



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES**

TRABAJO DE TITULACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES**

TEMA

**Evaluación con Kahoot en los momentos inicial, formativo y sumativo en la asignatura
Lengua y Literatura para 8vo de básica**

Autor/es:

**Jhonny Rolando Cueva Cevallos
Nelly Viviana Reina Vinueza**

Tutor/a:

MSc. Félix Agustín Bravo Faytong

ECUADOR

2025

DEDICATORIA

Dedicamos este trabajo a nuestras familias, cuyo amor, paciencia y apoyo incondicional nos han acompañado en cada paso de este camino académico. A ustedes, que son nuestra inspiración y fuerza para alcanzar nuestras metas.

Agradecemos profundamente a la Universidad Bolivariana de Ecuador (UBE), por ser el espacio que nos permitió crecer como profesionales y por brindarnos las herramientas necesarias para llevar a cabo este proyecto. Su compromiso con la excelencia educativa ha sido fundamental para nuestra formación.

Asimismo, dedicamos esta investigación a los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa San Miguel de Putumayo, quienes nos motivaron a explorar nuevas estrategias educativas para transformar el aprendizaje.

Jhonny Rolando Cueva Cevallos

Nelly Viviana Reina Vinueza



AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios por darnos fortaleza y sabiduría en este proceso. A nuestras familias, por su comprensión, sacrificio y amor incondicional, que han sido el motor para seguir adelante.

Expresamos nuestra gratitud al MSc. Félix Agustín Bravo Faytong, por su orientación y apoyo como tutor, y a los docentes y estudiantes que participaron en esta investigación, por compartir sus experiencias y entusiasmo.

Finalmente, agradecemos a la Universidad Bolivariana de Ecuador por brindarnos las herramientas necesarias para desarrollar este trabajo, que esperamos contribuya al crecimiento de la educación digital en nuestro país.

Jhonny Rolando Cueva Cevallos

Nelly Viviana Reina Vinueza



RESUMEN

La presente investigación analiza el uso de la herramienta tecnológica Kahoot en la evaluación de los momentos inicial, formativo y sumativo de la asignatura Lengua y Literatura para estudiantes de 8vo de básica en la Unidad Educativa San Miguel de Putumayo. El objetivo principal fue diseñar una secuencia didáctica que integre esta herramienta para fomentar un aprendizaje activo y motivador.

El enfoque metodológico fue cualitativo, basado en el análisis teórico, y se desarrollaron actividades para evaluar conocimientos previos, brindar retroalimentación continua y medir logros al final de cada unidad. Los resultados evidenciaron que Kahoot no solo mejora la estimulación y cooperación estudiantil, sino que también optimiza los procesos de enseñanza-aprendizaje mediante la gamificación.

Se concluye que la implementación de Kahoot, adecuadamente estructurada, permite a los docentes promover una evaluación dinámica e inclusiva, alineada con las demandas del currículo ecuatoriano y las necesidades de los estudiantes nativos digitales.

Palabras clave: evaluación, gamificación, Kahoot, enseñanza-aprendizaje, TIC.



ABSTRACT

This research analyzes the use of the technological tool Kahoot in the evaluation of the initial, formative, and summative moments of the Language and Literature subject for 8th-grade students at the San Miguel de Putumayo Educational Unit. The main objective was to design a didactic sequence that integrates this tool to promote active and motivating learning.

The methodological approach was qualitative, based on documentary analysis, and activities were developed to assess prior knowledge, provide continuous feedback, and measure achievements at the end of each unit. The results showed that Kahoot not only improves student motivation and participation but also optimizes teaching-learning processes through gamification.

It is concluded that the implementation of Kahoot, appropriately structured, enables teachers to promote dynamic and inclusive evaluation aligned with the demands of the Ecuadorian curriculum and the needs of digital-native students.

Keywords: evaluation, gamification, Kahoot, teaching-learning, ICT.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO	7
1. Antecedentes.....	7
2. Fundamentación teórica.....	7
3. Bases normativas y legales	23
4. Criterios de posición del investigador	23
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO.....	25
2.1 Conceptualización y Operacionalización de las variables	25
2.2 Operacionalización de las variables de estudio	25
2.3 Enfoque de la Investigación.....	27
2.4 Alcance de la Investigación	28
2.5 Declaración y Justificación del Tipo de Investigación	29
2.6 Métodos Empleados y sus Propósitos en el Contexto de Investigación	29
2.7 Instrumentos Derivados de la Metodología Seleccionada.....	30
2.8 Delimitación de la Población y la Muestra.....	30
2.9 Determinación de la Muestra.....	30
2.9.1 Objetivo del Estudio	30
2.9.2 Datos a Recoger:.....	30
2.10. Estadígrafos	31
2.11 Etapas de la investigación.....	32
2.12 Etapa diagnóstico final.....	37
2.12 Conclusiones del Diagnóstico.....	39
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....	40

3.1	Introducción	40
3.2.1	Fundamentación de la propuesta.....	40
3.3	Propósito de la propuesta.....	42
3.4	Características de la propuesta.....	42
3.5	Estructura de la propuesta.....	44
3.6	Requisitos de la propuesta	48
3.7	Demostración de aplicación	49
3.8	Formas de Aplicación, Implementación y Evaluación	50
3.8.2	Implementación	51
3.8.3	Evaluación	52
3.10	Validación de la Propuesta	55
3.11	Instrumento de validación.....	56
3.12	Resultados de la validación.....	56
	CONCLUSIONES.....	59
	RECOMENDACIONES	60
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	61
	ANEXOS	65



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	8
Tabla 2	8
Tabla 3	9
Tabla 4	9
Tabla 5	10
Tabla 6	10
Tabla 7	12
Tabla 8	14
Tabla 9	14
Tabla 10	15
Tabla 11	17
Tabla 12	18
Tabla 13	20
Tabla 14	21
Tabla 15	25
Tabla 16	26
Tabla 17	28
Tabla 18	32
Tabla 19	33
Tabla 20	34
Tabla 21	35
Tabla 22	44
Tabla 23	46
Tabla 24	46
Tabla 25	46
Tabla 26	47
Tabla 27	47
Tabla 28	48
Tabla 29	57



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.....	11
Figura 2.....	19
Figura 3.....	22
Figura 4.....	22
Figura 5.....	23
Figura 6.....	30
Figura 7.....	37
Figura 8.....	38
Figura 9.....	49
Figura 10.....	49
Figura 11.....	50
Figura 12.....	50



LISTADO DE ANEXOS

Anexo A.....	65
Anexo B.....	66
Anexo C.....	67
Anexo D.....	68
Anexo E.....	69
Anexo F.....	70
Anexo G.....	70
Anexo H.....	71
Anexo I.....	72
Anexo J.....	73
Anexo K.....	74
Anexo L.....	75
Anexo M.....	76
Anexo N.....	77
Anexo O.....	78
Anexo P.....	79
Anexo Q.....	80



INTRODUCCIÓN

Presentación y Contextualización

La propuesta denominada Evaluación con Kahoot en los momentos inicial, formativo y sumativo, que se aplicará en la Unidad Educativa “San Miguel” de Putumayo, ubicada en el cantón Putumayo, provincia de Sucumbíos, está dirigida a los estudiantes de 8vo de básica en la asignatura de Lengua y Literatura, misma que despertará el interés de aprender de manera interactiva, individual y colectiva.

De acuerdo con Marcillo et al. (2025), el uso de la tecnología influye de manera significativa en el desarrollo cognitivo de estudiantes de décimo grado en la Unidad Educativa Fiscomisional San Juan Evangelista, promoviendo el aprendizaje mediante el acceso a recursos digitales y el desarrollo de habilidades, aunque se identificó una carencia en la conciencia ética digital que requiere atención educativa.

Justificación del Problema

Se presenta inconvenientes en los métodos diarios, como exámenes escritos y correcciones que se obtienen tardíamente, es por ello que no les ofrece a los estudiantes una imagen despejada de cómo van mejorando su rendimiento de manera progresiva.

En estudios encontrados se verifica que la plataforma educativa Kahoot ha llegado a tener un impacto positivo en la enseñanza de contenidos ortográficos en la asignatura de lengua y literatura, con una percepción favorable entre los estudiantes (media de 3.57 en una escala de 5) y una correlación significativa ($r = 0.872$, $p < 0.01$) entre su valoración y el desarrollo de habilidades en estudiantes de bachillerato, destacando su efectividad para mejorar la motivación y el rendimiento académico (Alcívar-Lucas y Alcívar-Lucas, 2025). Además, esto va de la mano con el enfoque actual del currículo ecuatoriano, que insiste en priorizar el desarrollo de las habilidades comunicacionales, lógico matemático y digitales desde el subnivel de Preparatoria de Educación General Básica para que desarrollen las habilidades que realmente necesitan en este siglo (Ministerio de Educación del Ecuador [MINEDUC], 2025).

Planteamiento del problema

El problema principal que se aborda en este trabajo, es algo que ocurre regularmente durante las clases de Lengua y Literatura de 8vo de básica, el proceso evaluativo se mantiene como

hace décadas, y eso ya no funciona en el contexto actual, debido a que la tecnología es parte del proceso educativo. Los exámenes o lecciones no tienen una retroalimentación inmediata, sino que llega de forma tardía por parte del docente. Eso hace que sea difícil detectar a tiempo sus falencias, lo que dificulta el mejorar en el proceso, lo cual que hace que el profesor no se ajuste las necesidades de cada estudiante. En base a esto nace la siguiente pregunta: ¿cómo armar una secuencia didáctica que use a Kahoot para evaluar en los tres momentos (inicial, formativo, y sumativo)?

Precisión del tema

Lo que se quiere investigar es, cómo diseñar una secuencia didáctica que use Kahoot para evaluar en sus tres momentos (inicial, formativo y sumativo) en la asignatura de Lengua y Literatura para 8vo. Esto se ajusta con la línea de investigación de la maestría, la Analítica del aprendizaje como estrategia de mejoramiento de la educación virtual, y la línea de investigación institucional, innovación y tecnologías aplicadas de la Universidad Bolivariana de Ecuador, lo cual se relaciona con el presente trabajo que aborda como el aprendizaje puede mejorar utilizando herramientas digitales como Kahoot.

Objeto de investigación

Se centra en cómo usar Kahoot para evaluar en sus tres momentos (inicial, formativo y sumativo) durante las clases de Lengua y Literatura. Lo que se espera es ver si realmente sirve para sacarles el máximo potencial a los conocimientos que traen los estudiantes al empezar, darles una mano constante mientras van aprendiendo y luego medir qué tanto lograron al cerrar una unidad. Así se confirma en un estudio en donde se examinó el uso de Kahoot como herramienta educativa en actividades de evaluación, concluyendo que su enfoque gamificado incrementa la motivación y la eficacia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, superando a las metodologías tradicionales al ofrecer retroalimentación inmediata y dinámica (Quintero, 2022).

Objetivo General

El objetivo general de esta investigación es: Diseñar una secuencia didáctica que permita el uso de Kahoot como herramienta de evaluación en los momentos inicial, formativo y sumativo en la enseñanza de Lengua y Literatura para estudiantes de 8vo de básica.

Lo que se desea con esta investigación es obtener beneficio del potencial de la plataforma Kahoot para cambiar la dinámica a cómo se evalúa en el aula, y hacer que el aprendizaje sea más activo para ellos. Esto va perfecto con lo que necesitan los estudiantes del siglo XXI, y que esperan que las clases sean más amenas.

Preguntas Científicas

Para analizar el problema desde todos los ángulos, se planteará cinco preguntas guías:

1. ¿Qué dice la teoría sobre el uso de Kahoot en los tres momentos de evaluación (inicial, formativo, y sumativo) en la asignatura de Lengua y Literatura?
2. ¿Qué antecedentes se han encontrado con respecto a la evaluación con Kahoot?
3. ¿En qué estado se encuentra la utilización en Kahoot en la asignatura de Lengua y Literatura?
4. ¿De qué forma se elabora una secuencia didáctica que incluya Kahoot como herramienta de evaluación?
5. ¿Qué criterios se emplean para validar la efectividad del diseño de la secuencia didáctica que incorpora Kahoot como herramienta de evaluación en la asignatura de Lengua y Literatura?

Declaración de las Variables o Categorías de la Investigación a Declarar

Variable independiente

Kahoot como herramienta de evaluación

Dimensiones:

- Diseño de la estructura de la evaluación
- Implementación durante la clase
- Verificación de rendimiento académico

Variable dependiente

Resultados del aprendizaje en Lengua y Literatura

Dimensiones:

- Calificaciones de evaluaciones
- Trabajos escritos
- Participación en clase

Objetivos específicos

Los objetivos específicos de la investigación son:

1. Revisar la teoría sobre la evaluación con Kahoot en los momentos inicial, formativo y sumativo.
2. Examinar los antecedentes que guían la evaluación mediante Kahoot en los tres momentos evaluación.
3. Describir el proceso actual de evaluación por medio de Kahoot en la asignatura de Lengua y Literatura.
4. Elaborar una secuencia didáctica con Kahoot en la asignatura de Lengua y Literatura.
5. Realizar la valoración de la secuencia didáctica con Kahoot como herramienta de evaluación en la asignatura de Lengua y Literatura por medio de criterios de expertos.

Identificación de los métodos a emplear

Los métodos aplicados para la investigación son análisis -síntesis, histórico-lógico, inductivo-deductivo y sistémico-estructural-funcional. Los instrumentos utilizados incluyen encuestas para el diagnóstico sobre el uso de herramientas digitales a los estudiantes de 8vo año de básica en el área de Lengua y Literatura, y cuestionarios en Kahoot para las evaluaciones interactivas en los momentos inicial, formativo y sumativo.

Declaración de población y muestra

Se trabajó con la población de 26 integrantes, conformada por 25 estudiantes de 8vo año de básica y 1 docente de la Unidad Educativa San Miguel de Putumayo, y con una muestra censal por la cantidad de integrantes.

Declaración del tipo de investigación

Esta investigación es de carácter teórico-empírico:

En la investigación teórica se investigó artículos de revistas y blogs especializados en la implementación de Kahoot, se empieza así, porque primero se requiere tener bases teóricas de cómo incorporar Kahoot en la evaluación en sus tres momentos (inicial, formativa y sumativa) en la asignatura de Lengua y Literatura. Además, ir por lo teórico se ajusta perfectamente con esta investigación, porque permite razonar, analizar contextos similares para aplicar Kahoot en un ámbito educativo.

En el ámbito empírico, se implementaron instrumentos como las encuestas con el propósito de explorar y comprender a fondo las percepciones, opiniones y experiencias tanto de los docentes como de los estudiantes respecto al uso de Kahoot como herramienta educativa.

En un estudio de Romero (2024), se analiza cómo se hace la investigación teórica en educación, es decir basada en ideas, conceptos y reflexiones, más que datos prácticos. Para ello examino tesis doctorales de España de los últimos 20 años (2003-2023) en la misma línea de investigación, lo que encontró fue que, a finales del siglo XX, las investigaciones en educación han estado más enfocadas en estudios empíricos basados en observaciones y datos concretos que han puesto en segundo plano a los estudios teóricos.

Principales aportes

Un estudio realizado por Peñafiel (2024) exploró cómo el uso de Kahoot como herramienta interactiva mejora el aprendizaje de algebra en estudiantes de Básica Superior, demostrando que esta estrategia metodológica incrementa la motivación y el rendimiento académico en comparación con métodos tradicionales. Lo que se espera es diseñar una secuencia didáctica lista para usar con Kahoot en sus tres momentos (inicial, formativa y sumativa) en la asignatura de Lengua y Literatura, que conecten la enseñanza y a su vez incentivar a los profesores a que se animen a implementar más tecnologías durante el proceso de enseñanza. La información presente va a ser un punto de partida para que sigan investigando cómo traer herramientas como Kahoot a las aulas, sobre todo donde no sobran los recursos.

Importancia

¿Por qué importa esto?, evaluar como antes ya no es posible, porque el mundo cada vez es más digital. Incorporar Kahoot no solo hace que los estudiantes se motiven y participen mejor, sino que ayuda a que el aprendizaje sea más abierto y relevante (UNESCO, 2022). Por otro lado, el currículo ecuatoriano sugiere incorporar las TIC en las aulas durante en proceso de enseñanza y aprendizaje (Ministerio de Educación del Ecuador [MINEDUC], 2025).

Necesidad social

Se hace evidente que, en la educación del siglo XXI, se requiere un nuevo paradigma de aprendizaje que complemente a la enseñanza tradicional con la tecnología, logrando así a obtener mejores resultados en la evaluación (Tas & Bolat, 2023). Es decir que, al integrar plataformas especializadas como Kahoot se puede lograr una mejora significativa en el rendimiento académico de los estudiantes.

Novedad y actualidad científica

En países como Finlandia o Corea del Sur: Implementan las herramientas interactivas que incorporan la gamificación en un entorno educativo, esto ha mostrado que los estudiantes rinden mejor y se motivan durante el aprendizaje (Santos, 2017).

Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación

El informe de esta investigación se ha dividido en tres capítulos:

El primero, corresponde al **Marco Teórico**. Se investiga los antecedentes teóricos sobre la evaluación en sus tres momentos (inicial, formativo y sumativo) que incorporen Kahoot, y que además sustenten la investigación desde la gamificación, y otros aspectos como la motivación a través recompensas que ofrece la plataforma Kahoot. Además de investigar cómo la tecnología puede cambiar la evaluación en la actualidad, mediante el proceso de retroalimentación y gamificación, respaldado por estudios recientes que demuestran que funciona (Petrusly et al., 2024). También se analizan los aspectos positivos y negativos de usar Kahoot para la evaluación en sus tres momentos (inicial, formativo y sumativo) en la asignatura de Lengua y Literatura.

El Capítulo 2, Metodología, se estructura el proyecto, desde el diseño de la secuencia didáctica para la evaluación en sus tres momentos (inicial, formativa y sumativa), definiendo las actividades que se impartirán en el aula. También se explica paso a paso el proceso para recopilar información para el análisis de datos de los encuestados. Esto es clave para que el proyecto tenga una estructura lógica y precisa.

Primero, se detalla cómo se diseña la secuencia didáctica, también qué herramientas se usarán para recoger los datos, desde las teóricas, hasta las prácticas, diseñar encuestas para los estudiantes para conocer su perspectiva sobre la herramienta Kahoot en las clases.

En resumen, el Capítulo 2 se diagnosticó la secuencia didáctica de la Asignatura Lengua y Literatura en sus tres momentos (inicial, formativo y sumativo) para la Unidad Educativa San Miguel de Putumayo. Además, se plasman las ideas principales.

El **Capítulo 3: Presentación y validación de la propuesta**. En este apartado se valida la propuesta por investigación teórico-empírico, y por criterio de expertos, también la estructura de la secuencia didáctica con Kahoot en los tres momentos (inicial, formativo, sumativo) y sus componentes.

CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

1. Antecedentes

En un curso de Cálculo, en educación superior, en la Universidad Nacional Autónoma de México. Obtuvieron ayuda en base a la teoría de la respuesta al ítem, en la cual propuso una mejora en los diseños, también obtuvieron los índices de dificultad de los ítems y, asimismo, validaron los exámenes, comprobando su consistencia interna. En los resultados del estudio los participantes mostraron positividad cuando usaron la plataforma de exámenes como apoyó a la evaluación formativa y sumativa, de forma lúdica, en cuanto a los aspectos actitudinales, de habilidades y conocimientos en cálculo. ¡Llego a la conclusión de que Kahoot! es una herramienta poderosa y complementaria, y que además proporciona una plataforma de evaluación formativa y sumativa, eficaz, que reproduce buenos resultados.

La población de ese estudio estuvo conformada por estudiantes universitarios de la asignatura de cálculo. Adicional a ello la Universidad Nacional Autónoma de México considera que la investigación corresponde a una indagación de corte transversal, ya que los datos fueron recolectados en una única aplicación. Debido a que se trata de un estudio de caso, la muestra y las condiciones particulares como en la época de pandemia de covid-19 en que se recabaron los datos fue de diciembre del 2020 a enero del 2021, (López y Ruedas, 2022).

2. Fundamentación teórica

La manera en que se evalúa en la educación ha cambiado en los últimos años, especialmente desde que la tecnología empezó a ser implementada como herramienta de evaluación. Y se corrobora mediante un estudio de Romero y Álvarez. (2020), en el cual aplicaron Kahoot como recurso para evaluar contenidos literarios en el aula en un centro educativo con estudiantes de tercero de secundaria con el propósito de conocer los beneficios de Kahoot en la educación en la asignatura de Lengua y Literatura, enfocados en la idea de una evaluación compartida para la obtención de nuevos contenidos, los resultados que obtuvieron fue que los estudiantes mostraron una actitud positiva hacia la asignatura de Lengua y Literatura, mientras que el grupo al que no le implementaron Kahoot no mostraron ningún avance en la asignatura de Lengua y Literatura.

En la Tabla 1 se destaca la transición e impacto de la evaluación educativa, en la cual se ve cómo ha evolucionado el método de evaluación, desde ser solo un examen final hasta convertirse en un híbrido que fusiona la tecnología con lo tradicional. De esta manera se logra entender el largo recorrido de la evaluación y de porque en la actualidad se hace indispensable usar herramientas como Kahoot como recurso para la evaluación educativa.

Tabla 1

Transformaciones en la evaluación educativa

Aspecto	Descripción
Enfoque tradicional	Centrado en la calificación.
Enfoque actual	Proceso continuo y formativo, con retroalimentación constante.
Impacto	Enriquece el aprendizaje y optimiza el desempeño académico.

Según Cruzado (2022) explica que una retroalimentación bien dada es clave para que los estudiantes observen sus equivocaciones y continúen en su aprendizaje, este tipo de evaluación no se basa solo en medir su nivel de conocimiento, sino que los anima a tomar el control de su aprendizaje y desarrollar un pensamiento crítico durante el proceso de aprendizaje.

La Tabla 2 muestra cómo funciona esto y qué marca de diferencia deja en las aulas.

Tabla 2

Características de la evaluación formativa

Característica	Descripción
Retroalimentación formativa	Ayuda a identificar errores y promover el progreso.
Enfoque	No solo mide conocimientos, sino que fomenta la autorregulación y reflexión.
Impacto	Facilita el aprendizaje activo y crítico.

Como se observa en la tabla 2 la evaluación formativa ayuda a identificar errores y a promover el progreso con un enfoque que fomenta la autorregulación y reflexión, cuyo impacto mejora el aprendizaje activo y crítico de los estudiantes.

La evaluación sumativa es esencial para conocer el avance académico de los estudiantes al cerrar un ciclo. En un estudio, donde Chacón et al. (2023), analizaron la importancia de la evaluación formativa y sumativa en el proceso educativo y los efectos durante el aprendizaje del estudiante, en donde usaron bases de datos como Scopus, Scielo y Latindex, ellos seleccionaron artículos de los últimos 5 años de autores diferentes países, los resultados que encontraron fue que la evaluación formativa y sumativa son técnicas de evaluación que se complementan y mejoran significativamente el proceso educativo.

La Tabla 3 muestra cómo unir estos dos enfoques le da más fuerza al proceso educativo.

Tabla 3

Evaluación sumativa y su integración con enfoques formativos

Aspecto	Descripción
Evaluación sumativa	Mide logros académicos al finalizar un período.
Integración con enfoques formativos	Proporciona una visión integral del progreso del estudiante.
Impacto	Mejora tanto la enseñanza como el aprendizaje.

La evaluación auténtica ha ido tomando fuerza como una opción para la educación actual en un contexto tecnológico, este tipo de evaluación tiende a fijarse en el contexto sociocultural de los estudiantes, ayudarlos a manejar su propio aprendizaje y hacer que piensen más allá de lo obvio (Vallejo y Molina, 2014). Es decir, se trata de valorar la práctica y cómo manejan sus emociones y las relaciones con otros. Siguiendo esa idea en la tabla 4 se plantean ciertos aspectos claves que tiene que cumplir la evaluación auténtica.

Tabla 4

Criterios de la evaluación auténtica

Criterio	Descripción
Integración de evidencias	Utiliza diversas fuentes de evidencia.
Contexto sociocultural	Considera el entorno y realidad del estudiante.
Autorregulación	Fomenta la autonomía en el aprendizaje.
Metacognición y pensamiento crítico	Estimula la reflexión y el análisis crítico.

Por otra parte, la tecnología en la evaluación ha venido para quedarse, abriendo puertas para que el aprendizaje sea más acorde a las necesidades de cada estudiante. Por ejemplo,

herramientas como Kahoot dan retroalimentación al instante y personalizada, lo que permite ajustar la enseñanza en el aula (Díaz y Tosina, 2017).

La Tabla 5 pone en claro cómo estas herramientas tecnológicas están cambiando la forma de evaluar.

Tabla 5

Impacto de la tecnología en la evaluación

Herramienta	Beneficio
Kahoot	Ofrece retroalimentación inmediata y personalizada.
Impacto	Permite ajustar estrategias de enseñanza según necesidades individuales.

Para concluir, la retroalimentación durante la evaluación no solo muestra los aciertos y fallas, sino que los motiva seguir mejorando, dejando en claro que evaluar no es solo medir, sino acompañar el aprendizaje, y por eso la retroalimentación es clave en las aulas (Anijovich y Cappelletti, 2020).

La Tabla 6 junta lo esencial para que esa retroalimentación funcione de verdad

Tabla 6

Importancia de la retroalimentación efectiva

Aspecto	Descripción
Retroalimentación efectiva	Informa sobre logros y dificultades, guiando y motivando al estudiante.
Impacto	Refuerza el carácter formativo de la evaluación.

Aprendizaje Significativo:

El aprendizaje significativo ocurre cuando los nuevos conocimientos se conectan de forma lógica y relevante con los conocimientos previos, por lo tanto, es más significativo este tipo de aprendizaje que consecuencia hace que los estudiantes entiendan la utilidad del nuevo conocimiento mientras estudian, le van dando forma a como se puede implementar en la vida real (Marzano et al., 2013).

Además, desde el lado constructivista, el aprendizaje significativo pone al estudiante como el protagonista, en donde el estudiante es el que construye sus propios significados, y eso le ayuda a entender los conceptos, tanto lo físico como lo social, mientras crece como persona (Coll, 1996)

También, cabe recalcar lo que sugieren García et al. (2020), que usar organizadores, mapas conceptuales o proyectos que incorporan varias materias han mostrado que estas estrategias sí funcionan para que el aprendizaje tenga más significado mientras ayudan a que los estudiantes adquieran los conocimientos, sino que también les enseñan a pensar sobre cómo aprenden y a seguir aprendiendo por su cuenta.

Gamificación en la Educación:

La gamificación se ha vuelto una herramienta esencial para motivar, desafiar, experimentar y llamar la atención de los estudiantes, ayudando a que se lleven mejor entre ellos y aumentando la retención de lo aprendido mientras se aprovecha la dinámica competitiva (Teixes, 2017).

Según Tas & Bolat (2023), las herramientas digitales han abierto unas oportunidades en el ámbito educativo al integrar la gamificación, permitiendo que todo sea más envolvente y a su medida, además la gamificación permite construir experiencias significativas asentando a los estudiantes a aprender de forma activa.

En la Figura 1, se compara cómo sube la motivación con estrategias como el trabajo en equipo, los proyectos que mezclan materias o la gamificación misma.

Figura 1

Motivación en los estudiantes



Nota. Gamificación versus otras estrategias pedagógicas.

Si se observa la Figura 1, la gamificación se lleva el mérito por hacer que los estudiantes se interesen más en las tareas, participen y sean más positivos en las clases, mucho más que otras formas de enseñar. Esto deja en claro que si se usa bien la gamificación no solo los motiva, sino que los centra en el aprendizaje.

Gaitán (2013), dice que la gamificación se convierte durante el aprendizaje en una actividad lúdica, impulsando un mayor compromiso y disfrute en los estudiantes mediante el apoyo de cuatro aspectos claves, primero, encontrar el punto justo entre la motivación y la introspección, segundo usar puntos, insignias o niveles que son como un estímulo externo que se entrelaza con sus emociones, infundiendo las ganas de aprender. Por ejemplo, unas insignias pueden aplaudir el esfuerzo de un estudiante, pero la motivación crece cuando lo experimentan por sí mismos, tercero, la retroalimentación tiene que llegar rápido a los estudiantes para permitirles que observen instantáneamente en qué fallaron y cómo seguir mejorando. Por ejemplo, los cuestionarios interactivos que además de dar la respuesta explican todo específicamente para que sea más comprensible e incluso lo más complicado. Y luego está la idea de ir subiendo la dificultad poco a poco, a la medida de cada uno. Esto se va ajustando en el desafío para evitar que se desmotiven. Para concluir, el cuarto, es incluir una síntesis del concepto para mejorar el enfoque en los puntos claves, con contextos y ejemplos puntuales, al hacerlo provoca que los estudiantes se conecten con lo que aprenden y se emocionen con ello. Por ejemplo, en una situación en donde se requiera redactar un poema, entonces para empezar hacen falta ciertas bases sólidas sobre el lenguaje, como son las tildes, signo de puntuación, exclamación, estructura, lógica.

Villén (2024), menciona que la clave del éxito está en un enfoque equilibrado y responsable en la educación tecnológica, las tecnologías educativas deben ser herramientas que complementen el aprendizaje de los estudiantes, sin reemplazar la interacción y guía humana, logrando a que los estudiantes se enfoquen más, y como consecuencia les ayuda a redescubrir nuevas habilidades para resolver problemas. Siguiendo esta idea los beneficios que traería el equilibrio entre tecnología y guía humana son trabajar en equipo y ponerse creativos, convirtiendo el aprendizaje en un entorno integral lleno de conocimientos con habilidades sociales y emocionales.

Se detalla de forma clara cómo se llevan estos pilares de la gamificación a las aulas en la Tabla 7, además muestra cómo impactan en el proceso de aprendizaje.

Tabla 7

Pilares de la gamificación en educación y su aplicación

Pilar	Ejemplos	Impacto
Motivación intrínseca y	Insignias, puntos	Combina incentivos externos con

extrínseca	canjeables.	curiosidad natural, fomentando compromiso.
Retroalimentación inmediata	Cuestionarios interactivos, alertas en tiempo real	Facilita comprensión de errores y refuerza aprendizaje inmediato.
Progresión adaptativa	Algoritmos ajustables, desbloqueo de niveles.	Evita frustración, mantiene interés y personaliza el aprendizaje.
Narrativa significativa	Misiones espaciales, aventuras históricas.	Aumenta compromiso emocional y relevancia del aprendizaje.

Como se observa en la Tabla 7, cada pilar de la gamificación contribuye de manera específica a mejorar la experiencia educativa, ya sea a través de la motivación, la retroalimentación, la personalización o la conexión emocional. Estos elementos, cuando se combinan de manera efectiva, permiten transformar el aprendizaje en un proceso más dinámico, atractivo y significativo para los estudiantes.

Kahoot como Herramienta de Evaluación:

Kahoot es una plataforma digital innovadora, que ha dado un giro a cómo se evalúa en las aulas. Díaz y Tosina (2017), dicen que se debe ofrecer a los docentes una revisión del papel de la evaluación en los entornos digitales en contextos educativos escolares, universitarios, formales y no formales, lo que sugiere que al implementar Kahoot da retroalimentación al instante y hace que los estudiantes se concentren por completo en la clase. Usar recursos de gamificación, como tablas de resultados, en donde se visualiza el ranking de los participantes, fomentado la competitividad armónica. Y no solo eso: está comprobado que Kahoot sube la motivación y ayuda a que los estudiantes rindan mejor.

A continuación, en la Tabla 8 se resume los beneficios que trae al proceso de enseñanza y aprendizaje con Kahoot.

Tabla 8

Beneficios de Kahoot en el aula

Beneficio	Descripción
Retroalimentación inmediata	Los estudiantes reciben respuestas rápidas que facilitan la comprensión.
Participación activa	Fomenta la interacción y el compromiso en clase.
Motivación y rendimiento	Aumenta el interés y mejora los resultados académicos.

Analizando la Tabla 8, Kahoot retroalimenta en el momento, también hace que los estudiantes participen más y les vaya mejor en clase. Esto respalda la idea de que incluir gamificación con herramientas como Kahoot puede cambiar el estado de ánimo del salón, haciendo que aprender sea más interactivo, motive y funcione mejor.

Eso sí, implementar tecnologías en el ámbito educativo trae consigo ventajas y desventajas. Gómez et al. (2018), avisa que la brecha digital y el involucrarse demasiado con la tecnología puede complicar las cosas, pero, aun con esos retos, los estudios recientes dicen que Kahoot tiene mucho que ofrecer y se adapta a distintos casos. Por ejemplo, Garzón & Rodríguez (2024) cuentan que personalizar las actividades en Kahoot ayuda a que cada estudiante tenga lo que necesita, haciendo que el aprendizaje sea más abierto para todos, marcando un punto fuerte en clases mixtas, donde unos están en el aula y otros en casa, porque la plataforma permite que todos se conecten sin complicaciones.

La Tabla 9 junta los principales problemas que conlleva usar Kahoot en clase y cómo se pueden solucionar, según lo que ha visto Garzón & Rodríguez (2024) al estudiar a fondo lo bueno y lo no tan bueno de estas herramientas en la educación.

Tabla 9

Desafíos y soluciones en el uso de Kahoot

Desafío	Solución propuesta
Dependencia excesiva	Combinar Kahoot con métodos tradicionales para equilibrar el aprendizaje.

Personalización Adaptar actividades según el ritmo y nivel de cada estudiante.

Como se muestra en la Tabla 9, un punto a destacar es la brecha digital, que deja a muchos sin poder usar estas herramientas en sitios donde los recursos escasean. Para afrontar esta brecha, la idea es impulsar programas que lleven dispositivos y conexión a zonas que lo necesitan. Otro tema es que el uso excesivo de la tecnología puede desbalancear cómo se aprende. Para no caer en eso, lo mejor es mezclar Kahoot con temas cotidianos, como debates o actividades prácticas. Y luego está lo genial de Kahoot: que se puede personalizar para cada estudiante, desde los poseen una alta capacidad de aprendizaje hasta los que necesitan ir a un ritmo más lento.

Con estas soluciones, no solo se resuelve los problemas de Kahoot, sino que se le saca todo el potencial como herramienta para enseñar. Por otro lado, hay estudios como el de Boghian y Cojocariu (2023) que han mirado cómo Kahoot también ayuda con las habilidades socioemocionales, los resultados que obtuvieron fue un aumento parcial de las notas, mayor interacción y colaboración entre los estudiantes. Eso demuestra que esta plataforma vale para mucho más que solo lo académico. Kahoot no se queda en medir el conocimiento, también ayuda a que desarrollen la colaboración, resolver problemas y motivarse, que son habilidades claves para desarrollarse como personas.

A continuación, en Tabla 10 se resume cómo Kahoot impacta en estas habilidades socioemocionales, según lo que encontraron Boghian y Cojocariu (2023), Ahí se ve cómo la gamificación con esta herramienta puede cambiar la experiencia en clase, ayudando a los estudiantes a crecer no solo en lo que estudian, sino también como personas y en cómo se llevan con los demás.

Tabla 10

Impacto de Kahoot en habilidades socioemocionales

Habilidad	Descripción
Colaboración	Fomenta el trabajo en equipo y la resolución conjunta de problemas.

Comunicación	Mejora la expresión oral y escrita durante las actividades grupales.
--------------	--

Motivación intrínseca	Aumenta la confianza y el interés por aprender.
-----------------------	---

En la Tabla 10, se visualiza que Kahoot se enfoca fuertemente en las habilidades socioemocionales. Para empezar, hace que los estudiantes colaboren más, creando un ambiente donde trabajan juntos para resolver problemas y llegar a metas en equipo. Eso no solo los hace mejores compañeros, sino que también les afina el ingenio. Luego, sube el nivel de comunicación, porque tienen que compartir ideas y charlar sobre las respuestas en las actividades grupales. Esto va de la mano en materias como Lengua y Literatura, donde hablar y escribir bien es lo primero. Y, por último, Kahoot los impulsa a motivarse al propiciar un entorno de competencia, y a su vez hace que se sientan más inmersos y seguros mientras aprenden.

Lo que deja claro que Kahoot no es solo para evaluar, sino que ayuda a que los estudiantes crezcan en todos los sentidos. Al trabajar en habilidades socioemocionales, crea un ambiente en clase más abierto y ameno, donde no solo guardan conocimientos, sino que también sacan herramientas claves para la vida y el trabajo.

Otro aspecto a destacar es como, Villén (2024) se puso a imaginar cómo va a evolucionar Kahoot en la educación, en donde se incluía la inteligencia artificial, la retroalimentación podría ser aún más precisa y las actividades se ajustarían con las necesidades de cada estudiante, haciendo que aprender sea todavía mejor. Esto quiere decir que Kahoot va a seguir siendo un pilar importante en las aulas, adaptándose a las necesidades de cada estudiante. Incluso habla de que podría venir con extras, como incorporarse a más plataformas de gestión del aprendizaje e incluir realidad aumentada, abriendo más puertas para enseñar y evaluar.

Para apreciarlo mejor, la Tabla 11 junta esas ideas sobre el futuro de Kahoot, en donde las novedades tecnológicas podrían convertir esta herramienta en algo aún más potente y útil para las clases.

Tabla 11

Tendencias futuras de Kahoot

Tendencia	Descripción
Inteligencia artificial	Adaptación automática de preguntas según el nivel del estudiante.
Integración con LMS	Conexión con sistemas de gestión del aprendizaje para seguimiento detallado.
Realidad aumentada	Incorporación de elementos visuales para mayor inmersión.

Como se ve en la Tabla 11, el futuro de Kahoot es prometedor e incorporara más personalización y flexibilidad al aprendizaje. Para empezar, con inteligencia artificial la plataforma podría cambiar las preguntas sobre la marcha según cómo va cada estudiante, asegurándose de que todos tengan retos justos de acuerdo a sus capacidades. Eso haría las clases más interesantes y evitaría que se frustren o se aburran. Luego implementar Kahoot con sistemas de gestión del aprendizaje (los LMS) dejaría a los profesores seguirles el paso a los estudiantes con más detalle, entendiendo rápido dónde aplicar mejoras y cómo ajustar lo que enseñan durante las clases. Y, por último, sumar realidad aumentada podría convertir las actividades en un aprendizaje inmersivo y divertido, haciendo que los estudiantes se motiven todavía más.

Estas ideas no solo muestran lo mucho que Kahoot puede dar como herramienta para las aulas, sino que también recuerdan que hay que seguir avanzando junto a la innovación en tecnología educativa. Si incorporan la inteligencia artificial, sistemas de gestión y realidad aumentada, Kahoot podría volverse una herramienta aún más potente y adaptable, lista para un mundo cada vez más digital. Eso sí, no hay que olvidarse de que usar tecnología en la educación también trae sus problemas, y hay que enfrentarlos llegando a todos por igual.

La Tabla 12 muestra los principales retos de aplicar herramientas tecnológicas. Ahí se ven las dificultades que podrían complicar el uso de plataformas como Kahoot y se idealiza sobre cómo resolver cada obstáculo.

Tabla 12

Desafíos del uso de herramientas tecnológicas en la educación

Desafío	Descripción
Brecha digital	Limitaciones en el acceso a tecnología y conectividad entre estudiantes.
Dependencia excesiva	Riesgo de sobreutilización de la tecnología, afectando habilidades tradicionales.

Si se fijan en la Tabla 12, uno de los problemas más grandes es la brecha digital es que no todos los estudiantes tienen el mismo acceso a dispositivos o internet, es duro sobre todo en zonas rurales, porque sin la tecnología básica, usar Kahoot se complica. Para afrontar esta situación, las escuelas y los gobiernos tienen que ponerse de acuerdo, trayendo programas que pongan tabletas o laptops en las manos de los estudiantes y mejorando la conexión en lugares en donde la tecnología aún no ha llegado.

Por otro lado, abusar de la tecnología puede desbalancear las cosas. Los estudiantes podrían olvidarse de escribir a mano o de pensar por su cuenta sin una pantalla delante. Para que eso no pase, lo mejor es mezclar herramientas digitales con lo tradicional, como charlas en clase, actividades prácticas o ratos para pensar, que les den un aprendizaje más completo y no tan dependiente de la tecnología.

Estos retos son para tenerse en cuenta, porque si no se manejan bien, pueden hacer que la tecnología no rinda como debería en el aula. Pero con un buen plan y pensando en que nadie se quede afuera, se pueden superar y sacarles todo el provecho a plataformas como Kahoot. El truco está en no irse al extremo de lo digital ni al de lo tradicional, sino encontrar un punto medio donde la tecnología ayude sin interferir en el camino de enseñar y aprender.

Y para ver cómo distintas formas de enseñar afectan el rendimiento, la Figura 2 compara varias estrategias, como la gamificación, los proyectos que juntan materias (ABP) y el trabajo en equipo. Ahí se ven las notas promedio que sacan los estudiantes con cada una, dejando claro qué tan bien funciona cada estilo.

Figura 2

Rendimiento pretest & postest



Nota. Adaptado de Gamificación versus otras estrategias pedagógicas.

Como se observa la Figura 2, salta a la vista que la gamificación da un impulso grande al rendimiento de los estudiantes, más que otras formas como los proyectos por materias (ABP) o el trabajo en equipo. Esto deja claro que integrar plataformas educativas como Kahoot hacen que las clases sean más interactivas, llegando a subir el nivel motivación, y por ende su aprendizaje.

Comparación de Metodologías de Evaluación:

La evaluación gamificada, como la que integra Kahoot, que trae consigo aspectos buenos que lo hacen destacar frente a la evaluación tradicional. El cual permite cambiar el ambiente al momento de evaluar en el salón. Al mirar de cerca aspectos como la motivación, participación, la retroalimentación de los estudiantes, se nota que hay una diferencia grande. Por eso, este tipo de enfoque es innovador y promete hacer las clases más interesantes.

Una de las cosas más claras es cómo los estudiantes se motivan más con la gamificación que integra Kahoot, al contrario de una evaluación tradicional, ellos se encuentran frente a una pantalla respondiendo preguntas de forma rápida y compitiendo un poco. Eso hace que no solo presten atención, sino que quieran participar, algo que con la prueba escrita a veces no pasa porque puede sentirse desmotivados.

La Tabla 13 muestra como la gamificación sube el nivel de interés y hace que el aula se sienta más viva, luego está la retroalimentación, que con Kahoot llega al instante. Cuando se termina una pregunta, ofrece retroalimentación inmediata, y eso ayuda a entender sus fallas sin tener que esperar. En cambio, con la evaluación tradicional, a veces pasan semanas antes de ver sus resultados. Esa rapidez de Kahoot, que la Tabla 13 también resalta, hace que los estudiantes puedan ajustar el rumbo sobre la marcha, y eso suma al aprendizaje.

La motivación es otro punto fuerte que se ve en esta comparación, y con la gamificación, el ambiente se pone más ligero, como si se estuviera jugando en vez de rindiendo un examen. Y aquello aligera la presión y hace que los estudiantes estén más motivados, porque sienten que hay algo en juego, aunque sea solo ver su nombre en la pantalla entre los primeros.

La evaluación tradicional, en cambio, puede ser un momento de estrés, y la Tabla 13 muestra cómo esa diferencia en el ánimo afecta cuánto se esfuerzan los estudiantes, además, la gamificación con Kahoot no solo es divertida, sino que también ayuda a tener mejor retentiva, al hacer las preguntas como si fueran un reto, los estudiantes piensan más y conectan mejor las ideas, algo que con la prueba escrita a veces se pierde al subrayar y memorizar. La Tabla 13 deja claro que este enfoque no solo entretiene, sino que también refuerza lo que se aprende, dándole un valor extra frente al método tradicional.

En resumen, comparar estos dos aspectos en la Tabla 13 muestra que la evaluación gamificada con Kahoot trae más ventajas que la tradicional. Desde cómo los estudiantes se interesan, hasta la rapidez para reconocer su grado de conocimiento y las ganas que tienen por seguir aprendiendo, todo apunta a que este giro cambia la experiencia para mejor. No es solo hacer las cosas diferentes, sino hacerlas de una forma significativa y que los deje con algo más que una simple calificación.

Tabla 13

Comparación entre evaluación tradicional y evaluación gamificada

Aspecto	Evaluación Tradicional	Evaluación Gamificada (Kahoot)
Participación estudiantil	Limitada	Alta y dinámica
Retroalimentación	Tarda en llegar	Inmediata
Motivación	Baja	Alta debido a la interacción
Flexibilidad	Fija (exámenes escritos)	Alta (se adapta a diferentes formatos)

Observando la Tabla 13, es notorio que la evaluación gamificada le saca ventaja a la tradicional en aspectos claves como cuánto se motivan los estudiantes, lo rápido que les llega la retroalimentación y las ganas de seguir aprendiendo. Además, como se puede ajustar a

distintos estilos, es más flexible y funciona mejor para enseñar y aprender. Todo esto confirma que, si la gamificación se hace bien, puede dar un cambio de paradigma a cómo se vive la educación en el aula en la actualidad.

- **Evaluación Sumativa:** Se mide qué tanto lograron al cerrar un ciclo en la aula, mezclando lo clásico con ideas más nuevas.
- **Gamificación:** Incorporar juegos a las actividades de clase para que los estudiantes se motiven.

En la Tabla 14 se junta lo más importante de cada uno de estos términos que se va a usar en el proyecto.

Tabla 14

Definiciones Operativas: Puntos Clave

Término	Definición Operativa
Evaluación Formativa	- Identifica fortalezas y áreas de mejora. - Proporciona retroalimentación constructiva. - Promueve aprendizaje significativo
Evaluación Sumativa	- Mide el logro al final de un periodo. - Se alinea con modelos tradicionales y contemporáneos.
Gamificación	- Incorpora elementos de juegos en educación. - Aumenta motivación y participación.

Nota. Las definiciones operativas resumen los conceptos clave utilizados en la investigación.

Figura 4

Relación entre definiciones operativas

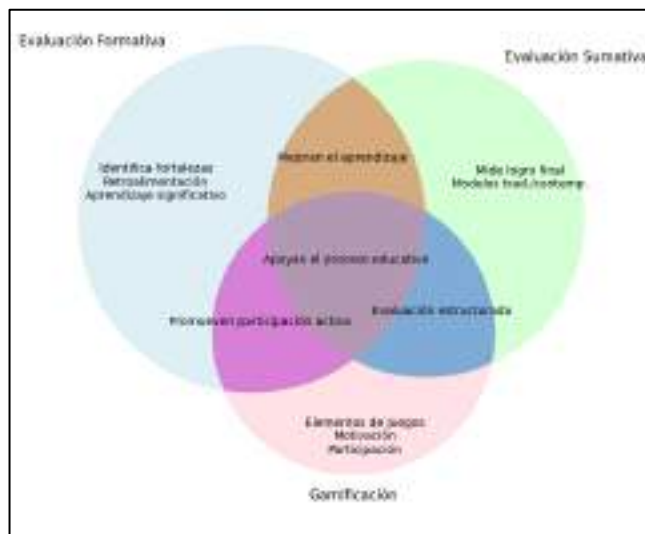


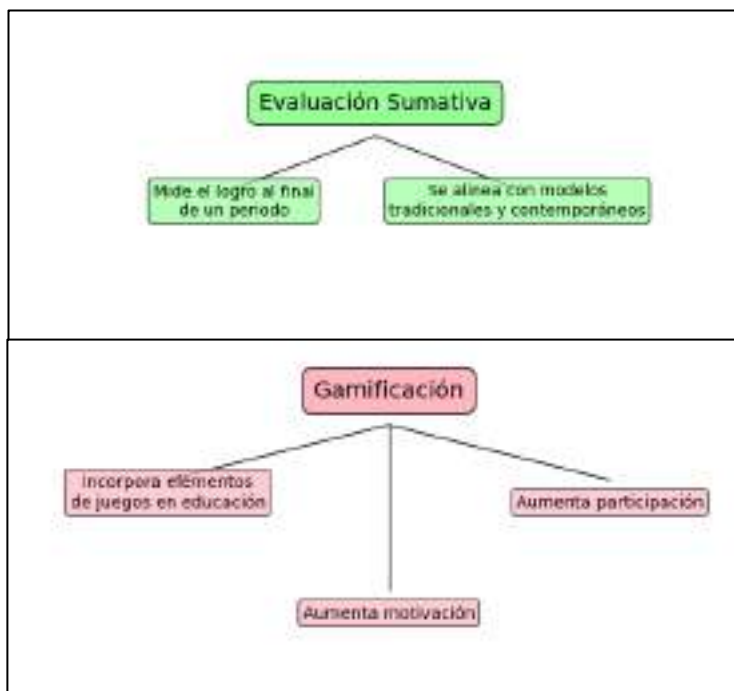
Figura 3

Evaluación formativa



Figura 5

Evaluación sumativa y gamificación



3. Bases normativas y legales

El Ministerio de Educación de Ecuador [MINEDUC] (2025) insiste en, Además, esto va de la mano con el enfoque actual del currículo ecuatoriano, que insiste en priorizar el desarrollo de las habilidades comunicacionales, lógico matemático y digitales desde el subnivel de Preparatoria de Educación General Básica para que desarrollen las habilidades que realmente necesitan en el siglo XXI. Kahoot moderniza cómo se enseña e impulsa esas competencias al impulsar a los estudiantes en actividades activas. Gallegos-Torres (2023), dicen que "las herramientas digitales despiertan el pensamiento crítico con retos que los hacen analizar y decidir" (pag.1). Boghian y Cojocariu (2023) añaden que "la gamificación, construyen aprendizaje social y emocional responsables de la gestión y resolución de problemas" (pag.623).

4. Criterios de posición del investigador

Se puede decir que la evaluación educativa tiene en sus manos una oportunidad enorme de transformarse en este mundo que no para de girar, especialmente con la tecnología que se encuentra en todos lados. La idea de evaluar no es solamente determinar su rendimiento, sino

que sea una experiencia llena de aprendizaje que camine junto al estudiante, que lo ayude a crecer. Para él, esto es como darle un respiro a ese viejo sistema de calificaciones frías y abrir una ventana a algo más significativo, y que importe en la educación actual, algo que tenga alma y propósito.

Cuando se piensa en la evaluación formativa que menciona Anijovich y Cappelletti (2020), no puede evitar asentir con ganas, que la retroalimentación sea el centro de todo, porque no se trata solo de decir "bien" o "mal", sino de tenderle una mano al estudiante, mostrarle sus errores y cómo puede dar el siguiente paso para mejorar. Lo que quiere decir que combinar la evaluación formativa como la retroalimentación hace posible completar el camino del conocimiento durante todo el trayecto. Para él, es encontrar el punto justo entre mirar el resultado y guiar al estudiante en el proceso.

La evaluación auténtica que plantea Vallejo y Molina (2014), parece interesante y especial, debido a que parece un acierto excepcional que se mire al estudiante como parte del proceso de aprendizaje, con su cultura, sus vivencias, y no solo como alguien que responde preguntas en un papel. Pero, con honestidad, también se pregunta cómo se hace en las aulas donde las necesidades son tan visibles, desde dispositivos inteligentes, hasta el acceso a la internet.

Hablando de tecnología, Kahoot trae a la mesa la competitividad, que puede hacer que los estudiantes se emocionen, que levanten la mano y que vean al instante qué entendieron y qué no. Pero no todo es bueno, por ejemplo, la existencia de la brecha digital que impide que ciertos alumnos no puedan acceder, y por el riesgo de que la tecnología lo abarque todo. Por eso, él apuesta por un equilibrio entre la tecnología y lo tradicional (Gómez et al, 2018).

En lo que respecta al aprendizaje significativo, como dice Marzano et al. (2013) y Coll (1996), le resuena esa idea de que el estudiante tiene que ser el que construya su propio conocimiento, conectando lo que aprende con lo que vive. Para él, es como si el conocimiento cobrara vida cuando se lo usa en la vida real, y ahí ve a la gamificación como un aliado perfecto. Y sobre la gamificación, como menciona Teixes (2017), la emoción que los estudiantes sienten los hace trabajar juntos y sacar lo mejor de sí mismos.

CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

2.1 Conceptualización y Operacionalización de las variables

La metodología guía todo el proceso del estudio de manera rigurosa y organizada, porque es la que manifiesta todo el proceso, ayuda a definir el estudio del enfoque, guiar el diseño de estudio, asegurar la validez, confiabilidad y facilitar la toma de decisiones (Toscano, 2018). En este capítulo, se estructura el plan de investigación del estudio teórico, también se elabora una secuencia didáctica con Kahoot como herramienta de evaluación para las clases. Lo que se busca es analizar cómo la plataforma Kahoot puede aplicarse en Lengua y Literatura en sus tres momentos (inicial, formativo y sumativo), para los estudiantes de 8vo de básica.

Por otro lado, para investigación se hizo revisión de artículos de revistas y blog referentes a este estudio sobre Kahoot y su implementación en un entorno educativo, con la finalidad de poder ordenar, comparar diversas tecnologías en la educación y cómo ayuda a que el aprendizaje sea más significativo.

Además, del estudio teórico se realizó un estudio empírico en el que se usaron instrumentos de investigación como encuestas para conocer la perspectiva del profesor y los estudiantes con respecto a la plataforma Kahoot.

2.2 Operacionalización de las variables de estudio

En esta investigación, las variables se definen en función de los objetivos planteados. Las principales variables son:

Tabla 15

Operacionalización de las variables

Aspecto	Descripción	Implementación	Dimensiones	Métodos
Variable independiente	Uso de Kahoot como herramienta de evaluación (inicial, formativa y sumativa)	Integración de Kahoot en las clases de Lengua y Literatura	Diseño de la estructura de la investigación, implementación durante la	Evaluaciones periódicas utilizando Kahoot, análisis de resultados

			clase, verificación de rendimiento académico	
Variable dependiente	Resultados del aprendizaje en Lengua y Literatura	Medición del desempeño de los estudiantes antes y después de la implementación de Kahoot	Calificaciones de evaluaciones, trabajos escritos, participación en clase	Análisis estadístico de las calificaciones, comparaciones pre y post implementación

Esta tabla muestra el uso de Kahoot en sus tres momentos (inicial, formativo y sumativo) como herramienta de evaluación, junto a las estrategias que se implementaron, dejando en evidencia que Kahoot mejora el aprendizaje. También se aprecia como puede llegar a facilitar la medición de desempeño de los estudiantes a través del análisis estadístico, también permite la retroalimentación inmediata durante el desarrollo de las actividades. La rapidez con la que Kahoot retroalimenta permite a los estudiantes autocorregirse lo más rápido posible, haciendo que lo que aprenden permanezca. Esto va de la mano con lo que es el aprendizaje significativo, que no se trata solo de obtener información del rendimiento de los estudiantes, sino conectarlos con los conocimientos concebidos con los nuevos. Se presenta en la Tabla 16 los indicadores claves del aprendizaje significativo.

Tabla 16

Indicadores del Aprendizaje Significativo

Indicador	Descripción
Conexión de conocimientos previos	Vinculación de saberes anteriores con nuevos aprendizajes.
Retroalimentación continua	Proceso de devolución constante que refuerza y corrige el aprendizaje.

Participación activa	Participación activa del estudiante en su aprendizaje.
Aplicación en contextos reales	Aplicación de conocimientos en contextos reales.

Esta tabla muestra aspectos como la conexión de conocimientos previos, que están vinculados a sus conocimientos anteriores con nuevos aprendizajes que han ido adquiriendo, en otro aspecto la retroalimentación permite la devolución constante para reforzar y corregir errores de los estudiantes durante su aprendizaje.

Los puntos a tener en cuenta en esta investigación son:

- **Integración de TIC en la educación:** Cómo se incluye las tecnologías como Kahoot en las clases.
- **Diseño de secuencias didácticas:** Construir actividades que usen Kahoot en sus tres momentos (inicial, formativo y sumativo).
- **Metodologías de evaluación innovadoras:** Implementar plataformas educativas que incluyan gamificación al momento de evaluar.

2.3 Enfoque de la Investigación

Este trabajo es de carácter teórico-empírico (mixto), enfocándose en revisar y comprender los artículos de revistas y blogs más relevantes en la implementación de Kahoot. Así se puede explorar a fondo cómo poder incorporar Kahoot dentro de la secuencia didáctica en sus tres momentos (inicial, formativo y sumativo) en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de 8vo de básica.

Hurtado (2020), lo dice: " La capacidad de descubrir manifestada por el hombre le ha permitido desarrollar su capacidad de indagación y por ende de descubrimiento, a ese resultado le llamaremos "investigación", que no es más que un proceso analítico, reflexivo, sistemático que permite descubrir conocimientos confiables, fidedignos y validos sobre todo lo que rodea al hombre " (pag.99).

Por otro lado, en el ámbito empírico, se implementaron instrumentos como las encuestas con el propósito de explorar y comprender a fondo las percepciones, opiniones y experiencias tanto de los docentes como de los estudiantes respecto al uso de Kahoot como herramienta educativa.

En un estudio de Romero (2024), se analiza cómo se hace la investigación teórica en educación, es decir basada en ideas, conceptos y reflexiones, más que datos prácticos. Para ello examino tesis doctorales de España de los últimos 20 años (2003-2023) en la misma línea de investigación, lo que encontré fue que, a finales del siglo XX, las investigaciones en educación han estado más enfocadas en estudios empíricos basados en observaciones y datos concretos que han puesto en segundo plano a los estudios teóricos.

Tabla 17

Enfoque de la Investigación

Aspecto	Descripción	Justificación
Enfoque Teórico	El análisis de textos y teorías, junto con la revisión de la literatura sobre el uso de Kahoot, contribuirá al desarrollo de una secuencia didáctica que integre Kahoot en el proceso de evaluación.	Explorar la integración de Kahoot puede facilitar la comprensión de las ventajas y limitaciones de la herramienta. Al proporcionar una base teórica sólida, se fundamenta la propuesta, y, a su vez, se justifica su viabilidad antes de su implementación práctica.

2.4 Alcance de la Investigación

El alcance de este estudio es descriptivo y presenta a profundidad cómo funciona Kahoot como herramienta en las clases y desarrollar una actividad práctica que se pueda usar en la educación. Se encauza en la Unidad Educativa San Miguel de Putumayo, centrado específicamente a los estudiantes de 8vo de básica en Lengua y Literatura. Además, esto va de la mano con el enfoque actual del currículo ecuatoriano, que insiste en priorizar el desarrollo de las habilidades comunicacionales, lógico matemático y digitales desde el subnivel de Preparatoria de Educación General Básica para que desarrollen las habilidades que realmente necesitan en este siglo (Ministerio de Educación del Ecuador [MINEDUC], 2025).

2.5 Declaración y Justificación del Tipo de Investigación

Esta investigación es cualitativa y cuantitativa (mixta):

En la investigación cualitativa se investigó datos relevantes de artículos de revistas y blogs especializados en la implementación de Kahoot, primero se obtienen las percepciones, experiencias y comportamientos del objeto de estudio (Kahoot) para ser implementado en la evaluación en sus tres momentos (inicial, formativa y sumativa). Además, ir por lo teórico se ajusta perfectamente con esta investigación, porque permite razonar, analizar contextos similares para aplicar Kahoot en un ámbito educativo.

En el ámbito cuantitativo, se implementaron instrumentos como las encuestas con el propósito de analizar y comprender a fondo los datos relacionados con el aprendizaje a través de Kahoot, tanto de los docentes como de los estudiantes.

En un estudio de Romero (2024), se analiza cómo se hace la investigación teórica en educación, es decir basada en ideas, conceptos y reflexiones, más que datos prácticos. Para ello examino tesis doctorales de España de los últimos 20 años (2003-2023) en la misma línea de investigación, lo que encontró fue que, a finales del siglo XX, las investigaciones en educación han estado más enfocadas en estudios empíricos basados en observaciones y datos concretos que han puesto en segundo plano a los estudios teóricos.

2.6 Métodos Empleados y sus Propósitos en el Contexto de Investigación

Estos son los métodos usados:

- **Análisis-síntesis:** Se analiza y se sintetiza la información teórica más relevante, para obtener los datos más importantes, posteriormente formar una idea clara y ordenada.
- **Histórico-lógico:** Cómo han cambiado las formas de evaluar y cómo la tecnología se ha influido en la educación, ayuda a elaborar la propuesta evaluación con Kahoot en sus tres momentos (inicial, formativo y sumativo).
- **Inductivo-deductivo:** Se investiga estudios de artículos y blogs que hablen sobre Kahoot para la evaluación, y a continuación sacar conclusiones propias.
- **Sistémico estructural funcional:** Entender cómo encajan las piezas del sistema educativo con Kahoot. Cómo la herramienta se mezcla con todo y qué pasa con los estudiantes y profesores.

2.7 Instrumentos Derivados de la Metodología Seleccionada

Los instrumentos utilizados incluyen:

- Encuestas: Para diagnosticar a los estudiantes sobre el uso de herramientas digitales.
- Cuestionarios en Kahoot: Para simular evaluaciones interactivas en los momentos inicial, formativo y sumativo.

2.8 Delimitación de la Población y la Muestra

La población de estudio incluye 25 estudiantes más 1 docente de 8vo de básica de la Unidad Educativa San Miguel de Putumayo. Se utilizó una muestra censal, ya que todos los estudiantes de este paralelo participarán. La justificación de este tipo de muestreo radica en la necesidad de obtener una muestra total del impacto de Kahoot en los estudiantes del nivel.

Figura 6

Selección de muestra

Estudiantes	Profesor
25	1

2.9 Determinación de la Muestra

En este estudio, la población total es de 25 estudiantes y 1 profesor de la Unidad Educativa San Miguel de Putumayo, es decir, 26 personas en total. Esto quiere decir que se usará una muestra censal, debido a la cantidad de participantes.

2.9.1 Objetivo del Estudio

Analizar el funcionamiento de la implementación de Kahoot en sus tres momentos (inicial, formativo y sumativo) en los estudiantes y conocer la experiencia del docente.

2.9.2 Datos a Recoger:

Estudiantes:

- Puntuación en el pretest.

- Puntuación en el postest.
- Opiniones sobre el nuevo método de enseñanza (encuesta cualitativa).

Docente:

- Opinión sobre la implementación del método.
- Observaciones sobre el comportamiento y rendimiento de los estudiantes.
- Sugerencias para mejorar el método.

Procedimiento:

- Definir Instrumentos de Recolección de Datos:
 - Cuestionarios (pretest y postest).
 - Encuesta de opinión (para estudiantes y docente).
- Aplicar el Pretest:
 - Administrar el pretest a los 25 estudiantes para evaluar su nivel antes de la implementación de Kahoot.
- Implementar Kahoot durante el proceso de enseñanza:
 - Durante un periodo definido (por ejemplo, un semestre), utilizar Kahoot durante las clases.
- Aplicar el Postest:
 - Administrar el postest a los 25 estudiantes al final del periodo para evaluar su nivel después de la implementación de Kahoot.
- Recopilar Opiniones:
 - Aplicar la encuesta de opinión a los estudiantes y al docente para obtener comentarios cualitativos sobre el método.

Analizar los Datos:

- Comprobar los resultados de los estudiantes en la prueba anterior y la prueba posterior, para comprobar si hay un cambio entre ellos.
- Examinar las respuestas, para comprobar la existencia de variables comunes.

2.10. Estadígrafos

Para analizar los datos de las encuestas, se utilizará estadística simple como: promedios y porcentajes.

Tabla 18

Estadígrafos o Técnicas Estadísticas Empleadas

Estadígrafo/Técnica	Propósito	Justificación
Cálculo de medias	Promedio de las respuestas en los cuestionarios.	Identificar tendencias generales en los datos recopilados.
Cálculo de porcentajes	Resultados proporcionales para facilitar su análisis.	Comparación de datos y la interpretación de resultados.
Análisis descriptivo	Resumir y organizar los datos recopilados en tablas y gráficos.	Visualizar y comprender mejor los patrones y tendencias en los datos.
Frecuencias absolutas	Contabilizar respuestas en cada categoría de las encuestas.	Identificar la distribución de respuestas entre los participantes.

Nota. Los estadígrafos seleccionados son adecuados para un enfoque cualitativo y descriptivo, permiten analizar y presentar los datos de manera clara y concisa.

2.11 Etapas de la investigación

El proyecto se desarrollará en estas etapas:

- Etapa del estudio teórico-empírico:** Esta etapa del estudio teórico se enfoca en la operacionalización de las variables de estudio. En la cual se define las variables alineadas con los objetivos planteados. Las principales variables identificadas son: la variable independiente, que es el uso de Kahoot como herramienta de evaluación en sus fases inicial, formativa y sumativa; y la variable dependiente, que son los resultados del aprendizaje en Lengua y Literatura. La implementación de la variable independiente consiste en la integración de Kahoot en las clases de Lengua y Literatura, abarcando el diseño de la estructura de la investigación, su ejecución durante las clases y la verificación del rendimiento académico de los estudiantes. Las

dimensiones incluyen la evaluación periódica a través de Kahoot y el análisis de los resultados obtenidos, así mismo la variable dependiente mide el desempeño de los estudiantes antes y después de la implementación de Kahoot, con indicadores de medición que incluyen calificaciones de evaluaciones, trabajos escritos y la participación en clase, y los métodos de análisis son estadísticos de las calificaciones y comparaciones pre y post implementación.

- **Etapas de diagnóstico inicial:** Se Analiza a través de la encuesta para conocer la perspectiva de los estudiantes y docente acerca de la implementación de Kahoot en el aula.

Tabla 19

Resultados de encuesta del Diagnóstico Inicial a alumnos de 8vo A, sobre el Uso de Kahoot

Aspecto	Hallazgos					
	Si	No	Talvez	Muy útil	Un poco	Nada útil
¿Conoces la herramienta Kahoot o alguna herramienta similar?	x					
¿Te gustaría que tu maestro implementara Kahoot o una herramienta similar en las clases?	x					
¿Qué tan útil te parece Kahoot para aprender y repasar temas de clases?				X		
¿Consideras que el uso de Kahoot haría	x					

las clases más
interesantes?

¿Te sentirías más x
motivado a participar
en clase si se
utilizara Kahoot o
herramientas
similares?

Los resultados de la encuesta demuestran que todos los estudiantes de 8vo año de básica de la Unidad Educativa San Miguel de Putumayo están familiarizados con Kahoot o herramientas similares y desean que se implementen en clase, ya que consideran que harían las lecciones más interesantes y los motivarían más a participar. Aunque la mayoría percibe Kahoot como útil para el aprendizaje, una respuesta refleja cierta duda, lo que podría indicar la necesidad de demostrar su efectividad pedagógica en la práctica. En general, existe un entusiasmo notable por integrar esta herramienta en el aula.

Tabla 20

Resultados de encuesta del Diagnóstico Inicial a Profesor de 8vo A, sobre el Uso de Kahoot

Aspecto	Hallazgos		
	Si	No	Ninguna
¿Conoces la herramienta Kahoot o alguna herramienta digital para la enseñanza?	x		
¿Ha utilizado Kahoot u otra herramienta gamificada en sus clases anteriormente?		x	
¿Ha utilizado Kahoot u otra herramienta gamificada en sus clases anteriormente?		x	

¿Ha utilizado alguna vez Kahoot o herramientas similares en su aula? x

¿Qué herramientas digitales utiliza actualmente en su práctica educativa? x

¿Considera que herramientas como Kahoot pueden ser útiles para motivar a los estudiantes? x

Los resultados de la encuesta de diagnóstico inicial dirigida al profesor de 8vo año de básica de la Unidad Educativa “San Miguel” de Putumayo, refleja que el profesor conoce herramientas como Kahoot o similares, aunque no las ha implementado, ni ha empleado herramientas digitales actualmente en su práctica educativa. Sin embargo, reconoce que Kahoot podría ser útil para motivar a los estudiantes, lo que sugiere una apertura a explorar este tipo de recursos con el soporte adecuado para implementarlos eficazmente en su aula. **Etapa Modelación de la propuesta:** Se diseña una secuencia didáctica que integra a Kahoot en los tres momentos (inicial, formativo y sumativo).

Tabla 21

Diseño de la secuencia didáctica que integra Kahoot como herramienta de evaluación (inicial, formativa, sumativa).

Momento	Objetivo	Duración	Actividades	Recursos	Evaluación
Inicial	Identificar conocimientos previos.	10 minutos	Reconocimiento de silabas tónicas	Computadora Conexión a internet	Técnica: Prueba diagnóstica en línea. Instrumento: Cuestionario interactivo en Kahoot (preguntas de selección múltiple)

				Platafor ma Kahoot	sobre la identificación de sílabas tónicas.
Formativa	Profundizar comprensión y producción.	20 minutos	Concept ualizació n de palabras por el acento Ejercicio s de aplicació n de palabras agudas, graves y esdrújula s	Comput adora Conexi ón a internet	Técnica: Observación y práctica guiada. Instrumento: - Actividades interactivas en Kahoot (preguntas de clasificación sobre palabras agudas, graves y esdrújulas). Ejercicios con ejemplos para aplicación práctica.
Sumativa	Evaluar comprensión y producción.	5 minutos	Reconoc er palabras por el acento (agudas, graves y esdrújula s)	Comput adora Conexi ón a internet	Técnica: Prueba final en línea. Instrumento: Cuestionario interactivo en Kahoot (preguntas de selección múltiple sobre la identificación de sílabas tónicas.

El plan para la ejecución de la propuesta presenta una estructura clara y bien organizada para enseñar las sílabas tónicas. En la etapa inicial, se busca identificar conocimientos previos con una prueba diagnóstica interactiva en Kahoot, utilizando tecnología accesible para captar

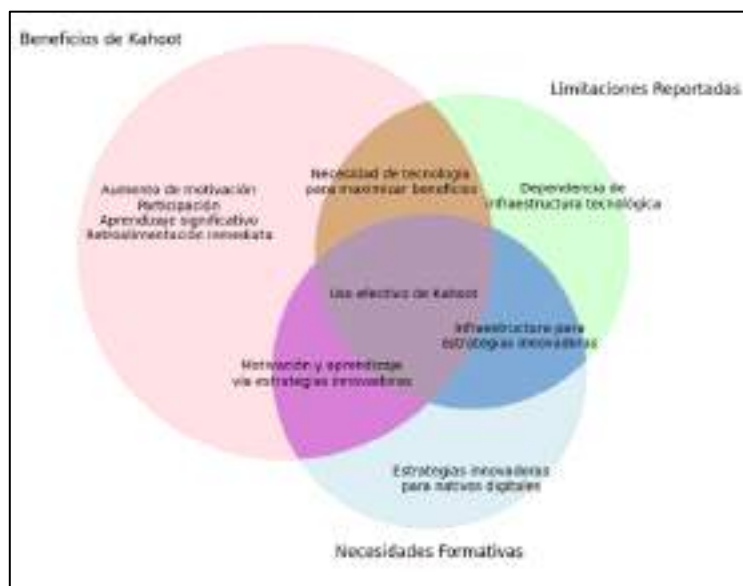
atención. La etapa formativa fomenta la comprensión y producción, integrando actividades prácticas y observación guiada para aplicar conceptos sobre palabras agudas, graves y esdrújulas. Finalmente, la evaluación sumativa refuerza el aprendizaje con una prueba final en línea que asegura la comprensión y permite medir resultados, consolidando el uso de herramientas digitales de manera dinámica y efectiva.

Por otro lado, a continuación, se muestran los resultados de la evaluación inicial en Kahoot que demuestran los/as:

- Beneficios de Kahoot: Aumento de la motivación y participación de los estudiantes, facilitación del aprendizaje significativo y retroalimentación inmediata.
- Limitaciones reportadas: Dependencia de la infraestructura tecnológica.
- Necesidades formativas: Se identificó la necesidad de estrategias pedagógicas innovadoras que respondan a las expectativas de los estudiantes nativos digitales.

Figura 7

Diagnóstico inicial en Kahoot



2.12 Etapa diagnóstico final

El proyecto comenzó con la etapa del estudio teórico-empírico, en la que se definieron las variables centrales de la investigación. La variable independiente fue el uso de Kahoot como herramienta de evaluación en los tiempos inicial, formativo y sumativo, y la variable dependiente se enfocó en los logros de aprendizaje en Lengua y Literatura. En esta etapa, se planteó el objetivo, se diseñó la estructura metodológica y se planificó su implementación en

las clases. Esto incluye generar indicadores de rendimiento de los estudiantes, como evaluaciones, trabajos escritos y su desempeño en las actividades en cuestión.

La siguiente fase fue el diagnóstico inicial, donde se encuestó a los estudiantes y al docente de 8vo año de básica de la Unidad Educativa “San Miguel” de Putumayo. Los resultados mostraron que todos los estudiantes conocían Kahoot o herramientas similares y manifestaron entusiasmo por integrarlas en el aula, destacando que las percibían como motivadoras e interesantes, A su vez, el docente también conocía la herramienta Kahoot, pero nunca las había implementado en su labor pedagógica, por lo que se presenta una oportunidad para implementar Kahoot y demostrar el surgimiento en el aprendizaje. Posteriormente en la etapa de modelación de la propuesta, se elaboró una secuencia didáctica que integró Kahoot en sus tres momentos, inicial, para conocer los saberes previos; formativo, para afianzar la comprensión y producción a través de actividades prácticas; y sumativo, para evaluar el aprendizaje adquirido al final de la unidad. Cada fase se acompañó de cuestionarios interactivos en Kahoot y ejercicios complementarios que motivaron a los estudiantes a participar, consolidando el uso de tecnología en la enseñanza de las sílabas tónicas.

La validación de esta propuesta se la hace mediante una evaluación que demostró un cambio significativo del rendimiento académico de los alumnos con el antes de la implementación de Kahoot y después de implementarlo.

A continuación, se presentan los resultados obtenidos:

Figura 8

Resultado rendimiento académico



En el análisis se demuestra que los estudiantes han mejorado su rendimiento académico usando Kahoot tanto en la gamificación con un 95%, en ABP 90%, en cooperación 97% en las clases en comparación del método tradicional, lo que sugiere que complementar lo

tecnológico con lo tradicional aumenta significativamente el rendimiento académico de los estudiantes.

2.12 Conclusiones del Diagnóstico

El docente conoce herramientas como Kahoot, pero nunca las había implementado en su labor pedagógica, debido a que la institución educativa no permitía el uso de dispositivos móviles o cualquier otro dispositivo inteligente por temor a que los estudiantes se desvincularan de sus deberes, gracias ello se presenta una oportunidad para implementar la plataforma Kahoot y demostrar el surgimiento en el aprendizaje. Posteriormente en la etapa de modelación de la propuesta, se elaboró una secuencia didáctica que integró Kahoot en sus momentos de la evaluación: inicial, para conocer los saberes previos; formativo, para afianzar la comprensión y producción a través de actividades prácticas; y sumativo, para evaluar el aprendizaje adquirido al final de la unidad. Cada fase se acompañó de cuestionarios interactivos en Kahoot y ejercicios complementarios que motivaron a los estudiantes a participar, además en los resultados de la evaluación inicial hacen evidente que los estudiantes han mejorado su rendimiento académico usando Kahoot tanto en la gamificación con un 95%, en ABP 90%, en cooperación 97% en las clases en comparación del método tradicional.

CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1 Introducción

La educación de hoy tiene el reto de conectar con una generación que convive con un entorno digital, por lo cual se hace necesario innovar el método de enseñanza y evaluación. En este capítulo se incorpora Kahoot como herramienta para evaluar en sus tres momentos (inicial, formativa y sumativa) en la asignatura de Lengua y Literatura con los estudiantes de octavo de básica. No se trata solo de mejorar su rendimiento, sino de innovar las formas tradicionales de enseñar usando tecnología interactiva, alineado con ideas constructivistas y de aprendizaje que aporten un significado real para los estudiantes, en la Unidad Educativa San Miguel de Putumayo.

La propuesta es teórica-empírica y se apoya en teorías como la neurodidáctica, el constructivismo y métodos que impulsen un aprendizaje significativo, que motive y que la retroalimentación sea instantánea y puntual durante el proceso de enseñanza. Además, la propuesta se respalda revisando artículos de revistas, y blogs relevantes a la temática de la propuesta, para mostrar cómo puede impactar el aprendizaje. Coll (1996) lo explica bien: "mezclar ideas constructivistas y neurodidácticas al construir experiencias educativas hace que las clases sean más efectivas y motivadoras, conectando a los estudiantes con su introspección y conocimiento previos" (pag.154). Esto deja claro que la retroalimentación inmediata mejora el aprendizaje e impulsa a seguir aprendiendo a los estudiantes.

El capítulo se compone de: (1) las bases teóricas que sostienen la idea; (2) el diseño paso a paso de la secuencia didáctica; (3) cómo es la propuesta en detalle; (4) la validación con lo que dice la literatura; y (5) qué significado tiene la educación en el futuro de los estudiantes.

3.2.1 Fundamentación de la propuesta

Agregar herramientas digitales como Kahoot en la educación se respalda por ideas que fomentan a la educación como el constructivismo y el aprendizaje significativo. Estas teorías dicen que Kahoot no es solo para evaluar, sino para hacer que los estudiantes se sumerjan, trabajen juntos y aprendan al instante. A continuación, se mencionan las bases principales que hacen que Kahoot funcione en las aulas, fundamentadas por enfoques modernos de enseñanza como el constructivismo, que dice que la persona no almacena el conocimiento, sino que le da forma en sus pensamientos mientras interactúa con lo que lo rodea. Kahoot, siendo tan interactivo, hace que los estudiantes participen activamente y aprendan cosas

nuevas que les permita conectarse con conocimientos previos. Coll (1996) lo explica así: "el aprendizaje constructivista se conecta cuando los estudiantes se enfocan en materiales y actividades que juntan conocimientos anteriores con los actuales" (p. 163). Y no solo eso, el modo social también importa. Boghian y Cojocariu (2023) hacen entender que usando juegos se puede construir un aprendizaje emocional, lo que indica que al implementar herramientas como Kahoot que posee múltiples formas de enseñar y evaluar permitiría a los estudiantes charlar, compartir ideas y armar un ambiente confortable y participativo, con sus cuestionarios en tiempo real, Kahoot los pone a aprender unos de otros.

La motivación no fluye al querer aprender sin razón, crece cuando se da libertad, que ellos puedan sentir que pueden lograr cumplir un propósito en un entorno donde se sientan conectados. Tilga et al. (2023), lo tienen claro: "un lugar que te deja ser autónomo, te hace sentir capaz y te junta con otros es clave para que te den ganas de aprender" (p. 4). Por ende, se entiende que Kahoot crea un ambiente dinámico y competitivo que los involucra emocionalmente, es decir los estudiantes enfrentan retos que los desafían, se divierten durante el proceso evaluativo y se sienten parte del grupo, lo que los incentiva a seguir aprendiendo.

Y con respecto a la retroalimentación rápida, en un blog que escribió Cavey (2019) en donde menciona que la evaluación es más eficaz y eficiente cuando se realiza de inmediato, es decir que los estudiantes pueden corregir sus errores de forma instantánea en Kahoot debido a que les permite conocer sus falencias y aciertos sin generar presión alguna y eso les genera confianza para seguirle aprendiendo.

El aprendizaje activo es cuando los estudiantes no solo escuchan, sino que ponen en práctica lo aprendido. En otros estudios también mencionan que la conclusión más importante de la investigación es que cuanto más corto sea el intervalo de tiempo entre la obtención de la evidencia y su uso para mejorar la instrucción, mayor será el impacto probable en el aprendizaje.

El mayor impacto ocurre con la evaluación formativa de 'ciclo corto', que no se lleva a cabo cada seis a diez semanas, sino cada seis a diez minutos, lo cual sugiere que Kahoot podría facilitar la comprensión de Lengua y Literatura al lograr convertir las clases en dinámicas, y con ello subir el rendimiento académico de los estudiantes. Además, ayuda a que piensen

mejor y afiancen lo que aprenden (Garzón & Rodríguez, 2024). Es decir, también los hace colaborar y resolver problemas.

El Ministerio de Educación de Ecuador [MINEDUC] (2025) insiste en que las herramientas digitales en clase sacan habilidades clave para este siglo, como saber usar la tecnología, pensar a fondo y resolver problemas, dando a entender que Kahoot moderniza la forma de cómo se enseña las competencias a los estudiantes en actividades activas. Gallegos-Torres (2023) menciona que "las herramientas digitales despiertan el pensamiento crítico con retos que los hacen analizar y decidir (p. 1). Boghian y Cojocariu (2023) añaden que "la gamificación, como la de Kahoot, pone problemas prácticos que motivan y enseñan a resolver"(p. 623).

3.3 Propósito de la propuesta

La propuesta tiene como finalidad diseñar una secuencia didáctica que habilite el uso de Kahoot como instrumento de evaluación en sus tres fases, inicial, formativa y sumativa, en la asignatura de Lengua y Literatura para estudiantes de 8vo de básica. La propuesta pretende modernizar y dar vida a la evaluación tradicional convirtiéndolas en experiencias interactivas y significativas que no solo midan el nivel de conocimiento aprendido, sino que también motiven a los estudiantes y refuercen el aprendizaje activo. Este enfoque contribuye a abordar las características del nativo digital que espera propuestas de enseñanza acordes a su entorno, Kahoot es algo con lo que los estudiantes podrían llegar a familiarizarse dado a su estilo de vida tecnológico diario. Por otro lado, esto se ajusta con la línea de investigación de la maestría, la Analítica del aprendizaje como estrategia de mejoramiento de la educación virtual, y la línea de investigación institucional, innovación y tecnologías aplicadas de la Universidad Bolivariana de Ecuador, lo cual se relaciona con el propósito de la propuesta que aborda como el aprendizaje puede mejorar utilizando herramientas digitales como Kahoot.

3.4 Características de la propuesta

- La propuesta se luce por ser innovadora, adaptable y efectiva, enfocándose en que los estudiantes aprendan a su propio ritmo mediante la retroalimentación. Hattie y Clarke (2018) lo dicen claramente: "las estrategias que hacen que los estudiantes aprendan y que se motiven" (p. 3).

- Es flexible debido a que incorpora tecnología, esto hace que encaje a la perfección en distintas situaciones y necesidades, y eso lo respaldan estudios que muestran cómo la tecnología en la educación crea clases más motivadas. En un estudio de Garzón & Rodríguez (2024) encontró que: "la personalización puede intensificar la motivación y el involucramiento de los alumnos, aspectos que se traducen en una mejora notable del desempeño académico " (p. 3).
- Al implementar Kahoot trae consigo retroalimentación rápida para mejorar el aprendizaje. Hattie y Clarke (2018) explican que "cuando les dices al momento cómo van, los estudiantes pueden corregir sus errores y cambiar el rumbo de su aprendizaje" (p. 2). Esto sugiere que Kahoot al incluir recursos como puntajes y tablas de ranking les genera un incentivo para que se motiven durante la realización de la actividad. Hamari y Koivisto (2014), sujetan que "la gamificación hace que se involucren más y se retengan lo que aprenden, convirtiendo las clases en algo interactivo y evolutivo" (p. 3026).
- También le permite al profesor armar cuestionarios interactivos y a la medida durante el proceso de enseñanza y con lo que los estudiantes necesitan. Eso lo hace versátil, perfecto para evaluar, desde elegir una opción hasta responder libremente, también ayuda a que los estudiantes piensen más, y logren resolver problemas.
- La propuesta, al incorporar Kahoot, se desarrolla un modelo inclusivo donde todos los estudiantes con diversas habilidades puedan aprender sin miedo a equivocarse. Kahoot hace que evaluar sea dinámico y fácil de seguir, lejos del estrés, y crea un ambiente donde todos se apoyan y trabajan juntos.
- La propuesta no solo habla de la evaluación de los conocimientos específicos, sino que promueve competencias transversales, se enseñaría a los estudiantes alfabetización digital, colaboración por competencias, solución de problemas. De esta forma los estudiantes podrán enfrentar desafíos del mundo real.
- La propuesta, implementaría a Kahoot dentro del proceso educativo, llevando a una experiencia interactiva y complementaria al papel del profesor, en la cual se proporciona enseñanza agradable y experiencial. Según Garzón & Rodríguez (2024), el "valor de las tecnologías educativas radica en su integración en el diseño

instruccional de una manera sinérgica que ayude a alcanzar los objetivos de aprendizaje sin sustituir la interacción humana” (p. 2).

- La propuesta sobresale por su facilidad de aplicación y es adecuada para una variedad de entornos educativos diferentes. Kahoot se distingue por su interfaz fácil de usar y se puede incorporar sin dificultad en actividades diarias sin necesidad de recursos tecnológicos sofisticados. Estas características lo hacen viable incluso en situaciones donde la infraestructura es limitada.

Garzón & Rodríguez (2024), subrayan que la viabilidad de las herramientas tecnológicas radica en lo simple que resultan de utilizar y en su capacidad de adaptarse al entorno educativo, es decir Kahoot se destaca por su simplicidad y accesibilidad que se adecua perfectamente a los requerimientos prácticos tanto de profesores como de alumnos; estos aspectos fomentan su implementación en distintos niveles y formas de enseñanza.

3.5 Estructura de la propuesta

Esta estructura para la enseñanza utiliza cuestionarios en Kahoot para probar a los estudiantes durante las etapas de aprendizaje (inicial, formativo y sumativo). El objetivo es mejorar la instrucción de la asignatura de Lenguaje y la Literatura utilizando actividades interactivas basadas tecnologías alineadas con los métodos de enseñanza de vanguardia, alentando la participación de los estudiantes. Cuyo objetivo es incorporar dispositivos inteligentes sistemáticamente para evaluar y reforzar la educación.

Posteriormente, se muestran la estructura de la propuesta.

Tabla 22

Estructura de la propuesta

Momento	Objetivo	Duración	Actividades	Recursos	Evaluación
Inicial	Identificar conocimientos previos.	10 minutos	Reconocimiento de silabas tónicas	Computadora Conexión a internet Plataforma Kahoot	Técnica: Prueba diagnóstica en línea. Instrumento: Cuestionario interactivo en Kahoot (preguntas de selección múltiple sobre la identificación de

					sílabas tónicas: https://create.kahoot.it/share/evaluacion-inicial-palabras-tonicas/edc957f7-eafb-4ca5-af0f-a10eb9ede4b7
Formativa	Profundizar comprensión y producción.	25 minutos	Conceptualización de palabras por el acento Ejercicios de aplicación de palabras agudas, graves y esdrújulas	Computadora Conexión a internet	Técnica: Observación y práctica guiada. Instrumento: Actividades interactivas en Kahoot (preguntas de clasificación sobre palabras agudas, graves y esdrújulas). Ejercicios con ejemplos para aplicación práctica: https://create.kahoot.it/share/evaluacion-formativa/2c250828-c828-4d44-9471-de7fb51ef6c6
Sumativa	Evaluar comprensión y producción.	10 minutos	Reconocer palabras por el acento (agudas, graves y esdrújulas)	Computadora Conexión a internet	Técnica: Prueba final en línea. Instrumento: Cuestionario interactivo en Kahoot (preguntas de selección múltiple sobre la identificación de sílabas tónicas: https://create.kahoot.it/share/evaluacion-sumativa/4043e2fc-5983-4124-b50d-67564d7bb7f3

Tabla 23

Diseño de evaluación inicial

Aspecto	Detalle
Número de preguntas	20 preguntas.
Tipo de preguntas	Preguntas de opción múltiple
Objetivo	Identificar el conocimiento previo de los estudiantes sobre palabras según el acento.
Tiempo estimado	10 minutos (30 segundos cada pregunta)

Tabla 24

Aplicación de la Actividad

Paso	Detalle
Momento de aplicación	Después de la explicación inicial del docente.
Instrucciones	Explicar claramente el objetivo de la actividad y cómo se realizará.
Modalidad	- Individual: Cada estudiante responde de forma independiente. - Grupal: Discusión en equipos para consensuar respuestas.
Tiempo asignado	-10 minutos (30 segundos cada pregunta)
Entorno de aprendizaje	Laboratorio informático y en el aula.

Tabla 25

Retroalimentación

Aspecto	Detalle
Momento de retroalimentación	Inmediatamente después de finalizar la actividad.

Base para la retroalimentación	<ul style="list-style-type: none"> - Respuestas correctas e incorrectas. - Análisis de errores comunes. - Identificación de conceptos que requieren reforzamiento.
Forma de retroalimentación	<ul style="list-style-type: none"> - Explicación grupal de las respuestas correctas. - Discusión de dudas y errores frecuentes. - Resolución de preguntas abiertas en conjunto.
Registro de resultados	<ul style="list-style-type: none"> - Documentar el desempeño individual y grupal. - Usar los resultados para ajustar la planificación de las siguientes clases.

Tabla 26

Evaluación y Ajustes

Aspecto	Detalle
Análisis de resultados	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar fortalezas y debilidades en el conocimiento de los estudiantes.
Ajustes en la planificación	<ul style="list-style-type: none"> - Reforzar conceptos débiles. - Avanzar más rápido en temas dominados.
Seguimiento	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar actividades complementarias para consolidar el aprendizaje.

Tabla 27

Diseño de evaluación formativa

Aspecto	Detalle
Número de preguntas	12 preguntas
Modo de aplicación, y tipo de preguntas	Clase presencial impartida por el docente, preguntas de opción múltiple.
Objetivo	Fortalecer la comprensión y aplicación de reconocimiento palabras por el acento mediante ejercicios interactivos, a su vez retroalimentados al momento.
Tiempo estimado	25 minutos (13 interacción con el docente, y 12 minutos de resolución de ejercicios prácticos de palabras por el acento).

Tabla 28

Diseño de evaluación sumativa

Aspecto	Detalle
Número de preguntas	- 20 preguntas
Tipo de preguntas	- Preguntas de opción múltiple
Objetivo	- Evaluar en los estudiantes la capacidad de análisis y clasificación de palabras por el acento de manera correcta.
Tiempo estimado	- 10 minutos (30 segundos por pregunta)

También cabe destacar que esta propuesta trae consigo muchas ventajas como:

- **Participación Activa:** Las TIC, como Kahoot, innova la forma de evaluar, convirtiéndolo en algo dinámico y divertido, permitiendo a todos los estudiantes a aprender, e incluso los más introvertidos. Garzón & Rodríguez (2024) lo dicen así: "esto hace que el aprendizaje sea para todos y construye un ambiente donde trabajar juntos y equivocarse no da miedo" (p. 4).
- **Retroalimentación Inmediata:** Que la retroalimentación llegue al momento, como pasa con Kahoot, es un punto de referencia para aprender durante el proceso de enseñanza.
- **Fomento de la Motivación:** La gamificación fomenta la motivación. Boghian y Cojocariu (2023) cuentan que "El aprendizaje emocional y social (SEL), ha sido definido como una habilidad compleja, comprendiendo las emociones, que a su vez ayudan a gestionar y resolver problemas" (p. 623).

3.6 Requisitos de la propuesta

Para la ejecución eficaz de esta propuesta pedagógica y tecnológica, se delimitan los requisitos previos posteriores:

- **Recursos tecnológicos:** Todos necesitan una computadora o teléfono inteligente y un buen servicio de Internet para usar Kahoot. El profesor también necesita una cuenta de Kahoot para sus lecciones y para crear cuestionarios con Kahoot.
- **Capacitación docente:** Lecciones cortas sobre el uso de Kahoot, hacer preguntas para cuestionarios y métodos educativos para agregar Kahoot en las evaluaciones al principio, el medio y el final del aprendizaje

- **Preparación del contenido:** Crea preguntas relacionadas con el lenguaje y la literatura, incluidas partes del habla como acentos (fuertes, importantes) y actividades para ayudar a recordar las lecciones no solo del uso de la tecnología
- **Condiciones del aula:** La configuración del aula está preparada para uso tecnológico, asegurando que no hay interrupciones durante las interacciones de los estudiantes, con suficiente horario de clases para los experimentos de Kahoot
- **Evaluación y seguimiento:** Enfoques para analizar puntajes de aprendizaje, herramientas para obtener pensamientos de estudiantes y maestros, que aseguran una mejor instrucción.

3.7 Demostración de aplicación

Figura 9

Creación de preguntas



Figura 10

Instrucciones del docente



Figura 11

Proyección de evaluación inicial



Figura 12

Resultado de evaluación inicial

Diagnostico inicial Palabras por el acento			
Played on	28 Jun 2023		
Hosted by	Estudiante		
Played with	Grupo 5vo		
Played	8 of 8		
Overall Performance			
Total correct answers (%)	100.00%		
Total incorrect answers (%)	0.00%		
Average score (points)	2712.00 points		
Feedback			
Number of responses	25		
How fun was it? (out of 5)	5.00 out of 5		
Did you learn something?	100.00% Yes	0.00% No	
Do you recommend it?	100.00% Yes	0.00% No	
How do you feel?	100.00% Positive	0.00% Neutral	0.00% Negative

La aplicación de esta propuesta se centra en integrar Kahoot como una herramienta de evaluación en sus tres momentos (inicial, formativa y sumativa) y que a su vez sea flexible dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en Lengua y Literatura para 8vo de básica. Las formas de aplicación incluyen:

- **Modalidad Individual:** Los miembros del aula completan los cuestionarios usando dispositivos inteligentes, en tal virtud permite ordenar rápidamente lo que conocen (primera verificación) y aprender (última verificación) lo que desconocen.

- **Modalidad Grupal:** Los estudiantes se relacionan en equipos (4-5 integrantes) durante la evaluación, discuten y consensuan las respuestas para mejorar la colaboración y el aprendizaje entre pares.
- **Híbrida (Individual y Grupal):** Combina acciones individuales (diagnóstico y cierre) con actividades grupales (proceso formativo), adaptándose a la situación y necesidades del entorno.
- **Sincrónica y Presencial:** Se aplica en tiempo real en un laboratorio informático o aula equipada, con el docente guiando y proyectando los resultados en pantalla para una retroalimentación colectiva inmediata.

3.8.2 Implementación

La implementación práctica de la propuesta sigue un enfoque estructurado en tres fases, alineado con los momentos de evaluación, inicial, sumativo y formativo:

- **Fase Preparatoria:**
 - **Acciones:**
 - ❖ Crear y personalizar los cuestionarios en Kahoot (inicial: 20 preguntas, formativo: 12 preguntas, sumativo: 20 preguntas).
 - ❖ Verificar recursos tecnológicos (computadoras, internet, cuenta Kahoot).
 - ❖ Capacitar al docente en el uso de la plataforma (creación de evaluaciones, análisis de resultados).
 - **Duración:** 45 minutos.
- **Fase de Ejecución:**
 - **Evaluación Inicial (10 minutos):**
 - ❖ El docente lanza el cuestionario diagnóstico en Kahoot, los estudiantes ingresan con el código y responden individualmente.
 - ❖ Resultados se proyectan al finalizar para discutir brevemente.
 - **Evaluación Formativa (25 minutos):**
 - ❖ Los estudiantes se organizan en equipos para responder preguntas en Kahoot y llevar a cabo ejercicios prácticos, ya sean escritos o digitales. Mientras tanto, el docente está atento, ofreciendo orientación y adaptando la enseñanza según las respuestas que recibe.

- ❖ El docente observa, guía y ajusta la enseñanza según las respuestas.
- **Evaluación Sumativa (10 minutos):**
 - ❖ Prueba final individual en Kahoot para medir el dominio del tema.
- **Duración Total:** 35 minutos en clase.
- **Fase de Seguimiento:**
 - **Acciones:**
 - ❖ Analizar los informes generados por Kahoot (aciertos, errores, participación).
 - ❖ Ajustar la planificación para reforzar conceptos débiles o avanzar en temas dominados (Tabla 24).
 - **Duración:** 15-30 minutos post-clase.

3.8.3 Evaluación

La evaluación del impacto de la propuesta se realiza en dos niveles:

- **Evaluación del Aprendizaje Estudiantil:**
 - **Técnicas:**
 - ❖ Prueba diagnóstica en línea (inicial): Mide conocimientos previos con Kahoot.
 - ❖ Observación y práctica guiada (formativa): Analiza participación y comprensión mediante respuestas en Kahoot y ejercicios complementarios.
 - ❖ Prueba final en línea (sumativa): Evalúa el dominio final del tema.
 - **Instrumentos:**
 - ❖ Cuestionarios interactivos en Kahoot (opción múltiple y clasificación).
 - ❖ Registro de resultados individuales y grupales generado por la plataforma.
 - **Indicadores:**
 - ❖ Porcentaje de aciertos (esperado: 70% inicial, 80% formativo, 85% sumativo, Tabla 29).
 - ❖ Nivel de participación activa (80% esperado, Tabla 29).

- **Evaluación de la Propuesta:**
 - **Técnicas:**
 - ❖ Análisis cualitativo: Observación del compromiso estudiantil y retroalimentación docente.
 - ❖ Análisis cuantitativo: Comparación de resultados pre y post implementación (Tabla 28).
 - **Instrumentos:**
 - ❖ Encuestas a estudiantes y docentes sobre la experiencia con Kahoot.
 - ❖ Informes de rendimiento de Kahoot.
 - **Indicadores:**
 - ❖ Mejora en el rendimiento académico (ejemplo: de 57% a 97% en gamificación, Tabla 28).
 - ❖ Percepción positiva de la herramienta (motivación, facilidad de uso).

3.9 Recursos y Beneficiarios

- **Recursos**

La implementación efectiva de la propuesta requiere los siguientes recursos, detallados y organizados para garantizar su viabilidad:
- **Recursos Tecnológicos:**
 - **Dispositivos:** 25 computadoras o dispositivos móviles (1 por estudiante) en el laboratorio informático y aula.
 - **Conexión a Internet:** Estable y de buena velocidad para evitar interrupciones en Kahoot.
 - **Plataforma Kahoot:** Cuenta gratuita o premium del docente, con acceso a creación de cuestionarios y análisis de datos.
 - **Proyector o Pantalla:** Mostrar las preguntas y los resultados en tiempo real.
- **Recursos Humanos:**
 - **Docente:** Capacitado en el uso de Kahoot y estrategias pedagógicas para integrar TIC.
- **Recursos Didácticos:**
 - **Cuestionarios en Kahoot:** Diseñados previamente por el docente, enfocados en sílabas tónicas (inicial 20, formativa 12, sumativa 20 preguntas).

- **Material Complementario:** Hojas de trabajo o cuadernos para ejercicios prácticos (ejemplo: listar palabras agudas, graves y esdrújulas).
- **Recursos Temporales:**
 - **Preparación:** 1-2 horas para diseño de preguntas.
 - **Ejecución:** 45 minutos en clase (10 inicial, 25 formativo, 10 sumativo).
 - **Seguimiento:** 15-30 minutos para análisis y ajustes.
- **Recursos Institucionales:**
 - **Infraestructura:** Aula y laboratorio con electricidad y espacio suficiente para 25 estudiantes.
 - **Apoyo Institucional:** Autorización de la Unidad Educativa San Miguel de Putumayo para usar tecnología en el horario lectivo.
- **Beneficiarios**

La propuesta impacta directamente a varios actores del proceso educativo, generando beneficios específicos:

 - **Estudiantes (25 de 8vo):**
 - ❖ **Beneficios:**
 - Participación activa y motivación incrementada gracias a la gamificación (Boghian y Cojocariu, 2023).
 - Aprendizaje significativo mediante retroalimentación inmediata (Petrusly et al., 2024).
 - Desarrollo de competencias digitales y habilidades colaborativas al trabajar en equipo (Ministerio de Educación de Ecuador [MINEDUC], 2025).
 - ❖ **Impacto Esperado:** Mejora en el rendimiento académico (de 57% a 97% en gamificación, Tabla 28) y mayor interés en Lengua y Literatura.
 - **Profesor (uno):**
 - ❖ **Beneficios:**
 - Evaluación más eficiente y datos inmediatos para ajustar la enseñanza (Garzón & Rodríguez, 2024).

- Herramienta práctica que moderniza su práctica pedagógica y reduce la carga de corrección manual.
 - **Impacto Esperado:** Mayor control del proceso de aprendizaje y facilidad para personalizar actividades según las necesidades del grupo.
- **Institución Educativa (Unidad Educativa San Miguel de Putumayo):**
 - **Beneficios:**
 - ❖ Innovación pedagógica que eleva la calidad educativa y alinea la institución con estándares digitales (UNESCO, 2022).
 - ❖ Modelo replicable para otras asignaturas o niveles, fortaleciendo su prestigio.
 - **Impacto Esperado:** Posicionamiento como referente en el uso de TIC en educación básica.
 - **Comunidad Educativa (Familias y Sociedad):**
 - ❖ **Beneficios:**
 - Estudiantes mejor preparados para un mundo digital, con habilidades clave para el siglo XXI.
 - Mayor involucramiento indirecto de las familias al percibir un enfoque moderno y atractivo en la educación de sus hijos.
 - ❖ **Impacto Esperado:** Percepción positiva de la educación ofrecida y mayor confianza en la institución.

3.10 Validación de la Propuesta

La propuesta se sostiene con estudios que muestran que Kahoot funciona bien como herramienta para enseñar, sobre todo en secundaria y en Lengua y Literatura. Está claro que ayuda a que los estudiantes se motiven, participen y estén atentos todo el tiempo, ya que va de la mano con el aprendizaje activo (Hattie y Clarke, 2018; Cruzado, 2022). Además, expertos examinaron la propuesta planteada, revisando si los métodos y herramientas que se sugieren cumplen con un orden lógico y beneficioso, si se pueden llevar a cabo y si realmente conectan con lo que les interesa a los estudiantes para que aprendan mejor.

- ¿Se ajusta al nivel de los estudiantes?
- ¿Qué tanto puede enganchar y motivar a los chicos?
- ¿Qué tan claro está meter la retroalimentación en el proceso?

3.11 Instrumento de validación

Una rúbrica más sencilla, que solo incluye dimensiones, criterios y niveles, sigue siendo una herramienta efectiva para evaluar de forma clara y organizada. Aquí se presenta una breve descripción de su estructura:

- **Dimensiones:** áreas generales que se evaluarán ("pertinencia, claridad, innovación, organización, impacto educativo, inviabilidad").
- **Criterios:** Son detalles claves en cada sección a revisar, como la relevancia, cómo está organizado, si es algo original, el diseño, el potencial que tiene y si se puede hacer.
- **Niveles de desempeño** Es una escala sencilla del 1 al 5, con palabras que van desde "muy insuficiente" hasta "excelente", pasando por "insuficiente", "aceptable" y "bueno".

3.12 Resultados de la validación

A continuación, se presenta una tabla con los resultados encontrados por cada experto y comentario de su evaluación de la rúbrica para la propuesta evaluación con Kahoot en los momentos inicial, formativo y sumativo en la asignatura de Lengua y Literatura para 8vo de básica:

Tabla 29

Resultados de validación de la propuesta

Nombre del Validador	Resultados Encontrados	Comentario
MSc. Jessica Rosalba Valdiviezo Cruz	<ul style="list-style-type: none"> - Pertinencia: 5 - Claridad: 5 - Innovación: 5 - Organización: 5 - Impacto educativo: 5 - Viabilidad: 5 - Promedio: 5.0 - Resultado final: Aplica 	<p>La propuesta cumple plenamente con todos los criterios evaluados, resaltando su aplicabilidad, fiabilidad y alineación con los objetivos de aprendizaje. Es un diseño sólido y listo para implementar.</p>
MSc. Gilma Irlanda Guillín Camacho	<ul style="list-style-type: none"> - Pertinencia: 5 - Claridad: 5 - Innovación: 5 - Organización: 5 - Impacto educativo: 5 - Viabilidad: 5 - Promedio: 5.0 - Resultado final: Aplica 	<p>La propuesta es excelente, garantiza su pertinencia y viabilidad en entornos digitales.</p>
MSc. Segundo Braulio Londoño Flores	<ul style="list-style-type: none"> - Pertinencia: 5 - Claridad: 5 - Innovación: 5 - Organización: 5 - Impacto educativo: 5 - Viabilidad: 5 - Promedio: 5.0 - Resultado final: Aplica 	<p>La propuesta es innovadora y bien estructurada, con un alto potencial de impacto educativo, además se complementa con lo tradicional al incorporar la tecnología.</p>

Análisis General:

Los tres expertos coincidieron en otorgar la máxima puntuación (5.0) en todas las dimensiones evaluadas, lo que resulta en una "Aplicación excelente" para la rúbrica. Esto indica que el diseño de la evaluación con Kahoot es pertinente, claro, innovador, organizado, viable y tiene un impacto educativo significativo, estando perfectamente alineado con los objetivos de aprendizaje para 8vo de básica en Lengua y Literatura. No se sugieren correcciones, lo que refleja un consenso sobre su calidad y preparación para ser implementado.

CONCLUSIONES

La implementación de herramientas digitales como Kahoot en la evaluación inicial, formativa y sumativa en la asignatura de Lengua y Literatura no solo está alineada con lo que exige el currículo ecuatoriano, sino que también responde efectivamente a las necesidades y preferencias de los estudiantes actuales. Al ser partícipe de un entorno digital y rodeados de tecnología, los estudiantes encuentran en esta plataforma una forma innovadora y entretenida de participar activamente en su aprendizaje durante las clases, por ser dinámicas y atractivas. En el transcurso del proceso de enseñanza y aprendizaje, desde el inicio de cada tema, pasando por el desarrollo de los contenidos, hasta la etapa final de evaluación, Kahoot ofrece una retroalimentación inmediata y efectiva. Esta característica permite a los docentes tomar decisiones en tiempo real, adaptando las actividades educativas según las necesidades y el progreso de los estudiantes. De esta manera, se optimiza el rendimiento académico, ya que los profesores pueden ajustar la metodología para abordar de manera eficiente las dificultades que se presentan durante la resolución de los temas.

El uso de Kahoot no solo combina elementos de juego con la evaluación, sino que también pone de manifiesto el desarrollo de habilidades esenciales en los estudiantes. Trabajar en equipo, resolver problemas de manera eficaz y comunicarse asertivamente son competencias que no solo benefician su desempeño académico, sino que también contribuyen a su crecimiento integral como individuos. Así, esta plataforma fomenta un aprendizaje significativo que va más allá de los contenidos curriculares, ayudando a formar estudiantes preparados para enfrentar desafíos dentro y fuera del aula.

En el ámbito educativo, Kahoot aligera considerablemente la carga de trabajo de los profesores en las evaluaciones. Además, permite personalizar el aprendizaje mediante actividades adaptadas a las necesidades específicas de cada estudiante. Estas actividades no solo refuerzan las competencias clave que los alumnos requieren para desarrollarse, sino que también los preparan para responder eficazmente a diferentes escenarios educativos y situaciones del mundo real, creando una experiencia educativa enriquecedora tanto para los profesores como para los estudiantes.

RECOMENDACIONES

Se recomienda implementar herramientas digitales como Kahoot en la evaluación de asignaturas como Lengua y Literatura. Su integración no solo cumple con las demandas del currículo ecuatoriano, sino que también se adapta a las necesidades y preferencias de los estudiantes actuales. Al estar inmersos en un entorno digital, Kahoot puede ser una herramienta clave para motivar a los jóvenes, promover su participación activa y hacer las clases más dinámicas y atractivas.

Es aconsejable aprovechar las funciones de retroalimentación inmediata que ofrece Kahoot durante todo el proceso de enseñanza y aprendizaje. Desde el inicio de los temas, pasando por su desarrollo y hasta la evaluación final, esta retroalimentación permite a los docentes ajustar las actividades en tiempo real y tomar decisiones más acertadas, contribuyendo así a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

Para fomentar un aprendizaje integral, se sugiere emplear Kahoot como una herramienta que combine juego y evaluación, con el fin de desarrollar competencias esenciales en los estudiantes. Habilidades como el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la comunicación efectiva pueden ser promovidas de manera significativa, ayudando al crecimiento personal y académico de los alumnos.

Finalmente, se recomienda utilizar Kahoot para aliviar la carga de trabajo de los docentes en las evaluaciones y personalizar el aprendizaje de los estudiantes. Actividades adaptadas que fortalezcan competencias clave no solo mejoran la experiencia educativa, sino que también preparan a los estudiantes para enfrentar diversos retos tanto dentro como fuera del aula.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anijovich, R. y Cappelletti, G. (2020). La retroalimentación formativa: Una oportunidad para mejorar los aprendizajes y la enseñanza. *Revista Docencia Universitaria*, 21(1), 81-96. <https://revistas.uis.edu.co/index.php/revistadocencia/article/view/11327/11606>
- Alcívar-Lucas, M., & Alcívar-Lucas, G. (2025). Valoración de la plataforma educativa "kahoot" para mejorar la enseñanza de los contenidos ortográficos en la asignatura de lengua y literatura. *593 Digital Publisher CEIT*, 10(1), 160-174. <https://doi.org/10.33386/593dp.2025.1.2824>
- Boghian, I., y Cojocariu, V. (2023). Using games to build social emotional learning skills. *Revista Romaneasca pentru Educatie Multidimensionala*, 15(1), 622–656. <https://doi.org/10.18662/rrem/15.1/715>
- Cruzado Saldaña, J. J. (2022). La evaluación formativa en la educación. *Comuni@cción: Revista De Investigación En Comunicación Y Desarrollo*, 13(2), 149-160. <https://doi.org/10.33595/2226-1478.13.2.672>
- Chacón Tapia, P. T., Yáñez Soria, J. E., Soria Vásquez, M. C., Caillagua Robayo, D. A., Claudia Mercedes, S. M. (2023). Evaluación formativa y sumativa en el Proceso Educativo: Revisión de Técnicas Innovadoras y sus efectos en el Aprendizaje Del Estudiante. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*. 7(2), 2002-2018. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5450
- Cavey, T. (2019, febrero 12). Real-time feedback for real-time learning. *Teachers on Fire Magazine*. <https://medium.com/teachers-on-fire/real-time-feedback-for-real-time-learning-aa1af1f4803c>
- Coll. (1996). Constructivismo y educación escolar: ni hablamos siempre de 10 mismo ni 10 hacemos siempre desde la misma perspectiva epistemológica. *Anuario de psicología*, 69, 153-178. <https://www.raco.cat/index.php/AnuarioPsicologia/article/view/61321/88955>

- Díaz, L., Tosina, R. (2017). La Evaluación En La Era Digital. *ResearchGate*.
https://www.researchgate.net/publication/321492447_La_evaluacion_en_la_era_digital
- Garzón Dorado, C. A., & Rodríguez Valencia, M. E. (2024). Uso de la tecnología educativa para la personalización de recursos en la enseñanza. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 5(3), 1313 – 1327.
<https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2116>
- Gallegos-Torres, R. (2023). Pensamiento Crítico En La Era Digital: Desafíos Y Oportunidades Para Una Epistemología Digital. *Revista Entropía Educativa*, 1(1), 2981-4723. <https://portal.amelica.org/ameli/journal/849/8494965009/>
- Gaitán, V. (2013). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. Educativa Blog.
<https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- García Franco, V., García Núñez, R., D., Lorenzo Gonzáles, M., Hernández Cabezas, M. (2020). The conceptual maps as necessary instruments in the process teaching-learning. *MediSur*, 18(6), 1154-1162.
<https://www.redalyc.org/journal/1800/180065571011/html/>
- Gómez Navarro, D. A., Alvarado López, R. A., Martínez Domínguez, M., & Díaz de León Castañeda, C. (2018). La brecha digital: una revisión conceptual y aportaciones metodológicas para su estudio en México. *Entreciencias: Diálogos En La Sociedad Del Conocimiento*, 6(16). <https://doi.org/10.22201/enesl.20078064e.2018.16.62611>
- Hurtado Talavera, F. J. (2020). Fundamentos Metodológicos de la Investigación: El Génesis del Nuevo Conocimiento. *Revista Científic*, 5(16), 99–119.
<https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.16.5.99-119>
- Hamari, J. y Koivisto, J. (2014, del 6 al 9 de enero). Does Gamification Work [Conference]. *Hawaii International Conference on System Sciences*, Waikoloa, HI, Estados Unidos. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Hattie, J., y Clarke, S. (2018). *Visible learning: Feedback*. Routledge. (1era ed.).
<https://doi.org/10.4324/9780429485480>

Lauren Santos (2017, 9 de agosto). *Análisis comparativo entre la educación tradicional y la educación en línea*. En el aula con Lauren Santos. <https://enelaulaconlaurensantos.blogspot.com/2017/08/analisis-comparativo-entre-la-educacion.html>

López García, J, Ruedas Prado, L. (2022). ¡Diseño y validación de exámenes con Kahoot! para evaluar el aprendizaje del cálculo a nivel superior: un estudio de caso. *Universidad Nacional de Educación*, 10, Artículo 9789942783790. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/2581>

Ministerio de Educación [MINEDUC]. (s/f). *Currículo*. <https://educacion.gob.ec/curriculo/>

Marcillo, F., López, D., Inchiglema, K., & Beghini, L. (2025). Impacto del uso de tecnología en el desarrollo cognitivo de estudiantes de décimo grado; un estudio de caso en la Unidad Educativa Fiscomisional San Juan Evangelista. *Revista Científica Kosmos*, 4(1), 36–58. <https://doi.org/10.62943/rck.v4n1.2025.148>

Marzano, R. J., Pickering, D. J., & Pollock, J. E. (2013). Classroom instruction that works: Research-based strategies for increasing student achievement. *Alexandria, VA: ASCD*, 4(2), 132-142. <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=713536>

Peñañiel López, M. (2024). *Recursos digitales con Kahoot como estrategia metodológica interactiva de enseñanza-aprendizaje de álgebra en estudiantes de Básica Superior de la Unidad Educativa Antonio Ante* [Tesis de maestría, Universidad Técnica del Norte]. Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica del Norte. <https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/16348/2/PG%201885%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>

Petrusly, Fredik Lambertus Kollo, Marsi D. S. Bani, Tuatul Mahfud, & Zulkarnain. (2024). The Effect of Gamification Using Kahoot. *Educational Administration: Theory and Practice*, 30(5), 953–963. <https://doi.org/10.53555/kuey.v30i5.1524>

Quintero Cevallos, M. (2022). Kahoot y su aplicación en actividades de evaluación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Dominio de las Ciencias*, 8(3), 2477-8818. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8637948.pdf>

- Romero Claudio, Carmen; Álvarez Ramos, Eva. (2020). Kahoot como recurso para evaluar contenidos literarios en el aula de manera compartida: una experiencia con estudiantes de 3.º de Secundaria. *Didáctica, Innovación y Multimedia*, 38(96), 1699-3748. <https://raco.cat/index.php/DIM/article/view/371647>
- Romero Pérez C. (2024). La investigación teórica en educación: singularidades y tendencias. *Revista Internacional de Teoría e Investigación Educativa*, 2, 2990-1936. <https://doi.org/10.5209/ritie.95053>
- Toscano, F. (2018). *Metodología de la investigación*. Universidad Externado de Colombia. <https://books.google.com.pe/books?id=2RFaDwAAQBAJ>
- Tilga H, Vahtra K, Koka A. (2023) The role of teachers (de-)motivational styles on students' autonomous motivation in physical education and leisure time. *Balt J Health Phys*, 15(4), 2080-9999. <https://doi.org/10.29359/BJHPA.15.4.05>
- Teixes, F. (2017). Actionable Gamification: beyond points, badges and leaderboards. *Octalysis Media: Fremont. CA. Revista Internacional De Organizaciones*, (18), 137–144. <https://doi.org/10.17345/rio18.137-144>
- Tas, N. & Bolat, Y. Í. (Eds.). (2023). *Digital Games and Gamification in Education*. ISTES Organization. https://www.researchgate.net/publication/378708224_Digital_Games_and_Gamification_in_Education
- UNESCO, O. (2022). Reimaginar juntos nuestros futuros: Un nuevo contrato social para la educación. *Perfiles Educativos*, 44(177), 200–212. <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2022.177.61072>
- Villén, C. (2024, 15 de noviembre). IA y Gamificación: la revolución en el aula para mejorar el rendimiento. RobinGen. <https://www.robingen.com/el-futuro-de-la-educacion-ia-y-gamificacion-la-clave-secreta/>
- Vallejo M, Molina. J. (2014). La evaluación auténtica de los procesos educativos. La evaluación auténtica de los procesos educativos. *Revista Ibero-Americana De Educación*, 64, 11-25. https://www.researchgate.net/publication/333512475_La_evaluacion_autentica_de_los_procesos_educativos