



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Facultad de Educación

Escuela Profesional de Educación Primaria

Especialidad: Educación Primaria y Problemas de Aprendizaje

**Uso del Kahoot como herramienta para retroalimentación del
aprendizaje en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la
I.E. “San Marcos Lima School” - Huacho, 2023**

Tesis

Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Nivel Primaria

Especialidad: Educación Primaria y Problemas de Aprendizaje

Autoras

Sandra Lizbeth Costa Palomino

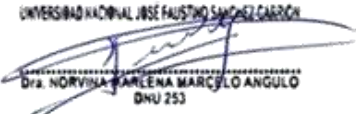
Dayana Maricielo Condor Namuche

Asesora

Dra. Norvina Marlina Marcelo Angulo

Huacho – Perú

2026

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

Dra. NORVINA MARLENA MARCELO ANGULO
DNU 253



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

“Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana”

Facultad de Educación Escuela Profesional de Educación Primaria y Problemas de Aprendizaje

INFORMACION DE METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Sandra Lizbeth Costa Palomino	75117216	25/02/2026
Dayana Maricielo Condor Namuche	77804936	25/02/2026
DATOS DEL ASESOR:		
Nombres y Apellidos	DNI	CÓDIGO ORCID
Dra. Marcelo Angulo Norvina Marlena	15766260	https://orcid.org/0000-0002-9998-8260
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CODIGO ORCID
Mg. Gladys Victoria Arana Rizabal	16010726	https://orcid.org/0000-0002-2854-7978
Dra. Felipa Hinmer Hilem Apolinario Rivera	15688054	https://orcid.org/0000-0003-1250-6220
Dr. Carlos Alberto Gutierrez Bravo	15616035	https://orcid.org/0000-0003-4568-930X

Sandra Lizbeth Costa Palomino-2026-008819 Dayan...

USO DEL KAHOOT COMO HERRAMIENTA PARA RETROALIMENTACIÓN DEL APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIA...

UNIDAD DE INVESTIGACIÓN FE-PREGRADO 2026

UNIDAD DE INVESTIGACIÓN DE LA FE-2026

Facultad de Educación

Detalles del documento

Identificador de la entrega

turnit:13476322522

Fecha de entrega

10 feb 2026, 3:52 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

10 feb 2026, 4:19 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

TESIS_COSTA_PALOMINO_-_UI.pdf

Tamaño del archivo

1.0 MB

65 páginas

14.611 palabras

81.958 caracteres



Página 1 de 72 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega: turnit:13476322522

20% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Exclusiones

- N.º de fuentes excluidas

Fuentes principales:

18% Fuentes de Internet

7% Publicaciones

13% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar coincidencias que permitan distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisar.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y lo revise.

DEDICATORIA

Dedicamos este logro a nuestras familias, quienes con su amor incondicional y apoyo inquebrantable han sido el pilar fundamental en cada etapa de nuestras vidas. A nuestros padres, por inculcarnos el valor del esfuerzo, la perseverancia y la importancia de nunca rendirnos ante los desafíos. A todos aquellos que creyeron en nosotras y nos impulsaron a dar lo mejor de nosotras mismas, les dedicamos con gratitud y cariño este sueño hecho realidad.

AGRADECIMIENTO

Con profundo agradecimiento, queremos expresar nuestra gratitud a todas las personas que contribuyeron a la realización de esta investigación. A nuestro asesor, por su invaluable orientación, paciencia y compromiso, cuya guía fue clave para la culminación de este trabajo. A los profesores y colegas de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión - Huacho, por compartir su conocimiento, sus consejos y sus críticas constructivas, que enriquecieron significativamente este estudio. A nuestras familias, cuyo amor, comprensión y sacrificio nos brindaron la fuerza necesaria para superar cada obstáculo y alcanzar esta meta. Y a cada persona que, de una u otra forma, influyó positivamente en nuestra formación, les extendemos nuestra más sincera gratitud. Este logro no es solo nuestro, sino de todos los que nos acompañaron en este camino.

ÍNDICE

DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
ÍNDICE DE TABLA	ix
ÍNDICE DE FIGURA	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN.....	xiii
CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	14
1.1. Descripción de la realidad problemática	14
1.2. Formulación del problema.....	15
1.2.1. Problema general.....	15
1.2.2. Problemas específicos	15
1.3. Objetivos de la investigación	16
1.3.1. Objetivo general	16
1.3.2. Objetivos específicos.....	16
1.4. Justificación de la investigación.....	16
1.5. Delimitaciones del estudio	17
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	18
2.1. Antecedentes de la investigación.....	18
2.1.1. Antecedentes nacionales	18
2.1.2. Antecedentes locales	22
2.2. Bases teóricas	23
2.2.1. La retroalimentación.....	23
2.2.2. Kahoot! como sistema gamificado.....	31
2.3. Definición de términos básicos	35
2.4. Hipótesis de investigación.....	35
2.4.1. Hipótesis general	35
2.4.2. Hipótesis específicas	35
2.5. Operacionalización de las variables	36
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA.....	38
3.1. Diseño metodológico.....	38
3.2. Población y muestra	38

3.2.1. Población.....	38
3.2.2. Muestra.....	39
3.3. Técnicas de recolección de datos	39
3.4. Técnicas para el procedimiento de la información.....	39
CAPÍTULO IV. RESULTADOS	40
4.1. Análisis de resultados	40
4.2. Contratación de hipótesis.....	46
CAPÍTULO V. DISCUSIÓN	50
5.1. Discusión	50
CAPÍTULO VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	52
6.1. Conclusiones	52
6.2. Recomendaciones	53
CAPÍTULO VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	54
7.1. Fuentes documentales.....	54
ANEXOS	57

ÍNDICE DE TABLA

Tabla 1. El uso de Kahoot como herramienta	40
Tabla 2. Simplicidad.....	41
Tabla 3. Gamificación	42
Tabla 4. La retroalimentación.....	43
Tabla 5. Actividad	44
Tabla 6. Proceso de aprendizaje	45
Tabla 7. Prueba de normalidad de las variables el uso de kahoot como herramienta y la retroalimentación	46
Tabla 8. El uso del Kahoot como herramienta y la retroalimentación del aprendizaje	47
Tabla 9. La simplicidad y la retroalimentación del aprendizaje.....	48
Tabla 10. La gamificación y la retroalimentación del aprendizaje.....	49

ÍNDICE DE FIGURA

Figura 1. Tipos de retroalimentación.....	25
Figura 2. Tomado de Rúbricas de observación de aula para la Evaluación del	27
Figura 3. Captura de pantalla de Kahoot! Creator	32
Figura 4. El uso de Kahoot como herramienta	40
Figura 5. Simplicidad	41
Figura 6. Gamificación	42
Figura 7. La retroalimentación	43
Figura 8. Actividad	44
Figura 9. Proceso de aprendizaje	45

RESUMEN

Esta investigación tiene como **objetivo:** Determinar el uso del Kahoot como herramienta para la retroalimentación del aprendizaje en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E. Privada “San Marcos Lima School” - Huacho, 2023. **Metodología:** El método científico de tipo de investigación utilizado fue clásico, denominado puro o fundamental, el nivel de investigación fue descriptivo - correlacional. **Hipótesis:** El uso del Kahoot como herramienta se relaciona significativamente con la retroalimentación del aprendizaje en estudiantes de la Institución Educativa “San Marcos Lima School” - Huacho, 2023. **Muestra:** Estuvo constituido por 33 alumnos matriculados en el segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “San Marcos Lima School” - Huacho. Los métodos de recolección de información utilizados en la investigación fueron la encuesta y el cuestionario. Las herramientas que se utilizaron fueron el interrogatorio de interrogantes y el separador de puntajes. Por último, con el fin de la estadística se usó el programa estadístico SPSS 25.0 para indagar y se tiene en cuenta el análisis de datos, tablas y figuras en el momento en que se obtuvo una correlación de Spearman que dio como resultado un valor de 0. Con 766, que es el número promedio de personas que mueren en los aviones, se tiene una correlación positiva fuerte, y finalmente se llega a la **conclusión general:** El uso del Kahoot como herramienta se relaciona significativamente con la retroalimentación del aprendizaje en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E. Privada “San Marcos Lima School” - Huacho, 2023.

Palabras clave: La retroalimentación, actividad, proceso de aprendizaje, el uso del kahoot como herramienta de aprendizaje simplicidad, gamificación.

ABSTRACT

This research aims to: Determine the use of Kahoot as a tool for learning feedback in second grade students of the primary level of the Private I.E. "San Marcos Lima School" - Huacho, 2023. Methodology: The scientific method of the type of research used was classic, called pure or fundamental, the level of research was descriptive - correlational. Hypothesis: The use of Kahoot as a tool is significantly related to learning feedback in students of the Educational Institution "San Marcos Lima School" - Huacho, 2023. Sample: It consisted of 33 students enrolled in the second grade of primary education at the Private Educational Institution "San Marcos Lima School - Huacho. The information collection methods used in the research were the survey and the questionnaire. The tools that were used were the question-answering and the score separator. Finally, for the purposes of statistics, the SPSS 25.0 statistical program was used to investigate and the analysis of data, tables and figures were taken into account at the time when a Spearman correlation was obtained that resulted in a value of 0. With 766, which is the average number of people who die in airplanes, there is a strong positive correlation, and finally the general conclusion is reached: The use of Kahoot as a tool is significantly related to learning feedback in second grade students of the primary level of the Private I.E. "San Marcos Lima School" - Huacho, 2023.

Keywords: Feedback, activity, learning process, the use of Kahoot as a learning tool, simplicity, gamification.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación titulado: “Uso del Kahoot como herramienta para la retroalimentación del aprendizaje en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E. Privada “San Marcos Lima School” - Huacho, 2023”. Como afirma el autor, Según Torres (2022) indica que la retroalimentación tiene la capacidad de expresar conceptos, ideas fundadas sobre el procedimiento de estudio, con las ganancias y las pérdidas, los aciertos y las debilidades de los estudiantes. En la práctica docente, diariamente tenemos que relacionarnos con nuestros estudiantes haciendo diversas actividades que tienen el objetivo de desarrollar las habilidades, investigar y generar conocimientos y de esta forma formar individuos capaces de enfrentar diversas situaciones de su existencia. Por otro lado, Según van Kapp et al. (2013) se estima que es el que transforma una cosa o un conjunto de cosas mediante la utilización de componentes propios de los juegos (por ejemplo, puntos, estrellas, dificultades, niveles, etc.) en circunstancias que no se corresponden a uno. De esta manera, dentro del ámbito de la educación, estos son usados con el objetivo de estimular la atención y el comprometerse de los estudiantes con respecto a una determinada cuestión, actividad o proyecto

La estructura del estudio es la siguiente: el primer capítulo considera el planteamiento del problema, describe la realidad problemática y luego formula el problema y sus respectivos objetivos de investigación, teniendo en cuenta la justificación del estudio, los límites del estudio, la viabilidad del estudio y la estrategia metodológica. Variables independientes y dependientes, definición de términos básicos, sistema de hipótesis y operacionalización de variables, el Capítulo Tres contiene el marco metodológico del diseño de la investigación, población y muestra, técnicas de recolección de datos y técnicas de procesamiento de la información, el Capítulo Cuatro contiene los resultados estadísticos del programa estadístico SPSS 25.0 y comparación de sus respectivas hipótesis, el Capítulo Cinco contiene la discusión de los resultados, el Capítulo Seis contiene las conclusiones, recomendaciones y finalmente la bibliografía con sus respectivos apéndices a las referencias.

CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

La puesta en marcha de la modalidad de enseñanza a distancia, a causa de la pandemia de COVID-19, provocó una transformación en los métodos de aprendizaje que tiene como objetivo adecuarse a este nuevo contexto, el cual se nota en la utilización de herramientas digitales. En este contexto, muchos profesores comenzaron a utilizar herramientas tecnológicas que no habían usado en las clases en línea; uno de ellos es utilizar una plataforma que tiene como eje el juego, como es el caso de Kahoot! Sin embargo, debido a la magnitud del cambio en cuestión, uno de los problemas más grandes que se presentaron fue la manera correcta y provechosa de utilizar estas herramientas para apoyar los procedimientos de enseñanza aprendizaje, de ellos, la retroalimentación, y qué efecto tenía en las figuras paternas, acostumbradas a un estilo de educación en el tiempo pre digital.

Ante esta situación, la presente investigación, pretende responder a la siguiente interrogante ¿Qué relación existe entre el uso del Kahoot como herramienta para la retroalimentación del aprendizaje en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E. Privada “San Marcos Lima School” - Huacho, 2023? En este sentido, el propósito general de la presente investigación es determinar si la utilización de Kahoot apoya en la retroalimentación de la formación, si posibilita conseguir la comprensión, la retención y el análisis de los conceptos fundamentales del curso que se imparte en el 2º grado de primaria de una forma más entretenida y utilizando las herramientas actuales.

Por esta manera, esta investigación es valorada como fundamental, debido a que, como se expresó previamente, el utilizar la aplicación Kahoot en las clases remotas de manera súbita provocó una sucesión de dificultades que es necesario pensar en orden de determinar la ventaja de la herramienta con respecto a la educación a distancia. Uno de los aspectos es la correcta Implementación de la misma que tiene el objetivo de perfeccionar los métodos de enseñanza y aprendizaje; entre ellos, se encuentran la crítica y el reforzamiento positivo.

1.2. ¿Formulación del problema

Con lo señalado, podemos afirmar que plataformas gamificadas, como Kahoot, poseen sistemas de retorno, los cuales tienen la capacidad de orientar al alumno acerca de su éxito o fracaso: errores, aciertos y posibles perfeccionamientos. De igual manera estas devoluciones son frecuentes, oportunas, relevantes y precisadas, con el fin de orientar al alumno dentro del sistema gamificado y posibilitarle una mejor comprensión de los requerimientos que se esperan de él; no obstante, este novedoso uso de la gamificación dentro del procedimiento de retroalimentación ha sido analizado, y no se han producido resultados, por el momento. En este sentido, esta investigación parte de la problemática de poder determinar el nivel de éxito de estas experiencias en un contexto y los resultados que se obtiene en cuanto al nivel de conocimientos por parte del estudiantado.

1.2.1. Problema general

La tesis se evidencia con un problema nacional, la circunstancia de pandemia y la utilización de herramientas tecnológicas durante el proceso de enseñanza, empezando por las clases en línea hasta los recursos gamificados, debido a esto, creo que la investigación de las experiencias de enseñanza sobre el uso de esta tecnología durante el proceso de retroalimentación sería de provecho para poder describir prácticas efectivas de forma de evaluar el desempeño de forma permanente a través del empleo de Kahoot.

Se procuró resolver en la presente investigación: ¿Cómo el uso del Kahoot como herramienta se relaciona con la retroalimentación del aprendizaje en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E. Privada “San Marcos Lima School” - Huacho, 2023?

1.2.2. Problemas específicos

1. ¿Cómo la simplicidad se relaciona con la retroalimentación del aprendizaje en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E. Privada “San Marcos Lima School” - Huacho, 2023?
2. ¿Cómo la gamificación se relaciona con la retroalimentación del aprendizaje en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E. Privada “San Marcos Lima School” - Huacho, 2023?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Determinar el uso del Kahoot como herramienta y su relación con la retroalimentación del aprendizaje en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E. Privada “San Marcos Lima School” - Huacho, 2023.

1.3.2. Objetivos específicos

1. Determinar la simplicidad y su relación con la retroalimentación del aprendizaje en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E. Privada “San Marcos Lima School” - Huacho, 2023.
2. Determinar la gamificación y su relación con la retroalimentación del aprendizaje en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E. Privada “San Marcos Lima School” - Huacho, 2023.

1.4. Justificación de la investigación

1.4.1. Justificación teórica:

La presente indagación académica reviste de importancia y relevancia académica, por cuanto el tema del uso de recursos gamificados en el proceso de enseñanza – aprendizaje no ha sido desarrollado ampliamente o sistematizada, sino solo a través de algunos artículos de investigación aislados que ofrecen solo unos caris de la realidad generada por el uso de estas plataformas.

1.4.2. Justificación metodológica:

La investigación en cuestión se basa en una metodología que tiene como eje una cualidad y una descripción, ya que su objetivo es conseguir narrativas y entendimientos colectivos para una mejor comprensión del tema. De igual manera, los informantes de la investigación actual son los 33 estudiantes de primer grado (2°) de una escuela privada de Huacho. También, en calidad de recolección de información se utilizarán las encuestas (a través del instrumento de cuestionario abierto) y las entrevistas (a través del instrumento de guía de la entrevista).

1.4.3. Justificación práctica:

El tópico que se quiere estudiar en la presente investigación tiene importancia significativamente para la educación, en la teoría y en la práctica, ya que al querer llegar

a la conclusión de la misma, se aspira a proporcionar información de interés y organizado acerca de la manera en la que se relaciona el uso del Kahoot como herramienta para la retroalimentación del aprendizaje en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E. Privada “San Marcos Lima School” - Huacho, 2023, y de ese modo los docentes tendrán conocimiento de la repercusión en la adquisición o fijación de conocimientos en los estudiantes y el grado o tipo de mejora que obtienen al emplear dicha plataforma. En este sentido, los resultados de estos estudios aportarán información certera que permita conocer y comprender los beneficios del empleo de dicha plataforma gamificada en el proceso de retroalimentación.

1.5. Delimitaciones del estudio

1.5.1. Delimitación espacial

El lugar para el desarrollo de la investigación se ha elegido a la Institución Educativa Privada “San Marcos Lima School - Huacho, por consiguiente, su ámbito de incidencia y repercusión se circunscribe al ámbito local.

1.5.2. Delimitación temporal

Para esta indagación académica se operó con información que corresponde a los dos primeros bimestres del año escolar 2023.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Antecedentes nacionales

Peña (2020), en su exploración académica denominada: *“El empleo de la computadora como instrumento virtual y el estudio de la robótica en alumnos de la carrera de Mecatrónica de un instituto superior Tecnológico”*, presentada en la Universidad de San Martín de Porres para optar el grado académico de Maestro en Educación con mención en docencia e investigación universitaria, arribó a las siguientes conclusiones: Respecto a la primera hipótesis específica H1: El uso del software Kahoot por parte de los estudiantes de la carrera de administración y tecnología se relaciona significativamente con los conocimientos de administración de empresas. Los resultados muestran que, en este caso, el valor medio de importancia es 0.00, y según la estadística de Spearman, la relación media es 0.730, es decir, existe una correlación positiva promedio. Por lo tanto, concluimos que el uso del software Kahoot está relacionado con los conocimientos de administración de empresas de los estudiantes. Personas que estén estudiando administración y tecnología. Respecto a la segunda hipótesis específica H1: El uso del software Kahoot por parte de los estudiantes de mecatrónica del Instituto de Administración y Tecnología se relaciona significativamente con el conocimiento eléctrico. Si existe relación, su tamaño es de 0.819, indicando que existe una correlación positiva alta. De esta manera se puede determinar que el uso del software Kahoot está relacionado con el conocimiento eléctrico de los estudiantes de mecatrónica. Respecto a la tercera hipótesis específica H1: El uso de Kahoot como software por parte de los estudiantes de mecatrónica del Instituto Tecnológico Administrativo se relaciona significativamente con el conocimiento de informática, encontramos que si existe correlación, debido a que el nivel de importancia es 0.000, y además porque el coeficiente de Spearman es 0.832, el grado de correlación es 0.896, indicando que existe una correlación positiva alta, por lo que podemos concluir que: Kahoot está relacionado con el conocimiento de los sistemas de información en la industria de la construcción.

Ochoa (2019), en su investigación académica rotulada: *“El empleo del Kahoot y su influencia sobre el desarrollo de la habilidad de escritura del idioma inglés en alumnos de pregrado de un primer curso de una universidad privada de Lima”*, sustentada en la Universidad Tecnológica del Perú para optar el grado académico de Maestro en docencia universitaria y gestión educativa, postuló a las siguientes conclusiones: PRIMERA. – El aplicativo para móviles Kahoot apoya en el desarrollo de la capacidad de escritura de la lengua inglesa. De la misma manera que se apoya en los resultados de la examinación escrita que se realiza al terminarse el curso. Donde los alumnos mostraron que obtuvieron buenas consecuencias en términos de sobresalir y conseguir la habilidad de escritura, a causa del constante empleo del aplicativo. Esto sucede a causa de que el kahoot cuenta con una utilización práctica y fácil de instrumento con el fin de solucionar dudas acerca de la escritura. Por otro lado, debido a la documentación de la agenda, se puede observar que la utilización de la herramienta Kahoot durante las clases, incrementa la motivación del estudiante respecto a su conocimiento del idioma inglés por medio de la escritura. SEGUNDA. – El aplicativo para móviles Kahoot tiene un efecto positivo. En la zona se puede observar que el sesenta por ciento de los estudiantes tuvieron una buena posición, mientras que el cuarenta por ciento tuvo una posición inmejorable. Estos resultados son positivos, debido a que la utilización y compra de la sintaxis no es una labor fácil de conseguir. No obstante, Kahoot a causa de su actividad de preguntas y respuestas relaciona a los estudiantes con la interesante actividad de ellos, aumentando la atención de los asistentes debido a la temática del asunto, generando una percepción de asimilación y participación durante las clases en presencia. Esto sucede a causa de que el Kahoot hace de manera simple la utilización correcta del orden y la relación de las palabras del idioma inglés presentes en las clases. TERCERA. – El aplicativo Kahoot tiene un efecto positivo en la potenciación de la macro habilidad de idioma. Se evidencia que luego de utilizar Kahoot durante las clases, el 75% de los alumnos lograron obtener una buena puntuación en el examen, en tanto que el 25% obtuvo una puntuación inferior a la media y el otro 25% no asistió a la clase y no se evaluó. Los alumnos consideraron que el aplicativo Kahoot apoya a desarrollar la capacidad de grammar revisada dentro del aula. En conclusión, infirió que los métodos de gamificación utilizados en el aplicativo Kahoot tienen efectos positivos en la gran habilidad de Gramado.

Pardo (2019), en su investigación académica denominada: *“El uso del kahoot a modo de instrumento didáctico para desarrollar el conocimiento de las unidades sintácticas del idioma inglés en alumnos de la universidades”*, sustentada en la Universidad de San Martín de Porres para optar el grado académico de Maestra en educación con mención en docencia e investigación universitaria, formuló a las siguientes conclusiones: El utilizar Kahoot como instrumento para la enseñanza ayudó significativamente a que los estudiantes del curso de inglés VI (Nivel B2) de la U San Ignacio de Loyola, se familiarizaran con las unidades sintácticas del idioma inglés. También, la media de publicaciones dentro del grupo experimental (17,68) fue mayor que la media del grupo control (14,75). En consecuencia, se cumple la primera hipótesis, y se rechaza la segunda; se afirma que el utilizar la app Kahoot en el transcurso del periodo de estudio tuvo provechos para los alumnos. El uso del Kahoot como instrumento de enseñanza tuvo una gran influencia en el conocimiento de los sintagmas de nombre en idioma inglés para los estudiantes del nivel B2 de la U.S. Además, la media de los últimos en el grupo experimental (4,24) fue significativamente mayor en comparación a la media del grupo control (3,64). En consecuencia, es posible determinar que el grupo experimental tuvo un incremento en la capacidad de sintagmas con nombre femenino en comparación al grupo control. Se cumple el primer hito, y se rechaza el segundo. El uso del Kahoot como instrumento de enseñanza tuvo una gran influencia en la manera en que los estudiantes del segundo grado de la U.S. conocen las palabras con adjetivos en su idioma natural, ya que la media de posts dentro del grupo experimental (4,68) fue mayor que la del grupo control (3,64). En consecuencia, se afirma la primera hipótesis, y se rechaza la segunda hipótesis. El uso del Kahoot como instrumento de enseñanza tuvo una gran influencia en el entendimiento de los sintagmas con preposición del idioma de Inglaterra que tienen los estudiantes del nivel B2 de Estados Unidos. Además, la media de publicaciones en el grupo experimental (4,40) fue mayor que la media del grupo control (3,92). En consecuencia, se afirma la primera hipótesis, y se rechaza la segunda hipótesis. Se cree que la utilización del Kahoot dentro del grupo de pruebas tuvo una influencia significativamente sobre la medición de la capacidad de los sintagmas con preposición. El empleo del Kahoot como instrumento de enseñanza tuvo una gran influencia en el dominio del idioma inglés de los alumnos del nivel B2 de Estados Unidos. Lo que se evidencia en los resultados obtenidos:

la media de la posición postrera en el grupo experimental (4,36) es superior a la del grupo control (3,56). En consecuencia, se cumple la primera hipótesis, y se rechaza la segunda.

Álvarez (2019), en su indagación académica titulada: “*Vínculo entre los sentimientos y el estímulo que tiene el Kahoot para los estudiantes de pregrado de una escuela privada de Lima*”, sustentada en la Pontificia Universidad Católica del Perú para optar el grado académico de magister en integración e innovación educativa de las tecnologías de la información y de la comunicación, propuso a las siguientes conclusiones: Hipótesis 1: Hay una relación positiva entre las intenciones y el estímulo que brindan los estudiantes de primer grado de un colegio privado de la ciudad de Lima con respecto a Kahoot. La primera hipótesis planteada fue correcta en el análisis, porque la posición hacia el uso de Kahoot está relacionada de manera positiva con la posición hacia el estímulo. La correlación del registro en base a la prueba de Coeficiente de Correlación de Pearson evidenció la magnitud $r = .870$. Esto implica que los estudiantes del curso que se utilizó el estudio tienen una conducta positiva hacia el instrumento, esto provoca que tenga un mayor estímulo con respecto a Kahoot. Los estudiantes se apasionan al utilizar el instrumento, les agrada la competencia que genera, se divierten y gozarán en el momento en que lo utilizan dentro de la clase. La totalidad de estos componentes provoca un incremento en su estímulo y muestra una buena disposición con respecto a herramientas lúdicas como Kahoot. Hipótesis 2: Hay una relación positiva entre la conducta hacia los usos de Kahoot y el desempeño educacional de los estudiantes de primer grado de un instituto privado de la ciudad de Lima. La segunda hipótesis insinuarse no se corroboró en el estudio en cuestión, debido a que el parámetro grado de apertura con respecto a utilizar Kahoot no está en relación con el parámetro valor de las pruebas. El puntaje de Pearson fue de $r=0.042$. Esto es probable que se deba a varias razones, como: la dificultad del curso, el tipo de examen, la manera en la que el docente utiliza Kahoot durante las clases, entre otras. Los estudiantes pueden mostrar una predisposición positiva hacia la utilización de Kahoot, no obstante, para la ejecución hay más componentes que es posible que tengan una influencia en la capacidad del alumno.

2.1.2. Antecedentes locales

Laos (2022), en su investigación académica denominada: *“Los medios de comunicación y el conocimiento adquirido en las áreas de la comunicación en los alumnos de la escuela Fray Melchor Aponte, Végueta”*, sustentada en la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión para optar el grado académico de Maestra en docencia superior e investigación universitaria, formuló a las siguientes conclusiones: En primer lugar: De la comparación de la hipótesis general, se evidencia una correlación de $r=0,784$ con una importancia menor a 0,05 la cual rechaza la hipótesis. En consecuencia, probamos que hay correlación positiva entre los productos de audio y el conocimiento adquirido en las áreas de comunicación de los alumnos del colegio Fray Melchor Aponte, Végueta. La correlación indica una magnitud buena en relación con el 78%. Segundo: De la comparación de la hipótesis específica 1, se evidencia una correlación de $r=0,400$ con una importancia menor a 0,05 la cual afirma la hipótesis. En consecuencia, probamos que hay correlación positiva entre el empleo de las presentaciones y el conocimiento adquirido en el ámbito de la comunicación en estudiantes del colegio Fray Melchor Aponte, Végueta. La correlación tiene una magnitud intermedia con el cuarenta por ciento. El tercer punto es la comprobación de la hipótesis específica número dos, se evidencia una correlación de $r=0,610$ con una importancia menor a 0,05 la cual afirma la hipótesis. En consecuencia, probamos que existe correlación positiva entre el desempeño de los alumnos y el empleo de los audios en el ámbito de la comunicación para los alumnos del colegio Fray Melchor Aponte, Végueta. La correlación indica una magnitud buena.

Llacta (2019), en su indagación académica rotulada: *“Herramientas tecnológicas y el aprendizaje que tienen los estudiantes del sexto grado de la carrera de Educación Primaria de la facultad de Educación de la Universidad Faustino 2019”*, sustentada en la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión para optar el grado académico de Maestra en docencia superior e investigación universitaria, postuló a las siguientes conclusiones: PRIMERA: Hay una correlación significantísima entre el empleo de herramientas informáticas y el conocimiento. El parámetro de correlación Rho de Spearman es de 0,824, lo que representa una relación de manera directa alta. En referencia a la utilización de herramientas tecnológicas, se evidenció que el cincuenta por ciento de los

estudiantes considera que la magnitud de utilización de las herramientas por parte del docente es correcta, el veintiséis por ciento considera que es buena y el cincuenta por ciento considera que es regular. En referencia al conocimiento, se identificó que el 46,7 por ciento de los alumnos están dentro de un nivel de conocimiento en proceso, el 30,0 por ciento están dentro de un nivel de inicio y un 23,3 por ciento están dentro de un nivel de conocimiento logrado. SEGUNDA: No hay una correlación significativamente entre el empleo de herramientas informáticas y el conocimiento de conceptos. En referencia al conocimiento conceptual se halló que el setenta por ciento de los alumnos están en un estado en desarrollo, el dieciséis por ciento están en un estado inicial y el treinta por ciento están en un estado de entendimiento conceptual logrado. TERCERA: Hay una correlación importante entre utilizar herramientas tecnológicas y aprender por procedimientos. El parámetro de correlación Rho de Spearman es de 0,771, esto quiere decir que hay una relación de manera directa alta. En cuanto al grado de avance que tienen en el conocimiento de procedimientos se evidenció que el 43,3 por ciento de los estudiantes se encuentran en una etapa en progreso, el 30,0 por ciento se encuentran en una etapa de consecución y un 26,7 por ciento en una etapa de comienzo del conocimiento de procedimientos.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. La retroalimentación

Según el Currículo Nacional (Minedu, 2016), es la acción por la que el docente le da al estudiante información acerca de su desempeño, teniendo en cuenta su grado de éxito actual en relación a los objetivos de estudio, con el fin de que el estudiante pueda contrastar su desempeño con aquello que se aspira a conseguir. En consecuencia, se apoya en normas que ya están fijadas, entendidas y comunicadas al estudiante. De esta forma, el docente valora el avance del alumno sin "ofrecer halagos o críticas sin sentido que no vayan en ayuda de sus esfuerzos o que los puedan desviar de su objetivo principal.

Torres (2022) indica que la retroalimentación tiene la capacidad de expresar conceptos, ideas fundadas sobre el procedimiento de estudio, con las ganancias y las pérdidas, los aciertos y las debilidades de los estudiantes. En la práctica docente, diariamente tenemos que relacionarnos con nuestros estudiantes haciendo diversas actividades que tienen el objetivo de desarrollar las habilidades, investigar y generar

conocimientos y de esta forma formar individuos capaces de enfrentar diversas situaciones de su existencia.

“El sistema fundamental para la verificación de calidad”. En esta línea, el escritor diferencia este método de evaluación de la suma, en la que otorga una función de validación de desempeño en una época específica: la comparación de este método con respecto a una fecha posterior señala una diferencia mayor en la puntuación del desempeño. De esta manera, el escritor reitera la importancia de la retroalimentación para conseguir conocimientos que sean de provecho en situaciones posteriores y tengan la capacidad de aumentar la capacidad del alumno en el tiempo (Stobart, 2010).

Durante esta etapa, uno de los componentes que mayormente se tiene en cuenta es sin duda la crítica. Ella cumple con el interés de conocer la manera en la que evolucionan los estudiantes y la gran cantidad de conocimientos que logran obtener a partir de la utilización de varios métodos y utensilios. Es muchas veces la comprobación únicamente pensada para calcular y medir los conocimientos que fueron aprendidos por los estudiantes con el fin de poder comprobar los avances al terminarse un periodo de estudio.

Por otro lado, dentro del ámbito de la educación a distancia en el Perú, la medición orientadora tiene como objetivo principal el bienestar del alumno y la totalidad de su desarrollo. Esto implica que el docente genera lugares que le posibilitan desarrollar la seguridad del alumno en sí mismo y sus tomas de decisión, aumentando así la autoestima y la percepción que tiene el alumno de sí mismo. En el procedimiento de retroalimentación, es necesario generar lugares en los cuales se note la capacidad, el empeño y los logros, además de los errores o las particularidades negativas de su desempeño.

Además, a partir de la recolección de datos, se aspira que el docente sea capaz de ordenar las necesidades de sus estudiantes, las dificultades que tienen y los logros que han conseguido, con el fin de mejorar su desempeño como docente a una realidad de la educación específica (Minedu, 2016). A través de la retroalimentación, la información obtenida le dará la oportunidad de entender más bien su situación y de tomar mejores acciones de ayuda e intervención.

En consecuencia, se comprende la retroalimentación como una etapa fundamental del proceso de evaluación formativa, el cual hace referencia a comunicar al alumno su grado de habilidad en este momento. En consecuencia, el

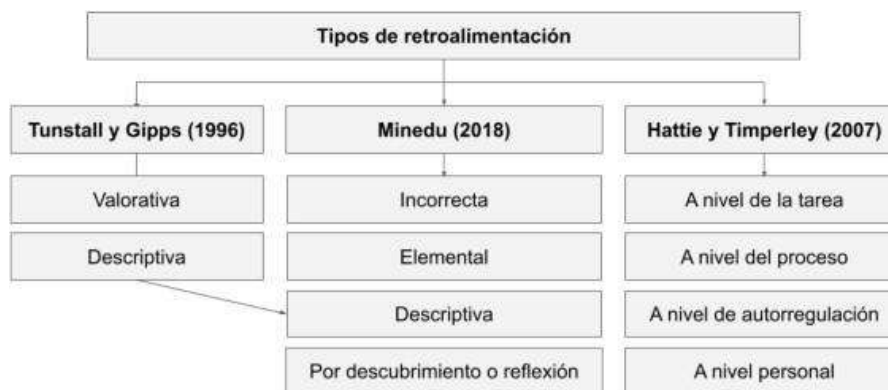
docente debe tomar en consideración los logros de él y estimular la conversación acerca de sus métodos de aprender, incentivando una mayor conciencia de estos, con el fin de que él mismo determine qué es necesario lograr para alcanzar los objetivos de estudio deseados. En esta perspectiva, considera el error como una ocasión para aprender, progresar y conocer mejor uno mismo.

A pesar de ello, la comprobación no finaliza en el momento de ponerle una puntuación al alumno, ya que, al obtener un examen con una calurosa, una raya o un cheque, o con denominaciones que sean sobresaliente, apto o inservible, no estamos haciendo una transmisión precisa de los logros de su formación. En consecuencia, es posible que les tome mucho esfuerzo sobrellevar sus dificultades, impedimentos o equivocaciones.

2.2.1.1. Tipos de retroalimentación

Hay diferentes clases de feedbacks entre los que podemos ver Hattie y Timperley (2007) & Tunstall y Gipps (1996). De la manera y como es visible en la Figura 1, podemos notar, respectivamente, las devoluciones valorativas y las que no son correctas, las elementales, las correctas y las por descubrimiento o análisis.

Figura 1. Tipos de retroalimentación



En primer lugar, Tunstall y Gipps (1996) determinan que existen dos clases de feedback: el valorativo y el descriptivo. De acuerdo a los examinadores, estas se encuentran en una cadena que se extiende a partir de la competencia y evaluación del alumno. En este sentido, este procedimiento transforma la figura, el significado y el objetivo de la misma en función del lugar del espectro en donde se encuentre el retorno que el docente genere. De igual manera, se indica que la retroalimentación por descripción se encuentra más cercanamente asociada a la capacitación docente.

Por un lado, la retroalimentación valorativa ("evaluativo") se comprende como la que utiliza valoraciones de valor para juzgar la capacidad del alumno y es posible que tenga una connotación positiva (recompensa por las victorias, puede implicar una asistencia o aprobación por parte del docente) o negativa (recompensa por las equivocaciones, puede implicar un reconocimiento de error o desaprobación por parte del docente). Este tipo de retroalimentación se concentra en la impresión que el juzgador tiene del empeño que el alumno dedicó. En esta corriente se centra en la persona y no en pruebas que evidencien la consecución de habilidades. En consecuencia, indica una definición de sentimientos.

Por otro lado, la retroalimentación por descripción ("descriptiva") es la que se refiere a las particularidades de la performance del alumno a través de las notas de sus éxitos y mejoras. De esta forma, el docente es capaz de describir la habilidad, y proveer una retroalimentación con una información importante y precisa que genere un cambio en las maneras de aprender. De igual manera, esta puede ser concebida por el evaluador (el alumno es quien recibe la crítica) o bien se puede construir a través de la conversación con el evaluado (el alumno, dirigido por el docente, es crítica de su propia habilidad). De esta manera se evidencia una mayor importancia en lo mental.

En segundo lugar, Minedu (2018) identificó cuatro clases de retroalimentación que es posible que ocurra dentro del aula a través del instrumento de observación de clases para la verificación del desempeño docente: errónea, fundamental, descriptiva y por descubrimiento. Como se puede ver en la

Figura N°2, cada elemento corresponde a una franja de desempeño del profesorado definida en este instrumento de medición: Nivel I (menor), Nivel II, Nivel III y Nivel IV (alto).

Evalúa el progreso de los aprendizajes para retroalimentar a los estudiantes y adecuar su enseñanza.

Acompaña el proceso de aprendizaje de los estudiantes, monitoreando sus avances y dificultades en el logro de los aprendizajes esperados en la sesión y, a partir de esto, les brinda retroalimentación formativa y/o adecúa las actividades de la sesión a las necesidades de aprendizaje identificadas.

Las **acciones** que se consideran en esta rúbrica son dos:

- Monitoreo que realiza el docente del trabajo de los estudiantes y de sus avances durante la sesión.
- Calidad de la retroalimentación que el docente brinda y/o la adaptación de las actividades que realiza en la sesión a partir de las necesidades de aprendizaje identificadas.

Nivel I	Nivel II	Nivel III	Nivel IV
<p>No alcanza las condiciones del nivel II.</p> <p>El docente no monitorea o lo hace muy ocasionalmente (es decir, destina menos del 25 % de la sesión a recoger evidencia de la comprensión y progreso de los estudiantes).</p> <p>Ante las respuestas o productos de los estudiantes, el docente da retroalimentación incorrecta o bien no da retroalimentación de ningún tipo.</p> <p>El docente evade las preguntas o sanciona las que reflejan incompreensión y desaprovecha las respuestas espontáneas como oportunidades para el aprendizaje.</p>	<p>El docente monitorea activamente a los estudiantes, pero solo les brinda retroalimentación elemental.</p> <p>El docente monitorea activamente la comprensión y progreso de los estudiantes, destinando al menos el 25 % de la sesión a recoger evidencia a través de preguntas, diálogos o problemas formulados a toda la clase, o bien recorriendo los grupos y revisando su trabajo o productos.</p> <p>Sin embargo, ante las respuestas o productos de los estudiantes, solo da retroalimentación elemental (indica únicamente si la respuesta es correcta o incorrecta, si la respuesta correcta o señala dónde encontrarla) o bien repite la explicación original sin adaptarla.</p>	<p>El docente monitorea activamente a los estudiantes, y les brinda retroalimentación descriptiva y/o adapta las actividades a las necesidades de aprendizaje identificadas.</p> <p>El docente monitorea activamente la comprensión y progreso de los estudiantes, destinando al menos el 25 % de la sesión a recoger evidencia a través de preguntas, diálogos o problemas formulados a toda la clase, o bien recorriendo los grupos y revisando su trabajo o productos.</p> <p>Ante las respuestas o productos formulados por los estudiantes, al menos en una ocasión, da retroalimentación descriptiva (sugiere en detalle qué hacer para mejorar o especifica lo que falta para el logro) y/o adapta su enseñanza (retorna una noción previa necesaria para la comprensión, intenta otro modo de explicar o ejemplificar el contenido o reduce la dificultad de la tarea para favorecer un avance progresivo).</p>	<p>El docente monitorea activamente a los estudiantes y les brinda retroalimentación por descubrimiento o reflexión.</p> <p>El docente monitorea activamente la comprensión y progreso de los estudiantes, destinando al menos el 25 % de la sesión a recoger evidencia a través de preguntas, diálogos o problemas formulados a toda la clase, o bien recorriendo los grupos y revisando su trabajo o productos.</p> <p>Ante las respuestas o productos formulados por los estudiantes, al menos en una ocasión, da retroalimentación por descubrimiento o reflexión, guiándolos en el análisis para encontrar por ellos mismos una solución o una estrategia para mejorar o bien para que ellos reflexionen sobre su propio razonamiento e identifiquen el origen de sus concepciones o de sus errores.</p>

2. En una sesión de 60 minutos, el docente debe destinar como mínimo 15 minutos al monitoreo de la comprensión y progreso de los estudiantes.

Figura 2. Tomado de Rúbricas de observación de aula para la Evaluación del Desempeño Docente (Minedu, 2018)

De esta manera, es posible admitir que se trata de una clase de retroalimentación no deseado el equivocado. La última se identifican por dar información errónea, a causa de una evidente falta de conocimientos sobre la pedagogía o el castigo (MINEDU, 2018, p. 28); la primera, relacionada a la manera en que el alumno se orienta hacia el fin de su aprendizaje, y la segunda, a la temática o campo que se está enseñando. En este momento, el docente orienta los pasos a seguir en vez de dirigirlos hacia el objetivo que se desea conseguir. En esta dirección, genera la creación de hipótesis erróneas y de conocimientos inexactos.

Por otro lado, se comprende la retroalimentación principal como la que indica si la respuesta o el procedimiento realizado son correctos o incorrectos. En esta última categoría, el docente ofrece la resolución correcta o pregunta al alumno si está seguro o no, sin embargo, no desvela mayores explicaciones de la manera en que se le otorgó esa puntuación. Debido a eso, también se cree que es un parámetro de enseñanza que no es deseable, porque no apoya el desarrollo de conocimientos nuevos, o la manera en que se desempeñó el propio aprendizaje y las estrategias que usó.

La retroalimentación mencionada ofrece a los alumnos componentes de información que son importantes para mejorar su desempeño, describiendo las acciones que ejecutan para conseguir o no los objetivos. Esto quiere decir que, en parencencia a la clasificación de Tunstall & Gipps (1996), esta categoría de retorno

se especializa en realizar descripciones detalladas que posibilitan la identificación de la acción. A lo largo del procedimiento, el alumno aumenta su percepción de los resultados, es capaz de notar hitos y posibilidades de perfeccionamiento, y devela una senda de acción con el fin de conseguir los objetivos deseados.

Finalmente, la retroalimentación por descubrimiento o análisis es la que el docente aconseja al alumno para que el mismo encuentre las equivocaciones que requiere solucionar. En efecto, el docente capitaliza los errores de los alumnos como una ocasión para instruir, ya que, a partir de ellos, genera lugares de análisis y cuestionamiento. Este tipo de retorno le proporciona al examinador y al examinado la ocasión de esclarecer las equivocaciones que impiden el acoplamiento de los objetivos deseados. De igual manera, tienes que intentar estimular el uso de métodos de comprobación para auxiliar una mayor comprensión del error del alumno.

Hattie y Timperley (2007) identifican cuatro clases de retroalimentación relacionada al objeto de la medición. De esta manera, se puede determinar el retorno por tareas, por procesos, por autorregulación y por persona. Todas estas se orientan en torno al análisis de diferentes características de la labor docente o las apreciaciones subjetivas que el profesor tenga del alumno.

2.2.1.2. Características de la retroalimentación efectiva

Piñon (2020) adicionalmente a la clase de características mencionada, exponen un prototipo de alimentación que califican como exitoso. Su objetivo principal es reducir la brecha de capacidades entre el desempeño actual y el desempeño futuro de los estudiantes. En esta visión, se puede definir como tener objetivos específicos que sean fáciles de comprender e implementar para los estudiantes, centrarse en la evaluación, fomentar la autorregulación y presentarse a los estudiantes en el momento adecuado; A esto, Brookhart (2017) añade que para que la retroalimentación sea útil es importante brindar a los estudiantes las herramientas necesarias no solo para gestionar la retroalimentación dada por los docentes, sino también para generar su propia retroalimentación.

Dentro de las principales características se tiene a:

- Centrado en el trabajo: como en todos los comentarios, sus comentarios deben ser sobre el desempeño laboral, su vida personal nunca debe ser parte de sus comentarios.
- Ser directo: si proporciona comentarios sobre un comportamiento incorrecto, no intente amortiguarlo agregando comentarios positivos. Sólo quieres sentirte mejor.
- Sugerencia: Elogie cuando sea debido. Cuando llegue el momento de proporcionar comentarios correctivos, hágalo.
- Inmediato: los comentarios sobre las acciones realizadas hace un mes, una semana o un día no contribuyen en nada a corregir o mejorar el rendimiento actual.

Respecto a las características mencionadas el poder de la retroalimentación puede verse comprometido debido a la dificultad de hacer que los objetivos de la investigación sean específicos y complejos. Esto puede explicarse en gran medida por dos situaciones: los estudiantes no comprenden el propósito del aprendizaje o se desaniman porque piensan que el propósito del aprendizaje es demasiado complejo de lograr. Ante esta situación, el autor recomienda dividir las metas de aprendizaje en metas de complejidad moderada que sean factibles y alcanzables para los estudiantes. Esto ayuda a crear situaciones que representan dificultades pero que se perciben como más alcanzables.

2.2.1.3. Rol del docente en las etapas de la retroalimentación efectiva

De acuerdo con Hattie & Timperley (2007), Profesores y estudiantes desempeñan papeles importantes en el diseño de una retroalimentación eficaz: los primeros son capaces de adoptar posturas diferentes ante este peligro; Sin embargo, no todos son igualmente beneficiosos. En esta línea, los autores exponen

vías óptimas a seguir por estos activistas para iniciar el procedimiento de la retroalimentación circular.

Debido a que el estudio se focalizará únicamente en la manera en que el docente realiza retroalimentaciones y sus sentimientos respecto a él, se profundizará en específico el segundo aspecto: la percepción del docente. A pesar de ello, se estima la importancia del alumno como actor protagonista dentro de la retroalimentación eficaz.

2.2.1.4. Efectos positivos de la retroalimentación efectiva

Torres (2022) indica que proporcionar la retroalimentación adecuada a los estudiantes puede tener un impacto beneficioso en el conocimiento. En esta categoría, además de obtener información importante sobre el grado en que se han alcanzado las habilidades de los estudiantes, se puede mencionar que tienen una mejor comprensión de los objetivos que se deben aprender, el desarrollo de estrategias de autoevaluación factibles, que permitan a los docentes modificar sus métodos de enseñanza para adaptarse a las necesidades de individuos o grupos específicos.

Los primeros, recomiendan que la retroalimentación correcta apoya a que los estudiantes mejoren la comprensión de las metas de estudio. En consecuencia, recurre a un idioma cotidiano y fácil de entender para llegar a comunicar cabalmente lo que se desea de ellos (Brookhart, 2017). En este sentido, es significativo que el docente sea prioritario en enseñar con claridad y de manera eficaz las expectativas, ya que, a partir de ellas, los estudiantes serán capaces de pensar en su grado de consecución de la habilidad.

El segundo paso es que este procedimiento promueve la autoevaluación, ya que apoya en el conocimiento de las reglas de la evaluación. Estas habilidades intrapersonales posibilitan a los alumnos examinar su propio desempeño sin la asistencia de un docente, de modo que los alumnos puedan determinar qué consiguieron y qué precisan conseguir, si es necesario que los alumnos busquen ayuda o si pueden hacer la tarea por sí mismos. (Brookhart, 2008).

En tercer lugar, la retroalimentación eficaz ayuda al profesor a recopilar datos útiles, no sólo para los estudiantes, sino también para él mismo. Esto sucede porque, a partir de la devolución y análisis de las pruebas, se pueden determinar a partir del trabajo docente las necesidades educativas del grupo o individuo al que se enseña: requisitos, dificultades, errores comunes, etc. De esta manera, los profesores pueden cambiar los métodos de enseñanza sobre esta base para adaptarse a las necesidades de la situación.

En efecto, se comprende que la retroalimentación factible tiene un enorme efecto sobre la enseñanza aprendizaje en los colegios. En esta dirección, se resaltan la importancia de hallar las características que conforman esta clase de devoluciones para tomarlas como punto de comparación con el fin de conseguir conocimientos, además de desarrollar la capacidad del estudiante como individuo

autónomo: el estudiante está en capacidad de gobernarse a sí mismo y de juzgar su propio trabajo.

2.2.1.5. Dimensiones de la retroalimentación

González R. (2018)

1. **Actividad:** La noción de retroalimentación o de acciones de retroalimentación puede tener múltiple acepciones, roles, tipos y funciones. A pesar de ello, en términos generales, la retroalimentación se trata de un procedimiento que se produce luego del adiestramiento y tiene como meta entender y explicar la capacidad de los estudiantes. Esta información tiene como propósito el perfeccionar el procedimiento de la educación, a partir de la identificación de semejanzas y distinciones entre el desempeño individual, el grupal y los requerimientos educacionales.
2. **Proceso de aprendizaje:** La comprensión se logra y se incrementa a través del estudio, que es el procedimiento que requiere la atención, el análisis, la experimentación, la instrucción, el razonamiento, la observación y las interacciones con los componentes del ambiente. Este procedimiento puede ser examinado desde diferentes puntos de vista, de modo que existen diversas hipótesis acerca de su creación. Está entre las habilidades psicológicas más valiosas en el ser humano, los animales y las herramientas de tecnología.

El entendimiento que tiene una persona está relacionado con su educado y el avance que ha hecho de sí misma. Tiene que ser dirigido con acierto y es óptimo en el momento en que la persona está alegre. El estudio de la manera en la que aprender es de importancia para las áreas de la educación, la pedagogía, la neurología, la psicología de la educación y la antropología, las cuales colectan las particularidades propias de cada etapa del desarrollo del ser humano.

2.2.2. Kahoot! como sistema gamificado

Kahoot! es referido por Wang y Tahir (2020), Zhang y Yu (2021) como una red social gamificada donde es posible desarrollar y aplicar cuestionarios interactivos de manera gratuita y sencilla. En el ámbito de la educación, con el fin de generar

vivencias de estudio interesantes y entretenidas, se utilizan estos aplicativos. En consecuencia, conforme al Figura N°7, ¡Kahoot! tiene “Kahoot! El sitio web que tiene la sección de Creador”, el espacio de la plataforma donde los profesores crean sus propias dudas y las entregan a los alumnos, pudiendo ser en tiempo real (un cuestionario que se hace en vivo) o como una labor encomendada con un plazo límite (“assignment”). (Kahoot!, s.f.).

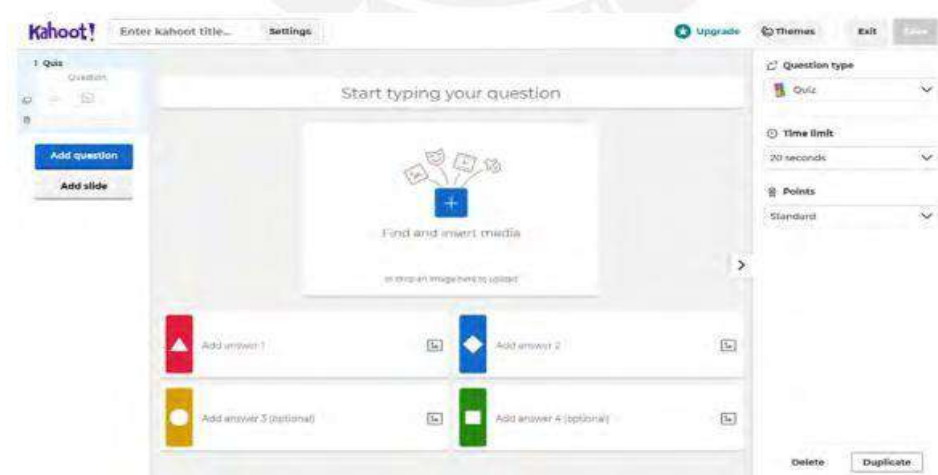


Figura 3. Captura de pantalla de Kahoot! Creador

En esta óptica, esta red se estima como un sistema de juego, esto es mencionado por Kapp et al. (2013) se estima que es el que transforma una cosa o un conjunto de cosas mediante la utilización de componentes propios de los juegos (por ejemplo, puntos, estrellas, dificultades, niveles, etc.) en circunstancias que no se corresponden a uno. De esta manera, dentro del ámbito de la educación, estos son usados con el objetivo de estimular la atención y el comprometerse de los estudiantes con respecto a una determinada cuestión, actividad o proyecto.

En primer lugar, Kapp et al. (2013) aconsejan que un sistema de puntos debe tener objetivos específicos, definidos y mensurables. Estos son de suma importancia para la creación de la estructura, debido a que posibilitan la identificación de la meta y la dirección de la labor de los alumnos. También, los especialistas recomiendan que los objetivos se presenten: como una sucesión de " mini-objetivos" que van aumentando en complejidad en tanto más grande es el progreso del alumno. Asimismo, el Instituto Tecnológico de Massachusetts (ITESM) indica que, a través de ellos, es posible presentar una dificultad o una circunstancia problemática, con el fin de conseguir mayor estímulo. En el caso de Kahoot!, los propósitos de análisis están determinados por el docente.

El segundo paso es la importancia de las reglas que determinan la manera en la que los estudiantes se relacionarán con el sistema de gamificación, no obstante, esto no implica que sea menos independiente. En este sentido, las reglas representan una colección de limitaciones (El Observatorio de Innovación Educativa del ITESM, 2016) con el fin de conseguir la equidad dentro del sistema (Kapp et al., 2013). Estas se identifican por ser "limpias, planas y con mayor frecuencia intuitivas".

2.2.2.1. Historia y evolución de Kahoot:

Herrera (2024) indica que Kahoot fue dado a conocer oficialmente en el 2013, sin embargo, su diseño se encuentra varios años atrás. Los integrantes de la comunidad – Johan Brand, Jamie Brooker y Morten Versvik – pretendían generar una herramienta que incentivara a los alumnos a participar de una forma más activa en el momento del estudio. El concepto de Kahoot era evidente: el aprendizaje no debería ser tedioso, sino que habría que involucrar emoción y diversión, características típicas de los juegos. Este entendimiento condujo a la creación de una plataforma que, desde su salida, creció en tamaño a nivel mundial y fue acogida en diferentes niveles de estudio, desde el nivel fundamental hasta el superior.

Desde que se creó, Kahoot ha venido evolucionando y adaptándose a las peticiones de los usuarios. Al inicio, se trata como una ayuda que posibilita a los docentes generar cuestionarios que los alumnos contestaban en forma de competencia. Con el pasar de los años, Kahoot ha venido evolucionando sus características: se han incorporado métodos de aprendizaje en colaboración, cuestionarios temáticos construidos por el público, y herramientas para estudiar a un ritmo personalizado a través de “Kahoot challenges”.

2.2.2.2. Utilidad del Kahoot:

Enríquez (2022) indica que Kahoot está concebida y pensada con el objetivo de la docencia, sin embargo, están elaborando apps para los familiares y los amigos que nos ocasionen un tiempo muy bueno. El término es "Aprender divirtiéndote", que pasa de una formación formal a una formación en la que el entretenimiento está presente y no sucede nada.

2.2.2.3. Ventajas de Kahoot:

Herrera (2024) indica que las ventajas de utilizar el Kahoot son las siguientes:

- *Aprendizaje Activo y Participación:* Los estudiantes no se conforman únicamente a oír pasivamente; con Kahoot se incentiva la participación activa, haciendo que todos participaran en la clase.
- *Realimentación en tiempo real:* Los alumnos y los docentes obtienen información inmediata sobre las respuestas a cada cuestionario. Esto facilita la identificación de zonas de crecimiento.
- *Adaptabilidad y Flexibilidad:* Kahoot puede adecuarse a cualquier disciplina y grado de estudio. Los docentes pueden desarrollar sus propios interrogarios o tomar los que están ya disponible en la herramienta.
- *Accesibilidad y Facilidad de Usos:* Una de las grandes características de Kahoot es que es simple de utilizar y no requiere la instalación de un software específico. Con la internet, todo alumno tiene la posibilidad de ingresar a jugar un videojuego a través de un botón o un vínculo.

2.2.2.4. Dimensiones de Kahoot:

Huillca (2021) indica que las dimensiones son las siguientes:

1. **Simplicidad:** Kahoot! es una red de aprendizaje comunitaria y entretenida que ha modificado la manera en la que los profesores y estudiantes piensan acerca de la enseñanza. Su dedicación a la gamificación y la participación activa ha demostrado ser enormemente exitosa dentro del aula, otorgando provechos a los alumnos y profesores. Con su sencillez de uso y acceso, Kahoot! Se ha convertido a lo largo de los años en una ayuda fundamental para el estudio contemporáneo.
2. **Gamificación:** los estudiantes de hoy en día son valorados como nativos de la tecnología, de modo que, el ámbito de los juegos se les da por sentado, próximo y deseable. En el comercio hay varias plataformas que imitan los ambientes con diferentes métodos, los cuales pueden ayudarnos a poner en práctica esas técnicas, una de ellas es Kahoot, que se diferencia por ser gratuita y muy simple de

utilizar, no sólo para los estudiantes sino también para los profesores.

2.3. Definición de términos básicos

Aprendizaje: El análisis es la acción por la que se transforma y se logra conocimiento, habilidad y comportamiento.

Entornos virtuales de aprendizaje: Es una zona de conocimiento alojada en la web, un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan las discusiones entre profesores y, a través de ella, los estudiantes pueden realizar labor docente como: leer, hacer ejercicios, hacer preguntas al docente, trabajar en conjunto... todo ello con escaso o nulas interacciones entre el profesor y el alumno.

Gamificación: Es un método de aprendizaje que traslada conductas lúdicas a la profesión educativa para conseguir mejores resultados: ayuda a adquirir conocimientos, perfeccionar habilidades o premiar determinadas conductas.

Kahoot: Es una asistencia muy provechosa para los profesores y los estudiantes, ya que les proporciona la posibilidad de repasar los conceptos de una manera lúdica, pareciera como si fuera un juego. Las más frecuentes son interrogantes parecidos a los exámenes de superación, a pesar de que además existe un ámbito para el debate y la conversación.

Recursos didácticos interactivos: El sistema de enseñanza incorpora métodos de enseñanza innovadores y actualmente se utilizan dispositivos móviles para complementar el plan de estudios.

TIC: Se entiende la tecnología de la información y la comunicación, a los instrumentos de tecnología, como los celulares, las tablets y las videocámaras, que son utilizados para generar nuevas maneras de comunicarse a través de los medios-techados y comunicacionales, con el fin de facilitar la transmisión, acceso y tratamiento de la información.

2.4. Hipótesis de investigación

2.4.1. Hipótesis general

El uso del Kahoot como herramienta se relaciona significativamente con la retroalimentación del aprendizaje en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E. Privada “San Marcos Lima School” - Huacho, 2023.

2.4.2. Hipótesis específicas

1. La simplicidad se relaciona significativamente con la retroalimentación del aprendizaje en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E. Privada “San Marcos Lima School” - Huacho, 2023.
2. La gamificación se relaciona significativamente con la retroalimentación del aprendizaje en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E. Privada “San Marcos Lima School” - Huacho, 2023.

2.5. Operacionalización de las variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIO NES	INDICADORES
LA RETROALIMENTACIÓN	Se comprende la retroalimentación o realimentación (a veces llamada feedback, de origen inglés) como un método por el cual un procedimiento de salida de un sistema se dirige de nuevo hacia su procedimiento de entrada, continuando así la función o creación de un lazo	Se puede mencionar la retroalimentación en varios ambientes y con respecto a diversos enfoques sistémicos, sea en el ámbito de la arquitectura, la economía, la biología, la administración y las áreas de comunicación, entre otras. Puede ser posible que ocurra como una cosa deseada o no deseada, con consecuencias beneficiosas o dañinas, en función de la circunstancia.	Actividad	Entusiasmo
			Proceso de aprendizaje	Aplicación
				Formación interactiva

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIO NES	INDICADORES
EL USO DEL KAHOOT COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE	Debido a su naturaleza interactiva, Kahoot fomenta el aprendizaje social y la curiosidad intelectual, lo que lo	Es una ayuda muy provechosa para los Profesores y los estudiantes, ya que les permite repasar los conceptos de forma lúdica,	Simplicidad	Simple de usar Fácil e acceder
			Gamificación	Demostrar interés

	convierte en una herramienta de evaluación divertida (Alba, 2015).	pareciéndose a un juego. La más habitual es a través de interrogantes tipo examen, aunque igualmente hay lugar para el debate y la discusión.	Actividades motivadoras

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

3.1. Diseño metodológico

El estudio se hizo con un punto de vista cuantitativo, utilizando un diseño experimental de tipo descriptivo que tiene como correlación la utilización de una herramienta virtual en Kahoot con la percepción que tienen los papás dentro de una escuela privada del municipio de Hualmay, la escuela privada “San Marcos – Huacho”. De acuerdo con Hernández (2003), el estudio de tipo correlacional tiene como propósito determinar el vínculo entre dos o más términos, cifras, categorías. Permitir estudiar la magnitud de la relación entre las variables en cuestión. (p.54)

3.1.1. Tipo

El estudio se encuentra en etapa de exploración, análisis, correlación, y es que se dará cuenta de las características y sus categorías.

3.1.2. Enfoque

Este estudio tiene un enfoque mezclado, cualitativo y cuantitativo, ya que una parte se estudió la realidad, las normas positivas, los precedentes y, además, se utilizará la recolección y análisis de información para poder comprobar la hipótesis.

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

De acuerdo con Vara (2015), para llevar a cabo un estudio es necesario imprescindible poseer una fuente de información sobre la cual se puede analizar el tópico de estudio en el conjunto de informantes que tienen la población, y que se define como la suma de todos los integrantes que se quieran investigar. La comunidad está compuesta por una agrupación de objetos, objetos o individuos que tienen las mismas propiedades. (p.261).

Para el desarrollo de esta tesis, la población estuvo constituido por los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E. Privada “San Marcos Lima School” - Huacho, que suman 33.

3.2.2. Muestra

La muestra estuvo compuesta por 33 alumnos, constituyendo el porcentaje estadístico necesario para determinar la visión del problema planteado. Por lo tanto, se considerará la siguiente fórmula estadística:

$$n = \frac{p \times q \times Z^2 \times N}{Z^2 \times p \times q + e^2 (N-1)}$$

LEYENDA:

n= Tamaño de la muestra.

N = Tamaño de la población.

p y q = Desviación estándar de la población, suele utilizarse un valor constante de 0,5.

Z = Valor obtenido mediante niveles de confianza., se lo toma en relación al 95% de confianza equivale a 1,96 (como más usual).

e = Límite aceptable de error muestral que, generalmente cuando no se tiene su valor, suele utilizarse un valor que varía entre el 1% (0,01).

3.3. Técnicas de recolección de datos

En esta investigación académica las técnicas e instrumentos a emplear son las siguientes:

3.4.1. Técnicas a emplear

3.4.2. Descripción de la Instrumentos:

Encuesta: se comprende como un método que requiere de la utilización de cuestionarios, los cuales son ejecutados de manera anónima. En el presente estudio se utiliza un cuestionario de diez preguntas obtenidas de las partes integrantes de la operacionalización de las variables.

3.4. Técnicas para el procedimiento de la información

El procedimiento que se ejecutará será la Estadística descriptiva, ya que los datos recolectados a través de los cuestionarios aplicadas a los individuos serán organizados a través del programa Excel

CAPÍTULO IV. RESULTADOS

4.1. Análisis de resultados

Tabla 1

El uso de Kahoot como herramienta

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	19	57,6	57,6	57,6
	A veces	7	21,2	21,2	78,8
	Siempre	7	21,2	21,2	100,0
	Total	33	100,0	100,0	

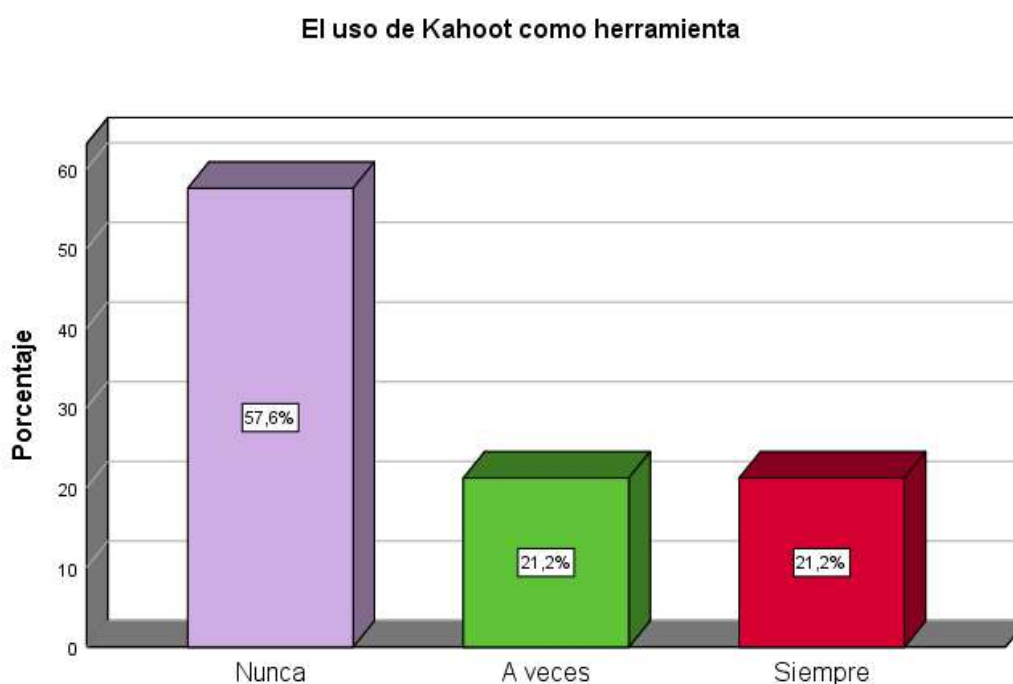


Figura 4. El uso de Kahoot como herramienta

De la figura 4, un 57,6% (19) de los alumnos matriculados en el segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “San Marcos Lima School – Huacho, afirmó que nunca utiliza Kahoot como herramienta, siendo esta la categoría más frecuente. Le sigue un 21,2% (7) que indicó que a veces lo usa. Finalmente, un 21,2% (7) señaló que siempre emplea Kahoot en su aprendizaje.

Tabla 2
Simplicidad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	16	48,5	48,5	48,5
	A veces	12	36,4	36,4	84,8
	Siempre	5	15,2	15,2	100,0
	Total	33	100,0	100,0	

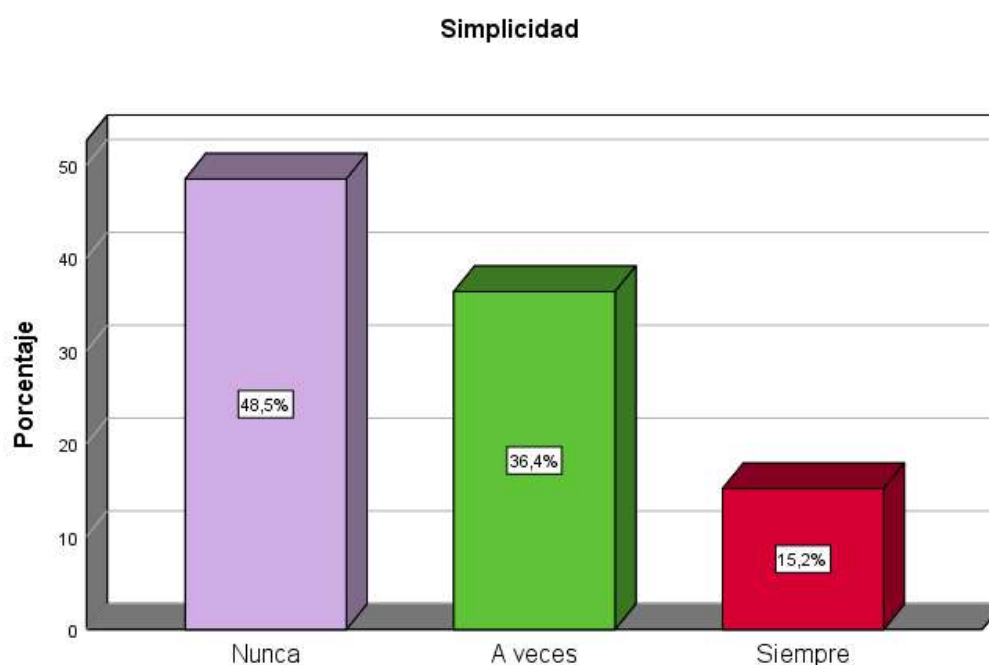


Figura 5. Simplicidad

De la figura 5, un 48,5% (16) de los alumnos matriculados en el segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “San Marcos Lima School – Huacho, afirmó que nunca percibe simplicidad, siendo esta la categoría más frecuente. Le sigue un 36,4% (12) que indicó que a veces la percibe. Finalmente, un 15,2% (5) señaló que siempre encuentra simplicidad.

Tabla 3
Gamificación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	18	54,5	54,5	54,5
	A veces	8	24,2	24,2	78,8
	Siempre	7	21,2	21,2	100,0
	Total	33	100,0	100,0	

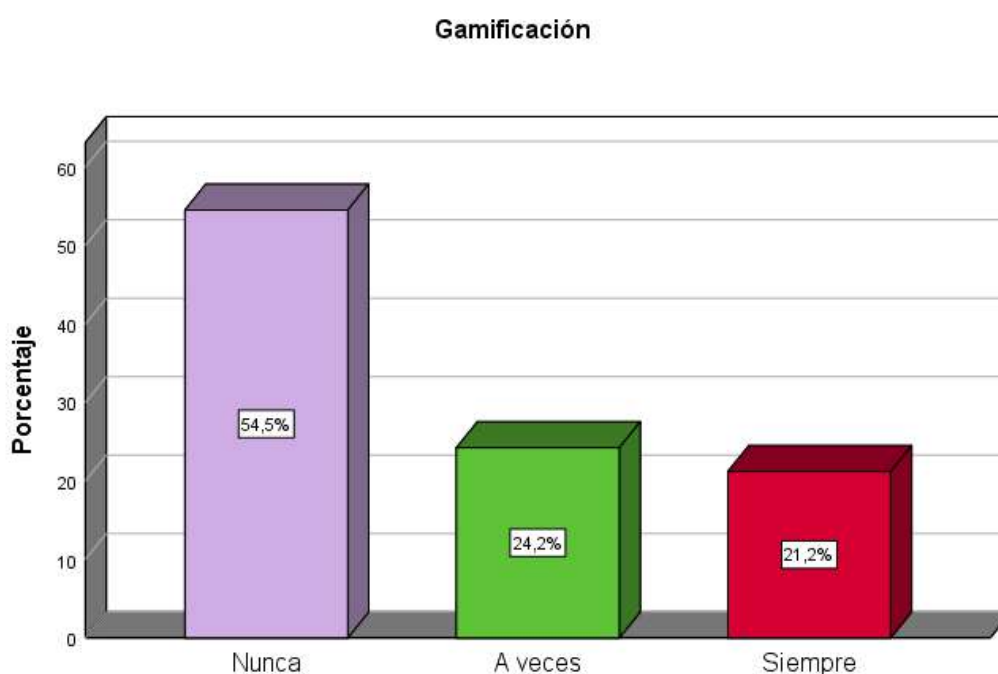


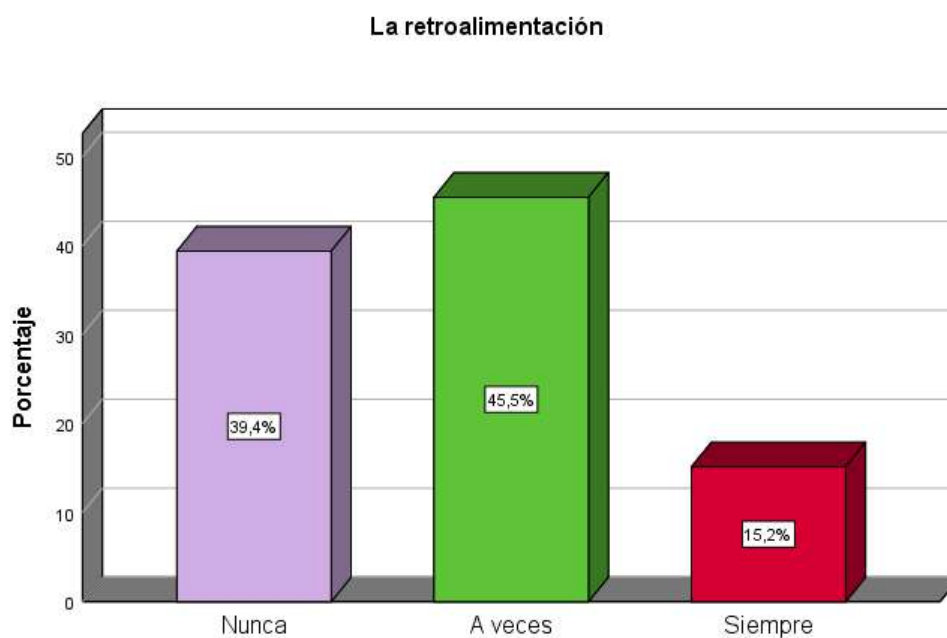
Figura 6. Gamificación

De la figura 6, un 54,5% (18) de los alumnos matriculados en el segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “San Marcos Lima School – Huacho, afirmó que nunca experimenta gamificación, siendo esta la categoría más frecuente. Le sigue un 24,2% (8) que indicó que a veces la percibe. Finalmente, un 21,2% (7) señaló que siempre experimenta gamificación en su aprendizaje.

Tabla 4

La retroalimentación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	13	39,4	39,4	39,4
	A veces	15	45,5	45,5	84,8
	Siempre	5	15,2	15,2	100,0
	Total	33	100,0	100,0	

*Figura 7. La retroalimentación*

De la figura 7, un 45,5% (15) de los alumnos matriculados en el segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “San Marcos Lima School – Huacho, afirmó que a veces recibe retroalimentación, siendo esta la categoría más frecuente. Le sigue un 39,4% (13) que indicó que nunca recibe retroalimentación. Finalmente, un 15,2% (5) señaló que siempre obtiene retroalimentación en su proceso de aprendizaje.

Tabla 5
Actividad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	14	42,4	42,4	42,4
	A veces	15	45,5	45,5	87,9
	Siempre	4	12,1	12,1	100,0
	Total	33	100,0	100,0	

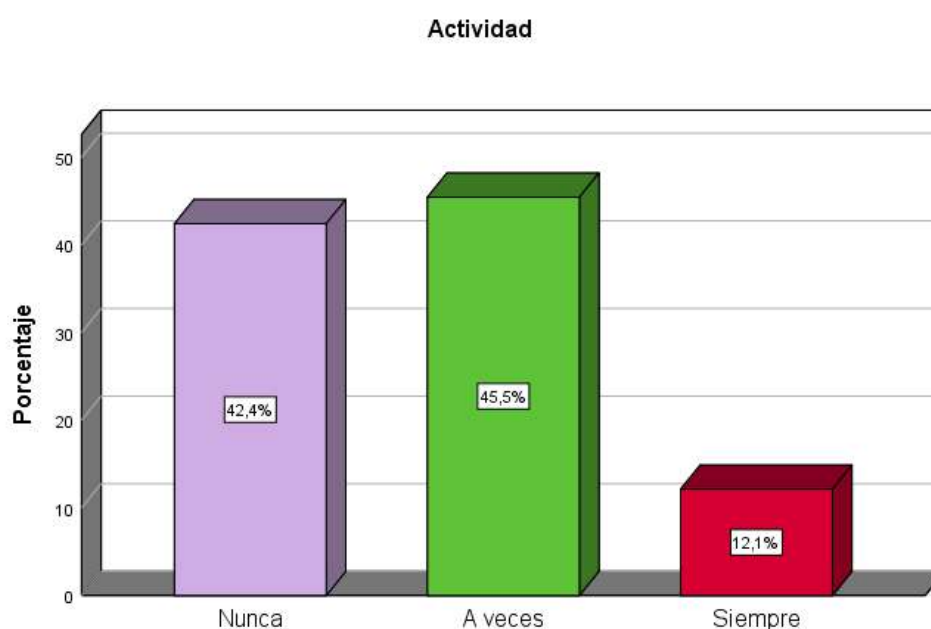


Figura 8. Actividad

De la figura 8, un 45,5% (15) de los alumnos matriculados en el segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “San Marcos Lima School – Huacho, afirmó que a veces realiza la actividad, siendo esta la categoría más frecuente. Le sigue un 42,4% (14) que indicó que nunca la realiza. Finalmente, un 12,1% (4) señaló que siempre lleva a cabo la actividad.

Tabla 6
Proceso de aprendizaje

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	17	51,5	51,5	51,5
	A veces	11	33,3	33,3	84,8
	Siempre	5	15,2	15,2	100,0
	Total	33	100,0	100,0	

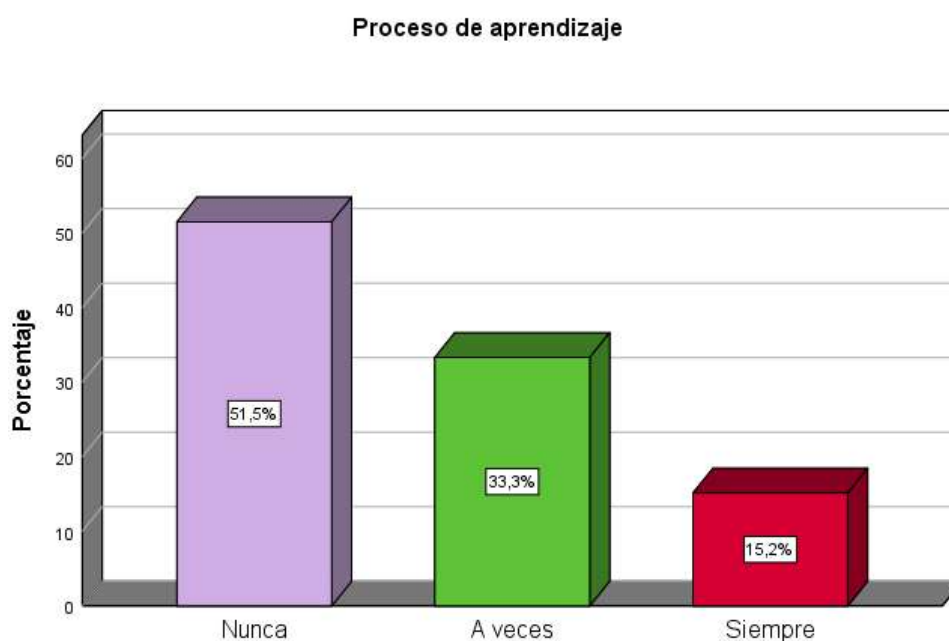


Figura 9. Proceso de aprendizaje

De la figura 9, un 51,5% (17) de los alumnos matriculados en el segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada “San Marcos Lima School – Huacho, afirmó que nunca aplica el proceso de aprendizaje, siendo esta la categoría más frecuente. Le sigue un 33,3% (11) que indicó que a veces lo aplica. Finalmente, un 15,2% (5) señaló que siempre emplea el proceso de aprendizaje.

4.2. Contrastación de hipótesis

Prueba de normalidad

Se realizó la prueba de normalidad utilizando el test de Kolmogórov-Smirnov “como paso previo a la elección del estadístico para contrastar la hipótesis de estudio. Esta prueba se seleccionó en función del tamaño de la muestra de estudio, donde para un tamaño de muestra mayor a 50 se emplea el test de Kolmogórov-Smirnov. Además, se estableció un nivel de significancia del 5%, equivalente a 0,05.

Tabla 7

Prueba de normalidad de las variables el uso de kahoot como herramienta y la retroalimentación

	Kolmogórov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
El uso de Kahoot como herramienta	,828	33	,000
La retroalimentación	,855	33	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

a) Regla de decisión:

- Si: $P_{\text{valor}}(\text{sig.}) \leq 0,05$ se rechaza la hipótesis nula
- Si: $P_{\text{valor}}(\text{sig.}) > 0,05$ no se rechaza la hipótesis nula

Sobre las variables el uso de kahoot como herramienta y la retroalimentación, el $p_{\text{valor}} = \text{Sig.}$ es igual 0,000 como este valor es menor a 0,05 se infiere que hay suficiente evidencia estadística para rechazar la hipótesis nula.

Dado que se determinó de manera adecuada que los datos no se distribuyen normalmente, resultó apropiado emplear la correlación de Spearman. Esta medida de correlación no paramétrica prescinde de la suposición de normalidad en los datos.

Hipótesis General

Hipótesis Alternativa: El uso del Kahoot como herramienta se relaciona significativamente con la retroalimentación del aprendizaje en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E. Privada “San Marcos Lima School” - Huacho, 2023.

Hipótesis nula: El uso del Kahoot como herramienta no se relaciona significativamente con la retroalimentación del aprendizaje en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E. Privada “San Marcos Lima School” - Huacho, 2023.

Tabla 8

El uso del Kahoot como herramienta y la retroalimentación del aprendizaje

			El uso de Kahoot como herramienta	La retroalimentación del aprendizaje
Rho de Spearman	El uso de Kahoot como herramienta	Coefficiente de correlación	1,000	,767**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	33	33
	La retroalimentación	Coefficiente de correlación	,767**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	33	33

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Como se muestra en la tabla 8 se obtuvo un coeficiente de correlación de $r = 0.767$, con una $p = 0.000$ ($p < 0.05$). Por lo tanto, se puede evidenciar estadísticamente que el uso del Kahoot como herramienta se relaciona significativamente con la retroalimentación del aprendizaje en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E. Privada “San Marcos Lima School” - Huacho, 2023.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud de correlación positiva alta.

Hipótesis Especifica 1

Hipótesis Alternativa: La simplicidad se relaciona significativamente con la retroalimentación del aprendizaje en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E. Privada “San Marcos Lima School” - Huacho, 2023.

Hipótesis nula: La simplicidad no se relaciona significativamente con la retroalimentación del aprendizaje en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E. Privada “San Marcos Lima School” - Huacho, 2023.

Tabla 9

La simplicidad y la retroalimentación del aprendizaje

			Simplicidad	La retroalimentación del aprendizaje
Rho de Spearman	Simplicidad	Coeficiente de correlación	1,000	,672**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	33	33
	La retroalimentación	Coeficiente de correlación	,672**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	33	33

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Como se muestra en la tabla 9 se obtuvo un coeficiente de correlación de $r = 0.672$, con una $p = 0.000$ ($p < 0.05$). Por lo tanto, se puede evidenciar estadísticamente que la simplicidad se relaciona significativamente con la retroalimentación del aprendizaje en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E. Privada “San Marcos Lima School” - Huacho, 2023.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud de correlación positiva moderada.

Hipótesis Especifica 2

Hipótesis Alternativa: La gamificación se relaciona significativamente con la retroalimentación del aprendizaje en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E. Privada “San Marcos Lima School” - Huacho, 2023.

Hipótesis nula: La gamificación no se relaciona significativamente con la retroalimentación del aprendizaje en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E. Privada “San Marcos Lima School” - Huacho, 2023.

Tabla 10

La gamificación y la retroalimentación del aprendizaje

		La retroalimentación del aprendizaje		
		Gamificación		
Rho de Spearman	Gamificación	Coefficiente de correlación	1,000	,806**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	33	33
	La retroalimentación	Coefficiente de correlación	,806**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	33	33

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Como se muestra en la tabla 10 se obtuvo un coeficiente de correlación de $r= 0.806$, con una $p=0.000(p<0.05)$. Por lo tanto, se puede evidenciar estadísticamente que la gamificación se relaciona significativamente con la retroalimentación del aprendizaje en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E. Privada “San Marcos Lima School” - Huacho, 2023.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud de correlación positivamente alta.

CAPÍTULO V. DISCUSIÓN

5.1. Discusión

Los resultados estadísticos indican que el uso del Kahoot como herramienta se relaciona significativamente con la retroalimentación del aprendizaje en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E. Privada “San Marcos Lima School” - Huacho, 2023, evidenciado por una correlación de Spearman de 0.767, lo cual representa una magnitud de correlación positiva alta. Este hallazgo muestra una discordancia con el estudio de Ochoa (2019), quien, que luego de utilizar Kahoot durante las clases, el 75% de los alumnos lograron obtener una buena puntuación en el examen, en tanto que el 25% obtuvo una puntuación inferior a la media y el otro 25% no asistió a la clase y no se evaluó. Los alumnos consideraron que el aplicativo Kahoot apoya a desarrollar la capacidad de grammar revisada dentro del aula. Finalmente, infirió que los métodos de gamificación utilizados en el aplicativo Kahoot tienen efectos positivos en la gran habilidad de Gramado.

Al analizar las dimensiones específicas de las variables, se observa que la simplicidad se relaciona significativamente con la retroalimentación del aprendizaje en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E. Privada “San Marcos Lima School” - Huacho, 2023. Esto se refleja en una correlación de Spearman de 0.672, lo que indica correlación positiva moderada. Este hallazgo es consistente con el estudio de Álvarez (2019), quien que hay una relación positiva entre las intenciones y el estímulo que brindan los estudiantes de primer grado de un colegio privado de la ciudad de Lima con respecto a Kahoot. La primera hipótesis planteada fue correcta en el análisis, porque la posición hacia el uso de Kahoot está relacionada de manera positiva con la posición hacia el estímulo. La correlación del registro en base a la prueba de Coeficiente de Correlación de Pearson evidenció la magnitud $r = .870$. Esto implica que los estudiantes del curso que se utilizó el estudio tienen una conducta positiva hacia el instrumento, esto provoca que tenga un mayor estímulo con respecto a Kahoot.

Finalmente, a la gamificación se relaciona significativamente con la retroalimentación del aprendizaje en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E. Privada “San Marcos Lima School” - Huacho, 2023, con una correlación de Spearman de 0.806,

representando una correlación positivamente alta. Este resultado coincide con los hallazgos de Llacta (2019), que hay una correlación significativa entre el empleo de herramientas informáticas y el conocimiento. El parámetro de correlación Rho de Spearman es de 0,824, lo que representa una relación de manera directa alta. En referencia a la utilización de herramientas tecnológicas, se evidenció que el cincuenta por ciento de los estudiantes considera que la magnitud de utilización de las herramientas por parte del docente es correcta, el veintiséis por ciento considera que es buena y el cincuenta por ciento considera que es regular. En referencia al conocimiento, se identificó que el 46,7 por ciento de los alumnos están dentro de un nivel de conocimiento en proceso, el 30,0 por ciento están dentro de un nivel de inicio y un 23,3 por ciento están dentro de un nivel de conocimiento logrado.

CAPÍTULO VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

1. Según el objetivo general, esta tesis logró evidenciar que el uso del Kahoot como herramienta se relaciona significativamente con la retroalimentación del aprendizaje en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E. Privada “San Marcos Lima School” - Huacho, 2023, debido a la clasificación de Pearson que devuelve un valor de 0,758, lo que indica una correlación positiva alta. Por qué el uso de Kahoot como herramienta facilita la interacción y el compromiso de los estudiantes, permitiendo una retroalimentación más dinámica y efectiva en el aprendizaje.
2. Según el objetivo específico 1, esta tesis logró evidenciar que la simplicidad se relaciona significativamente con la retroalimentación del aprendizaje en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E. Privada “San Marcos Lima School” - Huacho, 2023, debido a la clasificación de Pearson que devuelve un valor de 0.672, lo que indica una correlación positiva moderada. Porque la simplicidad en Kahoot permite que los estudiantes comprendan y utilicen la herramienta sin dificultad, favoreciendo una retroalimentación clara y accesible.
3. Según el objetivo específico 2, esta tesis logró evidenciar que la gamificación se relaciona significativamente con la retroalimentación del aprendizaje en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E. Privada “San Marcos Lima School” - Huacho, 2023, debido a la clasificación de Pearson que devuelve un valor de 0.806, lo que indica una correlación positivamente alta. Porque la gamificación en Kahoot motiva a los estudiantes a participar activamente, lo que genera una retroalimentación más inmediata y significativa en su proceso de aprendizaje.

6.2. Recomendaciones

1. Se recomienda que los docentes integren Kahoot de manera frecuente en sus clases para fomentar la interacción y el compromiso de los estudiantes, asegurando que las actividades diseñadas permitan una retroalimentación inmediata y efectiva en el aprendizaje.
2. Se recomienda que las preguntas y dinámicas dentro de Kahoot mantengan una estructura sencilla y clara, evitando elementos complejos que puedan dificultar la comprensión, con el fin de optimizar la retroalimentación y mejorar la experiencia de aprendizaje.
3. Se recomienda potenciar los elementos de gamificación en Kahoot, como la competencia amistosa y los incentivos, para mantener la motivación de los estudiantes y lograr una retroalimentación más efectiva que refuerce su aprendizaje.

CAPÍTULO VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

7.1. Fuentes documentales

- Enríquez, J. (2022). *Kahoot, gamificación en el aula*. Obtenido de <https://educrea.cl/kahoot-gamificacion-en-elaula/#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20Kahoot%3F,lo%20m%C3%A1s%20alto%20del%20ranking>.
- Gonzales, R. (2018). *Escala de medición del impacto de la*. Obtenido de <https://www.revistaespacios.com/a18v39n49/a18v39n49p35.pdf>
- Herrera, M. (12 de 10 de 2024). *Kahoot como herramienta para gamificar el aprendizaje*. Obtenido de <https://geekeducativo.com/2024/10/12/kahoot-como-herramienta-para-gamificar-el-aprendizaje/>
- Huillca, J. (2021). *La plataforma Kahoot*. Obtenido de <https://repositorio.unamad.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14070/914/004-1-7-036.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Piñon, E. (23 de 09 de 2020). *La importancia de la retroalimentación en el proceso de aprendizaje*. Obtenido de <https://blog.lirmi.com/la-importancia-de-la-retroalimentacion-en-el-proceso-de-aprendizaje>
- Torres, C. (20 de 10 de 2022). *Retroalimentación en educación: qué es, características y beneficios*. Obtenido de <https://www.umaximo.com/post/retroalimentacion-en-educacion-que-es-caracteristicas-y-beneficios?c=cl>
- Abarca, Y. (2015). El uso de las TIC en la educación universitaria: motivación que incide en su uso y frecuencia. *Revista de Lenguas Modernas*, (22), 335-349. Recuperado de <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rlm/article/view/19692>
- Ackerman, S. y Com, S. (2013). *Metodología de la investigación*. Buenos Aires: Ediciones del Aula Taller.
- Aranda, D. (2015). *Game & Play: diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico*. Barcelona: Editorial UOC.
- Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Universidad Politécnica de Madrid: Gabinete de Tele-educación. Recuperado de http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf
- Cabrera, P., González, Y. y Castillo, C. (2012). *Dispositivos móviles en la educación: percepción de los usuarios sobre los dispositivos móviles como herramienta de*

- aprendizaje. *La Educ@ción: digital magazine*, 147, 1-12. Recuperado de http://educoas.org/portal/la_educacion_digital/147/pdf/EAP_ILCE_EN.pdf
- Cacheiro, M. (2018). *Educación y tecnología: estrategias didácticas para la integración de las TIC*. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED).
- Cruz, F., y Quiñones, A. (2012). Importancia de la evaluación y autoevaluación en el rendimiento académico. *Zona Próxima*, (16), 96-104. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/853/85323935009.pdf>
- González, M. (2016). *Gamificación: hagamos que aprender sea divertido*. (Tesis de Máster). Universidad Pública de Navarra, España). Recuperado de <https://academicae.unavarra.es/handle/2454/21328>
- Hoyo, G. (2017). *Kahoot como herramienta para reconocer progresos en el aprendizaje*. (Tesis de maestría, Universidad de Almería, España). Recuperado de <http://repositorio.ual.es/handle/10835/5865>
- López, P. (2004). Población muestra y muestreo. *Punto Cero*, 09 (08), 69-74. Recuperado de <http://www.scielo.org.bo/pdf/rpc/v09n08/v09n08a12.pdf>
- Martínez, G. (2017). *Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot*. *Opción*, 33 (83), 252-277. Recuperado de <http://www.produccioncientifica.luz.edu.ve/index.php/opcion/article/view/23116>
- Millán, M (2017). *La gamificación en la evaluación continua de los procesos de enseñanzaaprendizaje en la educación superior. Una aportación basada en la evidencia en el ámbito de las Ciencias Sociales*. En Ruiz-Palmero, J., Sánchez -Rodríguez, J. y Sánchez-Rivas, E. (Edit.)
- Muñoz, M. (2016). *Las TIC en educación: kahoot!; como propuesta de gamificación e innovación educativa para Educación Secundaria en Educación Física*. (Trabajo de fin de máster, Universidad Internacional de La Rioja, Facultad de Educación. La Rioja: España). Recuperado de <https://bit.ly/2HoHzQb>
- Pérez, S. (2017). El uso de los dispositivos móviles en clase de Historia: experiencia de uso de Kahoot como herramienta evaluadora. *Revista Didáctica, Innovación y Multimedia*, 14(35), 1-12. Recuperado de <https://www.raco.cat/index.php/DIM/article/viewFile/323342/413954>
- Pintor, P. (2017). Gamificando con Kahoot en evaluación formativa. *Infancia, Educación y Aprendizaje (IEYA)*, 3(2), 112-117. Recuperado de <http://revistas.uv.cl/index.php/IEYA/article/view/709>

Tejedor, F. (2003). Poder explicativo de algunos determinantes del rendimiento en los estudios universitarios. *Revista Española De Pedagogía*, 61 (224), 5-32.
Recuperado de
<http://www.jstor.org.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/stable/23764435>

ANEXOS

Anexo N°1: Matriz de consistencia

Anexo N°2: Instrumento de recolección de datos

Anexo N°3: Confiabilidad de Alfa Cronbach

Anexo N°4: Base de datos

Anexo N°1: Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA					
TÍTULO	PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	VARIABLES E INDICADORES	METODOLOGÍA
	¿Cómo el uso del Kahoot como herramienta se relaciona con la retroalimentación del aprendizaje en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E. Privada “San Marcos Lima School” - Huacho, 2023?	Determinar el uso del Kahoot como herramienta y su relación con la retroalimentación del aprendizaje en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E. Privada “San Marcos Lima School” - Huacho, 2023.	El uso del Kahoot como herramienta se relaciona significativamente con la retroalimentación del aprendizaje en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E. Privada “San Marcos Lima School” - Huacho, 2023.	VARIABLE INDEPENDIENTE EL USO DEL KAHOOT COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE	TIPO DE INVESTIGACION: 3.1. Diseño Metodológico La investigación se realizó con un enfoque cuantitativo con diseño no experimental de tipo descriptivo correlacional, se estableció la correlación entre herramienta virtual Kahoot y

<p style="text-align: center;">USO DEL KAHOOT COMO HERRAMIENTA PARA LA RETROALIMENTACIÓN DEL APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DEL NIVEL PRIMARIA DE LA I.E. PRIVADA “SAN MARCOS LIMA SCHOOL” - HUACHO, 2023</p>	<p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cómo la simplicidad se relaciona con la retroalimentación del aprendizaje en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E. Privada “San Marcos Lima School” - Huacho, 2023? 2. ¿Cómo la gamificación se relaciona con la retroalimentación del aprendizaje en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E. Privada “San Marcos Lima School” - Huacho, 2023? 	<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Determinar la simplicidad y su relación con la retroalimentación del aprendizaje en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E. Privada “San Marcos Lima School” - Huacho, 2023. 2. Determinar la gamificación y su relación con la retroalimentación del aprendizaje en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E. Privada “San Marcos Lima School” - Huacho, 2023. 	<p>HIPOTESIS ESPECÍFICAS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La simplicidad se relaciona significativamente con la retroalimentación del aprendizaje en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E. Privada “San Marcos Lima School” - Huacho, 2023. 2. La gamificación se relaciona significativamente con la retroalimentación del aprendizaje en los estudiantes del segundo grado del nivel primaria de la I.E. Privada “San Marcos Lima School” - Huacho, 2023. 	<p style="text-align: center;">VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p style="text-align: center;">LA RETROALIMENTACIÓN</p>	<p>el aprendizaje en una institución educativa privada del distrito de Hualmay.</p> <p>3.1.1. Tipo:</p> <p>La investigación es aplicada de nivel exploratorio, analítico, correlacional, teniendo en cuenta que se realizará una descripción de las variables y sus dimensiones.</p> <p>3.1.2. Enfoque:</p> <p>La presente investigación presenta un enfoque mixto, cualitativo y cuantitativo, dado que un lado se analizará una realidad, la normativa positiva vigente, la jurisprudencia y al mismo tiempo se usará la recolección y análisis de datos estadísticos para poder demostrar la hipótesis.</p>
--	---	---	---	--	--

Anexo N°2: Instrumento de recolección de datos



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

FACULTAD DE EDUCACIÓN

**FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE RETROALIMENTACIÓN Y USO DEL
KAHOOT**

INSTRUCCIONES

Todas las interrogaciones poseen 3 posibilidades de contestación. Elija la que muestre el mayor grado de claridad de lo que piensa, únicamente una alternativa, Marque la alternativa escogida con un aspa " X"

1= Nunca; 2= A veces; 3= Siempre

RETROALIMENTACIÓN				
I. Actividad		Calificación		
		1	2	3
1.	¿El alumno realiza correctamente las actividades que se le indica en la clase aplicando el Kahoot?			
2.	¿El alumno pregunta sus dudas que tiene en la clase aplicando el Kahoot?			
3.	¿El alumno propone realizar actividades en la clase aplicando el Kahoot?			
II. Proceso de aprendizaje		Calificación		
		1	2	3
4.	¿El alumno aprende significativamente en la clase aplicando el Kahoot?			
5.	¿El alumno enseña a sus compañeros en la clase aplicando el Kahoot?			
6.	¿El alumno propone metodologías de aprendizaje en la clase aplicando el Kahoot?			
KAHOOT				
III. Simplicidad		Calificación		
		1	2	3
7.	¿El alumno ve simple aplicar Kahoot en clase?			

8.	¿El alumno aplica Kahoot en clase con entusiasmo?			
9.	¿El alumno aplica Kahoot en clase con motivación?			
IV. Gamificación		Calificación		
		1	2	3
10.	¿El alumno responde asertivamente las preguntas Kahoot en clase?			
11.	¿El alumno añade imágenes en Kahoot para hacer la clase más divertida?			
12.	¿El alumno personaliza su Kahoot en clase para hacerlo más interesante?			

Anexo N°3: Confiabilidad de Alfa Cronbach

La confiabilidad de los instrumentos se evaluó mediante el coeficiente alfa de Cronbach, que es una medida comúnmente utilizada para determinar la consistencia interna de los ítems de un instrumento.

Midiendo los ítems de los cuestionarios

Estadísticos de fiabilidad del uso del Kahoot como herramienta

Alfa de Cronbach	N de elementos
,887	6

Estadísticos de fiabilidad de la retroalimentación del aprendizaje

Alfa de Cronbach	N de elementos
,747	6

Para ambas variables, según el coeficiente alfa de Cronbach indica una excelente consistencia interna entre los ítems del cuestionario. Este resultado indica que el instrumento de medición fue confiable para evaluar ambas variables con respecto a los datos en la muestra de estudio.

Anexo N°4: Base de datos

N	Retroalimentación												ST1	X
	Actividad					Proceso de aprendizaje								
	1	2	3	S1	D1	4	5	6	S2	D2				
1	1	5	4	10	A veces	1	2	3	6	Nunca	16	A veces		
2	2	3	2	7	A veces	2	2	2	6	Nunca	13	Nunca		
3	5	5	1	11	Siempre	5	3	1	9	A veces	20	A veces		
4	5	2	5	12	Siempre	5	5	5	15	Siempre	27	Siempre		
5	2	4	3	9	A veces	2	2	3	7	A veces	16	A veces		
6	3	2	5	10	A veces	3	1	5	9	A veces	19	A veces		
7	1	3	2	6	Nunca	1	3	2	6	Nunca	12	Nunca		
8	3	1	4	8	A veces	3	4	4	11	Siempre	19	A veces		
9	2	2	2	6	Nunca	2	3	2	7	A veces	13	Nunca		
10	5	2	3	10	A veces	5	5	3	13	Siempre	23	Siempre		
11	3	2	1	6	Nunca	3	2	1	6	Nunca	12	Nunca		
12	1	3	2	6	Nunca	1	3	2	6	Nunca	12	Nunca		
13	2	2	2	6	Nunca	2	3	2	7	A veces	13	Nunca		
14	3	3	2	8	A veces	3	4	2	9	A veces	17	A veces		
15	4	4	3	11	Siempre	4	2	3	9	A veces	20	A veces		
16	5	5	5	15	Siempre	5	5	5	15	Siempre	30	Siempre		
17	3	3	2	8	A veces	3	3	2	8	A veces	16	A veces		
18	2	2	3	7	A veces	2	4	3	9	A veces	16	A veces		
19	1	1	4	6	Nunca	1	2	3	6	Nunca	12	Nunca		
20	2	2	2	6	Nunca	2	3	2	7	A veces	13	Nunca		
21	3	3	2	8	A veces	3	2	3	8	A veces	16	A veces		
22	5	5	5	15	Siempre	5	5	5	15	Siempre	30	Siempre		
23	1	1	3	5	Nunca	1	2	3	6	Nunca	11	Nunca		
24	1	1	4	6	Nunca	1	2	4	7	A veces	13	Nunca		
25	1	5	4	10	A veces	1	2	3	6	Nunca	16	A veces		
26	2	3	2	7	A veces	2	2	2	6	Nunca	13	Nunca		
27	5	5	1	11	Siempre	5	3	1	9	A veces	20	A veces		
28	5	2	5	12	Siempre	5	5	5	15	Siempre	27	Siempre		
29	2	4	3	9	A veces	2	2	3	7	A veces	16	A veces		
30	3	2	5	10	A veces	3	1	5	9	A veces	19	A veces		
31	1	3	2	6	Nunca	1	3	2	6	Nunca	12	Nunca		
32	3	1	4	8	A veces	3	4	4	11	Siempre	19	A veces		
33	2	2	2	6	Nunca	2	3	2	7	A veces	13	Nunca		

N	Kahoot										ST2	Y
	Simplicidad					Gamificación						
	7	8	9	S1	D1	10	11	12	S2	D2		
1	1	5	2	8	A veces	1	2	1	4	Nunca	12	Nunca
2	2	2	2	6	Nunca	2	2	2	6	Nunca	12	Nunca
3	5	3	3	11	Siempre	5	3	5	13	Siempre	24	Siempre

4	5	4	5	14	Siempre	5	5	5	15	Siempre	29	Siempre
5	2	2	2	6	Nunca	2	2	2	6	Nunca	12	Nunca
6	3	2	1	6	Nunca	3	1	3	7	A veces	13	Nunca
7	1	5	3	9	A veces	1	3	1	5	Nunca	14	A veces
8	3	4	4	11	Siempre	3	4	3	10	A veces	21	A veces
9	2	2	3	7	A veces	2	3	2	7	A veces	14	A veces
10	5	3	5	13	Siempre	5	5	5	15	Siempre	28	Siempre
11	3	1	2	6	Nunca	3	2	3	8	A veces	14	A veces
12	1	2	3	6	Nunca	1	3	1	5	Nunca	11	Nunca
13	2	2	3	7	A veces	2	3	2	7	A veces	14	A veces
14	3	2	4	9	A veces	3	4	3	10	A veces	19	A veces
15	4	3	2	9	A veces	4	2	4	10	A veces	19	A veces
16	5	5	5	15	Siempre	5	5	5	15	Siempre	30	Siempre
17	3	2	3	8	A veces	3	3	3	9	A veces	17	A veces
18	2	3	4	9	A veces	2	4	2	8	A veces	17	A veces
19	1	4	2	7	A veces	1	2	1	4	Nunca	11	Nunca
20	2	2	3	7	A veces	2	3	2	7	A veces	14	A veces
21	3	2	2	7	A veces	3	2	3	8	A veces	15	A veces
22	5	5	5	15	Siempre	5	5	5	15	Siempre	30	Siempre
23	1	3	2	6	Nunca	1	2	1	4	Nunca	10	Nunca
24	1	4	2	7	A veces	1	2	1	4	Nunca	11	Nunca
25	1	5	2	8	A veces	1	2	1	4	Nunca	12	Nunca
26	2	2	2	6	Nunca	2	2	2	6	Nunca	12	Nunca
27	5	3	3	11	Siempre	5	3	5	13	Siempre	24	Siempre
28	5	4	5	14	Siempre	5	5	5	15	Siempre	29	Siempre
29	2	2	2	6	Nunca	2	2	2	6	Nunca	12	Nunca
30	3	2	1	6	Nunca	3	1	3	7	A veces	13	Nunca
31	1	5	3	9	A veces	1	3	1	5	Nunca	14	A veces
32	3	4	4	11	Siempre	3	4	3	10	A veces	21	A veces
33	2	2	3	7	A veces	2	3	2	7	A veces	14	A veces

