



Esta obra está bajo una
[Licencia Creative Commons
Atribución - 4.0 Internacional \(CC BY 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Vea una copia de esta licencia en
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>





FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE IDIOMAS

Tesis

Efecto del Kahoot en la motivación para aprender alemán en estudiantes del 5° B-Primaria de la I.E 0004-Túpac Amaru

Para optar el título profesional de Licenciado en Educación con mención en Idiomas Extranjeros con especialidad en Inglés - Alemán

Autores:

Delina Mozombite Tuanama
<https://orcid.org/0009-0006-9732-7318>

Alessandro Jesús Tuanama Hidalgo
<https://orcid.org/0009-0008-2484-8950>

Asesor:

Lic. Mg. Boris Jesús Arce Saavedra
<https://orcid.org/0000-0003-0276-9035>

Tarapoto, Perú

2025



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE IDIOMAS

Tesis

Efecto del Kahoot en la motivación para aprender alemán en estudiantes del 5° B-Primaria de la I.E 0004-Túpac Amaru

Para optar el título profesional de Licenciado en Educación con mención en Idiomas Extranjeros con especialidad en Inglés - Alemán

Autores:

Delina Mozombite Tuanama
Alessandro Jesús Tuanama Hidalgo

Sustentado y aprobado el 19 de mayo del 2025, por los siguientes jurados:

Presidente de Jurado
Mg. Julio Cesar Gastelo
Bardalez

Secretario de Jurado
Dra. Mercedes Vilchez Ordoñez

Miembro de Jurado
Mg. Ronald Navarro Macedo

Tarapoto, Perú

2025



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTÍN-TARAPOTO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
DECANATO



**ACTA DE SUSTENTACIÓN PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN IDIOMAS EXTRANJEROS
ESPECIALIDAD INGLÉS-ALEMÁN**

En la ciudad de Tarapoto, en los ambientes de la Ciudad Universitaria en la **Sala de Sustentación del Pabellón del Departamento Académico de Humanidades y Ciencias Sociales de la Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad Nacional de San Martín** a las 16:00p.m. del día lunes 19 de mayo de 2025, se reunió el Jurado de Sustentación de la Tesis: **"EFECTO DEL KAHOOT EN LA MOTIVACIÓN PARA APRENDER ALEMÁN EN ESTUDIANTES DEL 5° B-PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 0004 TÚPAC AMARU"** presentado por los Bachilleres: **DELINA MOZOMBITE TUANAMA y ALESSANDRO JESÚS TUANAMA HIDALGO**, modalidad sustentación de tesis, según Resolución N° 604-2024-UNSM/FEH-CF de fecha 31 de octubre de 2024 para la obtención del Título Profesional de Licenciado en Educación con Mención en Idiomas Extranjeros: **INGLÉS-ALEMÁN**, estando conformado de la siguiente manera:

Mg. JULIO CÉSAR GASTELO BARDALES	PRESIDENTE
Dra. MERCEDEZ VÍLCHEZ ORDOÑEZ	SECRETARIA
Mg. RONALD NAVARRO MACEDO	MIEMBRO

Para evaluar la Tesis denominada: **"EFECTO DEL KAHOOT EN LA MOTIVACIÓN PARA APRENDER ALEMÁN EN ESTUDIANTES DEL 5° B-PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 0004 TÚPAC AMARU"** presentado por los Bachilleres: **DELINA MOZOMBITE TUANAMA y ALESSANDRO JESÚS TUANAMA HIDALGO**, teniendo como Asesor al **Lic. Mg. BORIS JESÚS ARCE SAAVEDRA**, después de haber observado la sustentación, las respuestas a las preguntas formuladas y terminadas las réplicas; luego de debatir entre sí, reservada y libremente lo declaran **APROBADO** por **UNANIMIDAD** con el calificativo de **BUENO (16)**, en fe de la cual se firmó la presente acta, siendo las **5:00 p.m.** del mismo día, con lo que se dio por culminado el acto de sustentación.


.....
Mg. JULIO CÉSAR GASTELO BARDALES
PRESIDENTE


.....
Dra. MERCEDEZ VÍLCHEZ ORDOÑEZ
SECRETARIA


.....
Mg. RONALD NAVARRO MACEDO
MIEMBRO

Constancia de asesoramiento

El que suscribe el presente documento, Lic. Mg. Boris Jesús Arce Saavedra

Hace constar:

Que, he revisado la tesis titulada: **Efecto del Kahoot en la motivación para aprender alemán en estudiantes del 5° B-Primaria de la I.E 0004-Túpac Amaru**, en fechas del cronograma a fin de optimizar y agilizar la investigación, elaborada por los tesisistas:

Bach. Alessandro Jesús Tuanama Hidalgo

Bach. Delina Mozombite Tuanama

La que encuentro conforme en estructura y en contenido. Por lo que doy conformidad para los fines que estime conveniente, y para que conste, firmo en la ciudad de Tarapoto.

Tarapoto, 19 de mayo del 2025.



Boris Jesús Arce Saavedra
Asesor

Declaratoria de Autenticidad

Nosotros, **Delina Mozombite Tuanama**, con DNI N° 48521129 y **Alessandro Jesús Tuanama Hidalgo**, con DNI N° 71413702 egresados de la Escuela Profesional de Idiomas, Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad Nacional de San Martín, autores de la tesis titulada: **Efecto del Kahoot en la motivación para aprender alemán en estudiantes del 5° B-Primaria de la I.E 0004-Túpac Amaru.**

Declararo bajo juramento que:


1. La tesis presentada es de mi autoría.
2. La redacción fue realizada respetando las citas y referencia de las fuentes bibliográficas consultadas, siguiendo las normas APA actuales
3. Toda información que contiene la tesis no ha sido plagiada;
4. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido alterados ni copiados, por tanto, la información de esta investigación debe considerarse como aporte a la realidad investigada.

Por lo antes mencionado, asumimos bajo responsabilidad las consecuencias que deriven de mi accionar, sometiéndome a las leyes de nuestro país y normas vigentes de la Universidad Nacional de San Martín.

Rioja, 19 de mayo de 2025.



Delina Mozombite Tuanama
DNI N° 48521129



Alessandro Jesús Tuanama Hidalgo
DNI N° 71413702

Ficha de identificación

<p>Título: Efecto del Kahoot en la motivación para aprender alemán en estudiantes del 5 ° B-Primaria de la I.E 0004-Túpac Amaru</p>	<p>Área de investigación: Ciencias de la Educación Línea de investigación: Educación para el desarrollo Sublínea de investigación: Programas, metodología y estrategias educativas Grupo de investigación: Educación para el Desarrollo, Resolución N° 261-2022-UNSM/FEH-CF Tipo de investigación: Básica <input type="checkbox"/>, Aplicada <input checked="" type="checkbox"/>, Desarrollo experimental <input type="checkbox"/></p>
<p>Autores: Delina Mozombite Tuanama Alessandro J. Tuanama Hidalgo</p>	<p>Facultad de Educación y Humanidades Escuela Profesional de Idiomas https://orcid.org/0009-0006-9732-7318 https://orcid.org/0009-0008-2484-8950</p>
<p>Asesor: Lic. Mg. Boris Jesús Arce Saavedra</p>	<p>Dependencia local de soporte: Facultad de Educación y Humanidades Escuela Profesional de Idiomas Unidad o Laboratorio Idiomas https://orcid.org/0000-0003-0276-9035</p>

Dedicatoria

Dedicamos este proyecto a Dios por habernos dado las fuerzas necesarias para salir adelante y sobre todo por haber estado es cada instante de nuestras vidas.

A nuestros queridos padres José Mozombite Macedo, Sildia Tuanama Izuiza; Diómedes Tuanama Tapullima y Dolly Hidalgo Vela por su apoyo incondicional, por sus constantes motivaciones para seguir con nuestras carreras. Así también por los consejos y el inmenso amor que nos brindan día a día.

Los autores

Agradecimiento

Brindamos nuestro sincero agradecimiento al director de la institución educativa 0004 Túpac Amaru al Lic. Segundo Isaías Tananta Tenazoa por las facilidades brindadas para la ejecución de nuestro proyecto de investigación y por depositar su confianza en nuestro proyecto.

Al Lic. Jorge Luis García Delgado por brindarnos el espacio dentro de sus aulas de clase y poder ejecutar nuestro proyecto con sus estudiantes.

A nuestro asesor, el Lic. Mg. Boris Jesús Arce Saavedra, por su constante apoyo, dedicación y orientación especializada y amplia experiencia en investigación para desarrollar y culminar nuestra meta exitosamente.

Asimismo, agradecemos al docente del curso de Investigación 3 del Programa de Estudios de idiomas, Lic. Mg. Ronald Macedo Navarro quién nos brindó su conocimiento, su ejemplo de profesionalismo, por su valiosas recomendaciones y orientaciones para el desarrollo de la tesis.

Y finalmente agradecemos a todas las personas que de una y otra forma contribuyeron con el desarrollo del presente trabajo de investigación, a nuestros docentes del Programa de Estudios de Idiomas, quienes nos brindaron sus conocimientos en el transcurso de todos estos años, preparándonos para un futuro competitivo y formándonos como personas de bien.

Los autores

Índice general

Ficha de identificación.....	6
Dedicatoria.....	7
Agradecimiento	8
Índice general.....	9
Índice de tablas	11
Índice de figuras.....	12
RESUMEN	13
ABSTRACT	14
CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN A LA INVESTIGACIÓN	15
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO	18
2.1. Antecedentes de la investigación.....	18
2.2. Fundamentos teóricos.....	20
CAPÍTULO III MATERIALES Y MÉTODOS	35
3.1. Ámbito y condiciones de la investigación	35
3.1.1. Ubicación política	35
3.1.2. Ubicación geográfica	35
3.1.3. Periodo de ejecución	35
3.1.4. Autorizaciones y permisos.....	35
3.1.5. Control ambiental y protocolos de bioseguridad	35
3.1.6. Aplicación de principios éticos internacionales	35
3.1.7. Sistemas de variables.....	36
3.2. Procedimientos de la investigación	37
3.2.1. Objetivo específico 1	38
3.2.2. Objetivo específico 2	38
CAPÍTULO IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	39
4.1. Resultados del Objetivo específico 1	39
4.2. Resultados del Objetivo específico 2	40

	10
4.3. Resultados del Objetivo general	41
4.4. Discusión	42
CONCLUSIONES	47
RECOMENDACIONES	48
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	49
ANEXOS	55

Índice de tablas

Tabla 1 Operacionalización de variable.....	36
Tabla 2 Descripción de variables por objetivo específico	36
Tabla 3 Muestra total.....	38
Tabla 4 Nivel de motivación para el aprendizaje del idioma alemán antes de la aplicación del recurso digital Kahoot.	39
Tabla 5 Nivel de motivación para el aprendizaje del idioma alemán después de la aplicación del recurso digital Kahoot.	40
Tabla 6 Prueba de normalidad de datos del indicador POL pre y post test.	41
Tabla 7 Prueba T de muestras emparejadas	42

Índice de figuras

Figura 1 Tipos de Kahoot para crear	21
Figura 2 Muestra de una pregunta proyectada de Kahoot y visualización desde un dispositivo móvil.....	22
Figura 3 PIN que los usuarios de dispositivos móviles deben introducir para acceder a las preguntas de Kahoot.	23
Figura 4 Nivel de motivación para el aprendizaje del idioma alemán antes de la aplicación del recurso digital Kahoot.....	39
Figura 5 Grado de interés en la adquisición del idioma alemán después de la aplicación del recurso digital Kahoot.....	40

RESUMEN

Efecto del Kahoot en la motivación para aprender alemán en estudiantes del 5° B-Primaria de la I.E 0004-Túpac Amaru.

Este estudio tuvo como objetivo determinar el efecto del kahoot en la motivación para el estudio del idioma alemán de los estudiantes del quinto grado "B" primaria del colegio 0004 Túpac Amaru. La clase de investigación fue práctica con una estructura pre-experimental. La muestra por conveniencia constó de 29 estudiantes pertenecientes a la sección B del quinto grado de primaria. El medio utilizado para la recolección de información fue una escala tipo Likert de 5 puntos compuesto por 12 ítems. Los hallazgos revelaron que, antes de la ejecución del recurso digital Kahoot (pre test), la intensidad de la motivación para aprender el idioma alemán en los estudiantes fue identificado como bajo, representado el 72.4 % de la muestra analizada. Después de haber aplicado el recurso digital Kahoot, el nivel de motivación en los estudiantes fue alto, evidenciado en el 79.3 % de los estudiantes. Finalmente, el estudio concluyó en que el uso de kahoot tiene un impacto notable en la motivación para el estudio del idioma alemán. Esto se comprobó estadísticamente con el análisis paramétrico T de Student para grupos dependientes. La evaluación demostró una variación de 22.621 puntos entre el post-test y el pre-test. En tanto el efecto fue significativo ($p \leq 0.05$).

Palabras clave: Kahoot, motivación, aprendizaje, idioma alemán

ABSTRACT

Effect of Kahoot on Motivation to Learn German in 5th Grade B Primary Students at I.E. 0004-Túpac Amaru.

The objective of this study was to determine the effect of the kahoot on the motivation for the study of the German language of the students of the fifth grade "B" primary school 0004 Túpac Amaru. The research class was practical with a pre-experimental structure. The convenience sample consisted of 29 students belonging to section B of the fifth grade of primary school. The means used for data collection was a 5-point Likert-type scale composed of 12 items. The results showed that, before the implementation of the Kahoot digital resource (pre-test), the intensity of motivation to learn the German language in the students was identified as low, representing 72.4% of the analyzed sample. After having applied the Kahoot digital resource, the level of motivation in the students was high, evidenced in 79.3 % of the students. Finally, the study concluded that the use of Kahoot has a noticeable impact on motivation for German language study. This was statistically proven with the parametric Student's t-analysis for dependent groups. The evaluation showed a variation of 22,621 points between the post-test and the pre-test. Meanwhile the effect was significant ($p \leq 0.05$).

Keywords: Kahoot, motivation, learning, German language



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN A LA INVESTIGACIÓN

El idioma alemán desempeña un papel fundamental en el contexto global, siendo no solo una herramienta lingüística, sino también un vehículo cultural, económico y científico de gran relevancia. Como lengua materna de una población significativa en Europa y un importante idioma de negocios, el alemán ofrece oportunidades sustanciales en el ámbito profesional y comercial. Además, Alemania es reconocida como un líder en innovación y ciencia, y el dominio del idioma alemán facilita el acceso a valiosos recursos académicos y colaboraciones internacionales (Bosch, 2014).

En ese sentido, la motivación se ha vuelto fundamental para el adecuado progreso en el aprendizaje de los idiomas extranjeros (Arquilla et al., 2020). Además, la integración de herramientas tecnológicas en el ámbito educativo ha generado un creciente interés en comprender su impacto en la motivación y el desempeño académico de los alumnos (Ferrando, 2023).

En el caso particular de los alumnos del nivel primario, aun cuando estos se muestran ávidos de conocimientos en esta etapa, no consideran necesario el aprendizaje de otro idioma y, por tanto, aprenderlo no les brinda satisfacción. La insuficiente motivación hacia el aprendizaje de un idioma extranjero es uno de los factores que con mayor frecuencia incide negativamente en este proceso (Alonso et al., 2021).

En el Perú, es observable la existencia de estudiantes que no se sienten impulsados ni motivados a entender y tener la iniciativa de aprender un idioma extranjero (Moreno, 2020). Esto se produce por factores y características tanto personales como ambientales en la que viven. Los alumnos demuestran poco entusiasmo por aprender o tomar clases de un idioma extranjero debido a que carecen del deseo o convicción necesarios para expresarse verbalmente y comprender la información adecuadamente (Acosta, 2022).

Sin embargo, se ha demostrado ampliamente que la integración de las TIC es relevante para el aprendizaje de una nueva lengua (Shadiev et al., 2022). Las habilidades de escucha de los estudiantes podrían mejorarse mediante los componentes multimedia que proporcionan las TIC, especialmente en los grados inferiores. Las TIC también son importantes para los procesos de aprendizaje colaborativo, que son necesarios durante el aprendizaje de una lengua extranjera (Liu et al., 2018). Asimismo, los juegos en los aplicativos resultan tener un impacto positivo en la ganancia del aprendizaje de un idioma extranjero y en su motivación, lo que termina favoreciendo en los estudiantes a

mantener una actitud positiva hacia el aprendizaje de lenguas extranjeras (Sofiana & Mubarak, 2020).

En este contexto, el recurso digital Kahoot, siendo un producto TIC, ha ganado popularidad como una herramienta interactiva que busca involucrar a los alumnos mediante juegos educativos en el proceso de aprendizaje de cualquier área, caracterizado por incluir juegos electrónicos que ayudan a potenciar el proceso de aprendizaje basado en la creatividad (Mendoza, 2021).

En cuanto a la problemática a nivel institucional, en el colegio 004 Túpac Amaru a través de una ficha de observación, se ha identificado una preocupación en cuanto a la motivación de los estudiantes de 5° B de primaria para aprender alemán. A pesar de los esfuerzos educativos, se observa un nivel de desinterés o falta de impulso en el estudio del idioma. Una de las causas principales es atribuida a la ausencia de métodos didácticos estimulantes y la utilización de herramientas tecnológicas en el proceso educativo, así como Kahoot. Ahora, si este problema expuesto persiste, una de las principales consecuencias sería la constante desmotivación de los estudiantes de aprender un idioma extranjero, y con ello, tendrían poco nivel de competitividad, afectando negativamente su desarrollo personal y crecimiento académico. De esta manera, surge la interrogante sobre si la incorporación de recursos tecnológicos como Kahoot podría incidir positivamente en el estímulo de los estudiantes para el estudio del alemán. Es por eso, que es fundamental abordar esta problemática para optimizar la experiencia de aprendizaje y el desempeño académico de los alumnos en el estudio de idiomas extranjeros.

A partir de lo expuesto, se planteó el problema general: ¿Qué efecto tiene el uso del recurso digital “kahoot” en la motivación para el aprendizaje del idioma alemán en los estudiantes del 5to grado “B” primaria del colegio 0004 Túpac Amaru región San Martín? Con esto, el objetivo general fue: Determinar el efecto kahoot en la motivación para el aprendizaje del idioma alemán de los estudiantes del quinto grado “B” primaria del colegio 0004 Túpac Amaru. En tanto, los objetivos específicos fueron: a) Identificar el nivel de motivación para el aprendizaje del idioma alemán de los estudiantes del quinto grado “B” primaria del colegio 0004 Túpac Amaru antes de usar el recurso digital Kahoot. b) Identificar el nivel de motivación para el aprendizaje del idioma alemán de los estudiantes del quinto grado “B” primaria del colegio 0004 Túpac Amaru después de usar el recurso digital Kahoot.

Por último, la hipótesis alterna del estudio fue: El uso del recurso digital kahoot es efectivo en la motivación para el aprendizaje del idioma alemán en los alumnos del

quinto grado del nivel primario en la institución educativa 0004 Túpac Amaru. Y la hipótesis nula fue: El uso del recurso digital kahoot no es efectivo en la motivación para el aprendizaje del idioma alemán en los alumnos del quinto grado del nivel primario en la institución educativa 0004 Túpac Amaru.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

A nivel internacional

Lozano (2022), en su tesis “Estrategia didáctica apoyada en la herramienta digital Kahoot para motivar el aprendizaje del idioma inglés en grado 11 en la Institución Educativa Baraya”. El autor tuvo como objetivo evaluar la influencia de la metodología didáctica usando Kahoot para incentivar el estudio de un idioma en los estudiantes de una institución educativa. Corresponde a una investigación de tipo fundamental, con enfoque cualitativo y diseño no experimental transversal. El grupo de estudio estuvo integrado por un total de 17 estudiantes. Las técnicas aplicadas al la recopilación de información se llevó a cabo a través de cuestionarios y entrevistas, empleando como herramientas el formulario de encuesta y la guía para entrevistas. Llegó a concluir que, la estrategia didáctica apoyada mediante Kahoot, mejora el nivel de motivación de los estudiantes.

Mendoza (2021), en su investigación “Kahoot como herramienta para potenciar el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de octavo grado 8° de la Institución Educativa San Juan Bautista del Municipio de Chinú”. Desarrolló este estudio con la finalidad de evidenciar como Kahoot permite potenciar el aprendizaje de un nuevo idioma en estudiantes. Corresponde a una investigación de tipo práctica, con enfoque numérico y nivel explicativo. Fueron 21 estudiantes quienes participaron del estudio. En base a la técnica utilizada para el recojo de datos, el autor utilizó la encuesta y con ello, usó el cuestionario. Tras la realización exitosa de su estudio, el autor concluyó que, gracias a Kahoot, los estudiantes lograron comprender mejor el idioma, por lo tanto, la herramienta tuvo un efecto positivo.

Charanjit et al. (2020), en su investigación “A review of research on the effectiveness of using Kahoot to enhance students’ motivation to learn English” (Una revisión de la investigación sobre la eficacia del uso de Kahoot para mejorar la motivación de los estudiantes para aprender Inglés). Los autores desarrollaron la investigación con el objetivo de determinar si el uso de Kahoot tiene algún efecto en el impulso y la implicación de los alumnos de primaria en el aprendizaje del idioma inglés. Investigación de tipo básica, de enfoque mixto y diseño no experimental. Participaron 60 alumnos con un nivel de inglés intermedio. El estudio llegó a la conclusión que, los estudiantes están

interesados en usar sus dispositivos y en incorporar las TIC al aprender y practicar inglés. Este tipo de tecnología proporcionan disfrute en clase y vibraciones positivas que tienden a transformarse en motivación y mayor significado. Por lo tanto, Kahoot tuvo un impacto significativo en la motivación y actitud en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes.

Curto et al. (2019), en el artículo “Los desafíos de determinar el complejo estudiantil en una edad digital de aprendizaje móvil” Universidad Internacional de La Rioja, Logroño España, establecieron como principal objetivo educativo incrementar el impulso de los estudiantes para alcanzar un aprendizaje relevante, a través del uso y relación de los procesos tecnológicos en aulas, como celulares inteligentes y tabletas. Donde se indicó que la introducción de juegos y competencias incrementa la colaboración activa de los alumnos mediante el uso del recurso digital kahoot a los estudiantes de educación secundaria en los cursos de matemática, biología, geología física y química en el año 2017 y 2018. Los resultados alcanzados en la evaluación de la herramienta por parte de los estudiantes, beneficio en el proceso de aprendizaje, logrando resultados muy positivos y les ayudo a examinar el potencial del uso de cuestionarios en línea en las aulas.

A nivel nacional

Huillca & Condo (2023), en su investigación “La plataforma Kahoot y la motivación en tiempos de pandemia en los estudiantes de la carrera profesional de educación de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios, provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2021”. Realizaron con el proposito de evidencia relación significativa o no entre la herramienta Kahoot y el estímulo en el aprendizaje de los alumnos universitarios. En total fueron 40 los alumnos que tomaron parte de la investigación. Los autores utilizaron la encuesta e hicieron uso del cuestionario para recoger datos. Al finalizar su estudio concluyeron que, con un coeficiente $r = 0,860$ y un valor $p < 0,05$ existe evidencia estadística que resuelve como relación positiva y significativa a Kahoot y a la motivación en el aprendizaje.

Cerdan (2023), en su investigación “La gamificación y el rendimiento académico del idioma inglés en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Lima, 2023”. La autora realizó el estudio con el objetivo de demostrar vínculo entre la ludificación con Kahoot y el desempeño académico en un idioma en los alumnos de secundaria. Estudio de tipo básica, enfoque cuantitativo, nivel relacional y diseño no experimental transversal. La muestra lo constituyeron un grupo de 80 alumnos. Utilizó la técnica de encuestas y el cuestionario como herramienta. Finalmente, concluyó que no hay una

relación significativa entre el uso de Kahoot como gamificación y el desempeño académico de los estudiantes ($p > 0,05$).

Neciosup (2022), en su investigación "Uso de la aplicación Kahoot y motivación en estudiantes de educación secundaria en una Institución Educativa Privada, Lima 2021". Tuvo como meta asociar el empleo de Kahoot con el estímulo de la motivación en el aprendizaje en estudiantes de secundaria. Investigación básica, enfoque cuantitativo, nivel relacional y diseño no experimenta transversal. En total fueron 70 estudiantes quienes participaron del estudio. El autor aplicó la técnica de la encuesta, haciendo uso del cuestionario. Al finalizar su estudio, llegó a concluir que, existe relación significativa ($p < 0,05$) entre el uso de Kahoot y el impulso en el proceso de aprendizaje de los alumnos. Además de que la relación entre estas variables fue positiva en un nivel considerable ($Rho = 0,739$).

Álvarez (2019), el estudio de investigación "relación entre las actitudes y la motivación hacia el kahoot y el rendimiento académico de estudiantes de pregrado de una universidad privada de lima" realizado en la universidad Pontificia Universidad Católica del Perú examina la relación entre el rendimiento académico de los alumnos de pregrado en una universidad privada en Lima y sus actitudes y estímulos hacia el uso de Kahoot. Se aplicó a 138 estudiantes. Se utiliza una metodología cuantitativa y un diseño correlacional. Se utilizaron dos cuestionarios: uno para evaluar las actitudes hacia el uso de Kahoot y otro para valorar la motivación percibida y el rendimiento académico de evaluación parcial. Se empleó el software SPSS24 para examinar los datos de 138 estudiantes que completaron ambos instrumentos. Los resultados demuestran una fuerte correlación positiva entre las variables actitudes hacia el uso de Kahoot y motivación. Por otro lado, no se encontró relación entre las variables que representan actitudes hacia el uso de Kahoot y el rendimiento académico. Se ha observado una correlación positiva estadísticamente significativa entre los factores de motivación y actitudes hacia el uso de Kahoot, según los datos recopilados.

2.2. Fundamentos teóricos

2.2.1. Kahoot

Es una herramienta para el aprendizaje que se puede utilizar para una variedad de cosas, incluida la verificación de lo que se ha aprendido, determinar qué tan bien entendió un estudiante una lectura en particular y debatir un tema en particular (Pintor et al., 2015). La Guía del usuario de Kahoot menciona en detalle cómo es una plataforma de aprendizaje gratuita basada en juegos para cualquier tema, en cualquier idioma, en

cualquier dispositivo, para todas las edades. Se pretende que el aprendizaje sea ameno, lo que anima a los alumnos convirtiendo el aula en un juego (Wang, 2015).

En la herramienta se puede diseñar cuestionarios, encuestas, debates y ejercicios de confusión de oraciones utilizando la plataforma de aprendizaje basada en juegos Kahoot. Asimismo, se pueden realizar de forma indefinida y sin cargo una vez que se ha creado una cuenta (Iona, 2017).

2.2.2. Tipos de kahoot

Puede diseñar pruebas, encuestas, debates y juegos de ordenar oraciones (Jumble) utilizando la plataforma de aprendizaje basada en juegos Kahoot. Debe registrarse para obtener una cuenta en el sitio web (www.kahoot.com), que es gratuito, simple y rápido. Después de configurar una cuenta, puede hacer tantos Kahoots como desee sin cargo adicional. (Iona, 2017).



Figura 1

Tipos de Kahoot para crear

Fuente: Adaptado de "How to make your first Kahoot", por Kahoot! Library, 2017b.

En el sitio, los usuarios pueden crear cuatro tipos diferentes de Kahoots:

- **Discusión:** puedes plantear preguntas y proporcionar respuestas, pero también puedes optar por no dar una puntuación para tener una discusión o argumento sobre el tema.
- **Cuestionario:** para generar consultas y respuestas. Las preguntas en este tipo de Kahoot se califican y se establece un tiempo de respuesta (que varía de 5 a 120 segundos). Los participantes del cuestionario con el mayor porcentaje de preguntas respondidas correctamente se mostrarán al final.
- **Encuesta:** cuestionarios para determinar el sentimiento público. En este caso, no hay una respuesta correcta o incorrecta.
- **Jumble:** recientemente, se desarrolló una cuarta variante de Kahoot que permite ordenar las respuestas. Por ejemplo, el participante debe completar los espacios en blanco en el enunciado de la pregunta con una de las opciones proporcionadas. Hay un máximo de cuatro respuestas posibles.

A continuación, se elige uno de los cuatro tipos de Kahoot que se mencionaron anteriormente. Por ejemplo, si decides crear un cuestionario, se tiene que preparar las preguntas, las posibles respuestas (puedes tener hasta cuatro respuestas por pregunta) y el tiempo asignado para cada respuesta (puedes tener hasta 120 segundos para completar cada una) antes de poder comenzar a crear el Kahoot. El ejercicio se vuelve más animado al permitirte contribuir con videos e imágenes además de ingresar la pregunta. El Kahoot se puede utilizar después de haber creado las preguntas y respuestas. Además, puedes decidir si quieres que sea privado o público.



Figura 2

Muestra de una pregunta proyectada de Kahoot y visualización desde un dispositivo móvil.

Fuente: Adaptado por la opción Preview de Kahoot, por Kahoot, 2018.

Una vez que el público ha decidido si participará en parejas o en grupos más grandes, Kahoot crea un PIN, que es un código de siete dígitos. El coordinador de la actividad debe indicar al público que utilice su computadora, tableta o dispositivo móvil para ir al sitio web de Kahoot o la aplicación de Kahoot e ingresar el código mencionado anteriormente para completar esta tarea. Luego, se proyectan las preguntas y el alumno usa su dispositivo móvil para responder. Después del juego, se muestra una calificación de la puntuación total obtenida y el ganador de la sesión, lo que promueve la rivalidad entre los alumnos (Rodríguez, 2017).



Figura 3

PIN que los usuarios de dispositivos móviles deben introducir para acceder a las preguntas de Kahoot.

Fuente: Adaptado por Kahoot, 2018.

En este aspecto, se logra mayor competitividad entre los participantes ya que se esfuerzan por contestar bien y en el menor tiempo posible. Así lo indica Jaber et al. (2016):

Los implicados en el ejercicio educativo pueden acceder desde su dispositivo electrónico personal (tablet, teléfono móvil o portátil) y comenzar a jugar en tiempo real contra compañeros de clase, amigos o el propio docente, tratando de mejorar la clasificación que ocupan en función de la puntuación obtenida, lo cual facilita la competitividad “sana” entre los estudiantes.

El creador del Kahoot puede guardar los resultados en Google Drive o exportarlos como documento Excel una vez finalizado. En este archivo se muestra la puntuación de cada participante, las preguntas que ha respondido correctamente y el tiempo que ha tardado en finalizar. Del mismo modo, en el archivo generado se muestran los resultados de cada persona, lo que permite un seguimiento personalizado de cada Kahoot utilizado.

2.2.3. Clases de recursos educativos

Recursos educativos didácticos

Un recurso didáctico es un conjunto de herramientas materiales que se utilizan para apoyar e intervenir en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además de ser tanto físicos como virtuales, estos materiales pueden condicionar, despertar el interés de los alumnos, adaptarse a sus características físicas y mentales y facilitar el aprendizaje actuando como guía (Morales, 2012).

Recursos educativos informáticos

Son recursos que posibilitan procesos de aprendizaje autónomo en los que se refuerzan los principios de “aprender a aprender”, siendo el alumno partícipe directo o guía de su propia formación. Estos recursos didácticos están diseñados para interactuar con el usuario, y su uso representa un avance significativo en la didáctica general (Moya,

2010). El autor también quiere hacer entender que el uso de medios interactivos contempla el uso de una serie de programas que, a pesar de no tener como objetivo principal la educación, brindan una variedad de aplicaciones para la educación y convierten a la computadora e Internet en una herramienta útil para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los medios tecnológicos engloban componentes estructurales esenciales, como un sistema de soporte y una herramienta para facilitar el acceso al contenido mediante la tecnología (hardware). Asimismo, destacan el entorno de comunicación del usuario, que proporciona sistemas específicos para mediar los procesos de enseñanza y aprendizaje, así como la interacción resultante. En los videos, se observa comúnmente la presencia de imágenes, voces, música y textos, constituyendo elementos clave en la configuración de estos medios (Graells, 2000).

Recursos educativos digitales (red)

Cuando un contenido digital se diseña con una finalidad educativa, con la finalidad de lograr un objetivo de aprendizaje, y cuando el diseño responde a las características didácticas adecuadas para el aprendizaje, se habla de recurso educativo digital. Están diseñados para proporcionar información sobre un tema, ayudar en la adquisición de conocimientos, reforzar el aprendizaje, corregir una situación problemática, fomentar el desarrollo de una competencia específica y evaluar conocimientos (Garca, 2010).

También, el desarrollo de actividades de aprendizaje se ve facilitado por el uso de recursos educativos digitales, que están escritos y producidos utilizando medios digitales. Si un recurso didáctico ayuda en la adquisición de habilidades procedimentales, el desarrollo de conocimientos conceptuales y la potenciación de actitudes o valores en el aprendiz, entonces es apto para el aprendizaje (Zapata, 2012).

2.2.4. Base teórica de la construcción del kahoot

Perspectiva Conductista Skinner: El pionero del condicionamiento operante y la enseñanza programada, que también creó el entrenamiento asistido por ordenador, tuvo la mayor influencia en el diseño de software. Estas sesiones de ejercicios y prácticas se centraban en las reacciones de los estudiantes con consecuencias favorables o desfavorables por la repetición de una secuencia de material lineal (Plaza, 2006).

Aprendizaje Significativo de Ausbel: Es aquella en la que el contenido debe tener en cuenta conocimientos previos en relación con el tema que se trata. Aunque reconoce su eficacia, tiene una influencia limitada sobre el diseño de software porque cree que es preferible la instrucción programada a través de publicaciones. Critica la

descomposición de temas que puede suceder en la Educación Abierta y a Distancia (EAO). e insta a utilizar al docente como mentor (Abellán, 2014).

Aprendizaje por Descubrimiento de Bruner: se centra en lo crucial que es la intervención para el aprendizaje. Indica que las dificultades son un desafío que favorece la resolución y facilita la transferencia, y que la forma en que se presentan determina la forma en que se resuelven. Sugiere un plan de estudios en espiral que debe centrarse en los principales problemas de la sociedad, los principios rectores y los valores fundamentales (Universidad Internacional de Valencia, 2015).

Teoría de Piaget: La teoría del conocimiento de Piaget se limita exclusivamente a la percepción sensorial del mundo y adopta una postura evolutiva (Del Rio, 2018).

Teoría de la Mediación: De acuerdo con la teoría de Vygotsky, es importante enfatizar la importancia del adulto y los compañeros del estudiante en el desarrollo del aprendizaje proporcionando un "andamio" para ayudar al estudiante en su aprendizaje (Ruiz & Estrevel, 2010).

Teoría del Conocimiento Situado: Cuando un alumno participa activamente en un contexto educativo complejo y realista, el aprendizaje tiene lugar porque el conocimiento surge de una interacción dinámica entre un individuo y su entorno (Vacas & Álvarez, 2014).

2.2.4.1. En el contexto educativo de nivel superior

Kahoot se utiliza en una variedad de contextos porque puede ser una herramienta útil para evaluar el conocimiento de los estudiantes, obtener retroalimentación a través de los debates de Kahoot, presentar un tema, desafiar el conocimiento previo de los estudiantes, revisar un tema y reforzar lo que se ha aprendido, cerrar la clase al final de la sesión o simplemente para romper el hielo e infundir energía en el aula (Caraballo et al., 2017). Los autores analizan cómo se puede utilizar Kahoot en el aula al comienzo, en la mitad o al final de una lección, lo que indica un nuevo enfoque del aprendizaje y hace que el recurso sea versátil y adaptable.

Además, Kahoot también se puede utilizar para evaluar y sintetizar contenido. Por ejemplo, use la herramienta al comienzo de cada período de clase para sintetizar el material de conferencias anteriores o para medir qué tan bien los estudiantes recuerdan el material cubierto en esas conferencias. Esto le permite al maestro cerrar la brecha entre el ambiente del salón de clases y la forma de vida del estudiante y fomentar el aprendizaje en la clase (Esteves et al., 2018).

2.2.4.2. Limitaciones para el uso del kahoot

El uso pedagógico de Kahoot en el aula depende del docente, ya que se puede utilizar de muchas formas diferentes. Con ello, es fundamental que cada participante disponga de un dispositivo técnico, como una tableta, un ordenador portátil o un teléfono móvil, ya que no disponer de uno podría dificultar la realización de la actividad (Moya et al., 2016). Además, usar Kahoot necesita acceso a la red con una capacidad de transmisión adecuada debido a la concurrencia de varios usuarios conectados simultáneamente y la necesidad de respuestas inmediatas (Suelves et al., 2018). Según Ren y Wagner (2016), de acuerdo al número de jugadores, se recomiendan distintas capacidades de ancho de banda para jugar a Kahoot: 1 MB/segundo para 10, 2 MB/segundo para 20, 3 MB/segundo para 50, 5 MB/segundo para 100 jugadores, 23 MB/segundo para 500 jugadores y 45 MB/segundo para 1000 jugadores. Sin embargo, es fundamental tener en cuenta que utilizar Kahoot de forma continuada sin un objetivo definido puede resultar monótono y desmotivador para los alumnos (Romero, 2016).

Otro elemento negativo que destacan Yapıcı & Karakoyun (2017) es que los estudiantes experimentan desmoralización cuando quedan en un lugar bajo en la tabla de clasificación. Esto los desmotiva y hace que pierdan el interés en continuar con la dinámica. El límite de caracteres en los enunciados de las preguntas y el requisito de que todas las preguntas de evaluación sean cerradas son otros dos factores que pueden restringir el uso de Kahoot (Moya et al., 2016).

2.2.4.3. Kahoot en el proceso de enseñanza aprendizaje

Por su versatilidad y capacidad de implementación en todos los niveles (primaria, secundaria y universidad) así como por sus diversas integraciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje, actualmente está ganando más protagonismo en el sector educativo, para “conocer los conocimientos previos y el nivel que presentan sobre un tema antes de comenzar; saber si han atendido y qué conocimientos han aprendido en clase y descubrir los conocimientos que han adquirido, después del tema, del trimestre, del año, etc.” (Muñoz, 2016, p. 23).

Las características de Kahoot, entre ellas la música que suena durante cada cuestionario, los colores, los tipos de preguntas, etc., tienen un buen impacto tanto en la motivación intrínseca como en la extrínseca, ya que hacen que el aprendizaje sea más atractivo y despiertan el interés de los estudiantes por el material estudiado. La motivación extrínseca, por otro lado, se demuestra en la intensa competencia que surge durante las sesiones de Kahoot y el afán por mejorar los resultados (Tan et al., 2018).

Dado que Kahoot ofrece un método alternativo de evaluación de los estudiantes e inspira un cierto sentimiento, impulso y dedicación, su integración en el proceso de enseñanza y aprendizaje puede proporcionar resultados favorables (Licorish et al., 2018). Se deben tener en cuenta las preguntas breves porque los Kahoot deben ser rápidos de responder y adaptables (Rodríguez, 2016). Su meta principal es “incrementar la satisfacción del estudiante, así como una mayor implicación en su propio aprendizaje” (Jaber et al. 2016, p. 225).

Con Kahoot, las evaluaciones se pueden administrar al comienzo, a mitad o al final de un período de clase. También se pueden utilizar como una especie de retroalimentación para que el profesor sepa cuánto han comprendido los estudiantes sobre un tema en particular. De manera similar, los estudiantes pueden utilizar Kahoot para medir el conocimiento compartido por sus compañeros porque les permite desarrollar preguntas (Hoyo, 2017). También, Kahoot involucra al alumno y facilita su consolidación y asimilación del material de una manera única, agradable, práctica y poco convencional (Suelves et al., 2018; Millán, 2017).

2.2.5. Metodologías activas

Las metodologías activas se refieren a las diversas estrategias, enfoques y métodos empleados por los educadores para transformar el proceso de enseñanza en actividades atractivas que fomenten la participación de los estudiantes y conduzcan a resultados de aprendizaje (Labrador & Andreu, 2008).

2.2.5.1. Las TIC como apoyo a las metodologías activas

Las TIC se incorporan con éxito al proceso educativo cuando conducen a ajustes metodológicos que promueven la participación activa de los estudiantes. Los proyectos para crear entornos de aprendizaje basados en la tecnología en los primeros años de uso de las TIC se centraron en la innovación técnica; hoy, son los propios estudiantes y la técnica (Salinas, 2004). Las TIC están destinado a ser herramientas que ayuden a los estudiantes a estudiar de forma independiente y autodirigida, mejorando y apoyando las numerosas ayudas de aprendizaje que utilizan (Coll et al., 2006).

2.2.5.2. Gamificación como metodología de enseñanza.

Las estrategias y elementos del juego se denominan gamificación en esta nueva metodología de enseñanza porque motiva a los alumnos y los anima a resolver problemas.

En consecuencia, Ramírez (2014) define la gamificación como la aplicación de técnicas lúdicas (ideas y dinámicas) en situaciones no relacionadas con juegos para alentar a las personas a participar en comportamientos particulares. Es así como se comprende que aplicar esto hace que la actividad sea más interesante y estimulante para los participantes. En la misma línea, Marn & Hierro (2013) afirman que la ludificación se considera un enfoque, una técnica y una estrategia que facilita la creación de una conexión especial con los usuarios, fomentando una modificación de la conducta o difundiendo información. Pero como señala Casado (2016), la gamificación ayuda a los estudiantes a aprender una segunda lengua extranjera utilizando tanto incentivos extrínsecos como intrínsecos. Para lograr la motivación intrínseca, se utilizan elementos del juego que fomentan un sentido de pertenencia al juego, participación o logro, además de elementos del juego que representan una fuente de motivación externa, como recompensas, puntos e insignias.

No es sorprendente que se estén realizando esfuerzos para maximizar los modelos de aprendizaje mediante la combinación de educación y juegos porque, según Hansen (2014), la gamificación es la aplicación de los atributos del juego a un contexto que les es ajeno. Esto mejora el proceso de aprendizaje al añadirle diversión o valor de entretenimiento. Los juegos cuentan con un gran que enseñarnos sobre el aprendizaje, y, por eso, a menudo se usan junto con modelos educativos para fomentar un mejor crecimiento personal. De acuerdo con Luis (2015), sugiere que el juego se utilice como una ayuda para el aprendizaje que permita a los docentes conectarse de manera más efectiva con los intereses de los estudiantes, mejorando su aptitud para aprender a través de la gamificación. Además, les da a los estudiantes la oportunidad de entrar por completo en una realidad diferente y experimentar un nuevo contexto de espacio y tiempo llamado juego, desarrollando su comprensión del tiempo y evaluando el conocimiento que han adquirido de la experiencia.

Sin embargo, debido a que las personas asimilan los conocimientos más rápidamente, con mayor interés y con mayor disfrute, se sostiene que el concepto de gamificación ha tenido un mayor impacto en la forma en que las personas aprenden. Además, los premios y las recompensas las impulsan, forjando una conexión especial y un sentido de comunidad con las mecánicas de juego que se adaptan a su preferencia por un aprendizaje animado y alegre.

2.2.5.3. Gamificación en el proceso educativo

La aplicación de la gamificación en la enseñanza y el aprendizaje de una segunda lengua es significativa en este caso, aunque se ha observado que la gamificación se ha

utilizado como método de enseñanza y aprendizaje en los campos de estudio. Esto se debe a que se utilizan elementos de juego que se desarrollan en un mundo ficticio y apoyan el proceso educativo.

La creación de un sistema gamificado, según García (2015), implica lograr un equilibrio entre la estructura y la exploración y, al mismo tiempo, el objetivo es que el juego sea lo suficientemente atractivo para que el participante quiera continuar. Se utiliza en el aula para que los estudiantes puedan seguir aprendiendo a través de este método de aprendizaje interactivo. A partir de las experiencias que los participantes adquieren, se genera cierta confianza y también se fortalece la continuidad del proceso.

De igual forma, Mangado (2017) nos informa que la gamificación establece fundamentos de la motivación interna en el aprendizaje para que se aprecie mediante el entretenimiento, la originalidad, la autosuficiencia y la autonomía del aprendizaje experiencial. En la misma línea, se puede decir que el game-based learning es un método que facilita al educador la implementación de nuevas técnicas propias de la ludificación, diseñando contextos cautivadores y necesarios para el aprendizaje de un idioma adicional.

La adquisición completa de una segunda lengua es, sin embargo, uno de los objetivos principales de su enseñanza y aprendizaje, según Lareki (2014). La adquisición se completará indudablemente cuando se adquieran los cuatro talentos: comprensión oral, comprensión escrita, expresión oral y expresión escrita, junto con la capacidad de involucrarse teniendo en cuenta todas las habilidades anteriores. Específicamente, demostrar el uso adecuado y efectivo de estas palabras en contextos encontrados en la vida diaria.

La necesidad de motivación, por otro lado, es enfatizada por González (2017) como un componente crucial del estudio de un idioma extranjero. Es por eso que la gamificación parece ser una forma de satisfacer esa necesidad. El uso de la gamificación se puede utilizar en cualquier tema para despertar el interés de los estudiantes y motivarlos a participar activamente.

2.2.6. Impacto psicológico

2.2.6.1. Constructivismo

La relación entre el alumno que está aprendiendo, el contenido que se está enseñando y el docente que apoya al estudiante en la creación de significados y dando significado a lo que aprende, da como resultado el aprendizaje (Ortiz, 2015).

2.2.6.2. Motivación

Según Reeve (2010) lo integran “aquellos procesos que dan energía y dirección al comportamiento. Energía implica a procesos que dan energía y dirección al comportamiento, que es relativamente fuerte, intensa y persistente. Dirección implica que la conducta tiene propósito, que se dirige o guía hacia el logro de algún objetivo o resultado específico” (p. 6). Cuando la dirección y la energía se combinan para formar la fuerza que nos impulsa hacia una meta o un objetivo, sugiere un resultado deseado y facilita la realización del trabajo (Pintrich & Schunk, 2006).

Robbins (2004) La intensidad, el enfoque y la perseverancia de una persona para alcanzar un objetivo son todos factores que, en su concepción, se explican por una serie de procesos. Aunque los autores Kinicki & Kreitner (2003) mencionan por primera vez la voluntariedad de la motivación cuando la definen como “procesos psicológicos que producen el despertar, la dirección y la persistencia de acciones voluntarias y orientadas a un fin”. (p.43).

Sin embargo, Herrera et al. (2004) sugieren que existen tres puntos de vista básicos que conforman la motivación: conductual, humanista y cognitivo. La perspectiva conductual pone un fuerte énfasis en cómo los incentivos influyen en el comportamiento, centran la atención en el comportamiento adecuado y lo separan del comportamiento inadecuado. El punto de vista humanista pone un fuerte énfasis en la capacidad de una persona para desarrollarse personalmente y en su libertad de elección. El enfoque cognitivo pone un fuerte énfasis en los conceptos y sostiene que las creencias son cruciales porque influyen en los eventos reales. Dado que tienen en cuenta varias facetas del funcionamiento humano, estas posturas teóricas son complementarias entre sí (p. 167).

Esto hace de la motivación un motor que llevamos en nuestro mundo emocional y que nos impulsa a lograr nuestros deseos; a veces lo logramos por nosotros mismos y otras veces requerimos la ayuda de otros (Espada, 2002, p. 26). Por su parte, para Herrera et al. (2009) representa qué es lo que originariamente determina que una persona inicie una acción (activación), se desplace hacia un objetivo (dirección) y persista en sus tentativas para alcanzarlo (mantenimiento) (p. 2).

Sin duda, la el impulso es uno de los aspectos más importantes para que se produzca el aprendizaje, y cuando está ausente, los alumnos difícilmente aprenden. No siempre es el caso que los estudiantes carezcan de motivación; ocasionalmente, existe una

discrepancia entre las motivaciones del maestro y de los estudiantes, o puede ocurrir el círculo vicioso de baja motivación que conduce a un bajo aprendizaje. (Sole, 2001).

Según Woolfolk "la motivación se define usualmente como algo que energiza y dirige la conducta". Sole (2001), afirma que, para fomentar la motivación de los estudiantes, los educadores deben identificar y enfatizar las áreas de interés de sus estudiantes en el aprendizaje, establecer expectativas realistas de éxito y evitar resultados desfavorables, y crear constantemente un entorno de aprendizaje que valore la igualdad, la cooperación, el trabajo en equipo y el respeto por las diferencias. Cuando los maestros se comunican con sus alumnos y les plantean demandas razonables, desarrollan la confianza del docente para con sus estudiantes.

2.2.6.3. Tipos de motivación

Según Mario Carretero (2004), los estudiantes exhiben alta y baja motivación, y exhiben varios estilos de aprendizaje que indican diversas expectativas y recompensas externas. En este sentido, el sujeto es la fuente de la motivación intrínseca y tiene control sobre ella.

Motivación intrínseca

La fuente de la motivación intrínseca es el individuo, que se ve impulsado a hacer cosas por exigencias psicológicas particulares que lo llevan en esa dirección. Esto da como resultado que las acciones se realicen por el disfrute percibido o la curiosidad que brindan. Esto lleva a la conclusión de que las personas eligen utilizar sus propias habilidades, buscar novedades y desafíos, explorar y aprender (Ryan & Deci, 2000; Barberá, 2002).

La base de la motivación intrínseca está en la autodeterminación, la eficacia y la curiosidad; estos factores son responsables del inicio, la continuación y la reanudación de la acción. Las conductas impulsadas intrínsecamente empujan a un individuo a probar cosas nuevas y asumir dificultades para satisfacer sus necesidades psicológicas. Esto obliga a la persona a superar los obstáculos de su entorno y adaptarse a ellos (Soriano, 2001).

Asimismo, para Reeve (2010), las personas que poseen motivación intrínseca se comportan en su propio beneficio, "porque es divertido" y porque la tarea presenta un desafío. Estas acciones están motivadas por necesidades psicológicas que las personas poseen. La sensación de satisfacer una necesidad psicológica que las personas tienen al participar en actividades interesantes surge de manera natural

cuando estas necesidades son fomentadas y alimentadas por su entorno y por otras personas con las que tienen relaciones (p. 83).

Motivación extrínseca

Una serie de requisitos para la motivación extrínseca se cumplirán con todo aquello que dependa del mundo exterior, de otras personas o del entorno (Reeve, 2010; Anaya & Anaya, 2010; Soriano, 2001). En tanto, Soriano (2001) agrega que este tipo de motivación se fundamenta en tres ideas clave: incentivo, castigo y recompensa. No obstante, Rivera (2014) en referencia a las recompensas y castigos asociados a la motivación extrínseca, hace eco de la definición de Soriano, afirmando que la motivación extrínseca se define como aquella que se establece por incentivos externos en términos de recompensas y castigos y que, como resultado, o bien refuerza o recompensa una conducta o comportamiento socialmente deseable o bien elimina o erradica conductas socialmente indeseables (castigo). La motivación es una consecuencia de factores externos, como otras personas o el entorno; es decir, depende de factores externos, del cumplimiento de una serie de requisitos ambientales o de la presencia de un agente externo que sea capaz y esté dispuesto a proporcionar dicha motivación (p. 32).

Edward Thorndike fue el primero en proponer la conexión entre aprendizaje y motivación en el ámbito educativo. Demostró la importancia de un impulso suficiente para aprender mediante el método de ensayo y error. La motivación de una persona para aprender guía y sostiene el comportamiento hacia los objetivos de aprendizaje que se fija. El nivel de motivación necesario para aprender debe ser adecuado para que la persona esté motivada para aprender y sea capaz de aprender por sí misma.

Dado que el profesor sería el encargado de ayudar a motivar a los estudiantes, su posición es crucial. "El elemento esencial para lograr una motivación permanente en el alumno para aprender, para desarrollar y trascender lo constituye el propio maestro que mediante su estímulo, ejemplo y motivación personal impulse al alumno a sacar lo mejor de sí". (Anaya & Anaya, 2010, p. 14). Es importante tener en cuenta las herramientas de aprendizaje que estimulan el aprendizaje de los niños. Además de los propios intereses del alumno, en el proceso de motivación también influyen variables externas como la tecnología, que es parte integral del proceso de enseñanza y aprendizaje, debido a que "mejora la motivación y actitud de los estudiantes, con una metodología y estructura pedagógica acorde a las necesidades del alumnado y de las posibilidades de las TIC" (Cacheiro, 2018, p. 22).

2.2.6.4. Teorías de la motivación

La teoría de la Autodeterminación (Self-Determination Theory)

Ryan & Deci (2000) crearon la teoría de la autodeterminación en 1985. Según esta idea, existen dos tipos principales de motivación que influyen en las personas para que realicen acciones: la motivación extrínseca, que se refiere a hacer algo porque produce un resultado concreto, y la motivación intrínseca, que se refiere a hacer algo porque es intrínsecamente atractivo. Así, en el contexto de la motivación intrínseca se identifican tres demandas psicológicas básicas e innatas en los seres humanos: competencia, relación y autonomía (Dicheva et al., 2018):

Relación

Implican la necesidad de relacionarse y sentirse conectado con otras personas.

Competencia

Se relaciona con el afán de ser eficiente y dominar una cuestión en un contexto determinado. Habilidad para ejecutar la conducta eficazmente.

Autonomía

Es el deseo de estar a cargo de la propia vida y tomar decisiones en función de los propios intereses.

Estas tres necesidades se relacionan con la gamificación porque están relacionadas con su dinámica, mecánica y componentes (Llorens et al., 2016). Cuando estos elementos se combinan, las actividades gamificadas crean una motivación intrínseca, que a su vez alimenta la competencia entre los estudiantes en su esfuerzo por ser los mejores, ganar y quedar primeros en la clasificación; se forman relaciones a medida que los estudiantes colaboran para lograr objetivos comunes e interactúan entre sí después de una actividad; y se otorga autonomía ya que cada estudiante es libre de elegir lo que cree conveniente en función de sus conocimientos (Zarzycka, 2016).

Teoría de Malone (Malone's Theory)

Kahoot, como un sistema de respuesta estudiantil basado en juegos, se puede alinear con la teoría de Thomas Malone, de instrucciones intrínsecamente motivadoras. Malone desarrolló el principio de instrucciones intrínsecamente motivadas en 1980. La noción se basa en tres elementos que hacen que un entorno de aprendizaje sea más placentero, divertido y atractivo para el estudiante. Según Malone (1981), las categorías incluyen desafío, fantasía y curiosidad.

- **Desafío:** objetivos con resultados ambiguos
- **Fantasía:** interna o externa. Los entornos digitales pueden volverse más atractivos e instructivos mediante el uso de fantasías.
- **Curiosidad:** la herramienta atraerá a los usuarios y despertará su interés más si incluye imágenes y audio.

Las tres categorías, por su reflejo en las interacciones con los estudiantes, se vinculan a las herramientas de gamificación. Por ejemplo, en el caso de Kahoot, el desafío se percibe en cada actividad porque representa una tarea que se debe realizar superando la curiosidad que despiertan la música, los colores y los gráficos de Kahoot, así como la fantasía de participar y ser parte de una herramienta gamificada (Tan et al., 2018).

Además, doce ítems en total, divididos en tres dimensiones basadas en la teoría de la autodeterminación (autonomía, competencia y relación), componen el cuestionario de Motivación Percibida, creado por los autores Cristea & Shi (2016) como parte de la investigación titulada Estrategias de gamificación motivacional arraigadas en la teoría de la autodeterminación para el aprendizaje electrónico adaptativo social. Se cree que estos son los tres deseos humanos básicos y, cuando se satisfacen, se logra la motivación de una persona.

2.2.6.5. Descripción de la sesión de aprendizaje con el uso del recurso digital kahoot

La propuesta consiste en desarrollar sesiones de aprendizaje del idioma alemán utilizando el recurso digital Kahoot, basado en juegos lúdicos mediante preguntas proporcionadas por el docente y respondidas de manera inmediata por los estudiantes a través de tablets. Su objetivo es hacer que el aprendizaje sea agradable y atractivo para los estudiantes brindándoles la oportunidad de competir y recibir puntos por responder correctamente a preguntas sobre un tema determinado. Los fundamentos pedagógicos se basan en una metodología activa y los fundamentos psicológicos en la teoría del constructivismo. El proceso consta de cuatro etapas: Spielen, cuyo objetivo es captar la atención de los estudiantes al inicio de las clases; Schnallen, destinada a que los estudiantes adquieran nuevo vocabulario; Anwenden, enfocada en que los estudiantes utilicen y practiquen el nuevo conocimiento adquirido en clase; y Ablaufen, que busca que los estudiantes demuestren lo aprendido mediante evaluaciones a través de Kahoot.

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. Ámbito y condiciones de la investigación

3.1.1. Ubicación política

La presente investigación se desarrolló en la Institución Educativa n.º 0004 Túpac Amaru, ubicada en el distrito Tarapoto, provincia de San Martín, región San Martín. Esta institución se encuentra bajo la jurisdicción de la Unidad de Gestión Educativa Local (UGEL) San Martín, la cual está adscrita a la Dirección Regional de Educación (DRE) San Martín y al Ministerio de Educación del Perú.

3.1.2. Ubicación geográfica

La Institución Educativa n.º 0004 Túpac Amaru se encuentra ubicada en la ciudad de Tarapoto, a la altura de la tercera cuadra del jirón América. Está situada en una zona urbana de fácil acceso, rodeada de viviendas, pequeños comercios y otras instituciones educativas. Su ubicación estratégica favorece la asistencia regular de los estudiantes y facilita la ejecución de actividades pedagógicas y de investigación.

3.1.3. Periodo de ejecución

Desde 21 de octubre al 25 de noviembre del 2024.

3.1.4. Autorizaciones y permisos

Autorizado por la dirección de la Institución Educativa 0004 Tupac Amaru.

3.1.5. Control ambiental y protocolos de bioseguridad

Protocolos de bioseguridad dispuesta por el gobierno nacional y la Institución Educativa 0004 Tupac Amaru.

3.1.6. Aplicación de principios éticos internacionales

Debido a que la información de cada participante se mantuvo en anonimato, es evidente que los resultados tienen un carácter muy investigativo. La Institución Educativa 0004 Tupac Amaru otorgó el permiso para la creación de la tesis y los participantes también dieron su asentimiento. Además, la misma se basó en las leyes de investigación de la Universidad Nacional de San Martín, que sirven como hoja de ruta a través de todos los requisitos establecidos con la rendición de cuentas y la obligación de la investigación propuesta.

3.2. Sistemas de variables

Variable Independiente:

- X: El recurso digital Kahoot

Variable Dependiente:

- Y: La Motivación

Tabla 1

Operacionalización de variable

Variable	Dimensiones	Indicadores			
X: El recurso digital Kahoot	Metodología	1. El desarrollo del Kahoot ha sido 2. El uso de kahoot en tus clases han sido 3. Los temas desarrollados en clases con kahoot han sido 4. Tu aprendizaje con kahoot ha sido			
	Spielen	5. Los juegos que se presentan el Kahoot han sido 6. Las imágenes que se presentan en kahoot han sido			
	Schnallen	7. El aprendizaje logrado en Kahoot han sido 8. El interés por aprender en kahoot han sido			
	Anwenden	9. El uso de tus nuevos conocimientos en kahoot han sido 10. La práctica de tus nuevos conocimientos en kahoot han sido			
	Ablaufen	11. Las pruebas virtuales desarrolladas en kahoot han sido			
	Autonomía		1. Me siento en control de mi proceso de aprendizaje. 2. Siento interés en aprender el idioma alemán 3. Me siento seguro en aprender el idioma alemán 4. Siento que mi experiencia de aprendizaje es personalizada		
		Competencia		5. Me divierto aprendiendo. 6. Siento que solo necesito unos pocos pasos para aprender. 7. Es fácil entender lo que aprendo. 8. Es fácil encontrar el contenido que necesito.	
			Relación		9. Es fácil compartir contenido con los compañeros. 10. Es fácil acceder a recursos compartidos. 11. Es fácil decirles a mis compañeros lo que me gusta/no me gusta. 12. Es fácil discutir sobre lo aprendido con los compañeros.

Tabla 2

Descripción de variables por objetivo específico

Objetivo específico 1: Identificar el nivel de motivación para el aprendizaje del idioma alemán de los estudiantes del quinto grado "B" primaria del colegio 0004 Túpac Amaru antes del uso recurso digital Kahoot.

Variable abstracta	Variable concreta	Medio de registro	Unidad de medida
Nivel de motivación antes del uso Kahoot.	- Autonomía - Competencia - Relación	Escala de motivación	Ordinal

Objetivo específico 2: Identificar el nivel de motivación para el aprendizaje del idioma alemán de los estudiantes del quinto grado "B" primaria del colegio 0004 Túpac Amaru después del uso recurso digital Kahoot.

Variable abstracta	Variable concreta	Medio de registro	Unidad de medida
Nivel de motivación después del uso Kahoot.	- Autonomía - Competencia - Relación	Escala de motivación	Ordinal

3.3. Procedimientos de la investigación

Tipo y nivel de investigación

Dado que el objetivo principal de esta investigación era abordar cuestiones prácticas urgentes, para cambiar las condiciones del acto didáctico y elevar los estándares educativos, el estudio fue aplicada (Sanchez & Reyes, 2006). Asimismo, la investigación fue de nivel experimental, ya que el objetivo fue realizar experimentos que demostraron presupuestos e hipótesis explicativos. Se trabajó con una relación causa-efecto, por lo que fue requerido la aplicación del método experimental (Sanchez & Reyes, 2006).

Diseño de la investigación

El diseño fue preexperimental. Hay muy poco control sobre las variables en este tipo de estudio. Debido a que es útil como una solución preliminar al tema de investigación, ocasionalmente se puede utilizar como un estudio exploratorio. Su base es dar un estímulo a un grupo y luego usar una medición para ver cómo afecta a uno o más (Palella & Martins, 2012).

El esquema a utilizar será el siguiente

Ge: $O_1 - X - O_2$

Ge: Grupo experimental los estudiantes del quinto grado “B” de la Institución Educativa 0004 Túpac Amaru.

O_1 = Pre-test antes del uso del recurso digital Kahoot en los alumnos de quinto grado “B” de la Institución Educativa 0004 Túpac Amaru.

X= Experimento con el uso del recurso digital Kahoot.

O_2 = Post-test después del uso del recurso digital Kahoot en los alumnos de quinto grado “B” de la Institución Educativa 0004 Túpac Amaru.

Población y muestra

En este estudio, la población está compuesta por los alumnos de la Institución Educativa 0004 Túpac Amaru del quinto grado “A, B Y C” del nivel primario, siendo un total de 80 alumnos.

La muestra fue seleccionada de manera no aleatoria y por conveniencia, e incluyó a los 29 estudiantes del quinto grado “B” de la Institución Educativa 0004 Túpac Amaru en la ciudad de Tarapoto.

Tabla 3
Muestra total

Estudiantes	Cantidad
Mujeres	14
Varones	15
Total	29

3.3.1. Objetivo específico 1

Identificar el nivel de motivación para el aprendizaje del idioma alemán de los estudiantes del quinto grado “B” primaria del colegio 0004 Túpac Amaru antes del uso recurso digital Kahoot.

En la presente investigación se elaboró un cuestionario de motivación percibida, la cual estuvo conformada por 12 ítems divididas en 3 dimensiones (Autonomía = 4, Competencia = 4 y Relación = 4). Para el desarrollo del cuestionario se tomó como referencia, el de los autores Cristea & Shi (2016) con su estudio titulada *Motivational gamification strategies rooted in self-determination theory for social adaptive E-learning* (Estrategias de gamificación motivacional basadas en la teoría de la autodeterminación para el aprendizaje electrónico socialmente adaptativo) que consta de 12 ítems y tres dimensiones: Autonomía, competencia y relación.

La técnica del manejo y evaluación de información fue realizada mediante el T de student además del apoyo de un software estadístico que es el SPSS 27. Con respecto al procedimiento, en primer lugar, se consideró la aplicación del instrumento antes de poner en práctica el recurso digital Kahoot, siendo este método para generar un diagnóstico general de la variable de estudio, para ello se consideró la aplicación de la prueba T de Student para muestras dependientes, fijando un rango de significancia del 5 %.

3.3.2. Objetivo específico 2

Identificar el nivel de motivación para el aprendizaje del idioma alemán de los estudiantes del quinto grado “B” primaria del colegio 0004 Túpac Amaru después del uso recurso digital Kahoot.

Después de la práctica haciendo uso de Kahoot, se volvió a aplicar el cuestionario que midió la motivación. Se procesaron los datos en el software SPSS V27, con la cual se calcularon los estadísticos descriptivos que describieron la motivación del estudiante en aprender alemán.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados del Objetivo específico 1

Identificar el nivel de motivación para el aprendizaje del idioma alemán de los estudiantes del quinto grado “B” primaria del colegio 0004 Túpac Amaru antes del uso recurso digital Kahoot.

Tabla 4

Nivel de motivación para el aprendizaje del idioma alemán antes de la aplicación del recurso digital Kahoot.

	Desde	Hasta	N	%
Bajo	12	27	21	72.41
Medio	28	43	8	27.59
Alto	44	60	0	0
Total			29	100%

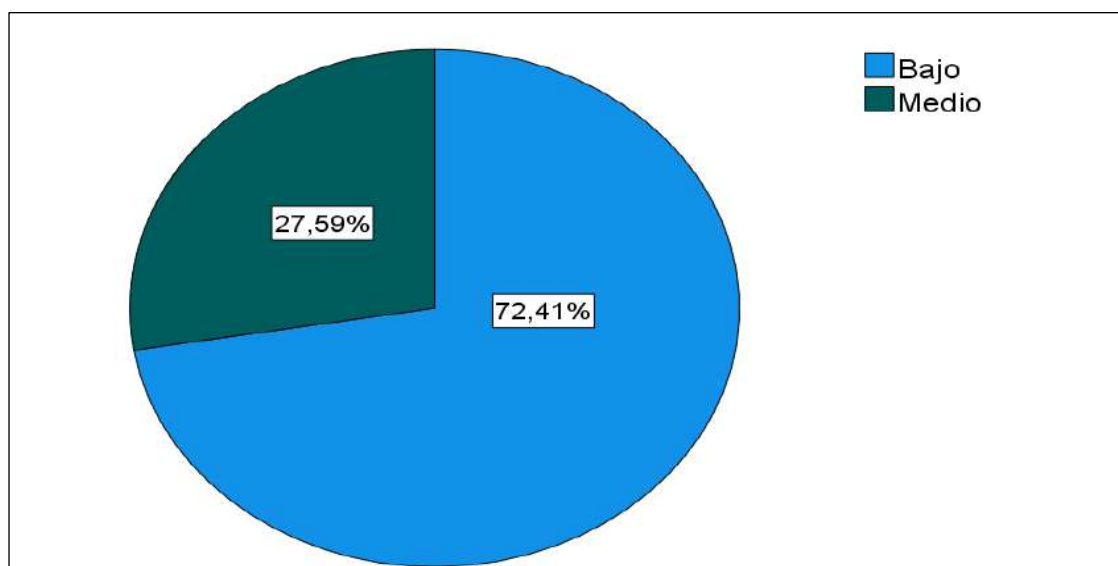


Figura 4

Nivel de motivación para el aprendizaje del idioma alemán antes de la aplicación del recurso digital Kahoot.

De acuerdo a la presente tabla se puede comprobar que el grado de interés en la adquisición del idioma alemán fue bajo en un 72.41 %, la cual fue comprobado y/o percibido por 21 de los 29 estudiantes que formaron parte del estudio realizado en el colegio 0004 Túpac Amaru; mismo que fue identificado por la baja participación, existiendo veces que algunos no llegan a comprender lo que se transmite en el horario de clases, haciendo hincapié que lo consideran como aburrida. Por otra parte, el 27.59 % indicaron tener un nivel medio en motivación de aprender el idioma alemán.

4.2. Resultados del Objetivo específico 2

Identificar el nivel de motivación para el aprendizaje del idioma alemán de los estudiantes del quinto grado “B” primaria del colegio 0004 Túpac Amaru después del uso recurso digital Kahoot.

Tabla 5

Nivel de motivación para el aprendizaje del idioma alemán después de la aplicación del recurso digital Kahoot.

	Desde	Hasta	f	%
Bajo	12	27	0	0
Medio	28	43	6	20.69
Alto	44	60	23	79.31
Total			29	100%

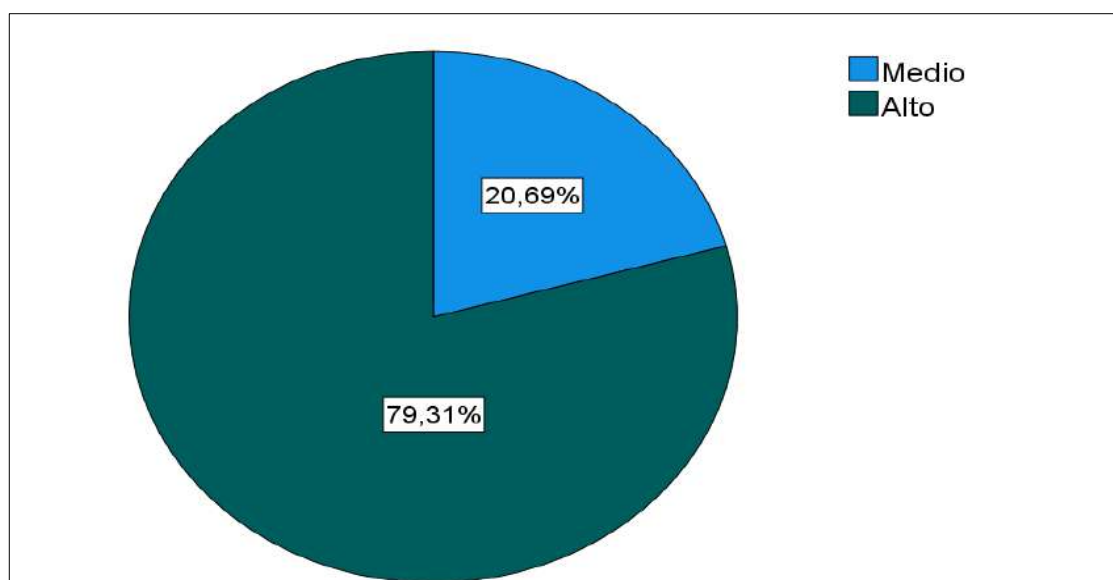


Figura 5

Grado de interés en la adquisición del idioma alemán después de la aplicación del recurso digital Kahoot.

Después de haber aplicado el recurso digital Kahoot, el nivel de motivación presentó un cambio positivo en que se refiere al tema de aprendizaje del idioma alemán, mismo que fue sustentado por el 79.3 % de los estudiantes que tuvieron un nivel de motivación alto, quienes representaron 23 de los 29 estudiantes que formaron parte del estudio realizado en el colegio n°. 0004 Túpac Amaru. Resultado que hace hincapié que lo consideran como entretenida al recurso tecnológico. Por otra parte, el 20.7 % indicaron tener un nivel medio en motivación.

4.3. Resultados del Objetivo general

Determinar el efecto kahoot en la motivación para el aprendizaje del idioma alemán de los estudiantes del quinto grado “B” primaria del colegio 0004 Túpac Amaru.

Prueba de normalidad

Debido a que el tamaño de la muestra fue menor a 50, se empleó la prueba de Shapiro-Wilk. Como esta muestra es relacionada, la prueba se realizó sobre los cambios entre los valores obtenidos en el pre-test y post-test de los indicadores evaluados (Nivel de motivación antes y después). El valor de significación debe ser mayor a 0,05 para que exista normalidad; de lo contrario, no se admite la normalidad (Arias & Covinos, 2021).

Tabla 6

Prueba de normalidad de datos del indicador POL pre y post test.

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.
Diferencia de nivel de motivación después – antes	,969	29	,520

La variación de los datos entre los valores de pre-test y post-test de los indicadores que evaluaron el nivel de motivación de los estudiantes antes y después del uso del recurso digital Kahoot se muestra en la tabla junto con el nivel de significación de los datos. El valor p encontrado fue 0,520, que es mayor que el nivel de significación presuntivo de 0,05. Esto sugiere que la distribución de los datos es normal. En consecuencia, la aplicación de un análisis estadístico paramétrico (prueba t-student) brinda respaldo.

Prueba de hipótesis:

Ha: El uso del recurso digital kahoot tiene efecto significativo en la motivación para el aprendizaje del idioma alemán en los alumnos del quinto grado del nivel primario en la Institución Educativa 0004 Túpac Amaru.

Ho: El uso del recurso digital kahoot no tiene efecto significativo en la motivación para el aprendizaje del idioma alemán en los alumnos del quinto grado del nivel primario en la Institución Educativa 0004 Túpac Amaru.

Nivel de significación: $\alpha = 0,05$

Regla de decisión

Si $p > 0.05$, se acepta (H_0); Si $p < 0.05$, se acepta la (H_a).

Tabla 7
Prueba T de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas					t	Gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par	Motivación	22,621	7,258	1,348	19,860	25,381	16,785	28	,000
1	después - antes								

Fuente: Procesado en SPSS v27

Interpretación:

En la presente tabla 6, según el análisis estadístico paramétrico T de Student de muestras relacionadas; se logró comprobar que existió diferencia de medias o promedios entre el nivel de motivación antes y después de la implementación exitosa del recurso digital kahoot, cuya diferencia fue de 22.621 puntos (habiendo más puntos de satisfacción en el post test). Esta diferencia se hace efectiva y significativa cuando el p – valor de la prueba igual a 0,000 es inferior al umbral de significancia (0.05). Así, se aceptó la hipótesis alternativa del estudio, concluyendo que hay evidencia estadística suficiente para sostener que, El uso del recurso digital kahoot es efectivo en la motivación para la adquisición del idioma alemán en los estudiantes de quinto grado de educación básica en la institución educativa 0004 Túpac Amaru.

4.4. Discusión

En relación al objetivo específico primero que trató de identificar el grado de interés en el aprendizaje del idioma alemán entre los alumnos de quinto grado “B” primaria del colegio 0004 Túpac Amaru antes del uso recurso digital Kahoot. Los hallazgos del estudio revelaron un bajo grado de interés en los estudiantes. Este resultado indicaría que la mayoría de los estudiantes no estaban particularmente entusiasmados o interesados en aprender el idioma alemán antes de la implementación de Kahoot. Además, una minoría de estudiantes mostraban un nivel moderado de interés o motivación para aprender el idioma alemán, pero aún no estaban completamente comprometidos. Esta información sirve como un punto de base para entender el rango inicial de interés de los estudiantes antes de introducir Kahoot como recurso digital en el proceso de enseñanza del idioma alemán. Para poder sustentar el resultado del primer objetivo los tres componentes registraron un nivel bajo en lo que refiere a atención, satisfacción y autonomía para el aprendizaje del idioma alemán, evidenciando

que los estudiantes no mostraban mayor interés en su aprendizaje, la cual reflejaba la poca participación de cada estudiante, considerándolo como un curso menos favorito entre los demás. Por otra parte, también dieron a entender que cuando acabe el colegio no decidirán más aprender este idioma.

Siguiendo con el segundo objetivo específico, que se centró en determinar el grado de interés en el aprendizaje del idioma alemán entre los estudiantes del quinto grado "B" de primaria del colegio 0004 Túpac Amaru tras la utilización del recurso digital Kahoot, los hallazgos del estudio mostraron un elevado rango de motivación en los estudiantes. Este resultado indicaría que la gran mayoría de los estudiantes estaban ahora altamente motivados y entusiasmados para aprender el idioma alemán después de la implementación de Kahoot. En tanto, una minoría de estudiantes seguía mostrando un nivel moderado de interés o motivación para aprender el idioma alemán, a pesar de que la mayoría había experimentado un aumento significativo en su nivel de motivación. Esta información indica que la introducción de Kahoot como recurso digital tuvo un efecto favorable en el interés de los estudiantes para aprender alemán, y la mayoría de ellos ahora están más motivados y comprometidos con el proceso de aprendizaje. Esto sugiere que Kahoot puede ser una herramienta eficaz para incrementar el interés de los alumnos en la enseñanza de idiomas en el colegio 0004 Túpac Amaru.

Estos resultados, tendría relación con la investigación de Charanjit et al. (2020), ya que, en ambos estudios, respaldan la noción de que la implementación de tecnología, específicamente Kahoot, produce un efecto beneficioso en el interés de los estudiantes para aprender idiomas. El primer estudio muestra una mejora significativa en la motivación para el aprendizaje del idioma alemán después de utilizar Kahoot, mientras que el segundo estudio destaca el interés de los estudiantes en usar dispositivos y la adopción de tecnologías digitales y de comunicación al aprender y practicar inglés. Ambos estudios sugieren que el uso de Kahoot no solo mejora la motivación, sino que también genera disfrute y vibraciones positivas en el aula. El segundo estudio específicamente menciona que el uso de tecnologías como Kahoot proporciona disfrute en clase, lo cual, según la investigación, tiende a transformarse en motivación y mayor significado para los estudiantes. Además, los dos estudios vinculan el uso de tecnología, en este caso, Kahoot, con una mejora en la disposición de los estudiantes hacia el estudio de lenguas. La afirmación de que Kahoot tuvo un impacto significativo en el interés y la disposición hacia el estudio del idioma inglés en los alumnos refuerza la idea de que el uso de herramientas tecnológicas puede tener un impacto favorable en la actitud de los estudiantes hacia el estudio de idiomas.

A lo expresado, se suma el respaldo de la investigación de Mendoza (2021), autor que refuerza la idea general de que la utilización de Kahoot tiene un efecto beneficioso en el aprendizaje del idioma. La conclusión de que los estudiantes lograron comprender mejor el idioma gracias a Kahoot coincide con los resultados de los estudios previos que destacaron mejoras en la motivación y la actitud. Mientras que los estudios anteriores se centraron en la motivación y la actitud, la investigación de Mendoza aporta una dimensión adicional al destacar mejoras en la comprensión del idioma. Esto sugiere que el impacto positivo de Kahoot no se limita solo a aspectos motivacionales, sino que también influye en el rendimiento académico y la comprensión del contenido. Por lo tanto, refuerza la utilidad práctica de Kahoot como una herramienta efectiva para mejorar tanto la motivación como el rendimiento académico. Este refuerzo respalda las sugerencias para la implementación de Kahoot en entornos educativos como una estrategia integral.

Finalmente, respecto al objetivo principal que se enfocó en evaluar el impacto de Kahoot en el interés por el aprendizaje del idioma alemán de los estudiantes del quinto grado "B" primaria del colegio 0004 Túpac Amaru. Los resultados demostraron que estadísticamente hubo una diferencia de 22.621 puntos entre el nivel de motivación antes y después, por lo que se interpreta que después de la implementación de Kahoot, los estudiantes mostraron mayor nivel de motivación en el aprendizaje del idioma alemán. Esta diferencia se transformó en un efecto positivo y significativo cuando se demostró que el p valor igual a 0,000 quedó por debajo del nivel de significancia 0,05. De esta manera, se demostró estadísticamente que el uso del recurso digital kahoot es efectivo en la motivación para la adquisición del idioma alemán por los estudiantes de quinto grado de educación primaria en la institución educativa 0004 Túpac Amaru. Resultado que indicaría que la investigación ha demostrado que Kahoot tiene un efecto favorable en el interés de los estudiantes. Los estudiantes de quinto grado en la institución educativa 0004 Túpac Amaru muestran un mayor interés, entusiasmo y compromiso para aprender alemán cuando se utiliza Kahoot como recurso en el proceso de enseñanza. Esta influencia significativa sugiere que Kahoot es una herramienta efectiva para motivar a los estudiantes en el contexto específico de aprender el idioma alemán en esa institución educativa.

Estos resultados guardan relación con lo encontrado por Huilca & Condo (2023), ya que ambos estudios respaldan la idea de que el uso del recurso digital Kahoot es efectivo para motivar la adquisición del idioma alemán por estudiantes de quinto grado de educación primaria. La evidencia de la diferencia estadística significativa entre la evaluación previa y la posterior en el primer estudio, respaldada por la prueba

paramétrica T-student, así como el coeficiente $r = 0,860$ en el segundo estudio, que indica una relación positiva y significativa, apuntan a la consistencia en la conclusión sobre la eficacia del uso de Kahoot. Ahora, los resultados tienen importantes implicaciones prácticas para los educadores y diseñadores de currículo. La incorporación de Kahoot en el aula podría considerarse como una técnica eficaz para aumentar el interés de los estudiantes en el estudio del idioma alemán. Los docentes podrían beneficiarse al integrar este recurso tecnológico como parte de sus métodos de enseñanza.

También, guarda relación con el estudio de Neciosup (2022), ya que este autor concluyó que hay una relación importante entre el uso de Kahoot y el interés en el aprendizaje de los estudiantes. Mientras que con este estudio se demostró que Kahoot es efectivo en la motivación para el aprendizaje del idioma alemán. Estos resultados respaldan la idea de que este recurso tiene un efecto favorable en el interés de los estudiantes. La coherencia en los datos refuerza la credibilidad de la conexión. La investigación que encontró una relación significativa, respaldada por el p-valor ($p < 0,05$), presenta una evidencia cuantitativa sólida de la asociación entre el uso de Kahoot y la motivación en el aprendizaje. El coeficiente $Rho = 0,739$ indica una correlación positiva considerable entre estas variables, sugiriendo que el uso de Kahoot está fuertemente relacionado con niveles más altos de motivación entre los estudiantes. La evidencia de la vínculo favorable y relevante entre el uso de Kahoot y la motivación se alinea con teorías de la motivación educativa y respalda estudios anteriores que han encontrado beneficios similares. Estos hallazgos sugieren que Kahoot podría ser una herramienta valiosa para fomentar la motivación en entornos de aprendizaje.

No obstante, es esencial reconocer las limitaciones de los estudios, como el enfoque en alumnos de quinto grado y la especificidad del contexto de la institución educativa 0004 Túpac Amaru. Las generalizaciones deben hacerse con precaución. Al respecto, el estudio señala la importancia de llevar a cabo investigaciones adicionales para explorar otras variables que podrían influir en la motivación, así como la replicación de estos estudios en diferentes contextos educativos, en las cuales se podría explorar la posibilidad de variables intervinientes o condiciones contextuales específicas que podrían modular la relación o el efecto.

Ya que, en otro estudio, el de Cerdán (2023), quién concluye que no hay una correlación relevante entre la gamificación a través de Kahoot y el desempeño académico de los alumnos, en contraste con los hallazgos anteriores que sugieren una conexión positiva y significativa entre Kahoot y el interés en el estudio del idioma alemán. La falta de

relación significativa podría atribuirse a factores contextuales específicos o a variables no consideradas en la investigación. Por lo tanto, es esencial analizar si hay condiciones particulares en el entorno educativo, la cultura escolar, o las características de los estudiantes que podrían influir en la efectividad de Kahoot en términos de rendimiento académico. No obstante, una explicación plausible podría ser que, aunque Kahoot puede generar un efecto beneficioso en el interés de los estudiantes, este no se traduzca directamente en mejoras en el rendimiento académico. La motivación generada por la gamificación podría no ser suficiente para influir de manera significativa en los resultados medidos por las evaluaciones académicas.

Esta divergencia en los resultados, subraya la importancia de realizar más estudios para entender mejor la relación entre la gamificación con Kahoot y el rendimiento académico. Se podrían sugerir estudios más amplios, con diseños longitudinales y la inclusión de otras variables relevantes para obtener una imagen más completa de la influencia de la gamificación en el aprendizaje. De modo que, al tener más datos, hubiera una base más sólida para para la toma de decisiones educativas y el diseño de estrategias pedagógicas efectivas.

CONCLUSIONES

Con el desarrollo del proyecto de investigación se llegó a concluir que:

- 1.** Se motiva de manera efectiva la enseñanza del idioma alemán en los niños de quinto grado de primaria de la institución educativa 0004 Túpac Amaru mediante el uso del recurso digital Kahoot. La prueba paramétrica T-student para muestras relacionadas, que reveló una diferencia de 22,621 puntos entre la prueba post y pre, respaldó estadísticamente lo anterior. Cuando el valor p de 0.000 fue menor que el nivel de significancia de 0.05, el efecto se consideró significativo.
- 2.** Antes de la implementación del recurso digital Kahoot (pre test), el grado de interés en el estudio del idioma alemán por parte de los estudiantes fue identificado como bajo según la valoración de 21 de los 29 estudiantes, quienes representaron el 72.4 % de la muestra analizada. Resultados que mostró la baja participación de los estudiantes, también de que algunos estudiantes no llegaban a comprender lo que se transmite en clases, haciendo hincapié que lo consideran como aburrida. Por otra parte, los estudiantes dieron a conocer la preferencia de otro idioma que no sea el alemán.
- 3.** Después de haber aplicado el recurso digital Kahoot, el nivel de motivación en los estudiantes presentó un cambio positivo en lo que se refiere al tema de aprendizaje del idioma alemán, mismo que fue sustentado por el 79.3 % de los estudiantes, del colegio 0004 Túpac Amaru. Resultado que demostró una alta participación de los estudiantes, asimismo quienes llegaron a comprender mejor lo que se transmite dentro del horario de clases, haciendo hincapié que lo consideran como entretenida.

RECOMENDACIONES

Se establece las siguientes recomendaciones:

1. Se sugiere al director de la Institución Educativa 0004 Túpac Amaru, junto con los docentes de idiomas, implementar estrategias de enseñanza que utilicen herramientas digitales como Kahoot. Esto permitirá que los estudiantes, según su posición, muestren un mayor interés en la lengua alemana, lo cual será un elemento importante cuando decidan estudiar una carrera profesional, ampliando sus oportunidades en el campo laboral.
2. A los docentes de la Institución Educativa 0004 Túpac Amaru, se les recomienda utilizar regularmente el recurso digital Kahoot en sus clases para mantener a los estudiantes comprometidos y motivados. Además, se debe proporcionar orientación sobre cómo integrar Kahoot de manera efectiva en el plan de estudios y cómo crear cuestionarios y actividades relevantes, asegurando que estas herramientas aumenten la motivación para el aprendizaje del alemán.
3. A los estudiantes de la Institución Educativa 0004 Túpac Amaru, se les recomienda utilizar Kahoot como una herramienta adicional de estudio. Jugar cuestionarios relacionados con el idioma alemán no solo por diversión, sino también para el aprendizaje, destacando Kahoot como una herramienta de autoevaluación útil para prepararse para exámenes y mejorar sus habilidades lingüísticas.
4. Al director de la Institución Educativa 0004 Túpac Amaru, se le recomienda gestionar adecuadamente el nivel de enseñanza proporcionado a los estudiantes, mediante la adquisición de recursos audiovisuales que enriquezcan el proceso de aprendizaje. Además, se sugiere incluir la aplicación del recurso digital Kahoot en los planes de estudio para generar una mayor motivación en los estudiantes hacia el aprendizaje del alemán.
5. A los próximos investigadores, se les recomienda continuar estudiando el impacto de herramientas digitales como Kahoot en el interés y el desempeño académico de los alumnos en la enseñanza de lenguas. Esto fomentará la acumulación de evidencia y el desarrollo de mejores prácticas en el uso de tecnología educativa, contribuyendo a mejorar la motivación para el aprendizaje del alemán.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abellán, J. (2014). *La reflexión sobre las finalidades de la enseñanza de la historia* [Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona]. <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/290842/jaf1de1.pdf?sequence=1>
- Álvarez, G. (2019). *Relación entre las actitudes y la motivación hacia el Kahoot y el rendimiento académico de estudiantes de pregrado de una universidad privada de Lima* [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Católica del Perú]. http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14206/ALVAREZ_CISNEROS_GABRIELA_ELIZABETH11.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Acosta, L. (2022). *La motivación y el aprendizaje del idioma inglés en las estudiantes del quinto grado del nivel secundario del centro educativo particular Santa Rosa Hermanas Misioneras Dominicanas del Rosario, Huacho* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. <https://repositorio.unifsc.edu.pe/handle/20.500.14067/5963>
- Alonso, V., Abreus, A., & Fernández, D. (2021). *La motivación por el aprendizaje del inglés mediante video-lecciones*. *Revista Científica Cultura, Comunicación y Desarrollo*, 6(3), 79–87.
- Agurto, V. (2020). *La importancia de la enseñanza del idioma inglés en la etapa escolar*. *Alétheia*, 8(1), 41-52. <https://doi.org/10.33539/aletheia.2020.n8.2422>
- Al Shehri, H. (2012). *Los modelos de adquisición y enseñanza en una segunda lengua, y la hipótesis del filtro afectivo de Krashen*. *Avances en supervisión educativa*, 16. <https://core.ac.uk/reader/235243320>
- Anaya, A., & Anaya, C. (2010). *¿Motivar para aprobar o para aprender? Estrategias de motivación del aprendizaje para los estudiantes*. *Tecnología, Ciencia, Educación*, 25(1), 5-14. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=48215094002>
- Arenas, J. (2011). *La relación entre las creencias y el incremento del filtro afectivo en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera*. *Voces y Silencios*, 2(2), 96-110. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4058712.pdf>
- Auquilla, D., Camacho, C., Garzón, P., & Fajardo, S. (2020). *La motivación como factor para el aprendizaje del idioma inglés en el contexto universitario ecuatoriano: Antecedentes, resultados y propuestas*. *Revista Publicando*, 7(24), 9-20. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7510869>
- Bosch, G. (2014). *El alemán frente a la "anglobalización": Plurilingüismo y diversificación cultural como estrategia educativa para el desarrollo de la competitividad empresarial e individual en España*. *Revista Nebrija de Lingüística Aplicada a la Enseñanza de Lenguas*, 8(16), 94–106. <https://doi.org/10.26378/rnlael816231>
- Cacheiro, M. (2018). *Educación y tecnología: estrategias didácticas para la integración de las TIC*. Editorial UNED. <https://canal.uned.es/series/5a6f1792b1111fdd728b4569>

- Callupe, R., Del Valle, R., Condori, B., & Chonate, E. (2017). *Uso de herramientas gamificadas para un mejor aprendizaje de las matemáticas en primaria*. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.
- Canbek, N., & Hargis, J. (2015). Is learning effective with social networks? Let's investigate! *International Journal on New Trends in Education & their Implications*, 6(3). <https://n9.cl/svhtpz>
- Caraballo, M., Peinado, C., & González, M. (2017). *Gamificación en la educación, una aplicación práctica con la plataforma Kahoot*. *Anales de ASEPUMA*, 25(2). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6210181>
- Casado, M. (2016). *La gamificación en la enseñanza del inglés en Educación Primaria* [Tesis de maestría, Universidad de Valladolid]. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/18538>
- Cerdan, V. (2023). *La gamificación y el rendimiento académico del idioma inglés en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Lima, 2023* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/121332>
- Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2017). The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system. *International Conference on Digital Arts, Media and Technology (ICDAMT)*, 178-182. <https://doi.org/10.1109/ICDAMT.2017.7904957>
- Coll, C., Mauri, T., & Onrubia, J. (2006). Análisis y resolución de casos-problema mediante el aprendizaje colaborativo. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 3(2). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2126327>
- Curto, M., Orcos, L., Blázquez, P., & León, F. (2019). Student assessment of the use of Kahoot in the learning process of science and mathematics. *Education Sciences*, 9(1), 55. <https://doi.org/10.3390/educsci9010055>
- Del Río, A. (2018). Teoría de la epistemología genética de Piaget. SAERA. <https://www.saera.eu/teoria-la-epistemologia-genetica-piaget>
- Dicheva, D., Dichev, C., & Irwin, K. (2018). *Motivating and Engaging Students through Gamification*. *International Conference on Advanced Learning Technologies*. <https://n9.cl/e4jkm5>
- Espada, G. (2006). *Nuestro motor emocional: la motivación*. Editorial Díaz de Santos.
- Esteves, M., Pereira, A., Veiga, N., Vasco, R., & Veiga, A. (2018). The Use of New Learning Technologies in Higher Education Classroom: A Case Study. *Advances in Intelligent Systems and Computing*, 715. https://doi.org/10.1007/978-3-319-73210-7_59
- Ferrando, E. (2023). *La motivación en la enseñanza de segundas lenguas: aproximación teórico-práctica en el ámbito del enfoque integrado AICLE*. *Lengua y Sociedad*, 22(1), 117-138. <https://doi.org/10.15381/lengsoc.v22i1.23650>
- García, A. (2015). *Gestión de aula y gamificación. Utilización de elementos del juego para mejorar el clima de aula* [Tesis doctoral, Universidad de Cantabria]. <http://hdl.handle.net/10902/7595>

- García, E. (2010). Materiales Educativos Digitales. *Blog Universia*. <http://formacion.universiablogs.net/2010/02/03/materiales-educativos-digitales/>
- Gee, J., & Hayes, E. (2011). *Language and learning in the digital age*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203830918>
- González, D. (2017). *La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria* [Tesis doctoral, Universidad de Burgos]. <http://hdl.handle.net/10259/4674>
- Graells, P. (2000). Los medios didácticos. *Departamento de Pedagogía Aplicada, Facultad de Educación, UAB*. <https://orion2020.org/archivo/docencia/05%20Medios%20didacticos.htm>
- Hansen, C. (2014). *Diseño de sistema de inclusión de TIC con estrategias de gamificación para profesores de primer y segundo nivel de enseñanza básica con destrezas TIC elementales* [Tesis doctoral, Universidad de Chile]. <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/115636>
- Herrera, C., Ramírez, S., Roa, V., & Herrera, R. (2004). Tratamiento de las creencias motivacionales en contextos educativos pluriculturales. *Revista Iberoamericana de Educación*, 34(1), 1-21. <https://doi.org/10.35362/rie3412885>
- Hoyo, G. (2017). *Kahoot como herramienta para reconocer progresos en el aprendizaje* [Tesis de maestría, Universidad de Almería]. <https://n9.cl/oqx6x>
- Huillca, J., & Condo, B. (2021). *La plataforma Kahoot y la motivación en tiempos de pandemia en los estudiantes de la carrera profesional de educación de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios]. <http://hdl.handle.net/20.500.14070/914>
- Iona, J. (2017). Kahoot! *School Librarian*, 65(2), 84-85. <https://link.gale.com/apps/doc/A499577847/AONE?u=anon~152b31f9&sid=googleScholar&xid=3d00227e>
- Jaber, J., Arencibia, A., Carrascosa, C., Ramírez, A., Rodríguez-Ponce, E., Melián, C., & Farray, D. (2016). Empleo de Kahoot como herramienta de gamificación en la docencia universitaria. *III Jornadas Iberoamericanas de Innovación Educativa en el ámbito de las TIC*. <https://accedacris.ulpgc.es/handle/10553/20472>
- Kahoot! (2017). Kahoot! templates, guides and other resources. <https://kahoot.com/library/>
- Kinicki, A., & Kreitner, R. (2003). *Comportamiento organizacional. Conceptos, problemas y prácticas*. McGrawHill.
- Labrador, M., & Andreu, M. (2008). *Metodologías activas*. Universidad Politécnica de Valencia.
- Lareki, I. (2014). *Metodologías de enseñanza de la lengua inglesa en Educación Primaria* [Tesis doctoral, Universidad Valladolid]. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/8316>

- Lázaro, M., & Pérez, Y. (2021). *La influencia de la motivación en el aprendizaje de una lengua extranjera en alumnos de Primaria* [Tesis doctoral, Universidad de Zaragoza]. <https://zaguan.unizar.es/record/106443>
- Licorish, S., Owen, H., Daniel, B., & George, J. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1), 1-23. <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>
- Liu, G., Chen, J., & Hwang, G. (2018). Mobile-based collaborative learning in the fitness center: A case study on the development of English listening comprehension with a context-aware application. *British Journal of Educational Technology*, 49(2), 305-320. <https://doi.org/10.1111/bjet.12581>
- Lozano, R. (2022). *Estrategia didáctica apoyada en la herramienta digital Kahoot para motivar el aprendizaje del idioma inglés en grado 11 en la Institución Educativa Baraya* [Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Bucaramanga]. <http://hdl.handle.net/20.500.12749/17469>
- Luis-Pascual, J. (2015). El juego auténtico y las claves de la gamificación del aprendizaje. *Inclusao e aprendizagem: desafios para a escola em Ibero-América*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.4084.3288>
- Malone, T. (1981). Toward a theory of intrinsically motivating instruction. *Cognitive Science*, 5(4), 333-369. [https://doi.org/10.1016/S0364-0213\(81\)80017-1](https://doi.org/10.1016/S0364-0213(81)80017-1)
- Mangado, F. (2017). *Proyectos y Competencias*. Recolectores Urbanos Editorial.
- Marín, I., & Hierro, E. (2013). *Gamificación: el poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes*. Empresa Activa.
- Martínez, A. (2010). Recursos didácticos en la enseñanza. *Innovación y Experiencias Educativas*, 45(6), 1-9.
- Mendoza, W. (2021). *Kahoot como herramienta para potenciar el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de octavo grado 8 de la Institución Educativa San Juan Bautista del Municipio de Chinú* [Tesis de maestría, Corporación Universitaria del Caribe - CECAR]. <https://repositorio.cecar.edu.co/server/api/core/bitstreams/2aab33ba-2f76-4e3d-bb95-b1b44dc45a7b/content>
- Millán, F. (2017). La gamificación en la evaluación continua de los procesos de enseñanza-aprendizaje en la educación superior: una aportación basada en la evidencia en el ámbito de las Ciencias Sociales. *Innovación docente y uso de las TIC en educación*, 114.
- Montano, F. (2021). Evaluación de herramientas digitales para la gestión del portafolio educativo. *Multidisciplinaria de Investigación Científica*, 2(4), 55-61.
- Morales, P. (2012). *Elaboración de material didáctico*. Red Tercer Milenio.
- Moya, M., Carrasco, M., Jiménez, A., Ramón, A., Soler, C., & Vaello, T. (2016). El aprendizaje basado en juegos: experiencias docentes en la aplicación de la plataforma virtual "Kahoot". *XIV Jornada de Redes de Investigación en Docencia Universitaria*.

- Muñoz, M. (2016). *Las TIC en educación: "kahoot!" como propuesta de gamificación e innovación educativa para Educación Secundaria en Educación Física* [Tesis doctoral, Universidad Internacional de la Rioja].
- Neciosup, J. (2022). *Uso de la aplicación Kahoot y motivación en estudiantes de educación secundaria en una Institución Educativa Privada, Lima 2021* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/82387>
- Pintor, E., Gargantilla, P., Herreros, B., & López, M. (2014). Kahoot en docencia: una alternativa práctica a los clickers. *Universidad Europea ABACUS*.
- Pintrich, P., Schunk, D., & Luque, M. (2006). *Motivación en contextos educativos: teoría, investigación y aplicaciones*. Pearson Educación.
- Plaza, E. (2006). BF Skinner: la búsqueda de orden en la conducta voluntaria. *Universidad de San Buenaventura-Medellín & CREAD-Valledupar, 5*(2), 371-383.
- Ramírez, J. (2014). *Gamificación: mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional*. Alpha Editorial.
- Reeve, J. (2010). *Motivación y emoción* (5ª ed.). McGraw-Hill.
- Reeve, J., & Deci, E. (1996). Elements of the competitive situation that affect intrinsic motivation. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 22(1), 24-33.
- Ren, C., & Wagner, J. (2016). Kahoot. *The Electronic Journal for English as a Second Language*, 20(2), 1-10.
- Rivera, G. (2014). *La motivación del alumno y su relación con el rendimiento académico en los estudiantes de Bachillerato Técnico en Salud Comunitaria del Instituto República Federal de México de Comayagüela, MDC, durante el año lectivo 2013* [Tesis doctoral, Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes].
- Robbins, S. (2004). *Comportamiento organizacional*. Pearson Educación.
- Rodríguez, L. (2016). Recomendaciones para el uso de Kahoot en el aula universitaria. *Actas de las VII Jornadas en Innovación y TIC Educativas*.
- Rodríguez-Fernández, L. (2017). Smartphones y aprendizaje: el uso de Kahoot en el aula universitaria. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 8(1), 181-189.
- Romero, S. (2016). *Didáctica de la Lengua inglesa en Educación Primaria. El Kahoot como herramienta didáctica* [Tesis doctoral, Universidad de Valladolid].
- Ruiz, E., & Estrevel, L. (2010). Vigotsky: la escuela y la subjetividad. *Pensamiento Psicológico*, 8(15), 135-146.
- Ryan, R., & Deci, E. (2000). La Teoría de la Autodeterminación y la Facilitación de la Motivación Intrínseca, el Desarrollo Social, y el Bienestar. *American Psychologist*, 55(1), 68-78.
- Salinas, J. (2004). Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 1(1).
- Shadiev, R., Yang, M., Reynolds, B., & Hwang, W. (2022). Improving English as a foreign language-learning performance using mobile devices in unfamiliar environments. *Computer Assisted Language Learning*, 35(9), 2170-2200.

- Shi, L., & Cristea, A. (2016). Motivational Gamification Strategies Rooted in Self-Determination Theory for Social Adaptive E-Learning. *Lecture Notes in Computer Science*, 9684.
- Singh, C., Rengasamy, K., Singh, T., Ong, T., Yunus, M., Rahmayanti, H., & Ichsan, I. (2020). A review of research on the effectiveness of using kahoot to enhance students' motivation to learn English. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education (TURCOMAT)*, 12(3), 201-207.
- Sofiana, N., & Mubarok, H. (2020). The Impact of Englishgame-Based Mobile Application on Students' Reading Achievement and Learning Motivation. *International Journal of Instruction*, 13(3), 247-258.
- Soriano, M. (2001). La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo. *Proyecto Social: Revista de Relaciones Laborales*, 9, 163-184.
- Suelves, D., Esteve, M., Chacón, J., & Marí, M. (2018). Gamificación en la evaluación del aprendizaje: valoración del uso de Kahoot. *Innovative Strategies for Higher Education in Spain*, 8.
- Tan, D., Ganapathy, M., & Kaur, M. (2018). Kahoot! It: Gamification in Higher Education. *Pertanika Journal of Social Sciences & Humanities*, 26(1).
- Torres, A., Ramírez, M., & Romero, L. (2018). Valoración y evaluación de los Aprendizajes Basados en Juegos (GBL) en contextos e-learning. *Education in the Knowledge Society: EKS*.
- Ümit, I., & Karakoyun, F. (2017). Gamification in biology teaching: A sample of Kahoot application. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 8(4), 396-414.
- Universidad Internacional de Valencia. (2015). El aprendizaje por descubrimiento de Bruner. <http://www.viu.es/el-aprendizaje-por-descubrimiento-de-bruner>
- Vacas, A., & Álvarez, C. (2015). La audiencia en la construcción de la sociedad en red. <https://www.uv.es/reguera/audiencias/audiencia%20interactiva.pdf>
- Wang, A. (2015). The wear out effect of a game-based student response system. *Computers & Education*, 82, 217-227.
- Yule, G. (2014). *The study of language*. Cambridge University Press.
- Zapara, M. (2012). Recursos educativos digitales: conceptos básicos. *Universidad de Antioquia*.
- Zarzycka-Piskorz, E. (2016). Kahoot it or not? Can games be motivating in learning grammar? *Teaching English with Technology*, 16(3), 17-36.
- Zimmerman, B., Bonner, S., & Kovach, R. (1996). *Developing self-regulated learners*. American Psychological Association.
- Zúñiga, J. (2015). Métodos para la enseñanza de idiomas: no hay nada nuevo bajo el sol, ¿O sí? *Revista Ensayos Pedagógicos*, 10(2), 61-81.

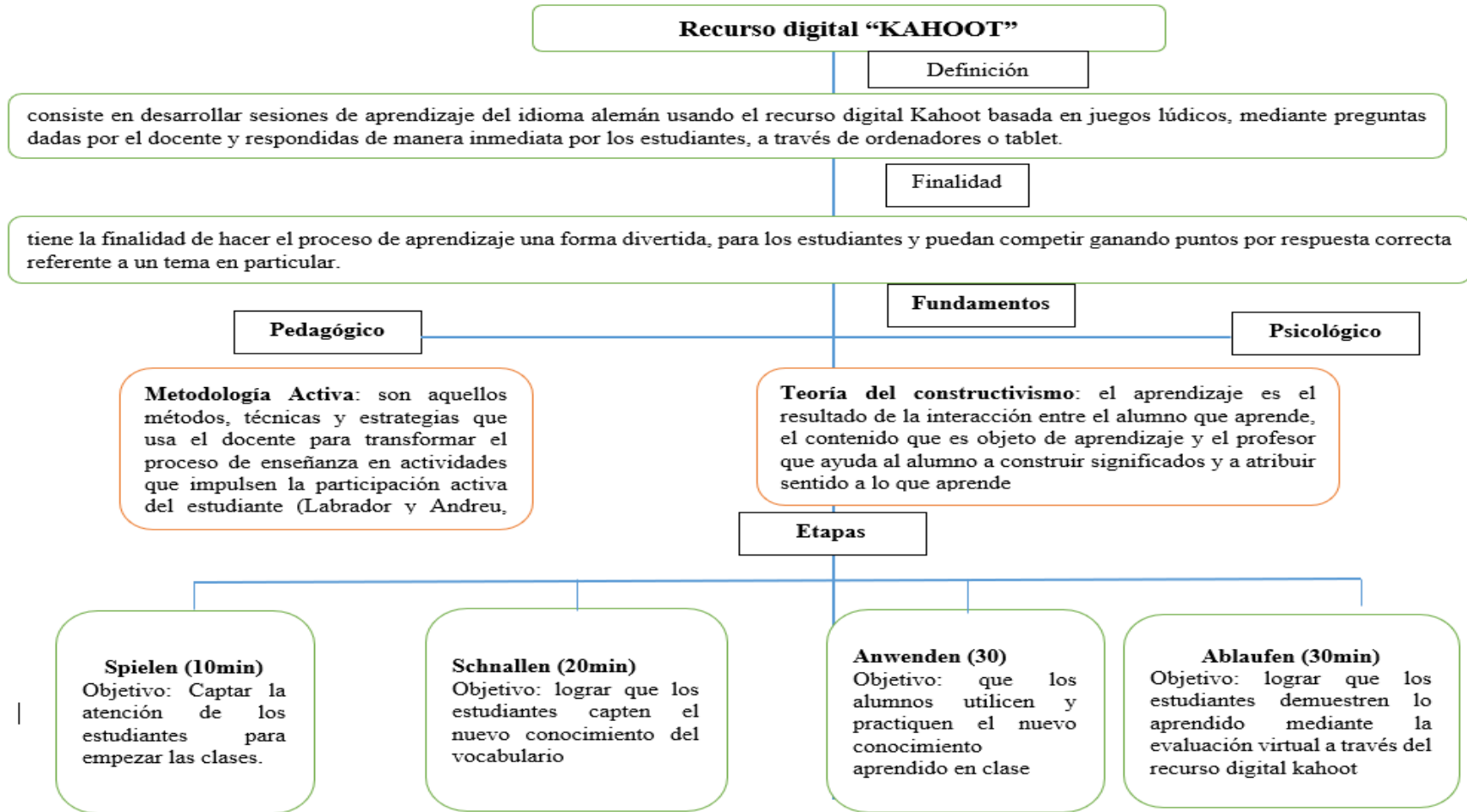
ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

Título: Efecto del Kahoot en la motivación para aprender alemán en estudiantes del 5 ° B-Primaria de la I.E 0004 Túpac Amaru

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variable	Dimensiones	Indicadores	Metodología
<p>General</p> <p>¿Qué efecto tiene el uso del recurso digital Kahoot en la motivación para el aprendizaje del idioma alemán en los estudiantes del 5to grado "B" primaria de la I.E. 0004 Túpac Amaru región San Martín?</p>	<p>General</p> <p>Determinar el efecto kahoot en la motivación para el aprendizaje del idioma alemán de los estudiantes del quinto grado "B" primaria del colegio 0004 Túpac Amaru.</p> <p>Específicos</p> <p>Identificar el nivel de motivación para el aprendizaje del idioma alemán de los estudiantes del quinto grado "B" primaria del colegio 0004 Túpac Amaru. antes del uso recurso digital Kahoot.</p> <p>Identificar el nivel de motivación para el aprendizaje del idioma alemán de los estudiantes del quinto grado del nivel primario en la institución educativa n°. 0004 Túpac Amaru. después del uso recurso digital Kahoot</p>	<p>Hi: El uso del recurso digital kahoot es efectivo en la motivación intrínseca para el aprendizaje del idioma alemán en los alumnos del quinto grado del nivel primario en la institución educativa n°. 0004 Túpac Amaru.</p> <p>Ho: El uso del recurso digital kahoot no es efectivo en la motivación intrínseca para el aprendizaje del idioma alemán en los alumnos del quinto grado del nivel primario en la institución educativa n°. 0004 Túpac Amaru.</p>	<p>Recurso digital kahoot</p>	Metodología	<ol style="list-style-type: none"> 1. El desarrollo del Kahoot ha sido 2. El uso de kahoot en tus clases han sido 3. Los temas desarrollados en clases con kahoot han sido 	<p>Tipo: Aplicada, Diseño pre experimental</p> <p>Esquema: Ge: O1- X-O2</p> <p>Técnicas de recolección: Encuesta</p> <p>Población: 80 alumnos de la IE 0004 Túpac Amaru del quinto grado "A, B Y C" del nivel primario.</p> <p>Muestra: 29 alumnos de la IE 0004 Túpac Amaru del quinto grado "B" del nivel primario.</p>
				Spielen	<ol style="list-style-type: none"> 4. Tu aprendizaje con kahoot ha sido 5. Los juegos que se presentan el Kahoot han sido 6. Las imágenes que se presentan en kahoot han sido 	
				Schnallen	<ol style="list-style-type: none"> 7. El aprendizaje logrado en Kahoot han sido 8. El interés por aprender en kahoot han sido 	
				Anwenden	<ol style="list-style-type: none"> 9. El uso de tus nuevos conocimientos en kahoot han sido 10. La práctica de tus nuevos conocimientos en kahoot han sido 	
				Ablaufen	<ol style="list-style-type: none"> 11. Las pruebas virtuales desarrolladas en kahoot han sido 	
			<p>Motivación</p>	Autonomía	<ol style="list-style-type: none"> 1. Me siento en control de mi proceso de aprendizaje. 2. Siento interés en aprender el idioma alemán 3. Me siento seguro en aprender el idioma alemán 4. Siento que mi experiencia de aprendizaje es personalizada. 	
				Competencia	<ol style="list-style-type: none"> 5. Me divierto aprendiendo el idioma alemán. 6. Siento que solo necesito unos pocos pasos para aprender el idioma alemán. 7. Es fácil entender lo que aprendo del idioma alemán. 8. Es fácil encontrar el contenido que necesito para aprender el idioma alemán. 	
				Relación	<ol style="list-style-type: none"> 9. Es fácil compartir contenido con los compañeros en el idioma alemán. 10. Es fácil acceder a recursos compartidos en el idioma alemán. 11. Es fácil decirles a mis compañeros lo que me gusta/no me gusta en el idioma alemán. 12. Es fácil discutir sobre lo aprendido con los compañeros. 	

Fuente: Elaboración propia



Diferencia entre recurso digital y herramienta digital

RECURSO DIGITAL	HERRAMIENTA DIGITAL
<p>Son recursos que han sido creados para diversas actividades, y a pesar de que el no han sido creados con la intención de ponerlos en práctica en el campo educativo, poco a poco, con el transcurrir del tiempo, se han convertido en medios para potenciar la educación, gracias a que el ser humano ha puesto en práctica sus habilidades (Quirós Meneses 2009).</p>	<p>Es una filosofía de comunicación que evita contemplar la digitalización como una mera herramienta que lleva a una tecnificación de la escuela (Marmanillo Santana 2019).</p>
<p>La función básica de los recursos didácticos se relaciona con el soporte de los objetivos pedagógicos, desarrollando tareas motivadoras, innovadoras, estructuradoras, orientadoras, condicionadoras o reguladoras del aprendizaje (Venegas Orrego 2017).</p>	<p>La herramienta digital al ser incorporadas en una materia específica fortalecen teorías bases, donde los medios digitales potencien dichos contenidos para hacer más entendible esos conceptos (Del Pezo Muñoz 2016).</p>
<p>Beltrán Delgado y Enciso Torres (2019) indican que los recursos digitales tienen la función de ofrecer información a través de distintos formatos (audiovisual, sonoro, textual, visual, multimedia, etc.) para representarla de distintas "formas", con el propósito de que pueda ser aprovechada en el marco de un proceso educativo.</p>	<p>Es todo software que puede ser utilizado en cualquier dispositivo electrónico, que permita facilitar las actividades del hombre con la tecnología (Flores Tirado 2019).</p>
<p>García Vargas (2017) nos dice que a partir de los medios didácticos se inicia un trabajo con los materiales que desde su diseño y producción se debe pensar en la reutilización de manera sencilla en diferentes situaciones.</p>	<p>Son la ventana entre los docentes que sirven como facilitadores del conocimiento, y los estudiantes son los instrumentos para fomentar la construcción del conocimiento y el aprendizaje colaborativo, para lograr así una sinergia que permitan un óptimo proceso de aprendizaje (Montaño Flores 2016).</p>

SOLICITUD DE CONSENTIMIENTO

Estimados padres de familia
Un cordial saludo.

Por medio de la presente me permito solicitar su autorización y consentimiento para la participación de su hijo en el proyecto de investigación **“EFECTO DEL KAHOOT EN LA MOTIVACIÓN PARA APRENDER ALEMÁN EN ESTUDIANTES DEL 5°B-PRIMARIA DE LA I.E N.º 0004 TUPAC AMARU”** a cargo de los Bachilleres de la Universidad Nacional de San Martín, Delina Mozombite Tuanama y Alessandro Jesús Tuanama Hidalgo.

Dicho proyecto cuenta con las siguientes características:

Objetivos:

- Identificar el nivel de motivación para el aprendizaje del idioma alemán de los estudiantes del quinto grado “B” primaria del colegio n°. 0004 Túpac Amaru antes de usar el recurso digital Kahoot.
- Identificar el nivel de motivación para el aprendizaje del idioma alemán de los estudiantes del quinto grado “B” primaria del colegio n°. 0004 Túpac Amaru después de usar el recurso digital Kahoot.

Procedimiento:

Previa autorización y consentimiento informado por parte de los padres, debidamente firmado, se procederá a aplicar el siguiente instrumento de manera anónima en el salón de clases, cuya contestación dura aproximadamente 20 minutos.

Para la participación de este proyecto, se requiere la participación de mínimo 20 alumnos del nivel primaria de la ciudad de Tarapoto.

Agradeciendo su atención,

Cordialmente,



Bach. Alessandro Jesús Tuanama Hidalgo
Tuanama



Bach. Delina Mozombite Tuanama



Lic. Mg. Boris Arce Saavedra
Asesor

Anexo 2: Instrumentos de recolección de datos

Cuestionario de evaluación de Motivación (Pre y post test)

“Efecto del Kahoot en la motivación para aprender alemán en estudiantes del 5 ° B-
Primaria de la I.E 0004 Túpac Amaru.”

Instrucciones: Estimado alumno, a continuación, le presentamos estas preguntas con el fin de evaluar su nivel de motivación para aprender el idioma alemán. Para seleccionar tu respuesta deberás tomar en cuenta los criterios señalados en la Tabla de Puntaje. Marca con aspa (X) la respuesta.

Instrucciones:

A continuación, se le presentarán una serie de ítems o afirmaciones, cada una con 5 respuestas ordenadas de menor a mayor, donde 1 equivale a un “totalmente en desacuerdo” y 5 a un “totalmente de acuerdo”. Tenga en consideración las siguientes alternativas:

Ítem	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indiferente	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
Escala	1	2	3	4	5

Nº	MOTIVACIÓN	1	2	3	4	5
Dimensión: Autonomía						
1	Me siento en control de mi proceso de aprendizaje					
2	Siento interés en aprender el idioma alemán.					
3	Me siento seguro en aprender el idioma alemán.					
4	Siento que mi experiencia de aprendizaje es personalizada.					
Dimensión: Competencia						
5	Me divierto aprendiendo el idioma alemán.					
6	Siento que solo necesito unos pocos pasos para aprender el idioma alemán.					
7	Es fácil entender lo que aprendo del idioma alemán.					
8	Es fácil encontrar el contenido que necesito para aprender el idioma alemán.					
Dimensión: Relación						
9	Es fácil compartir contenido con los compañeros en el idioma alemán.					
10	Es fácil acceder a recursos compartidos en el idioma alemán.					
11	Es fácil decirles a mis compañeros lo que me gusta/no me gusta en el idioma alemán.					
12	Es fácil discutir sobre lo aprendido con los compañeros.					

Tomado como referencia la investigación de Cristea & Shi (2016)

Muchas gracias

Anexo 3: Instrumentos de recolección de datos

Cuestionario de satisfacción del uso de Kahoot

“Efecto del Kahoot en la motivación para aprender alemán en estudiantes del 5 ° B-
Primaria de la I.E 0004 Túpac Amaru.”

Instrucciones: Estimado alumno, a continuación, le presentamos estas preguntas con el fin de verificar su nivel de satisfacción del uso de Kahoot para aprender el idioma alemán. Para seleccionar tu respuesta deberás tomar en cuenta los criterios señalados en la Tabla de Puntaje.

Marca la respuesta con: Bueno ● Regular ○ Malo ✕

Instrucciones:

A continuación, se le presentarán una serie de ítems o afirmaciones, cada una con 3 respuestas ordenadas de mayor a menor. Tenga en consideración las siguientes alternativas:

Ítem	Bueno	Regular	Malo
Escala	3	2	1

	DIMENSIÓN	ITEMS	ESCLA DE VALORACIÓN		
			Bueno ●	Regular ○	Malo ✕
VARIABLE Recurso digital kahoot	METODOLOGÍA	El desarrollo del Kahoot ha sido	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		El suso de kahoot en tus clases han sido	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		Los temas desarrollados en clases con kahoot han sido	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	SPIELEN	Tu aprendizaje con kahoot ha sido	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		Los juegos que se presentan el Kahoot han sido	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		Las imágenes que se presentan en kahoot han sido	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	SCHNALLEN	El aprendizaje logrado en Kahoot han sido	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		El interés por aprender en kahoot han sido	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	ANWENDEN	El uso de tus nuevos conocimientos en kahoot han sido	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		La práctica de tus nuevos conocimientos en kahoot han sido	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	ABLAUFEN	Las pruebas virtuales desarrolladas en kahoot han sido	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Tomado como referencia de la Teoría del constructivismo

Muchas gracias

Validación del instrumento

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del experto : Dr. Wilson Torres Delgado
 Institución donde labora : Universidad Nacional de San Martín - Tarapoto
 Especialidad : Licenciado en estadística – COESPE 380
 Instrumento de evaluación : Cuestionario: Motivación
 Autor (s) del instrumento (s) : Delina Mozombite Tuanama; Alessandro Jesús Tuanama Hidalgo

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.					X
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable, en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					X
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: Motivación.				X	
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					X
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.				X	
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio: Motivación.				X	
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.				X	
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable: Motivación					X
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					X
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					X
PUNTAJE TOTAL		46				

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Establecido los valores de aplicabilidad se llegó a determinar que el instrumento de recolección de datos se encuentra listo para su ejecución con validación obtenida de "Excelente"

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

46


 Dr. Wilson Torres Delgado
 Docente en Metodología
 UNSM

Tarapoto 04 de setiembre de 2024

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del experto : Dr. Andi Lozano Chung
 Institución donde labora : Universidad Nacional de San Martín
 Especialidad : Docente en la Universidad Nacional de San Martín
 Instrumento de evaluación : Cuestionario: Motivación
 Autor (s) del instrumento (s) : Delina Mozombite Tuanama; Alessandro Jesús Tuanama Hidalgo

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.				X	
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable, en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					X
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: Motivación.					X
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					X
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					X
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio: Motivación				X	
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					X
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable: Motivación				X	
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					X
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					X
PUNTAJE TOTAL		47				

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Aplicable y Coherente.

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

47

Tarapoto 04 de setiembre de 2024

Dr. Andi Lozano Chung
INGENIERO AMBIENTAL
C.N. 199414

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del experto : Ing. MBA. Ángel Cárdenas García
 Institución donde labora : Universidad Nacional de San Martín
 Especialidad : Docente en Metodología - UNSM
 Instrumento de evaluación : Cuestionario: Motivación
 Autor (s) del instrumento (s) : Delina Mozombite Tuanama; Alessandro Jesús Tuanama Hidalgo

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.				X	
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable, en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.				X	
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: Motivación.					X
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.				X	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					X
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio: Motivación					X
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					X
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable: Motivación.					X
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					X
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.				X	
PUNTAJE TOTAL		46				

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Excelente para su aplicación.

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

46

Tarapoto 04 de setiembre de 2024



MBA. Ángel Cárdenas García
DOCENTE EN METODOLOGÍA
 UNSM

Confiabilidad de instrumento

Cuestionario “Motivación”

La confiabilidad del instrumento se calculó a través del Índice de confiabilidad - Alfa de Cronbach, teniendo como muestra piloto a 29 estudiantes; y del análisis de los 12 ítems del instrumento de evaluación se obtuvo como resultado un índice de **0,812** que se encuentra dentro del rango “Muy bueno” de confiabilidad, por lo tanto, el instrumento de medición es muy confiable para su aplicación.

A través del Alfa de Cronbach

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Nivel de confiabilidad del coeficiente alfa de Cronbach

Rango	Nivel
0,9 – 1,0	Excelente
0,8 – 0,9	Muy bueno
0,7 – 0,8	Aceptable
0,6 – 0,7	Cuestionable
0,5 – 0,6	Pobre
0,0 – 0,5	No aceptable

Fuente: George & Mallery (2003).

Resumen del procesamiento de los casos

		N	%
Casos	Válido	29	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	29	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Fuente: SPSS ver 27.

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
item1	33,83	56,362	,682	,735
item2	33,55	64,970	,438	,766
item3	33,62	63,387	,475	,762
item4	33,41	60,466	,599	,749
item5	33,93	59,995	,511	,756
item6	33,83	57,362	,660	,739
item7	33,72	57,421	,649	,740
item8	34,00	65,714	,279	,781
Item9	33,62	63,244	,389	,770
item10	33,59	70,180	,105	,794
item11	33,69	67,365	,205	,788
item12	33,55	69,113	,099	,801

Fuente: SPSS 27

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,812	12

Fuente: SPSS 27

Bibliografía de Referencia:

George, D., & Mallery, P. (2003). SPSS for Windows step by step: A simple guide and reference. 11.0 update (4th ed.). Boston: Allyn & Bacon.

Anexo 3: Ítems desarrolladas en las sesiones mediante el aplicativo Kahoot

“Efecto del Kahoot en la motivación para aprender alemán en estudiantes del 5 ° B-
Primaria de la I.E 0004 Túpac Amaru.”

TEST KAHOOT

TEMA 1: Die Köperteile

1. Wie sagen wir “cabeza” auf Deutsch?

- der Kopf der Fuß der Bauch
 der Ohr

2. Wie sagen wir “brazo” auf Deutsch?

- der Arm die Hand das Bein
 der Hals

TEMA 2: Die Teile des Gesichts

3. Was bedeutet die Nase auf Spanish?

- nariz ojo boca
 mano

4. Wie sagen wir “ojos” auf Deutsch?

- die Augen die Ohren der Mund
 die Nase

TEMA 3: Die Zahlen

5. Wie viele Autos gibt es?

- Drei Vier Fünf
 Zwei

6. Welche Nummer ist das?

- Zwei Eins Drei
 Vier

TEMA 4: Schulmaterial

7. Wie sagt man “el libro” auf Deutsch?

- das Buch der Stuhl die Lampe
 der Tisch

8. Wie sagt man "el lapicero" auf Deutsch?

- der Bleistift ▲ das Heft ◇ der Radiergummi
 das Lineal

TEMA 5: Wo ist es?

9. Wo ist der Hund?

- Im Garten ◇ Im Haus Auf dem Baum
 ▲ Unter dem Tisch

10. Wo ist der Katze?

- ◇ Auf dem Sofa Unter dem Stuhl ▲ Im Garten
 In der Küche

TEMA 6: Die Berufe

11. Wer arbeitet in der Schule?

- ▲ Der Lehrer Der Arzt ◇ Der Polizist
 Der Koch

12. Welche Beruf hat die Frau?

- Ärztin ▲ Lehrerin ◇ Polizistin
 Köchin

TEMA 7: Meine Lieblingsfarbe

13. Welche Farbe ist das?

- ▲ Rot Blau ◇ Grün
 Gelb

14. Welche Farbe hat die Kappe?

- Blau ◇ Rot Gelb
 ▲ Grün

TEMA 8: Die Wochentage

15. Wie sagt man "Lunes" auf Deutsch?

- Montag ◇ Dienstag ▲ Mittwoch Donnerstag

16. Wie sagt man "Domingo" auf Deutsch?

- Sonntag ▲ Montag ◇ Samstag Freitag

**Base de datos estadístico
(pre test)**

N	Motivación													Autonomía	Competencia	Relación	Motivación
	Autonomía				Competencia				Relación								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					
1	3	2	2	1	1	3	1	1	1	1	3	2	8	6	7	21	
2	3	1	1	1	3	1	2	3	3	1	1	3	6	9	8	23	
3	3	1	1	2	2	1	2	2	3	5	3	3	7	7	14	28	
4	2	3	2	2	3	2	2	2	1	1	2	1	9	9	5	23	
5	2	2	3	3	2	2	2	3	2	1	4	1	10	9	8	27	
6	1	3	3	1	2	2	1	1	2	1	1	1	8	6	5	19	
7	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	7	5	4	16	
8	2	1	1	3	2	1	2	2	3	2	3	1	7	7	9	23	
9	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	9	8	11	28	
10	2	1	1	2	1	2	2	3	1	1	1	3	6	8	6	20	
11	1	1	3	2	2	3	1	1	2	2	1	2	7	7	7	21	
12	1	1	1	3	3	3	1	1	1	1	1	2	6	8	5	19	
13	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	3	7	6	7	20	
14	3	4	2	2	4	2	4	3	2	2	3	2	11	13	9	33	
15	2	3	1	3	3	3	1	2	2	1	1	3	9	9	7	25	
16	2	3	1	2	3	3	2	2	3	2	3	3	8	10	11	29	
17	2	2	1	3	2	1	1	1	3	2	2	1	8	5	8	21	
18	3	1	1	3	3	1	2	3	2	2	1	2	8	9	7	24	
19	1	3	3	3	3	3	2	2	1	2	5	2	10	10	10	30	
20	3	3	3	2	1	3	1	1	4	4	2	3	11	6	13	30	
21	3	1	2	1	2	3	2	2	1	2	3	1	7	9	7	23	
22	3	1	1	2	2	2	2	1	3	2	2	3	7	7	10	24	


23	3	2	3	3	2	2	2	4	4	3	2	2	11	10	11	32
24	1	1	1	2	3	1	1	3	1	1	3	3	5	8	8	21
25	2	1	2	3	2	3	1	1	3	2	2	3	8	7	10	25
26	2	3	3	1	2	1	2	2	3	1	3	1	9	7	8	24
27	1	3	1	2	1	1	1	3	3	2	2	2	7	6	9	22
28	3	1	2	2	3	2	4	3	3	4	2	1	8	12	10	30
29	2	2	1	2	3	2	2	2	2	1	1	3	7	9	7	23


(post test)

N	Motivación después												Autonomía después	Competencia después	Relación después	Motivación después
	Autonomía después				Competencia después				Relación después							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
1	3	5	4	3	3	4	3	3	4	5	5	4	15	13	18	46
2	4	3	5	4	3	4	5	3	5	5	5	4	16	15	19	50
3	4	4	5	5	5	5	5	4	3	3	2	5	18	19	13	50
4	3	4	4	5	4	5	4	4	2	4	3	4	16	17	13	46
5	5	3	5	2	2	2	3	5	2	5	3	2	15	12	12	39
6	3	5	5	4	4	5	5	4	3	4	4	5	17	18	16	51
7	3	5	4	5	3	5	5	4	5	5	3	5	17	17	18	52
8	2	5	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	12	11	10	33
9	3	3	5	2	5	2	4	4	2	3	2	2	13	15	9	37
10	3	3	4	5	2	4	4	5	2	4	2	2	15	15	10	40
11	5	5	5	4	4	4	4	3	4	3	5	4	19	15	16	50
12	3	5	5	4	4	4	3	4	4	3	4	2	17	15	13	45
13	4	5	4	4	4	5	4	5	5	3	5	4	17	18	17	52
14	4	4	5	3	5	4	3	5	3	5	3	5	16	17	16	49
15	2	3	2	4	4	4	3	2	3	2	4	4	11	13	13	37
16	3	4	4	4	3	5	4	3	4	4	4	4	15	15	16	46
17	5	4	5	4	5	4	4	4	3	3	5	5	18	17	16	51
18	4	4	5	4	5	5	3	5	4	5	4	5	17	18	18	53
19	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	3	4	17	17	16	50
20	3	4	4	4	3	4	5	4	3	3	5	4	15	16	15	46
21	4	3	4	3	5	5	5	4	3	5	4	4	14	19	16	49
22	4	5	5	3	4	4	3	4	5	3	3	2	17	15	13	45
23	5	3	5	5	3	4	5	5	3	5	5	4	18	17	17	52

24	3	5	5	4	3	5	4	4	5	5	4	5	17	16	19	52
25	5	2	5	3	2	4	3	3	3	4	3	2	15	12	12	39
26	5	4	4	3	3	5	5	3	4	3	5	4	16	16	16	48
27	3	3	5	5	4	5	3	5	4	3	5	5	16	17	17	50
28	4	5	4	3	4	5	5	4	3	4	4	5	16	18	16	50
29	5	5	5	5	5	4	5	3	4	3	3	5	20	17	15	52

SESIÓN DE APRENDIZAJE - PRIMARIA

TÍTULO:	“DIE KÖRPERTEILE”						
SESIÓN:	1	FECHA:	SETIEMBRE	GRADO:	QUINTO	SECCIÓN:	“B”
MÉTODO	COMUNICATIVO		DOCENTES:	DELINA MOZOMBITE TUANAMA ALESSANDRO JESÚS TUANAMA HIDALGO			
PROPÓSITO DE LA SESIÓN			IDENTIFICAR LAS PARTES DEL CUERPO				
COMPETENCIA		CAPACIDAD			DESEMPEÑO		
• Se comunica oralmente en alemán como lengua extranjera		• Infiere e interpreta información del texto oral en inglés. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.			• Participa en conversaciones utilizando adecuadamente la gramática, al preguntar y responder sobre las partes del cuerpo.		
CAMPO TEMÁTICO							
FUNCTION	VOCABULARY			GRAMMAR	MATERIAL		
Identifica las partes del cuerpo.	Mein Auge Mein Kopf Meine Nase Mein Mund Meine Schulter			Mein, Meine	• Vorstand • Handzettel • Pappe • Makingtape • Marker		
ENFOQUE TRANSVERSAL		ACCIONES OBSERVABLES					
BUSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Flexibilidad y apertura Docentes y estudiantes comparan, adquieren y emplean estrategias útiles para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de los objetivos que se proponen.						
DIDAKTISCHE SEQUENZ							
PHASE	PÄDAGOGISCHER PROZESS	LEHRER				SCHÜLER	
BEGINN (25')	SPIELLEN (15')	<ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrerin grüßt. • Guten Tag! • Die Lehrerin fragt • Wie geht es euch? 				Die Schüler antworten. <ul style="list-style-type: none"> • Guten Tag! Die Schüler antworten <ul style="list-style-type: none"> • Sehr gut, gut oder schlecht. Die Schüler führen die Dynamik aus.	
	SCHNALLEN (10')	Die Lehrerin fragt: Wie sagen wir (mi cabeza, mi ojo ..etc) auf Deutsch? (mein Kopf, mein Auge, mein Ohr, meine Nase, mein Mund mein Zahn, mein Arm meine Hand, mein Finger, mein Bauch, mein Bein)  Die Lehrerin sagt: Lasst uns eine Dynamik machen: Schnipp-Schnapp-Boogie (Körperteile) Schnipp und sprechen-zeigen und sprechen. Die Lehrerin stellt einige Fragen: Warum ist es wichtig, einen gesunden Körper				Die Schüler beantworten die Fragen	

		zu haben? Wie sollen wir uns um unseren Körper kümmern?	
ENTWICKLUNG DES THEMAS (45')	ANWENDEN (45')	<p>Die Lehrerin erklärt den Zweck der heutigen Lektion, indem sie die Körperteile identifiziert</p> <p>Die Lehrerin stellt den Dialog vor</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> Peter: Au! Au! Au! Laura: Was ist denn los? Peter: Au! Au! Au! </div> <p>Die Lehrerin wiederholt den Dialog.</p> <div style="text-align: center; margin: 5px 0;">  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> Peter: Au! Au! Au! Laura: Was ist denn los? Peter : Au! Au! Mein Fuß tut so weh ! Laura: OH! </div> <ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrerin bildet eine Gruppe von 5 Schülern. • Die Lehrerin macht die Übung. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> Peter: Au! Au! Au! Laura: Was ist denn los? Peter : Au! Au! Mein Fuß tut so weh ! Laura: OH! </div>	<p>Die Schüler wiederholen den Dialog.</p> <p>Die Schüler hören dem Dialog zu.</p> <p>Die Schüler bilden Gruppen von 5.</p> <p>Die Schüler üben den Dialog.</p>
SCHLUSS (20')	ABLAUFEN (20')	<p>4 Kahoot Fragen</p> <p>Wie sagen wir (mi cabeza/ mi ojo/ mi boca/ mi nariz) auf Deutsch?</p> <p>Alternativen</p> <p>Mein Auge Mein Kopf Meine Nase Mien Mund</p> <p>Was haben wir heute gelernt? Es war einfach oder schwierig?</p>	<p>Die Schüler antworten mit ihrer Tablette. Wählen Sie die richtige Antwort, maximal 10 Sekunden</p>



 LIC. Segundo I. Tananta Tenazoa
 DIRECTOR

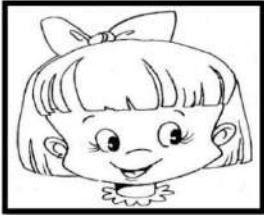
SESIÓN DE APRENDIZAJE - PRIMARIA




TÍTULO:	“DIE TEILE DES GESICHTS”						
SESIÓN:	2	FECHA:	SETIEMBRE	GRADO:	QUINTO	SECCIÓN:	“B”
MÉTODO	COMUNICATIVO		DOCENTES:	DELINA MOZOMBITE TUANAMA ALESSANDRO JESÚS TUANAMA HIDALGO			
PROPÓSITO DE LA SESIÓN			IDENTIFICAR LAS PARTES DE LA CARA				

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
• Se comunica oralmente en alemán como lengua extranjera	• Infiere e interpreta información del texto oral en inglés. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	• Participa en conversaciones utilizando adecuadamente la gramática, al preguntar y responder sobre las partes de la cara.

CAMPO TEMÁTICO			
FUNCTION	VOCABULARY	GRAMMAR	MATERIAL
Identifica las partes de la cara.	Mein Auge Mein Kopf Meine Nase Mien Mund Mein Ohr	Mein, Meine	• Vorstand • Handzettel • Pappe • Makingtape • Marker

ENFOQUE TRANSVERSAL	ACCIONES OBSERVABLES
BUSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Flexibilidad y apertura Docentes y estudiantes comparan, adquieren y emplean estrategias útiles para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de los objetivos que se proponen.

DIDAKTISCHE SEQUENZ			
PHASE	PÄDAGOGISCHER PROZESS	LEHRER	SCHÜLER
BEGINN (25')	SPIELLEN (15')	Die Lehrerin grüßt. • Guten Tag! Die Lehrerin fragt • Wie geht es euch? Die Lehrerin macht eine Dynamik	Die Schüler antworten. • Guten Tag! Die Schüler antworten • Sehr gut, gut oder schlecht. Die Schüler führen die Dynamik aus. Die Schüler beantworten die Fragen
	SCHNALLEN (10')	Die Lehrerin zeigt das Bild eines Gesichts. Zeigen Sie auf einen Teil davon und fragen Sie nach jedem • Die Lehrerin macht eine Frage Was ist das?  Die Lehrerin bildet Gruppen. Die Schüler üben mit einem Würfel die Teile des Gesichts	Die Schüler hören dem Dialog zu. Die Schüler wiederholen den Dialog.

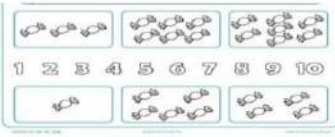
		<p>Sagen sie: Was ist das?</p> <ul style="list-style-type: none"> • das Auge • der kopf • die Nase • das Ohr • der Mund <p>Die lehrerin stellt die spielerischen fragen mit kahoot</p> <p>Die Lehrerin stellt einige Fragen: Was sind die Teile des Gesichts? Wie viele sind die Teile des Gesichts?</p>	
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">ENT-WICK-LUNG DES THEMAS (45)</p>	<p style="text-align: center;">ANWENDEN (45')</p>	<p>Die Lehrerin erklärt den Zweck der heutigen Lektion, indem sie die Teil des Gesichts identifiziert</p> <p>Die Lehrerin stellt den Dialog vor und zeige ein Bild</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Peter: was ist das? Laura: das ist der Mund. Und sagen sie mir, welcher Teil des Gesichts ist das? Peter: Ich bin mir nicht sicher dass die Nase Laura: ja, das stimmt</p> </div> <p>Die Lehrerin stellt fragen des dialogs Die Lehrerin wiederholt den Dialog.</p>	<p>Die Schüler bilden Gruppen von 5</p> <p>Die Schüler üben den Dialog in ihren Gruppen.</p>
<p style="text-align: center;">SCHLUSS (20')</p>	<p style="text-align: center;">ABLAUFEN (20')</p>	<p>4 Kahoot Fragen Was ist das Bild? eine frage für jedes bild</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div> <p>Alternativen Die Nase Der Mund Das Auge Der Kopf</p> <p>Was bedeutet "die Nase" auf Spanisch? La casa La nariz El pelo la cara</p> <p>Die Lehrerin fragen Was haben wir heute gelernt? Es war einfach oder schwierig?</p>	<p>Die Schüler antworten mit ihrer Tablette. Wählen Sie die richtige Antwort, maximal 10 Sekunden.</p>





 MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN BÁSICA
 LIC. Segundo I. Tenanta Tenazúa
 DIRECTOR

SESIÓN DE APRENDIZAJE - PRIMARIA

TÍTULO:	"DIE ZAHLEN"						
SESIÓN:	3	FECHA:	SETIEMBRE	GRADO:	QUINTO	SECCIÓN:	"B"
MÉTODO	COMUNICATIVO		DOCENTES:	DELINA MOZOMBITE TUANAMA ALESSANDRO JESÚS TUANAMA HIDALGO			
PROPÓSITO DE LA SESIÓN			IDENTIFICAR LOS NÚMEROS EN ALEMAN				

COMPETENCIA		CAPACIDAD		DESEMPEÑO	
• Se comunica oralmente en alemán como lengua extranjera		• Infiere e interpreta información del texto oral en inglés. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.		• Participa en conversaciones utilizando adecuadamente la gramática, al preguntar y responder sobre los números.	
CAMPO TEMÁTICO					
FUNCTION	VOCABULARY		GRAMMAR	MATERIAL	
Identifica los números naturales en alemán	Ein Zwei Drei Vier	FÜnf Sechs Sieben	Acht Neun zehn	Präsentieren einfach	<ul style="list-style-type: none"> • Vorstand • Handzettel • Pappe • Makingtape • Marker
ENFOQUE TRANSVERSAL		ACCIONES OBSERVABLES			
BUSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Flexibilidad y apertura Docentes y estudiantes comparan, adquieren y emplean estrategias útiles para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de los objetivos que se proponen.				
DIDAKTISCHE SEQUENZ					
PHASE	PADAGOGISCHER PROZESS	LEHRER		SCHÜLER	
BEGINN (25')	SPIELLEN (15')	Die Lehrerin grüßt. • Guten Tag! Die Lehrerin fragt • Wie geht es euch? Die Lehrerin macht eine Dynamik		Die Schüler antworten. • Guten Tag! Die Schüler antworten • Sehr gut, gut oder schlecht. Die Schüler führen die Dynamik aus.	
	SCHNALLEN (10')	Der Lehrer zeigt das Bild eines Gesichts. Zeigen Sie auf einen Teil davon und fragen Sie nach jedem • Die Lehrerin macht eine Frage Wie viele Leckereien gibt es?  1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Wie sagt man Zahlen auf Deutsch? Die Lehrerin erklärt den Zweck der heutigen Lektion, Deutsch lernen von 1 bis 10		Die Schüler beantworten die Fragen Die Schüler beantworten die Fragen	

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">ENT-WICK-LUNG DES THEMAS (45')</p>	<p style="text-align: center;">ANWENDEN (45')</p>	<p>Die Lehrerin stellt den Dialog vor und zeige ein Bild</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Carlos: Wie viele Ballons hast du? Maria: Ich habe Vier Ballons. und du? Carlos: Ich habe nur Zwei Maria : Nimm Eins Carlos: Danke</p> </div> <p>Die Lehrerin stellt fragen des dialogs Die Lehrerin wiederholt den Dialog. Die Lehrerin bildet Gruppen. Der Lehrer macht eine Dynamik für die Schüler, um Zahlen zu üben Tragen Sie eine Kiste mit Gegenständen</p> 	<p>Die Schüler hören dem Dialog zu.</p> <p>Die Schüler wiederholen den Dialog.</p> <p>Die Schüler beantworten die Fragen</p> <p>Die Schüler üben vor Ort und dann vor der Klasse</p>
<p style="text-align: center;">SCHLUSS (20')</p>	<p style="text-align: center;">ABLAUFEN (20')</p>	<p>Die lehrerin stellt die spielerischen fragen mit kahoot 4 Kahoot Fragen Wie viele Autos gibt es?</p>  <p>Alternativen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ein • Vier • Drei • Zehn <p>Welche Nummer ist das? eine frage für jede Nummer 1, 10, 5</p> <p>Die Lehrerin fragen Was haben wir heute gelernt? Es war einfach oder schwierig?</p>	<p>Die Schüler antworten mit ihrer Tablette. Wählen Sie die richtige Antwort, maximal 10 Sekunden</p> <p>Die Schüler beantworten die Fragen</p>


Lic. Segundo I. Teniente Teniente
DIRECTOR

SESIÓN DE APRENDIZAJE - PRIMARIA

TÍTULO:	“SCHULMATERIAL”						
SESIÓN:	4	FECHA:	SETIEMBRE	GRADO:	QUINTO	SECCIÓN:	“B”
MÉTODO	COMUNICATIVO		DOCENTES:	DELINA MOZOMBITE TUANAMA ALESSANDRO JESÚS TUANAMA HIDALGO			
PROPÓSITO DE LA SESIÓN			IDENTIFICAR LOS OBJETOS DE CLASE EN ALEMÁN				

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
• Se comunica oralmente en alemán como lengua extranjera	• Infiere e interpreta información del texto oral en inglés. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	• Participa en conversaciones utilizando adecuadamente la gramática, al preguntar y responder sobre los objetos de aula.


CAMPO TEMÁTICO

FUNCTION	VOCABULARY	GRAMMAR	MATERIAL
Identifica los útiles escolares del aula	das Buch der Stift die Schere der Gummi die Regel der Radiergummi	Der, Die, Das	• Vorstand • Handzettel • Pappe • Makingtape • Marker

ENFOQUE TRANSVERSAL	ACCIONES OBSERVABLES
BUSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Flexibilidad y apertura Docentes y estudiantes comparan, adquieren y emplean estrategias útiles para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de los objetivos que se proponen.

DIDAKTISCHE SEQUENZ

PHASE	PÄDAGOGISCHER PROZESS	LEHRER	SCHÜLER
BEGINN (25')	SPIELLEN (15')	Die Lehrerin grüßt. • Guten Tag! Die Lehrerin fragt • Wie geht es euch? Die Lehrerin macht eine Dynamik	Die Schüler antworten. • Guten Tag! Die Schüler antworten • Sehr gut, gut oder schlecht. Die Schüler führen die Dynamik aus.
	SCHNALLEN (10')	Die Lehrerin präsentiert realia um das Thema vorzustellen• Die Lehrerin macht eine Frage Was sind das? Wie sagt man Zahlen auf Deutsch? das Buch der Stift die Schere der Gummi die Regelder Radiergummi	Die Schüler beantworten die Fragen

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">ENT-WICK-LUNG DES THEMAS (45)</p>	<p style="text-align: center;">ANWENDEN (45')</p>	<p>Wie sagt man Zahlen auf Deutsch?</p> <p>Die Lehrerin erklärt den Zweck der heutigen Lektion, Schulmaterial identifizieren</p> <p>Die Lehrerin stellt den Dialog vor und zeige ein Bild</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Marcos: Jose, was hast du auf deinem Tisch? Jose: Das ist mein Buch und mein Stift Marcos:ok Hast du ein Lineal? Jose: Tut mir leid Ich habe nicht</p> </div> <p>Die Lehrerin stellt fragen des dialogs Die Lehrerin wiederholt den Dialog. Dann gibt der Lehrer den Schülern Bilder, um sie zu beschreiben und das Objekt auf den Objekten in diesem Bild zu erwähnen</p> 	<p>Die Schüler hören dem Dialog zu.</p> <p>Die Schüler wiederholen den Dialog.</p> <p>Die Schüler beantworten die Fragen</p> <p>Die Schüler üben vor Ort und dann vor der Klasse</p> <p>Die Schüler antworten mit ihrer Tablette. Wählen Sie die richtige Antwort, maximal 10 Sekunden</p>
<p style="text-align: center;">SCHLUSS (20')</p>	<p style="text-align: center;">ABLAUFEN (20')</p>	<p>Die lehrerin stellt die spielerischen fragen mit kahoot</p> <p>4 Kahoot Fragen Fur jedem Schulmaterial</p> <p>Wie sagt man el libro/la tijera/el lapicero/ la goma auf Deutsch?</p> <p>Alternativen</p> <p>Das Buch Die Scheere Der Stift</p> <p>Der Gummi</p> <p>Die Lehrerin fragen</p> <p>Was haben wir heute gelernt?</p> <p>Es war einfach oder schwierig?</p>	<p>Die Schüler beantworten die Fragen</p>



SESIÓN DE APRENDIZAJE - PRIMARIA

TÍTULO:	"WO IST ES?"						
SESIÓN:	5	FECHA:	SETIEMBRE	GRADO:	QUINTO	SECCIÓN:	"B"
MÉTODO	COMUNICATIVO		DOCENTES:	DELINA MOZOMBITE TUANAMA ALESSANDRO JESÚS TUANAMA HIDALGO			
PROPÓSITO DE LA SESIÓN			IDENTIFICAR LAS PREPOSICIONES DE LUGAR				

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
• Se comunica oralmente en alemán como lengua extranjera	• Infiere e interpreta información del texto oral en inglés. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	• Participa en conversaciones utilizando adecuadamente la gramática, al preguntar y responder sobre las preposiciones de lugar.

CAMPO TEMÁTICO


FUNCTION	VOCABULARY	GRAMMAR	MATERIAL
Identifica las preposiciones de lugar	auf im unter hinter zwischen vor	Präpositionen des Ortes	• Vorstand • Handzettel • Pappe • Makingtape • Marker

ENFOQUE TRANSVERSAL	ACCIONES OBSERVABLES
----------------------------	-----------------------------

BUSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Flexibilidad y apertura Docentes y estudiantes comparan, adquieren y emplean estrategias útiles para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de los objetivos que se proponen.
----------------------------------	--

DIDAKTISCHE SEQUENZ

PHASE	PÄDAGOGISCHER PROZESS	LEHRER	SCHÜLER
BEGINN (25')	SPIELLEN (15')	Die Lehrerin grüßt. • Guten Tag! Die Lehrerin fragt • Wie geht es euch? Die Lehrerin macht eine Dynamik	Die Schüler antworten. • Guten Tag! Die Schüler antworten • Sehr gut, gut oder schlecht. Die Schüler führen die Dynamik aus.
	SCHNALLEN (10')	Die Lehrerin präsentiert realia um das Thema vorzustellen• Die Lehrerin macht eine Frage Wo ist es? Wie sagt man Zahlen auf auf auf im unter hinter zwischen vor  Wie sagt man Zahlen auf Deutsch?	Die Schüler beantworten die Fragen Die Schüler beantworten die Fragen Die Schüler hören dem Dialog zu.

ENTWICKLUNG DES THEMAS (45')	ANWENDEN (45')	<p>Die Lehrerin erklärt den Zweck der heutigen Lektion, Präpositionen des Ortes identifizieren</p> <p>Die Lehrerin stellt den Dialog vor und zeige ein Bild</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Elvis: Wo ist der ball? Rosita: Der Ball ist auf der Kiste und meine Hand? Evis: Deine Hand ist unter der Kiste Rosita: Nein, ja ja ja</p> </div> <p>Die Lehrerin stellt fragen des dialogs</p> <p>Die Lehrerin wiederholt den Dialog. Der Lehrer liefert einige Gegenstände pro Gruppe, um Grammatik zu üben</p>	<p>Die Schüler wiederholen den Dialog.</p> <p>Die Schüler beantworten die Fragen</p> <p>Die Schüler führen die Gruppenaktivität durch</p>
SCHLUSS (20')	ABLAUFEN (20')	<p>Die lehrerin stellt die spielerischen fragen mit kahoot</p> <p>4 Kahoot Fragen Fur jedem Schulmaterial</p> <p>Eine Frage mit jeder Präposition</p> <p>Auf Hinter Im Vor Wo ist der Hund?</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;">  </div> <p>Die Lehrerin fragen</p> <p>Was haben wir heute gelernt?</p> <p>Es war einfach oder schwierig?</p>	<p>Die Schüler antworten mit ihrer Tablette. Wählen Sie die richtige Antwort, maximal 10 Sekunden</p> <p>Die Schüler beantworten die Fragen</p>



 CLERK-IN-CHIEF
 DEPARTMENT OF EDUCATION - CALABARZON
 REGION IV - CALABARZON
 Lic. Segundo L. Tananta Tenazola
 DIRECTOR

SESIÓN DE APRENDIZAJE - PRIMARIA

TÍTULO:	"DIE BERUFE"						
SESIÓN:	6	FECHA:	SETIEMBRE	GRADO:	QUINTO	SECCIÓN:	"B"
MÉTODO	COMUNICATIVO		DOCENTES:	DELINA MOZOMBITE TUANAMA ALESSANDRO JESÚS TUANAMA HIDALGO			
PROPÓSITO DE LA SESIÓN			IDENTIFICAR LAS PROFESIONES				

COMPETENCIA		CAPACIDAD		DESEMPEÑO	
• Se comunica oralmente en alemán como lengua extranjera		• Infiere e interpreta información del texto oral en inglés. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.		• Participa en conversaciones utilizando adecuadamente la gramática, al preguntar y responder sobre las profesiones	
CAMPO TEMÁTICO					
FUNCTION	VOCABULARY		GRAMMAR	MATERIAL	
Identifica las profesiones a través de un diálogo.	der Lehrer der koch die Polizei der Arzt der Ingenieur der Zahnarzt		Das verb "Sein"	• Vorstand • Handzettel • Pappe • Makingtape • Marker	
ENFOQUE TRANSVERSAL		ACCIONES OBSERVABLES			
BUSQUEDA DE LA EXCELENCIA		Flexibilidad y apertura Docentes y estudiantes comparan, adquieren y emplean estrategias útiles para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de los objetivos que se proponen.			
DIDAKTISCHE SEQUENZ					
PHASE	PÄDAGOGISCHER PROZESS	LEHRER		SCHÜLER	
BEGINN (25')	SPIELLEN (15')	Die Lehrerin grüßt. • Guten Tag! Die Lehrerin fragt • Wie geht es euch? Die Lehrerin macht eine Dynamik		Die Schüler antworten. • Guten Tag! Die Schüler antworten • Sehr gut, gut oder schlecht. Die Schüler führen die Dynamik aus.	
	SCHNALLEN (10')	Die Lehrerin zeigt den Schülern der Berufe Bilder Die Lehrerin macht eine Frage Wer ist er / sie der Lehrer der koch die Polizei der Arzt der Ingenieur der Zahnarzt Wo arbeiten diese Leute?		Die Schüler beantworten die Fragen Die Schüler beantworten die Fragen Die Schüler hören dem Dialog zu.	


<p style="text-align: center;">ENT-WICK-LUNG DES THEMAS (45')</p>	<p style="text-align: center;">ANWENDEN (45')</p>	<p>Die Lehrerin erklärt den Zweck der heutigen Lektion, über Berufe sprechen</p> <p>Die Lehrerin stellt den Dialog vor und zeige ein Bild</p> <p>Wer ist er? Wo arbeitet er?</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Peter: Wer bist du? Rosita: Ich bin Arzt und arbeite im Essalud-Krankenhaus Peter: Das ist gut, meine Schwester ist Zahnärztin, aber sie arbeitet woanders. Wie ist sein Name? Rosita: Sie ist fernanda Cordova</p> </div> <p>Die Lehrerin stellt fragen des dialogs Der Lehrer bittet um Freiwillige. Er gibt ihnen Gegenstände und die Schüler handeln.</p>	<p>Die Schüler wiederholen den Dialog.</p>
<p style="text-align: center;">SCHLUSS (20')</p>	<p style="text-align: center;">ABLAUFEN (20')</p>	<p>Die lehrerin stellt die spielerischen fragen mit kahoot</p> <p>Welchen Beruf hat dieser Mann?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Er ist Arzt <p>Wo arbeitet dieser Mann?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Er abrbeit im Krankenhaus <p>Wer arbeitet in der Schule?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Lehrer <p>Welchen Beruf hat die Frau?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sie ist Ingenieurin <p>Die Lehrerin fragen Was haben wir heute gelernt? Es war einfach oder schwierig?</p>	<p>Die Schüler beantworten die Fragen Die Schüler raten, welchen Beruf der Partner ausübt</p> <p>Die Schüler antworten mit ihrer Tablette. Wählen Sie die richtige Antwort, maximal 10 Sekunden</p> <p>Die Schüler beantworten die Fragen</p>



SESIÓN DE APRENDIZAJE - PRIMARIA

TÍTULO:	"MEINE LIEBLINGSFARBE"						
SESIÓN:	7	FECHA:	SETIEMBRE	GRADO:	QUINTO	SECCIÓN:	"B"
MÉTODO	COMUNICATIVO		DOCENTES:	DELINA MOZOMBITE TUANAMA ALESSANDRO JESÚS TUANAMA HIDALGO			
PROPÓSITO DE LA SESIÓN			IDENTIFICAR SUS COLORES FAVORITOS EN ALEMÁN				

COMPETENCIA		CAPACIDAD		DESEMPEÑO	
• Se comunica oralmente en alemán como lengua extranjera		• Infiere e interpreta información del texto oral en inglés. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.		• Participa en conversaciones utilizando adecuadamente la gramática, al preguntar y responder sobre sus colores favoritos	
CAMPO TEMÁTICO					
FUNCTION	VOCABULARY		GRAMMAR	MATERIAL	
Identifica su color favorito a través de un diálogo.	Das rot der Weiße das Blau das Gelb das Grün		Das , Der, Die	• Vorstand • Handzettel • Pappe • Makingtape • Marker	
ENFOQUE TRANSVERSAL		ACCIONES OBSERVABLES			
BUSQUEDA DE LA EXCELENCIA		Flexibilidad y apertura Docentes y estudiantes comparan, adquieren y emplean estrategias útiles para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de los objetivos que se proponen.			
DIDAKTISCHE SEQUENZ					
PHASE	PÄDAGOGISCHER PROZESS	LEHRER		SCHÜLER	
BEGINN (25')	SPIELLEN (15')	Die Lehrerin grüßt. • Guten Tag! Die Lehrerin fragt • Wie geht es euch? Die Lehrerin macht eine Dynamik		Die Schüler antworten. • Guten Tag! Die Schüler antworten • Sehr gut, gut oder schlecht. Die Schüler führen die Dynamik aus.	
	SCHNALLEN (10')	Die Lehrerin fragt Was ist deine Lieblingsfarbe? dann sag das Thema Meine Lieblingsfarbe der Rote der Weiße das Blau das Gelb das Grün Was sind die Primärfarben?		Die Schüler beantworten die Fragen	

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">ENT-WICK-LUNG DES THEMAS (45')</p>	<p style="text-align: center;">ANWENDEN (45')</p>	<p>Die Lehrerin erklärt den Zweck der heutigen Lektion, die Farben Identifizieren</p> <p>Die Lehrerin stellt den Dialog vor und zeige ein Bild</p> <p>Was können Sie auf diesem Bild sehen?</p>  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Berta: Welche Farbe wirst du Freund kaufen? Karla: Ich mag rot Berta: warum wählst du das? Karla: Weil meine Lieblingsfarbe ist und von dir? Berta: meine Lieblingsfarbe ist gelb.</p> </div> <p>Die Lehrerin stellt fragen des dialogs Die Lehrerin der Schüler verschiedene Farben. Sie müssen zwei als ihre Lieblingsfarben wählen. dann drücke sie für alle aus</p>	<p>Die Schüler hören dem Dialog zu.</p> <p>Die Schüler wiederholen den Dialog.</p> <p>Die Schüler beantworten die Fragen</p>
<p style="text-align: center;">SCHLUSS (20')</p>	<p style="text-align: center;">ABLAUFEN (20')</p>	<p>Die lehrerin stellt die spielerischen fragen mit kahoot</p> <p>Welche Farbe ist das ? Rot / Weiß / Grün / Gelb? eine frage für jede farbe Das ist Rot Das ist Weiß Das ist Grün Das ist Gelb</p> <p>Die Lehrerin fragen Was haben wir heute gelernt? Es war einfach oder schwierig?</p>	<p>Die Schüler antworten mit ihrer Tablette. Wählen Sie die richtige Antwort, maximal 10 Sekunden</p> <p>Die Schüler beantworten die Fragen</p>




UNIVERSIDAD NACIONAL SAN BARTOLOMÉ
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL - IBEROAMÉRICA
I.E. N.º 0034 - TUPAC KATARI


Lic. Segundo I. Tananta Tenazón
DIRECTOR


SESIÓN DE APRENDIZAJE - PRIMARIA

TÍTULO:	“DIE WOCHENTAGE”						
SESIÓN:	8	FECHA:	SETIEMBRE	GRADO:	QUINTO	SECCIÓN:	“B”
MÉTODO	COMUNICATIVO		DOCENTES:	DELINA MOZOMBITE TUANAMA ALESSANDRO JESÚS TUANAMA HIDALGO			
PROPÓSITO DE LA SESIÓN			IDENTIFICAR LOS DÍAS DE LA SEMANA				

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	
• Se comunica oralmente en alemán como lengua extranjera	• Infiere e interpreta información del texto oral en inglés. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	• Participa en conversaciones utilizando adecuadamente la gramática, al preguntar y responder sobre los días de la semana.	
CAMPO TEMÁTICO			
FUNCTION	VOCABULARY	GRAMMAR	MATERIAL
Identifica los días de la semana	Montag Dienstag Mittwoch Donnerstag Freitag Samstag Sonntag	Preposición (an dem) “am”	<ul style="list-style-type: none"> • Vorstand • Handzettel • Pappe • Makingtape • Marker
ENFOQUE TRANSVERSAL	ACCIONES OBSERVABLES		
BUSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Flexibilidad y apertura Docentes y estudiantes comparan, adquieren y emplean estrategias útiles para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de los objetivos que se proponen.		
DIDAKTISCHE SEQUENZ			
PHASE	PÄDAGOGISCHER PROZESS	LEHRER	SCHÜLER
BEGINN (25')	SPIELLEN (15')	<ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrerin grüßt. Guten Tag! • Die Lehrerin fragt Wie geht es euch? • Die Lehrerin fragt nach dem Datum. • Welches Datum ist heute? • Montag 02. September 2019 Die Lehrerin macht eine Dynamik	<ul style="list-style-type: none"> • Die Schüler antworten. Guten Tag! • Die Schüler antworten Sehr gut, gut oder schlecht. • Die Schüler machen die Dynamik mit ihr • Die Schüler antworten
	SCHNALLEN (10')	Die Lehrerin zeigt den Schülern ein Bild <input type="checkbox"/> Wo sehen diese Charaktere aus?  <input type="checkbox"/> Die Lehrerin stellt das Thema vor „Der Zirkus kommt“ Die Lehrerin fragt die Schüler Was können sie im Zirkus machen?	<ul style="list-style-type: none"> • Die Schüler antworten. Guten Tag! • Die Schüler antworten

	<p>Die Lehrerin stellt einige Fragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • An welchen Tagen sind die Zirkusse oft voll? • An welchen Tagen kommst du zur Schule? <p>Die Lehrerin erklärt den Zweck der heutigen Lektion, 'Erkenne', wie man die Wochentage auf Deutsch sagt.</p> <p>Die Lehrerin stellt präsentiert den Wortschatz</p> <table border="0"> <tr> <td>Montag</td> <td>LUNES</td> </tr> <tr> <td>Dienstag</td> <td>MARTES</td> </tr> <tr> <td>Mittwoch</td> <td>MIERCOLES</td> </tr> <tr> <td>Donnerstag</td> <td>JUEVES</td> </tr> <tr> <td>Freitag</td> <td>VIERNES</td> </tr> <tr> <td>Samstag</td> <td>SÁBADO</td> </tr> <tr> <td>Sonntag</td> <td>DOMINGO</td> </tr> </table>	Montag	LUNES	Dienstag	MARTES	Mittwoch	MIERCOLES	Donnerstag	JUEVES	Freitag	VIERNES	Samstag	SÁBADO	Sonntag	DOMINGO	
Montag	LUNES															
Dienstag	MARTES															
Mittwoch	MIERCOLES															
Donnerstag	JUEVES															
Freitag	VIERNES															
Samstag	SÁBADO															
Sonntag	DOMINGO															

<p>ENT-WICK-LUNG DES THEMAS (45')</p>	<p>ANWENDEN (45')</p>	<p>Die Lehrerin stellt den Dialog vor</p>  <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Rosa: Noch drei Tage! Peter: was? Rosa: Na ja, noch drei Tage Peter: Das verstehe ich nicht Rosa: Also. Heute ist Montag. Der Zirkus kommt am Donnerstag Noch drei Tage Peter: Ach so!</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrerin wiederholt den Dialog für alle Schüler • Die Lehrerin gibt einer Auslieferung eine Datei, in der die Schüler die Lücken ausfüllen können <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Rosa: Noch _____! Peter: was? Rosa: Na ja, _____ Peter: Das verstehe _____ Rosa: Also. Heute ist Montag. Der _____-am _____ Noch drei Tage Peter: Ach so!</p> </div>	<p>Sehr gut, gut oder schlecht.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Schüler machen die Dynamik mit ihr • Die Schüler antworten <p>Die Schüler hören dem Dialog zu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Schüler wiederholen den Dialog. <p>Die Schüler simulieren den Dialog vor der Klasse</p>
<p>SCHLUSS (20')</p>	<p>ABLAUFEN (20')</p>	<p>Die Lehrerin stellt die spielerischen Fragen mit Kahoot</p> <p>Die Lehrerin fragt</p> <p>An welchen Tagen kommst du zur Schule</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ich stelle einige Fragen: Was haben wir heute gelernt? Es war einfach oder schwierig? 	<p>Die Schüler antworten mit ihrer Tablette. Wählen Sie die richtige Antwort, maximal 10 Sekunden</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Schüler lösen die Übung


 LICENCIADO EN EDUCACIÓN
 LIC. Segundo L. Teniente Teniente
 DIRECTOR



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 REGIÓN SAN MARTÍN - UGEL-TARAPOTO
 INSTITUCIÓN EDUCATIVA N.º 0004 "TÚPAC AMARU"
 Jr. América 3ra cdra. - Telf. 590463 - P.J. Túpac Amaru-Tarapoto
 Código Modular - Nivel Inicial N.º 1204783, Nivel Primaria N.º 0564732,
 Nivel Secundaria N.º 1095686



"AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA ECONOMÍA PERUANA"

CONSTANCIA DE EJECUCIÓN DE TESIS

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N.º 0004 – "TÚPAC AMARU" DE TARAPOTO, QUE SUSCRIBE:

HACE CONSTAR:

Que, el alumno **DELINA MOZOMBITE**, identificado con código N.º 48521129, estudiante de la Escuela Profesional de Idiomas, de la **UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTÍN – TARAPOTO**, ejecutó el proyecto de investigación titulado "**EFECTO DEL KAHOOT EN LA MOTIVACIÓN PARA APRENDER ALEMÁN EN ESTUDIANTES DEL 5º B-PRIMARIA DE LA I.E N.º 0004 TÚPAC AMARU**" con estudiantes del 5.º "B" de nivel primaria del 21 de octubre al 25 de noviembre del presente año.

Durante su permanencia tuvo a cargo el desarrollo de 8 sesiones del idioma alemán, con estudiantes del 5.º "B" de nivel primaria, demostrando responsabilidad, en las tareas encomendadas y compromiso en su labor como futuro docente.

Se expide el presente, a solicitud de la parte interesada y para los fines que estime conveniente.

Tarapoto, 09 de diciembre del 2024.



 CORRENTINO REGIONAL SAN MARTÍN
 UNIDAD EDUCATIVA N.º 0004 - TUPAC AMARU
 Lic. Segundo I. Tananta Tenazua
 DIRECTOR



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 REGIÓN SAN MARTÍN - UGEL-TARAPOTO
 INSTITUCIÓN EDUCATIVA N.º 0004 "TÚPAC AMARU"
 Jr. América 3ra cdra. - Telf. 590463 - P.J. Túpac Amaru-Tarapoto
 Código Modular - Nivel Inicial N.º 1204783, Nivel Primaria N.º 0564732,
 Nivel Secundaria N.º 1095686



"AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA ECONOMÍA PERUANA"

CONSTANCIA DE EJECUCIÓN DE TESIS

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N.º 0004 – "TÚPAC AMARU" DE TARAPOTO, QUE SUSCRIBE:

HACE CONSTAR:

Que, el alumno **ALESSANDRO JESÚS TUANAMA HIDALGO**, identificado con código N.º **71413702**, estudiante de la Escuela Profesional de Idiomas, de la **UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTÍN – TARAPOTO**, ejecutó el proyecto de investigación titulado "**EFFECTO DEL KAHOOT EN LA MOTIVACIÓN PARA APRENDER ALEMÁN EN ESTUDIANTES DEL 5º B-PRIMARIA DE LA I.E N.º 0004 TÚPAC AMARU**" con estudiantes del 5.º "B" de nivel primaria del 21 de octubre al 25 de noviembre del presente año.

Durante su permanencia tuvo a cargo el desarrollo de 8 sesiones del idioma alemán, con estudiantes del 5.º "B" de nivel primaria, demostrando responsabilidad, en las tareas encomendadas y compromiso en su labor como futuro docente.

Se expide el presente, a solicitud de la parte interesada y para los fines que estime conveniente.

Tarapoto, 09 de diciembre del 2024.


 UGEL-TARAPOTO
 INSTITUCIÓN EDUCATIVA N.º 0004 "TÚPAC AMARU"
 Lic. Segundo I. Tenante Tenaza
 DIRECTOR

Alessandro Jesús Tuanama Hidalgo

Efecto del Kahoot en la motivación para aprender alemán en estudiantes del 5° B-Primaria de la I.E 0004-Túpac Amaru

 Revisión Repositorio Institucional UNSM

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::3117:486855486

Fecha de entrega

25 ago 2025, 13:50 GMT-5

Fecha de descarga

25 ago 2025, 13:54 GMT-5

Nombre del archivo

TESIS Alessandro Tuanama & Delina Mozombite.pdf

Tamaño del archivo

5.2 MB

92 páginas

19.750 palabras

108.843 caracteres




18% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Texto mencionado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

- 15%  Fuentes de Internet
- 6%  Publicaciones
- 14%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

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

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