comprensión holística de cómo esta herramienta se utiliza en entornos educativos reales, así como identificar áreas de mejora y buenas prácticas que puedan informar futuras investigaciones y prácticas pedagógicas.

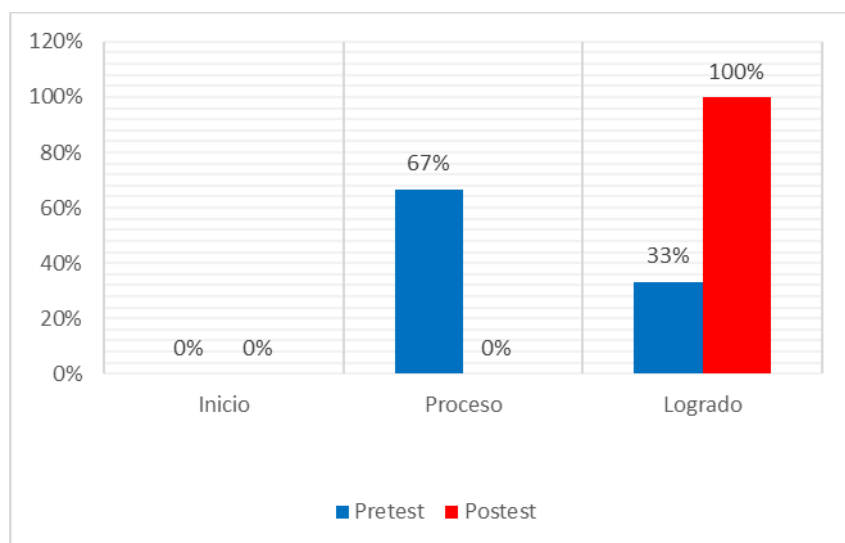
## 4.2. Presentación, Análisis e Interpretación de Resultados

### 4.2.1. Resultados descriptivos

**Tabla 1** Niveles del aprendizaje colaborativo

Niveles	Pretest		Posttest	
	f	%	f	%
Inicio	0	0%	0	0%
Proceso	12	67%	0	0%
Logrado	6	33%	18	100%
Total	18	100%	18	100%

**Figura 1** Distribución de niveles del aprendizaje colaborativo



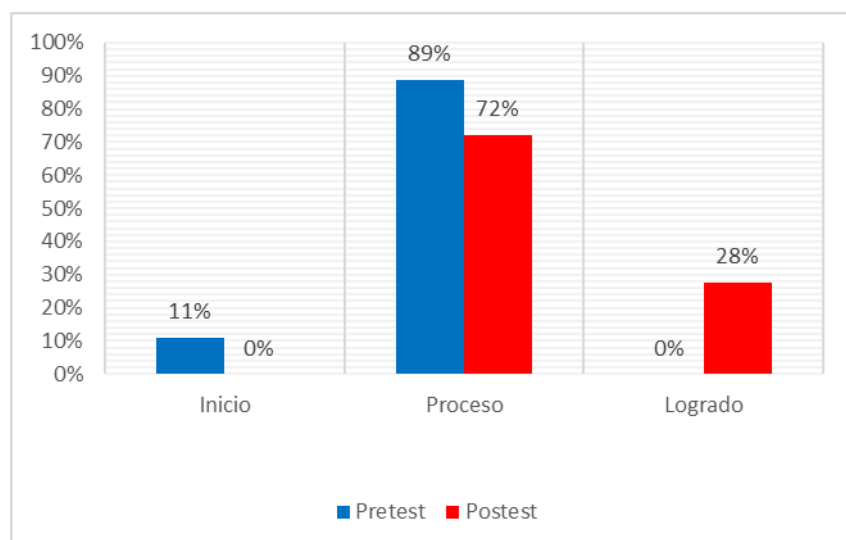


Se observa en la tabla 1, la contrastación del aprendizaje colaborativo, en el pretest el 0% de los alumnos se ubican en el nivel de inicio, el 67% se hallan en el nivel en proceso y un 33% se ubican en un nivel logrado. Asimismo, en el postest después de aplicar la herramienta educativa Kahoot en el aprendizaje colaborativo mejoró al 100% de alumnos alcanzaron un nivel de logrado, el 0% un nivel en proceso y un 0% de los alumnos se encuentran en el nivel inicio.

**Tabla 2** Niveles de la dimensión interdependencia positiva

Niveles	Pretest		Postest	
	f	%	f	%
Inicio	2	11%	0	0%
Proceso	16	89%	13	72%
Logrado	0	0%	5	28%
Total	18	100%	18	100%

**Figura 2** Distribución de niveles de la dimensión interdependencia positiva

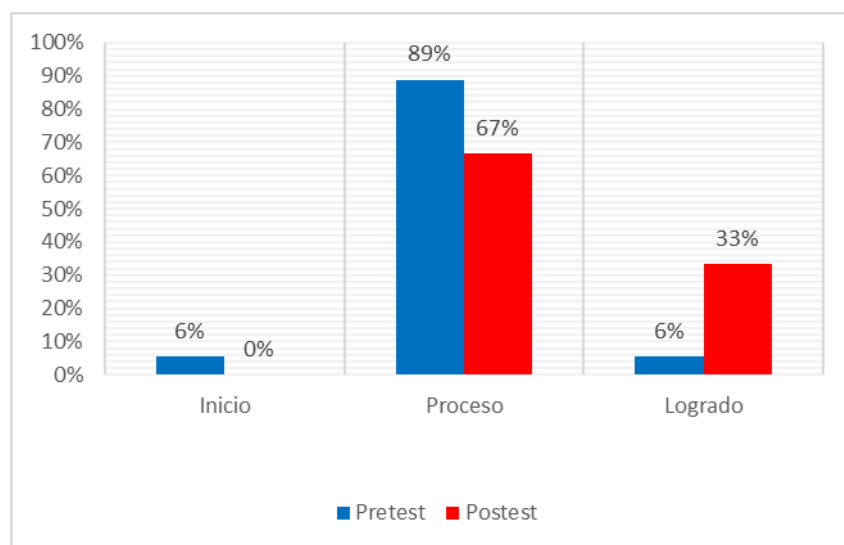


Se observa en la tabla 2, la contrastación de la interdependencia positiva, en el pretest el 11% de los alumnos se ubican en el nivel de inicio, el 89% se hallan en el nivel en proceso y un 0% se ubican en un nivel logrado. Asimismo, en el postest después de aplicar la herramienta educativa Kahoot en la interdependencia positiva mejoró al 28% de alumnos alcanzaron un nivel de logrado, el 72% un nivel en proceso y un 0% de los alumnos se encuentran en el nivel inicio.

**Tabla 3** Niveles de la dimensión interacción promotora

Niveles	Pretest		Postest	
	f	%	f	%
Inicio	1	6%	0	0%
Proceso	16	89%	12	67%
Logrado	1	6%	6	33%
Total	18	100%	18	100%

**Figura 3** Distribución de niveles de la dimensión interacción promotora



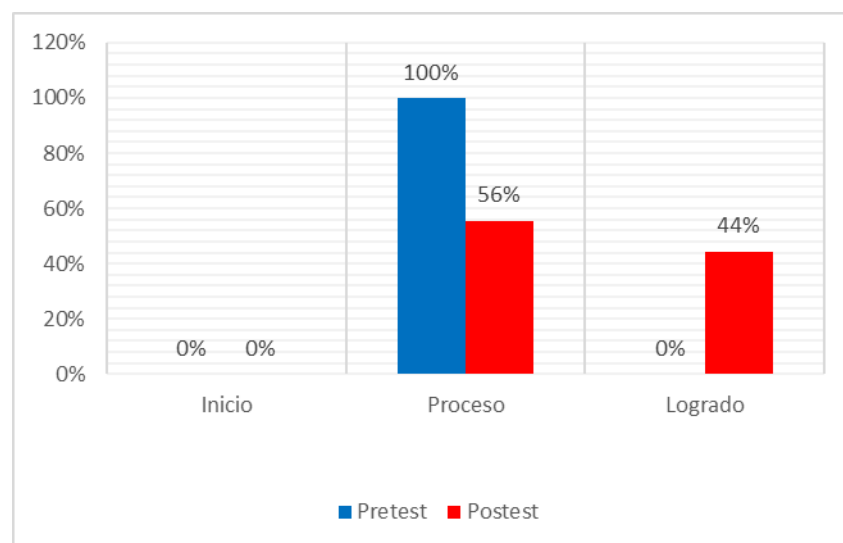
Se observa en la tabla 3, la contrastación de la interacción promotora, en el pretest el 6% de los alumnos se ubican en el nivel de inicio, el 89% se hallan en el nivel en proceso y un 6% se ubican en un nivel logrado. Asimismo, en el postest después de aplicar la herramienta educativa Kahoot en la interacción promotora mejoró al 33% de alumnos alcanzaron un nivel de logrado, el 67% un nivel en proceso y un 0% de los alumnos se encuentran en el nivel inicio.

**Tabla 4** *Niveles de la dimensión habilidades interpersonales y de trabajo en equipo*

Niveles	Pretest		Postest	
	f	%	f	%
Inicio	0	0%	0	0%
Proceso	18	100%	10	56%
Logrado	0	0%	8	44%
Total	18	100%	18	100%

**Figura 4**

*Niveles de la dimensión habilidades interpersonales y de trabajo en equipo*

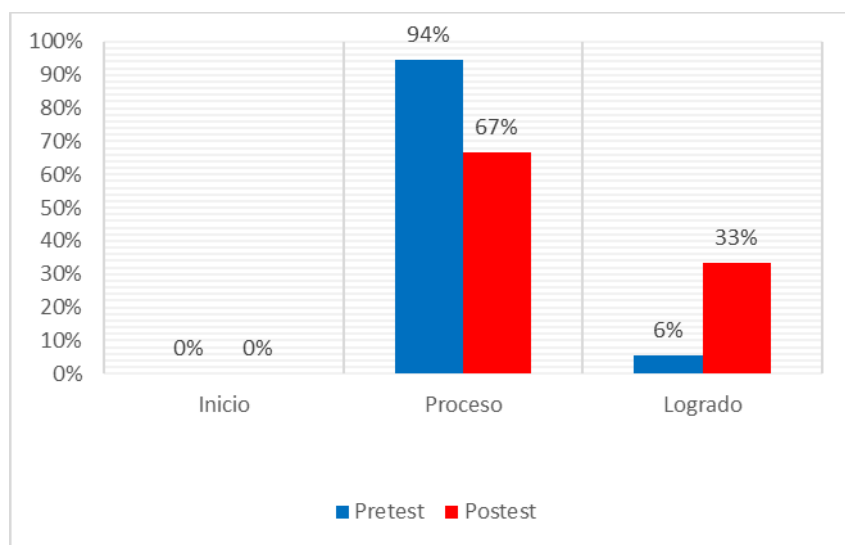


Se observa en la tabla 4, la contrastación de las habilidades interpersonales y de trabajo en equipo, en el pretest el 0% de los alumnos se ubican en el nivel de inicio, el 100% se hallan en el nivel en proceso y un 0% se ubican en un nivel logrado. Asimismo, en el posttest después de aplicar la herramienta educativa Kahoot en las habilidades interpersonales y de trabajo en equipo mejoró al 44% de alumnos alcanzaron un nivel de logrado, el 56% un nivel en proceso y un 0% de los alumnos se encuentran en el nivel inicio.

**Tabla 5** Niveles de la dimensión procesamiento grupal

Niveles	Pretest		Posttest	
	f	%	f	%
Inicio	0	0%	0	0%
Proceso	17	94%	12	67%
Logrado	1	6%	6	33%
Total	18	100%	18	100%

**Figura 5** Distribución de niveles de la dimensión procesamiento grupal



Se observa en la tabla 5, la contrastación del procesamiento grupal, en el pretest el 0% de los alumnos se ubican en el nivel de inicio, el 94% se hallan en el nivel en proceso y un 6% se ubican en un nivel logrado. Asimismo, en el posttest después de aplicar la herramienta educativa Kahoot en el procesamiento grupal mejoró al 33% de alumnos alcanzaron un nivel de logrado, el 67% un nivel en proceso y un 0% de los alumnos se encuentran en el nivel inicio.

### 4.3. Prueba de Hipótesis

#### 4.3.1. Prueba de normalidad

##### *Hipótesis*

$H_0$ : Los datos tienen una distribución normal

$H_a$ : Los datos no tienen una distribución normal

##### *Nivel de significancia:*

Confianza: 95%

Significancia (alfa): 5%

##### *Decisión:*

Si p-valor es menor o igual que el alfa, se rechaza la  $H_0$  y se acepta la  $H_a$  (los datos no tienen una distribución normal, entonces empleamos pruebas no paramétricas).

Si p-valor es mayor que el alfa, se acepta la  $H_0$  y se rechaza la  $H_a$  (los datos tienen una distribución normal, entonces empleamos pruebas paramétricas).

**Tabla 6** Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk

	Estadístico	gl	Sig.
PreTest	,891	18	,040
PosTest	,888	18	,036

a. Corrección de significación de Lilliefors

Tras observar los datos y dado que la muestra es menor a 50 se tendrá en consideración la prueba de Shapiro-Wilk, así mismo se observa que las variables no siguen una distribución normal ya que el p-valor es < a (0,05), a partir de ello se empleó la prueba de Wilcoxon.

#### 4.3.2. Hipótesis General

H<sub>1</sub>: La aplicación de la herramienta educativa Kahoot influye en el aprendizaje colaborativo en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023.

H<sub>0</sub>: La aplicación de la herramienta educativa Kahoot no influye en el aprendizaje colaborativo en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023.

**Tabla 7** Niveles de significancia de la variable aprendizaje colaborativo

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Postest - Rangos negativos		0 <sup>a</sup>	,00	,00
Pretest Rangos positivos		18 <sup>b</sup>	9,50	171,00
Empates		0 <sup>c</sup>		
Total		18		

#### Estadísticos de prueba<sup>a</sup>

	Postest - Pretest
Z	-3,866 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla 7 la variable aprendizaje colaborativo presenta la prueba no paramétrica (Wilcoxon donde,  $z = -3,866^b$ ). con un valor de  $p = 0.000$  ( $p < 0.05$ ), rechazando la hipótesis nula, estableciendo que la herramienta educativa Kahoot influye significativamente en el aprendizaje colaborativo en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023.

#### 4.3.3. Hipótesis específica 1

H<sub>1</sub>: La herramienta educativa Kahoot influye en la interdependencia positiva en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023.

H<sub>0</sub>: La herramienta educativa Kahoot no influye en la interdependencia positiva en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023.

**Tabla 8** Niveles de significancia de la dimensión interdependencia positiva

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Postest -	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	0,00	0,00
Pretest	Rangos positivos	14 <sup>b</sup>	7,50	105,00
	Empates	4 <sup>c</sup>		
	Total	18		

#### Estadísticos de prueba<sup>a</sup>

	Postest - Pretest
Z	-3,397 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla 8 la dimensión interdependencia positiva presenta la prueba no paramétrica (Wilcoxon donde,  $z = -3,397^b$ ). con un valor de  $p = 0.001$  ( $p < 0.05$ ), rechazando la hipótesis nula, estableciendo que la herramienta educativa Kahoot influye significativamente en la interdependencia positiva en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023.

#### 4.3.4. Hipótesis específica 2

$H_1$ : La herramienta educativa Kahoot influye en la interacción promotora en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023.

$H_0$ : La herramienta educativa Kahoot no influye en la interacción promotora en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023.

**Tabla 9** Niveles de significancia de la dimensión interacción promotora

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Postest - Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
Pretest Rangos positivos	13 <sup>b</sup>	7,00	91,00
Empates	5 <sup>c</sup>		
Total	18		

#### Estadísticos de prueba<sup>a</sup>

	Postest - Pretest
Z	-3,419 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.



En la tabla 9 la dimensión interacción promotora presenta la prueba no paramétrica (Wilcoxon donde,  $z = -3,419^b$ ). con un valor de  $p = 0.001$  ( $p < 0.05$ ), rechazando la hipótesis nula, estableciendo que la herramienta educativa Kahoot influye significativamente en la interacción promotora en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023.

#### 4.3.5. Hipótesis específica 3

$H_1$ : La herramienta educativa Kahoot influye en las habilidades interpersonales y de trabajo en equipo en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023.

$H_0$ : La herramienta educativa Kahoot no influye en las habilidades interpersonales y de trabajo en equipo en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023.

**Tabla 10** Niveles de significancia de la dimensión las habilidades interpersonales y de trabajo en equipo

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Postest - Rangos negativos		0 <sup>a</sup>	,00	,00
Pretest Rangos positivos		13 <sup>b</sup>	7,00	91,00
	Empates	5 <sup>c</sup>		
	Total	18		

#### Estadísticos de prueba<sup>a</sup>

	Postest - Pretest
Z	-3,500 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

- a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
- b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla 10 la dimensión habilidades interpersonales y de trabajo en equipo presenta la prueba no paramétrica (Wilcoxon donde,  $z = -3,500^b$ ), con un valor de  $p = 0.000$  ( $p < 0.05$ ), rechazando la hipótesis nula, estableciendo que la herramienta educativa Kahoot influye significativamente en las habilidades interpersonales y de trabajo en equipo en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023.

#### 4.3.6. Hipótesis específica 4

$H_1$ : La herramienta educativa Kahoot influye en el procesamiento grupal en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023.

$H_0$ : La herramienta educativa Kahoot no influye en el procesamiento grupal en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023.

**Tabla 11** Niveles de significancia de la dimensión procesamiento grupal

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Postest - Rangos negativos		0 <sup>a</sup>	,00	,00
Pretest Rangos positivos		7 <sup>b</sup>	4,00	28,00
Empates		11 <sup>c</sup>		
Total		18		

#### Estadísticos de prueba<sup>a</sup>

	Postest - Pretest
Z	-2,530 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,011

- 
- a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
  - b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla 11 la dimensión procesamiento grupal presenta la prueba no paramétrica (Wilcoxon donde,  $z = -2,530^b$ ). con un valor de  $p = 0.011$  ( $p < 0.05$ ), rechazando la hipótesis nula, estableciendo que la herramienta educativa Kahoot influye significativamente en el procesamiento grupal en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023.

#### **4.4. Discusión de Resultados**

A través del examen de los datos y el análisis, podemos validar las aseveraciones realizadas en el planteamiento inicial del problema respecto a los desafíos que enfrentan los alumnos de tercer grado de la Institución Educativa Integrada No. 34047 César Vallejo en el aprendizaje colaborativo. Estas dificultades se han abordado eficazmente mediante la implementación de tecnología, concretamente de la herramienta educativa Kahoot, durante seis sesiones. La mejora en el desempeño de los alumnos se puede observar al comparar los resultados del pretest y posttest, que indican un rango de niveles de logro del 13% al 100%.

Es importante señalar, con base en la revisión de la literatura y la información previa, que el diseño de investigación más adecuado para abordar el problema de investigación serían los estudios preexperimentales que incluyan una evaluación antes y después. Este enfoque produce hallazgos más precisos y contribuiría a mejorar el aprendizaje colaborativo mediante la utilización de la herramienta educativa Kahoot.

Se examinó el impacto de la utilización de la herramienta educativa Kahoot en el aprendizaje colaborativo de los alumnos de tercer grado de la Institución Educativa Integrada No. 34047 César Vallejo - Yanacancha - 2023, confirmando la hipótesis general. Como se indica en la Tabla 1, antes de aplicar la herramienta educativa Kahoot, solo el 33% de los alumnos fueron categorizados como alcanzando el nivel logrado. Sin embargo, tras la aplicación de la herramienta educativa Kahoot en el postest, los alumnos demostraron una mejora notable, alcanzando todos, el nivel logrado alcanzando una tasa de éxito del 100%. Los hallazgos tienen una similitud con la investigación de Rojas et al. (2021) realizaron un estudio para evaluar la eficacia del uso de Kahoot como herramienta motivacional en la enseñanza y el aprendizaje. La investigación involucró a 35 alumnos de la carrera de Pedagogía de la Universidad Central del Ecuador. A través de cuestionarios estilo prueba, los alumnos mostraron motivación y compromiso con Kahoot, lo que condujo a mejores experiencias de aprendizaje y una mayor participación en el aula. Se descubrió que Kahoot es una herramienta digital eficaz para promover la motivación y el disfrute de los alumnos en el proceso de aprendizaje. Del mismo como la investigación de Alvarado (2018) hace mención del inicio del proyecto de innovación pedagógica llamado "Escenarios virtuales para el aprendizaje colaborativo en Matemáticas", el cual fue motivado por una preocupación acerca del bajo desempeño en las escuelas, en particular en el campo de las matemáticas. Como respuesta, se decidió abandonar los métodos de enseñanza tradicionales que se basan en la información y adoptar un enfoque centrado en el estudiante que hace hincapié en el aprendizaje participativo y dinámico. El objetivo de este enfoque es proporcionar una educación contextualizada que se ajuste al entorno y la realidad de los alumnos. Para llevar a

cabo este enfoque, los docentes necesitaban mejorar sus habilidades pedagógicas, adquirir nuevas competencias y actualizar sus conocimientos sobre programas informáticos. Estas mejoras permiten a los maestros facilitar el trabajo colaborativo, fomentar la comunicación y la interacción con los alumnos y brindar apoyo oportuno durante todo el complejo proceso de adquisición de conocimientos de los alumnos.

## CONCLUSIONES

- Los resultados evidenciaron que la aplicación de la herramienta educativa Kahoot influye en el aprendizaje colaborativo en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023, logrando que el 100% se encuentre en un nivel logrado. Según la prueba de hipótesis de Wilcoxon donde,  $z = -3,866^b$  y el valor de  $p = 0.000 < 0.05$ .
- Se determinó que la aplicación de la herramienta educativa Kahoot incide significativamente en la interdependencia positiva en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023, logrando que el 28% se encuentre en un nivel logrado. Según la prueba de hipótesis de Wilcoxon donde,  $z = -3,397^b$  y el valor de  $p = 0.001 < 0.05$ .
- Se comprobó que un 33% de los alumnos demuestran un nivel logrado en la interacción promotora lo que comprueba la influencia de la herramienta educativa Kahoot. Según la prueba de hipótesis de Wilcoxon. donde  $z = -3.419^b$  y el valor de  $p = 0.001 < 0.05$ .
- Se evidenció que un 33% de los alumnos demuestran un nivel logrado en la interacción promotora lo que comprueba la influencia de la herramienta educativa Kahoot. Según la prueba de hipótesis de Wilcoxon donde.  $z = -3.500^b$  y el valor de  $p = 0.000 < 0.05$ .
- Se comprobó que un 33% de los alumnos demuestran un nivel logrado en la interacción promotora lo que comprueba la influencia de la herramienta educativa Kahoot. Según la prueba de hipótesis de Wilcoxon donde.  $z = -2.530^b$  con un valor de  $p = 0.011 < 0.05$ .

## **RECOMENDACIONES**

- Al Director y docentes del área de EPT a utilizar plataformas educativas como Kahoot y entre otros a través de los talleres y optimizar el aprendizaje colaborativo mediado por la tecnología.
- Los docentes a cargo del curso de computación deben centrarse en la utilización de materiales y programas tecnológicos que generen el trabajo en equipo, resolución e interpretación.
- Se recomienda promover los talleres de manera sincrónica y asincrónica por parte de los alumnos de formación docente.
- Asimismo, la participación activa y dinámica de la comunidad educativa en actividades y talleres de la integración de las herramientas tecnológicas.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvarado, Y. (2018). *Escenarios virtuales para un aprendizaje colaborativo en matemática*. <http://hdl.handle.net/20.500.12833/1814>
- Amador, J. M., & García, M. A. (2018). Kahoot: una herramienta para el aprendizaje colaborativo en el aula de secundaria. *Comunicación y Pedagogía*, 29(2), 117-132.
- Anderson, T. (2008). *La teoría y la práctica del aprendizaje en línea*. Prensa de la Universidad de Athabasca.
- Arias, E., & Bond, M. (2009). *Aprendizaje colaborativo: un enfoque sociocognitivo*. Barcelona: Ediciones Octaedro.
- Atahuaman, G., & Galarza, J. (2023, 15 junio). *Herramienta ofimática de Google y el aprendizaje colaborativo en estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Integrado Agroindustrial Paucartambo – Pasco*. <http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/3384>
- Axelrod, R. (1984). *La evolución de la cooperación*. Libros básicos.
- Barboza, N., & Farfan, E. (2021). *Aprendizaje colaborativo en educación a distancia en estudiantes de primaria*. <https://hdl.handle.net/20.500.14231/3221>
- Blasco, J., & Marín, V. (2016). Gamificación y educación: una revisión de la literatura. *RIED. Revista de Investigaciones en Educación*, 19(2), 189-210.
- Borgman, B. (2019). Cuestionarios interactivos en educación: beneficios, peligros y consejos. *Revista de estudios de educación y formación*, 7(10), 37-43.
- Brookfield, S. y Preskill, S. (2016). *El libro de debate: 50 excelentes maneras de hacer que la gente hable*. John Wiley e hijos.



- Calafat, M., Puertas, R., & Martí, M. (2019). Mejorar la motivación en el aula mediante el uso de plataformas de aprendizaje basadas en juegos: Quizlet vs Kahoot. *Editorial Universitat Politècnica de València*.  
<https://doi.org/10.4995/inn2018.2018.8853>
- Corno, L. (2003). Análisis de la investigación educativa: una perspectiva sobre las prácticas. Rutledge.
- Cortés, J. (2018, 1 septiembre). [3x3] *Tres herramientas y tres estrategias para incrementar el aprendizaje colaborativo*.  
<https://reunir.unir.net/handle/123456789/7268>
- De la Rosa, J., & Osorio, N. (2019, 13 noviembre). *Uso de la herramienta Emaze en el proceso de aprendizaje colaborativo en el área de educación para el trabajo, en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2017*.  
<http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/2054>
- Deed, C., & Edwards, A. (2011). Unaterrizaje forzoso en la gamificación. Simulación y juego, 42 (5), 608-623.
- Dellos, R. (2015). ¡Kahoot! Un recurso de juego digital para el aprendizaje. Revista Internacional de Tecnología Instrucciona y Aprendizaje a Distancia, 12(4), 49-52.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. y Nacke, L. (2011). De los elementos de diseño de juegos a la alegría: definiendo la "gamificación". En actas de la 15ª Conferencia Académica Internacional MindTrek: Visualizando entornos mediáticos futuros (págs. 9-15).
- Escritura, C. y Edwards, A. (2011). Unaterrizaje forzoso en la gamificación. Simulación y juego, 42(5), 608-623.

- Fisher, R., Ury, W. y Patton, B. (2011). Llegar al sí: Negociar un acuerdo sin ceder. Pinguino.
- Gillies, R. (2016). Aprendizaje cooperativo: revisión de la investigación y la práctica. Revista Australiana de Formación Docente, 41(3), 39-54.
- Gillies, R. y Boyle, M. (2010). Reflexiones de los profesores sobre el aprendizaje cooperativo: cuestiones de implementación. Enseñanza y formación docente, 26(4), 933-940.
- Gillies, R. (2016). Aprendizaje cooperativo: revisión de la investigación y la práctica. Revista Australiana de Formación Docente, 41(3), 39-54.
- Gokhale, A. (1995). El aprendizaje colaborativo mejora el pensamiento crítico. Revista de Educación Tecnológica, 7(1), 22-30.
- Goleman, D. (2006). Inteligencia social: la nueva ciencia de las relaciones humanas. Gallito.
- Hattie, J. y Timperley, H. (2007). El poder de la retroalimentación. Revisión de la investigación educativa, 77(1), 81-112.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, P. (2014) Metodología de la Investigación
- Holmar, J. y Mahvash, M. (2019). Participación de los estudiantes con un sistema de respuesta de audiencia gamificado. En Conferencia Internacional sobre Juegos y Alianza de Aprendizaje, 268-274.
- Hutchins, E. (1995). Cognición en la naturaleza. Prensa del MIT.

- Ismail, M. y Mohammad, J. (2017). Kahoot: una prometedora tecnología de notificación basada en juegos para entornos de aprendizaje flexibles y generalizados. *Revista Internacional de Tecnología de la Información y la Educación*, 7(1), 44-51.
- Jeong, H. y Hmelo-Silver, C. (2016). Siete posibilidades del aprendizaje colaborativo asistido por computadora: cómo beneficiarse de las posibilidades tecnológicas. *Psicólogo educativo*, 51(2), 247-265.
- Johnson, D. y Johnson, R. (1989). *Cooperación y competencia: Teoría e investigación*. Compañía de libros de interacción.
- Johnson, D. y Johnson, R. (1999). Hacer que el aprendizaje cooperativo funcione. *Teoría en práctica*, 38(2), 67-73.
- Johnson, D. y Johnson, R. (2009). Una historia de éxito de la psicología educativa: teoría de la interdependencia social y aprendizaje cooperativo. *Investigador educativo*, 38(5), 365-379.
- Johnson, D. y Johnson, R. (2009). Una visión general del aprendizaje cooperativo. En D. W. Johnson, R. T. Johnson y L. K. Smith (Eds.), *Aprendizaje cooperativo: edición del 35 aniversario* (págs. 3-14). Thousand Oaks, CA: Publicaciones Sage.
- Johnson, D. y Johnson, R. (2009). Una historia de éxito de la psicología educativa: teoría de la interdependencia social y aprendizaje cooperativo. *Investigador educativo*, 38(5), 365-379.
- Jones, M. (2018). *Aplicaciones para aprender: 40 mejores aplicaciones para iPad, iPod touch y iPhone para aulas de secundaria*. John Wiley e hijos.
- Jordan, P. (2019). *Diseñar productos placenteros*. Prensa CRC.
- Kahoot (2022). ¡Kahoot! en números. <https://kahoot.com/numbers/>

- Katzenbach, J. R. y Smith, DK (2005). La sabiduría de los equipos: creación de una organización de alto rendimiento. Prensa empresarial de Harvard.
- Koehler, M. y Mishra, P. (2009). ¿Qué es el conocimiento tecnológico de contenidos pedagógicos? Cuestiones contemporáneas en tecnología y formación docente, 9(1), 60-70.
- Laal, M. y Ghodsi, SM (2012). Beneficios del aprendizaje colaborativo. *Procedia-Ciencias sociales y del comportamiento*, 31, 486-490.
- Laal, M. y Laal, M. (2012). Aprendizaje colaborativo: ¿qué es?. *Procedia-Ciencias sociales y del comportamiento*, 31, 491-495.
- Larusson, J. y Alterman, R. (2009). Wikis para apoyar la parte "colaborativa" del aprendizaje colaborativo. *Revista internacional de aprendizaje colaborativo asistido por computadora*, 4(4), 371-402.
- Marzano, R. J., Pickering, D. J. y Pollock, J. E. (2001). Instrucción en el aula que funciona: estrategias basadas en investigaciones para aumentar el rendimiento estudiantil. ASCD.
- Mayer, R., Alexander, P. y Heddings, D. (2016). Manual completo de psicología. John Wiley e hijos.
- Minedu (2019). Resultados nacionales del Censo Evaluativo 2019. <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2020/06/PPT-web-EPT-naci%C3%B3n.pdf>
- Ormrod, J. (2016). Aprendizaje humano. Pearson.
- Palloff, R. y Pratt, K. (2005). Colaborando en línea: aprendiendo juntos en comunidad. Jossey-Bass.

- Plump, C. y La Rosa, J. (2017). Usando Kahoot! en el aula para crear compromiso y aprendizaje activo: una solución tecnológica basada en juegos para principiantes en eLearning. *Revisión de la enseñanza de la gestión*, 2 (2), 151-158.
- Prensky, M. (2001). Nativos digitales, inmigrantes digitales parte 1. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Prensky, M. (2001). Nativos digitales, inmigrantes digitales. *En el horizonte*, 9(5), 1-6.
- Puentedura, R. (2014). SAMR: Ejemplos de integración de tecnología. [http://hippasus.com/rrpweblog/archives/2014/10/examples\\_of\\_xformative\\_mlti.html](http://hippasus.com/rrpweblog/archives/2014/10/examples_of_xformative_mlti.html)
- Rojas, J., Álvarez, A., & Bracero, D. (2021). Uso de Kahoot como elemento motivador en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Cátedra*, 4(1), 98-114. <https://doi.org/10.29166/catedra.v4i1.2815>
- Romero-López, M. T., & Fernández-Sanz, L. (2017). Kahoot!: una herramienta educativa para el aprendizaje en el aula. *Educación y Tecnología*, 28(1).
- Ryan, R. y Deci, E. (2017). *Teoría de la autodeterminación: Necesidades psicológicas básicas en motivación, desarrollo y bienestar*. Prensa de Guilford.
- Sampieri, R. H., Collado, C. F. y Lucio, M. P. B. (2014). *Metodología de la investigación*. Educación McGraw-Hill.
- Stahl, G., Koschmann, T. y Suthers, D. (2006). Aprendizaje colaborativo asistido por computadora: una perspectiva histórica. *Manual de Cambridge de ciencias del aprendizaje*, 2006, 409-426.
- Hinchazón, J. (1988). Carga cognitiva durante la resolución de problemas: efectos en el aprendizaje. *Ciencia cognitiva*, 12(2), 257-285.

- Torres, K., & Arellano, P. (2018, 4 septiembre). *Aplicaciones de programas básicas con android para dispositivos móviles en el mejoramiento del aprendizaje colaborativo, en los alumnos del 5to grado de educación secundaria de la institución educativa emblemática Daniel Alcides Carrión Pasco 2017*.  
<http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/355>
- Valera, P., Vásquez, M., Torres, M., & Lescano, G. (2021, 15 diciembre). *Herramientas digitales para desarrollar las habilidades comunicativas en inglés*.  
<http://repositorio.unat.edu.pe/handle/UNAT/52>
- Vygotsky, L. (1978). *La mente en la sociedad: el desarrollo de procesos psicológicos superiores*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wang, A. y Tahir, R. (2020). El efecto de usar Kahoot! para aprender – Un estudio de literatura. *Computadoras y Educación*, 149, 103818.
- Woolfolk, A. E., Winne, P. H. y Perry, NE (2019). *Psicología Educativa*. Pearson.

## **ANEXOS**

## Anexo 1

### Instrumento de recolección de datos

#### EXAMEN DE CONOCIMIENTO DE COMPUTACION

Apellidos y nombres: \_\_\_\_\_

Grado y Sección: \_\_\_\_\_

**Instrucciones:** Esta prueba consta de 20 preguntas de opción múltiple. Lea atentamente cada pregunta y sus alternativas. Marca con un aspa (X) la alternativa que considere correcta. Las preguntas están enfocadas en evaluar su conocimiento sobre el uso de Kahoot en el aprendizaje colaborativo, considerando las herramientas de interdependencia positiva, interacción promotora, habilidades interpersonales y de trabajo en equipo, y procesamiento grupal. Tome su tiempo para responder cada pregunta y revise sus respuestas antes de entregar la prueba.

1. ¿Qué se entiende por interdependencia positiva en el aprendizaje colaborativo?
  - a) Que el éxito individual depende del éxito del grupo.
  - b) Que los estudiantes compiten entre sí para obtener mejores calificaciones.
  - c) Que cada estudiante trabaja de manera independiente sin interactuar con los demás.
  - d) Que los estudiantes se dividen las tareas y trabajan por separado.
2. ¿Cuál de las siguientes NO es una forma de promover la interdependencia positiva en Kahoot?
  - a) Establecer un objetivo común para el equipo.
  - b) Asignar roles diferentes a cada miembro del equipo.
  - c) Proporcionar recompensas individuales en lugar de grupales.
  - d) Distribuir recursos diferentes a cada equipo.
3. La interacción promotora en el aprendizaje colaborativo se refiere a:
  - a) La competencia entre los miembros del equipo.
  - b) El intercambio de conocimientos y el apoyo mutuo dentro del equipo.
  - c) La división de tareas y responsabilidades sin interacción.
  - d) La resolución de conflictos de manera individual.
4. ¿Cuál de las siguientes NO es una actividad que fomenta la interacción promotora en Kahoot?
  - a) Explicar conceptos a los compañeros de equipo.
  - b) Discutir ideas y perspectivas diferentes.
  - c) Resolver dudas de manera individual sin consultar al equipo.
  - d) Proporcionar retroalimentación constructiva a los compañeros.
5. Las habilidades interpersonales y de trabajo en equipo son esenciales para:
  - a) El éxito académico y profesional en un mundo colaborativo.
  - b) Trabajar de manera individual y autosuficiente.
  - c) Evitar interacciones y conflictos con los demás.
  - d) Ninguna de las anteriores.



6. ¿Cuál de las siguientes NO es una habilidad interpersonal clave en el aprendizaje colaborativo?
  - a) Comunicación efectiva.
  - b) Resolución de conflictos.
  - c) Trabajo individual y autosuficiente.
  - d) Toma de decisiones en equipo.
7. El procesamiento grupal en el aprendizaje colaborativo implica:
  - a) Que cada estudiante evalúa su propio desempeño de manera individual.
  - b) Que el grupo reflexiona sobre su funcionamiento y toma medidas para mejorar.
  - c) Que los estudiantes compiten entre sí para obtener mejores calificaciones.
  - d) Que los miembros del equipo no interactúan y trabajan de manera independiente.
8. ¿Cuál de las siguientes NO es una actividad de procesamiento grupal?
  - a) Analizar las fortalezas y áreas de mejora del equipo.
  - b) Identificar estrategias efectivas de trabajo en equipo.
  - c) Resolver conflictos de manera individual sin consultar al equipo.
  - d) Tomar decisiones sobre qué comportamientos mantener o cambiar.
9. En Kahoot, la interdependencia positiva se puede fomentar a través de:
  - a) Establecer un objetivo común para el equipo, como acumular puntos.
  - b) Permitir que cada estudiante responda las preguntas de manera individual.
  - c) Ofrecer recompensas individuales en lugar de grupales.
  - d) Ninguna de las anteriores.
10. ¿Cuál de las siguientes NO es una forma de promover la interacción promotora en Kahoot?
  - a) Asignar roles específicos dentro de los equipos.
  - b) Permitir que los estudiantes respondan individualmente sin discutir con el equipo.
  - c) Hacer preguntas de seguimiento y brindar andamiaje durante el juego.
  - d) Fomentar la discusión y el intercambio de ideas antes de responder.
11. Las habilidades interpersonales y de trabajo en equipo se desarrollan en Kahoot a través de:
  - a) La discusión y toma de decisiones dentro de los equipos.
  - b) El trabajo individual sin interacción con los demás.
  - c) La competencia entre los miembros del equipo.
  - d) Ninguna de las anteriores.
12. ¿Cuál de las siguientes NO es una actividad de procesamiento grupal después de jugar Kahoot?
  - a) Analizar el desempeño del equipo y identificar fortalezas y áreas de mejora.
  - b) Compartir estrategias efectivas de trabajo en equipo.
  - c) Realizar una evaluación individual sin discutir con el equipo.
  - d) Tomar decisiones sobre qué comportamientos mantener o cambiar en el equipo.
13. La interdependencia positiva en Kahoot se puede promover a través de:
  - a) La interdependencia de recompensas, donde el equipo recibe una recompensa por su trabajo conjunto.
  - b) Permitir que el estudiante responda de manera individual sin interactuar.

- c) Ofrecer recompensas individuales en lugar de grupales.
  - d) Ninguna de las anteriores.
14. ¿Cuál de las siguientes NO es una forma de fomentar la interacción promotora en Kahoot?
- a) Hacer preguntas de seguimiento y aclarar conceptos confusos durante el juego.
  - b) Permitir que los estudiantes respondan individualmente sin discutir con el equipo.
  - c) Fomentar la discusión y el intercambio de ideas antes de responder.
  - d) Proporcionar pistas adicionales para promover la comprensión.
15. Las habilidades interpersonales y de trabajo en equipo desarrolladas en Kahoot incluyen:
- a) Comunicación efectiva y resolución de conflictos.
  - b) Trabajo individual y autosuficiente.
  - c) Competencia entre los miembros del equipo.
  - d) Ninguna de las anteriores.
16. El procesamiento grupal después de jugar Kahoot puede incluir:
- a) Analizar el desempeño del equipo y tomar decisiones sobre qué comportamientos mantener o cambiar.
  - b) Realizar una evaluación individual sin discutir con el equipo.
  - c) Competir entre los miembros del equipo para obtener mejores calificaciones.
  - d) Ninguna de las anteriores.
17. ¿Cuál de las siguientes NO es una forma de promover la interdependencia positiva en Kahoot?
- a) Establecer un objetivo común para el equipo, como acumular puntos.
  - b) Asignar roles diferentes a cada miembro del equipo.
  - c) Proporcionar recursos diferentes a cada equipo.
  - d) Permitir que cada estudiante responda las preguntas de manera individual.
18. La interacción promotora en Kahoot se puede fomentar a través de:
- a) Permitir que los estudiantes respondan individualmente sin discutir con el equipo.
  - b) Fomentar la discusión y el intercambio de ideas antes de responder.
  - c) Ofrecer recompensas individuales en lugar de grupales.
  - d) Ninguna de las anteriores.
19. ¿Cuál de las siguientes NO es una habilidad interpersonal clave en el aprendizaje colaborativo con Kahoot?
- a) Comunicación efectiva.
  - b) Resolución de conflictos.
  - c) Trabajo individual y autosuficiente.
  - d) Toma de decisiones en equipo.
20. El procesamiento grupal después de jugar Kahoot puede incluir:
- a) Analizar las fortalezas y áreas de mejora del equipo.
  - b) Identificar estrategias efectivas de trabajo en equipo.
  - c) Resolver conflictos de manera individual sin consultar al equipo.
  - d) Ninguna de las anteriores.

## Anexo 2

### MATRIZ DE CONSISTENCIA

#### Uso de la herramienta educativa Kahoot en el proceso de aprendizaje colaborativo en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES		
<p><b>Problema general</b> ¿De qué manera la herramienta educativa Kahoot influye en el aprendizaje colaborativo en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023?</p> <p><b>Problemas específicos</b> a) ¿De qué manera la herramienta educativa Kahoot influye en la interdependencia positiva en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023?</p>	<p><b>Objetivo general</b> Determinar la influencia de la herramienta educativa Kahoot en el aprendizaje colaborativo en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023.</p> <p><b>Objetivos específicos</b> a) Establecer la influencia de la herramienta educativa Kahoot en la interdependencia positiva en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023.</p>	<p><b>Hipótesis general</b> La aplicación de la herramienta educativa Kahoot influye en el aprendizaje colaborativo en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023.</p> <p><b>Hipótesis específicas</b> a) La herramienta educativa Kahoot influye en la interdependencia positiva en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023. b) La herramienta educativa Kahoot influye en la interacción promotora en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada</p>	<b>Variable 1:</b> Plataformas virtuales educativas		
			<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Niveles</b>
			Cuestionarios o Quizzes	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Preguntas de opción múltiple</li> <li>- Verdadero /falso</li> <li>- Respuestas abiertas</li> <li>- Recopilar opiniones y respuestas</li> </ul>	<p>Inicio</p> <p>Proceso</p> <p>Logrado</p>
			Encuestas		
			Juegos de discusión		
			Juegos de aprendizaje		
			<b>Variable 2:</b> Aprendizaje significativo		
			<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Niveles</b>
			Interdependencia positiva	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Preguntas de opción múltiple</li> <li>- Verdadero /falso</li> <li>- Respuestas abiertas</li> </ul>	<p>Inicio</p> <p>Proceso</p> <p>Logrado</p>
			Interacción promotora		
			Habilidades interpersonales y de trabajo en equipo		

<p>b) ¿De qué manera la herramienta educativa Kahoot influye en la interacción promotora en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023?</p> <p>c) ¿De qué manera la herramienta educativa Kahoot influye en las habilidades interpersonales y de trabajo en equipo en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023?</p> <p>d) ¿De qué manera la herramienta educativa Kahoot influye en el procesamiento grupal en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023?</p>	<p>b) Establecer la influencia de la herramienta educativa Kahoot en la interacción promotora en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023.</p> <p>c) Establecer la influencia de la herramienta educativa Kahoot en las habilidades interpersonales y de trabajo en equipo en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023.</p> <p>d) Establecer la influencia de la herramienta educativa Kahoot en el procesamiento grupal en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023.</p>	<p>N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023.</p> <p>c) La herramienta educativa Kahoot influye en las habilidades interpersonales y de trabajo en equipo en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023.</p> <p>d) La herramienta educativa Kahoot influye en el procesamiento grupal en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023.</p>	<p>Procesamiento grupal</p>	<p>Recopilar opiniones y respuestas</p>	
---	--	---	-----------------------------	---	--

### Anexo 3

## Validación de Instrumento



UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRION  
Faculta de Ciencias de la Educación  
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA



### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, GUILHERMO CAMARERA ASUNICANAN, con Documento Nacional de Identidad N° 20813322, de profesión Licenciado en Educación Secundaria, grado académico de Doctor en Ciencias de la Educación, labor que ejerzo actualmente como Docente en la Principal

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Uso de la herramienta educativa Kahoot en el proceso de aprendizaje colaborativo en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023.**

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

*MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado*

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA	BA	A	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems		/			
Amplitud del contenido a evaluar	x				
Congruencia con los indicadores	x				
Coherencia con las dimensiones	x				

#### Apreciación total:

Muy adecuado ( ) Bastante adecuado (x) Adecuado ( ) Poco adecuado ( ) No adecuado ( )

Cerro de Pasco, mayo del 2023

  
DNI 20813322



**CONSTANCIA DE VALIDACIÓN**

Yo, Victor Luis ALBORNOZ DÓVILA, con Documento Nacional de Identidad N° 04213941, de profesión Docente, grado académico de Doctor, labor que ejerzo actualmente como Docente en la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrion

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Uso de la herramienta educativa Kahoot en el proceso de aprendizaje colaborativo en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023.**

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.


MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA	BA	A	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems		X			
Amplitud del contenido a evaluar	X				
Congruencia con los indicadores	X				
Coherencia con las dimensiones	X				

**Apreciación total:**

Muy adecuado ( ) Bastante adecuado (X) Adecuado ( ) Poco adecuado ( ) No adecuado ( )

Cerro de Pasco, mayo del 2023

  
 \_\_\_\_\_  
 Victor Luis ALBORNOZ DÓVILA  
 DNI 04213941



**CONSTANCIA DE VALIDACI3N**

Yo, JOSUE CHACON LEANDRO, con Documento Nacional de Identidad N° 41405402, de profesi3n DOCENTE, grado acad3mico de MAGISTER, labor que ejerzo actualmente como Docente en la UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRI3N

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validaci3n el Instrumento denominado **Uso de la herramienta educativa Kahoot en el proceso de aprendizaje colaborativo en los alumnos del tercer grado de la Instituci3n Educativa Integrada N° 34047 Cesar Vallejo - Yanacancha - 2023.**

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los 3tems, concluyo en las siguientes apreciaciones.


*MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado*

Criterios evaluados	Valoraci3n positiva			Valoraci3n negativa	
	MA	BA	A	PA	NA
Calidad de redacci3n de los 3tems		X			
Amplitud del contenido a evaluar	X				
Congruencia con los indicadores		X			
Coherencia con las dimensiones	X				

**Apreciaci3n total:**

Muy adecuado ( ) Bastante adecuado (X) Adecuado ( ) Poco adecuado ( ) No adecuado ( )

Cerro de Pasco, mayo del 2023

  
 \_\_\_\_\_