



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

TRABAJO DE TITULACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGIA EN ENTORNOS
DIGITALES

TEMA

Utilización de la herramienta Kahoot para mejorar el proceso de enseñanza-
aprendizaje de inglés para estudiantes de primero bachillerato

Autor/es:

Ing. José Agustín Espín Poaquiza
Lcda. Carmen Ponce Enríquez

Tutor/a:

PhD. Gabriel Alejandro León Paredes

ECUADOR

2025



La Universidad para todos





DEDICATORIA

A Dios, fuente de sabiduría y fortaleza, por guiar cada paso de este camino y brindarme la perseverancia necesaria para alcanzar esta meta. A mi amada madre, cuyo amor y enseñanzas siguen iluminando mi vida, aunque su presencia física ya no me acompañe.

A mi familia, quienes han sido mi pilar inquebrantable en este proceso. A mi esposa Máster Ketty Magdalena, por su apoyo incondicional y motivación constante. A mi hijo, Licenciado Maxwell Muriel, y a mi hija Dasha Belén, por ser mi mayor inspiración y la razón de mi esfuerzo diario. A todos ustedes, mi gratitud eterna por estar siempre a mi lado.

José Espín

A mi familia, cuyo amor incondicional y apoyo constante han sido la luz que me guía en cada paso de este camino. Gracias por enseñarme el valor del esfuerzo y la perseverancia, y por creer en mí incluso cuando yo dudaba. Este logro es tanto mío como suyo.

A mis compañeros y profesores, quienes compartieron momentos especiales, desafíos y aprendizajes en este proceso. Su sabiduría y camaradería han enriquecido mi experiencia de manera invaluable. Espero que sigamos creciendo y alcanzando nuestras metas, llevando siempre con nosotros los recuerdos de esta etapa tan significativa.

Carmen Ponce





AGRADECIMIENTO

Agradezco, en primer lugar, a Dios, por haberme concedido la fortaleza, la sabiduría y la perseverancia necesarias para culminar esta etapa académica. A mi madre, cuyo amor y enseñanzas siguen siendo mi guía, incluso en su ausencia. A mi familia, por su apoyo incondicional y por ser el motor que impulsa cada uno de mis logros.

Extiendo mi gratitud a mis docentes a mi tutor de tesis y compañeros de maestría, cuya compañía, aunque sea virtual y conocimientos enriquecieron este proceso. A todos aquellos que, de una u otra manera, contribuyeron a este logro, les expreso mi más sincero reconocimiento y aprecio.

José Espín

Primero agradezco infinitamente a Dios, por guiar todos los pasos en mi vida. Y a mi familia por el apoyo en todo momento.

Además, expreso una gratitud inmensa a mis profesores y tutor de proyecto, quienes han sido pilares fundamentales en mi formación. Su dedicación, conocimiento y pasión por la enseñanza han enriquecido mi experiencia y me han inspirado a superarme cada día.

También quiero agradecer a mis compañeros de maestría, especialmente a mi compañero de tesis con quienes compartí momentos inolvidables. Su apoyo y comprensión hicieron que este trayecto fuera no solo un reto, sino también una experiencia gratificante.

Carmen Ponce





RESUMEN

El desarrollo y el uso de las tecnologías han estado estrechamente vinculados al crecimiento de la educación. Como resultado, ha cambiado la forma de enseñar y aprender, lo que ha facilitado el acceso a la información con las herramientas online. La presente investigación se llevó a cabo con el objetivo de elaborar actividades interactivas utilizando la herramienta Kahoot para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés en estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Nueva Aurora de la parroquia La Aurora, Cantón Daule-Ecuador durante el período junio-2024 a enero-2025. Dentro de la metodología el diseño de investigación fue pre experimental con un nivel correlacional. Se utilizó la técnica de encuesta y el instrumento cuestionario, aplicado como pre test y post test realizada a través de Google Forms y enviada por medio de WhatsApp a los estudiantes y docentes a quienes se le aplicó una entrevista. Los resultados indicaron que a pesar de que la mayoría de los estudiantes han utilizado alguna vez herramientas digitales, un 25,9% de ellos desconocen en qué consisten. El hecho de que un 14,8% de los estudiantes carezca de tecnología propia también limita su participación en actividades digitales. Los docentes están dispuestos a implementar herramientas digitales como Kahoot para superar estos desafíos. Se evidencia una percepción positiva sobre el papel de las TIC en la enseñanza, así como la necesidad de estrategias pedagógicas que se adapten a los intereses y habilidades tecnológicas de los estudiantes. En conclusión, las precisiones en relación al diseño de la propuesta, incluyendo los propósitos, objetivos, características, ideas básicas, estructura, exigencias, demostraciones, formas de aplicación, recursos y beneficiarios, garantizan que la intervención sea coherente, integral y adaptable a las necesidades del entorno educativo.

Palabras clave: actividades interactivas, herramienta Kahoot, enseñanza-aprendizaje de inglés, gamificación en la educación





ABSTRACT

The development and use of technologies have been closely linked to the growth of education. As a result, the way of teaching and learning has changed, which has facilitated access to information with online tools. The present research was carried out with the aim of developing interactive activities using the Kahoot tool to improve the teaching-learning process of English in first-year high school students of the Nueva Aurora Educational Unit of the La Aurora parish, Daule Canton-Ecuador during the period June-2024 to January-2025. Within the methodology, the research design was pre-experimental with a correlational level. The survey technique and the questionnaire instrument were used, applied as a pre-test and post-test carried out through Google Forms and sent via WhatsApp to students and teachers who were interviewed. The results indicated that although most students have used digital tools at some time, 25.9% of them do not know what they consist of. The fact that 14.8% of students lack their own technology also limits their participation in digital activities. Teachers are willing to implement digital tools such as Kahoot to overcome these challenges. There is a positive perception of the role of ICT in teaching, as well as the need for pedagogical strategies that adapt to students' interests and technological skills. In conclusion, the details regarding the design of the proposal, including the purposes, objectives, characteristics, basic ideas, structure, requirements, demonstrations, forms of application, resources and beneficiaries, guarantee that the intervention is coherent, comprehensive and adaptable to the needs of the educational environment.

Keywords: interactive activities, Kahoot tool, teaching-learning English, gamification in education





ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO	10
1.1. Proceso de enseñanza-aprendizaje.....	10
1.1.1. Importancia del proceso de enseñanza-aprendizaje	11
1.1.2. Educación: Concepto integral	11
1.1.3. Enseñanza: El rol del docente	12
1.1.4. Aprendizaje: Una construcción activa.....	12
1.1.5. Relación entre educación, enseñanza y aprendizaje	13
1.1.6. Contexto tecnológico y nuevas demandas	13
1.1.7. Retos y perspectivas del proceso de enseñanza-aprendizaje.....	14
1.2. Antecedentes históricos del uso de las TIC en la educación.....	14
1.2.1. Teorías Educativas	15
1.3. Fundamentos teóricos sobre la gamificación en la educación	16
1.3.1. Futuras tendencias en la gamificación y su impacto en el aprendizaje de inglés.....	17
1.4. Evolución de Kahoot en el ámbito educativo	18
1.4.1. Impacto de Kahoot en el aprendizaje del idioma inglés	20
1.4.2. El Modelo ADDIE	21
1.4.3. Fases del Modelo ADDIE.....	22
1.4.4. Relación entre Kahoot y el Modelo ADDIE	23
1.5. Análisis crítico y reflexivo del marco teórico	24
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO	27
2.1. Conceptualización.....	27
2.1.1. Dimensión pedagógica:.....	27
2.1.2. Dimensión tecnológica:.....	28
2.1.3. Componente social:.....	28





2.2.	Enfoque de la investigación	29
2.3.	Alcance de la Investigación.....	29
2.4.	Declaración y justificación del tipo de investigación	29
2.5.	Métodos empleados y propósitos en el contexto de investigación	30
2.5.1.	<i>Métodos teóricos:</i>	30
2.5.2.	<i>Métodos empíricos:</i>	31
2.5.3.	<i>Métodos estadísticos:</i>	31
2.6.	Instrumentos de recolección de Información.....	32
2.7.	Delimitación de la población y la muestra.....	32
2.7.1.	<i>Población</i>	32
2.7.2.	<i>Muestra</i>	33
2.8.	Estrategia metodológica investigativa	35
2.8.1.	<i>Etapas del estudio teórico:</i>	35
2.8.2.	<i>Etapas del diagnóstico inicial:</i>	35
2.8.3.	<i>Etapas de la modelación de la propuesta:</i>	36
2.8.4.	<i>Etapas del diagnóstico final o validación de la propuesta:</i>	36
2.9.	Resultados del diagnóstico inicial.....	36
2.9.1.	<i>Análisis cuantitativo</i>	36
2.9.2.	<i>Análisis cualitativo</i>	43
2.10.	Conclusiones del diagnóstico causal.....	45
2.10.1.	<i>Factores causales identificados</i>	45
2.10.2.	<i>Implicaciones generales para el diseño de la propuesta</i>	47
2.11.	Triangulación de los resultados.....	48
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA		49
3.1.	Presentación de la propuesta	49
3.2.	Fundamentación de las actividades interactivas	49
3.3.	Caracterización de la propuesta.....	49
3.4.	Ideas básicas	50



3.5.	Originalidad de la propuesta	52
3.6.	Estructura y dinámica de sus componentes	52
3.7.	Exigencias y criterios	53
3.8.	Formas de aplicación, implementación y evaluación.....	54
3.9.	Diseño de las actividades mediante el modelo ADDIE.....	54
3.9.1.	<i>Fase de análisis</i>	54
3.9.2.	<i>Fase de Diseño</i>	55
3.9.3.	<i>Fase de Desarrollo</i>	59
3.10.	Fase de implementación y ejecución de actividades	65
3.11.	Fase de evaluación de la propuesta.....	69
3.11.1	<i>Indicadores de desempeño</i>	69
3.11.2	<i>Sistematización de experiencia de los beneficiarios</i>	70
3.11.3	<i>Metodología de sistematización de experiencia de los beneficiarios</i>	70
3.11.4	<i>Resultados y análisis de datos de sistematización de experiencia de los beneficiarios</i>	70
3.11.5	<i>Resultados de la sistematización de experiencia de los beneficiarios</i>	72
3.11.6	<i>Análisis de rendimiento académico de los beneficiarios</i>	73
3.12.	Validación de la propuesta	78
3.13.	Resultados generales de la validación	78
	CONCLUSIONES.....	80
	RECOMENDACIONES	81
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	82
	ANEXOS.....	85





ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población.....	33
Tabla 2. Criterios de exclusión	34
Tabla 3. Resumen de la población y muestra.....	34
Tabla 4. Caracterización de la propuesta	50
Tabla 5. Exigencias y criterios.....	53
Tabla 6. Planificación curricular.....	56
Tabla 7. Aspectos importantes de las actividades	59
Tabla 8. Resultado de la encuesta de satisfacción para estudiantes	70
Tabla 9. Calificaciones de primero y segundo trimestre	73
Tabla 10. Análisis estadístico de resultados	74
Tabla 11. Análisis de pruebas estadísticas.....	75
Tabla 12. Estadísticas de fiabilidad de escala	76
Tabla 13. Estadísticas de fiabilidad de elemento.....	77

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Utilización de método tradicional para aprender ingles.....	37
Figura 2. Utilización de herramientas digitales para aprender inglés	38
Figura 3. Beneficio del uso de herramientas o aplicaciones en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.....	39
Figura 4. Destrezas comunicativas del idioma inglés que gustaría aprender.....	40
Figura 5. Disposición a utilizar dispositivos informáticos para mejorar tu aprendizaje de inglés ...	41
Figura 6. Clases de inglés que incluya actividades interactivas empleando herramientas digitales	42
Figura 7. Estructura organizada de las ideas básicas	51
Figura 8. Elección del tipo de cuenta.....	60
Figura 9. Creador de kahoot.....	60
Figura 10. Añadir preguntas	61
Figura 11. Crear un nuevo Kahoot	61





Figura 12. Evidencia de actividad interactiva N.º. 1	62
Figura 13. Evidencia de actividad interactiva N.º. 2	63
Figura 14. Evidencia de actividad interactiva N.º. 3	64
Figura 15. Evidencia de actividad interactiva N.º. 4	65
Figura 16. Evidencia de actividad interactiva N.º. 5	65
Figura 17. Ingresar a Kahoot	66
Figura 18. Inicio en Kahoot.....	67
Figura 19. Unirse al juego	67
Figura 20. Confirmación de usuario	68
Figura 21. Terminación de tiempo.....	68
Figura 22. Trofeos por la participación acertada.....	69

LISTADO DE ANEXOS

Anexo A. Calificaciones de los estudiantes antes de la propuesta	85
Anexo B. Encuesta pre test a estudiantes	86
Anexo C. Entrevista a los docentes	88
Anexo D. Encuesta de satisfacción para estudiantes	89
Anexo E. Calificaciones de los estudiantes después de la propuesta.....	90





INTRODUCCIÓN

Como recurso online el uso de herramientas digitales en la educación, simplifican particularmente el proceso de participación, experiencias de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés a estudiantes de primer año de bachillerato, es el enfoque principal de este proyecto de grado. Según Guaña, et al. (2022), la evolución tecnológica ha generado nuevas dinámicas en los entornos educativos, donde el uso de plataformas digitales se ha convertido en una necesidad para fomentar una educación interactiva, atractiva y eficaz.

En este contexto, la herramienta Kahoot se posiciona como una herramienta educativa de vanguardia preferida por docentes, fomentando la participación, generando experiencias en los estudiantes y gamifica la adquisición de conocimientos.

Presentación

El objetivo principal del proyecto “Uso de la herramienta Kahoot para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés para estudiantes de primero bachillerato” es evaluar el recurso y demostrar la eficacia de esta herramienta en línea para apoyar la experiencia y el aprendizaje participativo en clase.

Con la autorización de las autoridades de la Unidad Educativa Nueva Aurora este estudio se llevará a cabo en la mencionada institución una organización dedicada a la preparación eficaz de la comunidad que la integra. Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son para los docentes una alternativa efectiva y esencial para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes con el proceso educativo que necesitan en la vida educativa.

Contextualización

En la actualidad, el dominio del idioma inglés en los estudiantes es una capacidad que los lleva al progreso académico y profesional. Sin embargo, cuando se trata de la participación y la motivación de los estudiantes, los métodos de enseñanza de idiomas estándar han demostrado ser inadecuados. En vista de este hecho, la llegada de tecnologías digitales como Kahoot, que brindan retroalimentación instantánea y participación en tiempo real, ofrece un sustituto viable para mejorar el rendimiento académico (Luna et al., 2024).

La Unidad Educativa Nueva Aurora, ubicada en la parroquia La Aurora, Cantón Daule, Ecuador, es un entorno propicio para llevar a cabo esta investigación, dado su compromiso con la innovación pedagógica y la mejora continua del proceso educativo. Este proyecto pretende



contribuir al desarrollo de metodologías que integren el uso de TIC, de esta manera se fomenta la adquisición del idioma inglés experiencia y participación en un entorno dinámico adaptado a las necesidades de los alumnos de primer año de bachillerato.

Justificación del problema

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC) y las tecnologías del empoderamiento (TEP) prevalecen en las diversas industrias en las que se trabaja, ya que se vive en un mundo centrado en la comunicación y la información. Se toma como referencia su indiscutible aporte que tuvieron estas durante la pandemia, pues llevó a utilizar en diferentes campos para sobrellevar este periodo muy difícil. En el campo educativo juegan un rol primordial en la actualidad (Martín, 2020).

En Ecuador, la Constitución de la República del Ecuador garantiza que las tecnologías de la información y la comunicación se utilizarán en el aula para promover actividades sociales o constructivas (Constitucion de la Republica del Ecuador, 2011).

Sin embargo, en la Unidad Educativa “Nueva Aurora” de la parroquia La Aurora, cantón Daule, provincia del Guayas - Ecuador, se evidencia un gran problema, específicamente en el primero bachillerato. Las clases se desarrollan de forma tradicional, esto se debe a la falta de capacitación docente, adicionalmente la poca utilización de recursos interactivos tecnológicos que no permite que los estudiantes tengan la oportunidad de practicar con herramientas digitales dirigidas por su docente en las aulas de inglés, lo que se traduce en un bajo rendimiento, un desarrollo deficiente de las habilidades comunicativas y desmotivación.

Se prevé que la incorporación de tecnología interactiva en el aula con la ayuda de la formación de los docentes mejorará en gran medida el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés. Es por ello, que este proyecto de investigación se ha planteado como problema científico.

Planteamiento del problema.

De junio de 2024 a enero de 2025, ¿Cómo influye el uso de la tecnología Kahoot al proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de primer año de secundaria de la Unidad Educativa “Nueva Aurora” de la parroquia La Aurora, Cantón Daule, Ecuador?



Precisión del tema

Tras la identificación del problema, la misma investigación busca soluciones, en este caso utilizando el programa interactivo Kahoot para motivar a los estudiantes y mejorar sus habilidades de comunicación del idioma inglés en el aula, mediante una metodología de investigación aplicada en alumnos de primer año de bachillerato.

Objeto de la investigación

Proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés en estudiantes de primero de bachillerato.

Objetivo general

Crear actividades interactivas con la plataforma Kahoot para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de primer año de secundaria de la Unidad Educativa Nueva Aurora de la parroquia La Aurora, Cantón Daule, Ecuador, durante el período de junio de 2024 a enero de 2025.

Preguntas científicas

1. ¿Qué fundamentos teóricos sustentan el paradigma pedagógico utilizado con Kahoot para avanzar en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés?
2. ¿Qué características y componentes deben tener los ejercicios interactivos realizados con la aplicación Kahoot para potenciar la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de primer año de secundaria de la Unidad Educativa Nueva Aurora de junio 2024 a enero de 2025?
3. ¿Cómo pueden los estudiantes de primer año de secundaria de la Unidad Educativa Nueva Aurora constatar el impacto de la herramienta Kahoot en la evolución de la enseñanza del idioma inglés de junio de 2024 a enero de 2025?

Objetivos específicos.

- ✓ Determinar los fundamentos teóricos del modelo pedagógico utilizado con Kahoot para avanzar en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés.



- ✓ Caracterizar la evolución de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de primero de bachillerato mediante la herramienta Kahoot donde se crearon actividades interactivas adecuadas para su formación.
- ✓ Verificar los efectos de la herramienta Kahoot en los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Nueva Aurora mediante el seguimiento de la evolución de la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés, entre junio de 2024 y enero de 2025.

Métodos a emplear

Métodos teóricos

- **Análisis y síntesis:** Se utilizará el método de análisis y síntesis en la investigación científica para descomponer el objeto de estudio en sus componentes facilitando su comprensión y formular conclusiones aplicables a actividades interactivas como Kahoot.
- **Deductivo- inductivo:** Mediante estos métodos se aplicará principios generales para obtener conclusiones específicas y a la vez se utilizará las observaciones particulares.
- **Enfoque de sistema:** Según el método de sistema, el objeto de estudio es un conjunto de partes conectadas que funcionan juntas como un todo. En el marco de este estudio se examinará el uso de Kahoot como sistema en el proceso de enseñanza-aprendizaje, junto con una evaluación de sus partes constituyentes (cuestionarios, respuestas y retroalimentación) y las interacciones con los estudiantes y el entorno de aprendizaje (D'Acosta, 2023).
- **Abstracción-concreción:** La abstracción-concreción permite moverse entre los niveles teóricos y prácticos del conocimiento (Valledor, 2012). La abstracción ayudará a identificar los principios teóricos detrás del uso de Kahoot, mientras que la concreción aplicará estos principios en situaciones educativas reales, permitiendo validar su eficacia en el aula.



Métodos Empíricos

- **Entrevista:** La entrevista es una técnica cualitativa que consiste en la recolección de información a través de conversaciones dirigidas con personas clave. Se entrevistará a los profesores para este proyecto con el fin de comprender completamente sus perspectivas y experiencias en Kahoot.
- **Encuesta:** La encuesta es un método de recolección de datos mediante cuestionarios estructurados que se aplican a una muestra representativa. Para permitir el análisis estadístico de los hallazgos, se realizarán encuestas para recopilar datos cuantitativos sobre cómo se sienten los estudiantes acerca del uso de la tecnología Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés.
- **Revisión documental:** La revisión documental consiste en el análisis de documentos relevantes al tema de estudio. Este estudio analizará investigaciones previas, publicaciones académicas y materiales de instrucción sobre el uso de herramientas digitales, particularmente Kahoot, en la enseñanza del idioma inglés.
- **Pruebas pedagógicas:** Se emplearán pruebas pedagógicas para medir el impacto de la intervención con Kahoot. El pre test se aplicará antes de la implementación para establecer una línea base de conocimientos, y el post test se aplicará después para evaluar los cambios en el rendimiento de los estudiantes.

Métodos matemáticos estadísticos

- **Análisis estadístico:** El análisis estadístico implicará el procesamiento y examen de los datos recogidos mediante encuestas. Se utilizarán técnicas estadísticas para identificar patrones, relaciones y diferencias significativas en los datos.
- **Estadística interpretativa:** La estadística interpretativa se enfocará en dar significado a los datos cuantitativos recogidos. Este método permitirá contextualizar los resultados y derivar conclusiones sobre la efectividad del uso de Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés.

Declaración de la población y muestra.

Población: Es el conjunto de personas u objetos de los que se desea conocer algo en una investigación. En este proyecto, la población a ser estudiada es la Unidad Educativa Nueva



Aurora, está compuesta por estudiantes, docentes, autoridades y personal de apoyo con un total de 1.199 personas.

Muestra: No probabilística intencional

En este proyecto se trabajará con la muestra no probabilística intencional debido a que hay un solo laboratorio el mismo que es utilizado para práctica de otros cursos y asignaturas, hay choque de horarios, pues otros docentes utilizan los equipos y no hay disponibilidad para que todos practiquen. Además, no se cuenta con apoyo de recursos económicos, lo cual impulsa al autofinanciamiento, también el tiempo es limitado para la ejecución, que será de junio 2024 – enero 2025. Se tomó en cuenta los criterios de inclusión y exclusión que serán detallados más adelante en el capítulo 2.

Declaración del tipo de investigación.

La investigación a realizar se clasifica como aplicada, ya que tiene como finalidad resolver problemas específicos y prácticos en un contexto particular. En esta oportunidad, se pretende utilizar la tecnología Kahoot para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. Con el objetivo de brindar soluciones que incidan de manera directa y favorable en las prácticas educativas de los estudiantes de la Unidad Educativa Nueva Aurora, particularmente de los estudiantes de primer año de bachillerato “C”, el estudio aplicado se centra en la aplicación de los conocimientos teóricos.

En esta investigación se enfocará en el paradigma socio-critico, porque una vez descubierto el problema no se queda estático allí, sino que busca soluciones para mejorar la situación encontrada.

De acuerdo a la profundidad la investigación es descriptiva y explicativa. La investigación descriptiva se encarga de registrar y analizar datos obtenidos de un estudio de determinado fenómeno para poder comprender la realidad del mismo. Además de perseguir o abordar un problema, la investigación explicativa tiene como objetivo identificar las razones de este de manera que lo complementen en sí. Este tipo de estudio tiene una relación causal. El enfoque de investigación es mixto o complementario, ya que combina métodos cuantitativos y cualitativos para obtener una comprensión más completa del fenómeno estudiado (Pereira, 2011).

De acuerdo con el lugar la investigación es de campo, esta se llevará a cabo en la unidad educativa Nueva Aurora, específicamente estará direccionada a primero bachillerato “C”. En este



proyecto el corte de investigación es de tipo transversal comprendido en el periodo de junio de 2024 y enero de 2025. Durante estos meses, se recogerán y analizarán datos relevantes para identificar factores que ocasionan desmotivación y bajo rendimiento de inglés en los estudiantes de primero bachillerato paralelo “C” de la Unidad Educativa Nueva Aurora.

Categorías de la investigación.

- Proceso de enseñanza - aprendizaje
- Actividades interactivas con la herramienta Kahoot

El objetivo principal del proyecto es el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés para estudiantes de primer año de bachillerato “C” en la Unidad Educativa Nueva Aurora. El segundo enfoque es cómo se planea cambiar el proceso, específicamente creando actividades atractivas con la herramienta Kahoot que apoyen el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés para estudiantes de primer año de bachillerato “C” en la Unidad Educativa Nueva Aurora. Se describe en detalle lo que los escritores han demostrado con respecto a:

Según Vygotsky, el proceso de enseñanza-aprendizaje se apoya en la mediación cultural y la interacción social, haciendo hincapié en la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) como marco para el desarrollo de habilidades. Karl M. Kapp afirma que la gamificación del aprendizaje emplea aspectos del diseño de juegos para aumentar la participación y la motivación de los estudiantes. Una aplicación técnica llamada Kahoot permite crear pruebas interactivas que fomentan la participación y aumentan el entusiasmo de los estudiantes.

Importancia

Para comprender cómo los estudiantes adquieren conocimientos y habilidades, es necesario analizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, Vygotsky enfatiza el valor de la interacción social y la mediación cultural, destacando el hecho de que el aprendizaje tiene lugar en un entorno social y culturalmente rico en lugar de ser un proceso aislado. La implementación de recursos digitales y técnicas como la gamificación puede hacer que este proceso sea más efectivo y relevante para los estudiantes que constituirán la muestra de estudio (Francesc, 2022).

Necesidad Social

La sociedad actual, se caracteriza por estar globalizada digitalmente y es necesario que los métodos educativos se adapten a nuevas realidades tecnológicas y culturales. El uso de



herramientas digitales y la gamificación responde a la necesidad de preparar a los estudiantes para un entorno laboral y social que demanda habilidades tecnológicas, colaboración y pensamiento crítico.

Novedad

La gamificación del aprendizaje y el uso de plataformas como Kahoot representan innovaciones en el campo educativo impulsando la motivación en los estudiantes, aquí se incentivará a los estudiantes de primer año de bachillerato “C” de la Unidad Educativa Nueva Aurora a utilizar esta tecnología en sus clases de inglés.

Actualidad Científica

El interés científico en la gamificación y el uso de recursos digitales en la educación ha crecido significativamente en la última década. Investigaciones recientes, como las de Martínez (2018), destacan los beneficios de estas herramientas para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Asimismo, la teoría de Vygotsky sobre la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) sigue siendo relevante, ya que proporciona un marco teórico para entender cómo los estudiantes pueden beneficiarse de la guía y el apoyo en entornos digitales interactivos.

Descripción breve del contenido

Capítulo 1: Marco teórico

Este capítulo proporciona una base conceptual y teórica sobre la cual se sustenta la investigación. Se aborda la relevancia del uso de herramientas digitales en la educación, con énfasis en el aprendizaje de idiomas. Se examina el impacto de la gamificación en el proceso educativo, las teorías de aprendizaje y las estrategias de enseñanza del inglés. Además, se ofrece un análisis exhaustivo de las investigaciones anteriores sobre la aplicación de Kahoot en la educación, destacando tanto sus ventajas como sus desventajas.

Capítulo 2: Metodología para el desarrollo de la investigación y estudio diagnóstico

En este capítulo se detalla el enfoque metodológico adoptado para la investigación, incluyendo el tipo de investigación, el diseño, las técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de datos. Se explica tanto la selección de la muestra objeto de estudio como el procedimiento de introducción de Kahoot en el aula. También se realiza un diagnóstico del estado



actual del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés en alumnos de 1º de bachillerato, destacando las principales cuestiones y necesidades.

Capítulo 3: Presentación y validación de la propuesta

En este capítulo se presenta en profundidad la idea metodológica basada en el uso de Kahoot. Se describen las actividades planificadas, los objetivos específicos, y los recursos necesarios para su implementación. Asimismo, se analizan los resultados obtenidos durante la fase de prueba de la propuesta, incluyendo la percepción de los estudiantes y docentes involucrados. Por último, se realiza un examen crítico de los datos recopilados para validar la idea y demostrar en qué medida mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Conclusiones

En esta parte se exponen los hallazgos más importantes de la investigación, que también enfatiza las ventajas de Kahoot para el aprendizaje del idioma inglés y analiza cómo la incorporación de esta herramienta mejora la motivación y la participación de los estudiantes al crear un entorno de aprendizaje más dinámico y atractivo.

Recomendaciones

Además de brindar consejos a los docentes y a la institución educativa para la mejora continua del proceso de enseñanza-aprendizaje, en esta parte se brindan ideas para la implementación futura de la propuesta. Se ofrecen técnicas para incorporar con éxito las tecnologías digitales al currículo y se recomienda realizar investigaciones adicionales para ampliar el alcance del estudio.



CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

El uso de herramientas digitales en la educación ha cambiado la forma en que los estudiantes aprenden y como los profesores enseñan durante los últimos diez años. En concreto, la gamificación se ha convertido en un enfoque pedagógico de vanguardia que tiene como objetivo aumentar la interactividad y la motivación en el aprendizaje.

En este sentido, Kahoot se ha convertido en una plataforma muy conocida que permite a los profesores realizar cuestionarios, encuestas y debates similares a juegos. En este capítulo se examinan los fundamentos teóricos del uso de Kahoot para enseñar inglés a estudiantes de primer año de bachillerato en la Unidad Educativa Nueva Aurora, ubicada en la parroquia La Aurora del cantón Daule- Ecuador.

Se examinará el desarrollo de Kahoot como herramienta de enseñanza, los fundamentos teóricos de la gamificación, el contexto histórico del uso de las TIC en la educación y sus efectos en la adquisición del idioma inglés. También se examinarán los futuros avances en la gamificación del aprendizaje de idiomas, junto con las ramificaciones pedagógicas (Machaca-Huamanhorcco, 2022).

1.1. Proceso de enseñanza-aprendizaje

El proceso de enseñanza-aprendizaje está definido como una interacción dinámica y bidireccional entre el docente y el estudiante, orientada al desarrollo integral del individuo mediante la adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes (Coll, 2008). Este proceso trasciende la simple transmisión de información, ya que busca fomentar aprendizajes significativos que permitan la aplicación práctica de lo aprendido en diferentes contextos.

Según Díaz-Barriga y Hernández (2010), "el proceso de enseñanza-aprendizaje se caracteriza por ser intencionado, organizado y sistemático, donde el estudiante participa activamente en la construcción de su conocimiento". Este planteamiento subraya la importancia de que el estudiante sea un agente activo en su aprendizaje, en lugar de un receptor pasivo de información.

Desde esta perspectiva, consideramos que el proceso de enseñanza-aprendizaje es la base para el desarrollo académico y personal de los estudiantes, adaptándose a las características particulares de cada institución educativa. En la Unidad Educativa Nueva Aurora, este proceso adquiere un enfoque específico, orientado a atender las necesidades pedagógicas



de los estudiantes de primero de bachillerato, con énfasis en el desarrollo de competencias comunicativas en el idioma inglés, así como en la integración de metodologías innovadoras que potencien el aprendizaje.

1.1.1. Importancia del proceso de enseñanza-aprendizaje

El proceso de enseñanza-aprendizaje es fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes, ya que no solo busca la adquisición de conocimientos, sino también el fortalecimiento de habilidades, valores y actitudes necesarios para su inserción en la sociedad. Este proceso, según Coll (2008), "es el medio a través del cual se promueve el crecimiento personal y colectivo, atendiendo a las necesidades individuales y al contexto sociocultural".

Además, su relevancia radica en que se adapta a las demandas de la sociedad contemporánea, que requiere ciudadanos críticos, creativos y capaces de resolver problemas complejos. En este sentido, la implementación de enfoques innovadores, como el aprendizaje basado en competencias o el uso de tecnologías, permite al sistema educativo responder a los desafíos del siglo XXI.

Como sostiene Díaz-Barriga y Hernández (2010), "la enseñanza no es solo un acto de instrucción, sino una actividad profundamente humana que implica una relación significativa entre el docente y el estudiante, orientada al desarrollo de aprendizajes duraderos". Por ello, es esencial que este proceso sea diseñado e implementado de manera intencional, contextualizada y flexible, para garantizar su efectividad y pertinencia.

1.1.2. Educación: Concepto integral

La educación es un proceso de formación integral que no solo se centra en el ámbito cognitivo, sino que también abarca dimensiones emocionales, sociales y éticas. Según UNESCO (2015), la educación tiene como objetivo "garantizar el desarrollo pleno de los individuos, promover valores de ciudadanía global y fomentar la convivencia en sociedades inclusivas y sostenibles". En este sentido, la educación no se limita al aprendizaje de contenidos específicos, sino que busca formar ciudadanos críticos, reflexivos y capaces de contribuir al desarrollo de sus comunidades.

A partir de este concepto, es importante destacar que la educación en instituciones con pocos recursos tecnológicos debe enfocarse en un modelo integral que no solo contemple el desarrollo académico, sino que también aborde las dimensiones emocionales y sociales de los



estudiantes. A pesar de las limitaciones de recursos, es fundamental promover un ambiente de aprendizaje inclusivo que forme ciudadanos críticos y responsables. Amado et al., (2021) indican que “Al integrar metodologías activas y recursos accesibles, se puede potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje, contribuyendo así al desarrollo personal y comunitario de los estudiantes”.

1.1.3. Enseñanza: El rol del docente

Ríos (2020) indica que “La enseñanza es una de las dimensiones fundamentales del proceso educativo y se refiere a las acciones planificadas y estructuradas que realiza el docente para facilitar el aprendizaje”. Tradicionalmente, la enseñanza se asociaba con un enfoque unidireccional, donde el docente actuaba como transmisor de conocimientos. Sin embargo, las teorías educativas contemporáneas promueven un modelo interactivo y centrado en el estudiante.

Autores como Freire (1970) destacan la importancia de la "educación dialógica", en la que el docente deja de ser una figura autoritaria para convertirse en un facilitador que guía al estudiante en la construcción de su propio conocimiento. Esta perspectiva exige que el docente domine no solo los contenidos, sino también las metodologías y tecnologías necesarias para diseñar experiencias de aprendizaje significativas.

Por lo tanto, el docente desempeña un papel central como mediador del aprendizaje, ya que no solo imparte conocimientos, sino que también guía y motiva al estudiante. Pozo (2008) sostiene que "el rol del docente en la actualidad es diseñar estrategias pedagógicas que faciliten la comprensión y el desarrollo del pensamiento crítico, adaptándose a las características individuales de los estudiantes".

1.1.4. Aprendizaje: Una construcción activa

El aprendizaje, entendido como un cambio relativamente permanente en el comportamiento o en el conocimiento de una persona como resultado de la experiencia, es un proceso activo en el que el estudiante es el protagonista. Según Piaget (1972) “el aprendizaje se da a través de la interacción entre el individuo y su entorno, mediante procesos de asimilación y acomodación”. Por su parte, Vygotsky (1978) subraya la importancia del contexto social y cultural en el aprendizaje, introduciendo conceptos clave como la "zona de desarrollo próximo" y el aprendizaje mediado.

En este marco, el aprendizaje no solo implica la adquisición de conocimientos, sino



también el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Por ejemplo, el aprendizaje significativo, propuesto por Ausubel (1968), ocurre cuando los nuevos conceptos se relacionan con los conocimientos previos, generando una estructura cognitiva coherente y duradera.

1.1.5. Relación entre educación, enseñanza y aprendizaje

La interdependencia entre la educación, la enseñanza y el aprendizaje es evidente, ya que estas dimensiones conforman un ciclo continuo que permite el desarrollo integral del estudiante. La educación proporciona el marco general y los objetivos; la enseñanza, los métodos y estrategias; y el aprendizaje, los resultados esperados. En este sentido, Quilumba (2024) indica que “el éxito del proceso de enseñanza-aprendizaje depende de la capacidad del docente para integrar estos elementos de manera coherente y adaptada a las necesidades de los estudiantes”.

Esto nos lleva a reflexionar que la relación entre educación, enseñanza y aprendizaje es importante para el desarrollo exhaustivo de los estudiantes, especialmente en un colegio con recursos limitados. Aunque la falta de tecnología puede ser un desafío, este contexto permite implementar métodos pedagógicos creativos y centrados en el estudiante. Es fundamental que los docentes actúen como facilitadores, promoviendo la participación activa y la colaboración. Al integrar las realidades culturales y sociales de los alumnos, se pueden crear experiencias significativas que mejoren el aprendizaje. Este enfoque no solo potencia habilidades críticas, sino que también fortalece la comunidad escolar. En definitiva, el éxito depende de la capacidad del docente para adaptar su enseñanza a las necesidades del alumnado y optimizar los recursos disponibles.

1.1.6. Contexto tecnológico y nuevas demandas

En la actualidad, el proceso de enseñanza-aprendizaje se ve influido por la irrupción de las tecnologías digitales, que han transformado los roles de docentes y estudiantes. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) facilitan la personalización del aprendizaje, promueven la colaboración y amplían el acceso a recursos educativos. Según Cabero (2014), las TIC no solo modifican las formas de enseñar, sino también las de aprender, generando entornos más dinámicos e inclusivos.

Además, Moreno (2010) expresa que “el aprendizaje mediado por tecnologías fomenta competencias clave como la alfabetización digital, el pensamiento crítico y la resolución de



problemas, habilidades esenciales en el siglo XXI”. En este sentido, herramientas como Kahoot juegan un papel muy importante al integrar elementos lúdicos que motivan a los estudiantes y facilitan el aprendizaje activo y participativo.

1.1.7. Retos y perspectivas del proceso de enseñanza-aprendizaje

A pesar de los avances, el proceso de enseñanza-aprendizaje enfrenta desafíos importantes, como la desigualdad en el acceso a recursos educativos, la formación docente insuficiente en competencias digitales y la resistencia al cambio en algunos contextos educativos. Para superar estos retos, es fundamental implementar políticas educativas que promuevan la formación continua de los docentes, la inversión en infraestructura tecnológica y la inclusión de metodologías innovadoras que respondan a las necesidades de los estudiantes actuales.

Rios et al., (2023) afirman que “El proceso de enseñanza-aprendizaje es un fenómeno complejo que combina elementos cognitivos, emocionales y contextuales, enmarcados en una interacción constante entre el docente, el estudiante y el entorno”. Este proceso, más que la simple transmisión de conocimientos, busca fomentar aprendizajes significativos que permitan a los estudiantes desarrollarse de manera integral y aplicar lo aprendido en diversos contextos de su vida personal y profesional.

Como destacan autores como Coll (2008) y Díaz-Barriga y Hernández (2010), su efectividad radica en el diseño de estrategias pedagógicas activas, la contextualización del aprendizaje, la incorporación de las TIC y el uso de evaluaciones formativas. Estas herramientas no solo contribuyen a un aprendizaje más profundo, sino que también preparan a los estudiantes para enfrentar los retos de un mundo en constante transformación.

Estupiñan (2020) indica que “En definitiva la enseñanza no debe ser vista como un proceso estático, sino como una experiencia dinámica y adaptativa que promueva el pensamiento crítico, la creatividad y la construcción de conocimientos relevantes y transferibles, alineados con las necesidades individuales y sociales”. Así, el proceso de enseñanza-aprendizaje se consolida como el eje central del desarrollo educativo y del progreso social.

1.2. Antecedentes históricos del uso de las TIC en la educación

En las últimas décadas, según la UNESCO (2019) “se ha producido un cambio significativo en los enfoques de enseñanza debido al desarrollo y la integración de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el aula”. La llegada de las computadoras y el software



instructivo en la década de 1980 marcó el comienzo de la implementación de las TIC en las escuelas. Pero eso sucedió en la década de 1990, con la expansión de internet, cuando las TIC empezaron a tener un impacto significativo en la educación a nivel global.

Autores como Kozma (2003) argumentan que las TIC han facilitado un enfoque de enseñanza más centrado en el estudiante, promoviendo el aprendizaje autodirigido y colaborativo. El constructivismo, una teoría del aprendizaje que enfatiza la producción activa de conocimiento mediante la interacción con el entorno y la resolución de problemas, ha promovido este cambio de paradigma, en el que el alumno participa activamente en su proceso de aprendizaje.

La evolución de las TIC ha dado lugar a nuevas formas de aprendizaje, como el e-learning y el blended learning, que combinan el aprendizaje presencial con recursos en línea. En este contexto, Kahoot surge como una herramienta que aprovecha las ventajas de la digitalización para crear un entorno de aprendizaje dinámico y participativo. Su integración en el aula responde a la necesidad de adaptar las prácticas educativas a las demandas de la sociedad digital, donde la tecnología no solo es un complemento, sino una parte integral del proceso educativo.

La capacidad de las TIC para eliminar barreras sociales y geográficas y dar acceso a los recursos educativos a un público más amplio ha sido una característica importante de su historia en la educación. Según el estudio de Trucano (2005), las TIC han hecho que la educación sea más accesible para todos, permitiendo que estudiantes de diferentes contextos socioeconómicos puedan acceder a materiales y experiencias educativas de alta calidad. En el caso de la Unidad Educativa Nueva Aurora, donde Kahoot y otras tecnologías digitales podrían ayudar a cerrar brechas de aprendizaje y mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, este es un tema pertinente.

1.2.1. Teorías Educativas

- **Constructivismo de Piaget y Vygotsky:** Piaget (1952) afirmó que “el aprendizaje es un proceso activo de producción de conocimiento en el que los alumnos interactúan con su entorno para captar nuevos conceptos e ideas”. Vygotsky (1978) enfatiza el valor del aprendizaje colaborativo al agregar que el contacto social es esencial para el desarrollo cognitivo.
- **Teoría del aprendizaje activo:** Defendida por autores como Bonwell y Eison (1991), esta teoría destaca lo crucial que es para los estudiantes participar activamente en su propia



educación. Este tipo de aprendizaje se facilita con los ejercicios interactivos de Kahoot, que involucran dinámicamente a los alumnos.

- **Gamificación en la educación:** según Deterding et al. (2011), la gamificación es la aplicación de componentes de juego fuera de los juegos, y se ha demostrado que tiene éxito en aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Esta noción está respaldada por la integración de características de juego de Kahoot, incluidos puntos, clasificaciones y premios. Además, una gran cantidad de investigaciones han demostrado las ventajas de utilizar recursos interactivos y gamificados en el aula.
- **Chen et al. (2017):** descubrieron que el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes aumentaron significativamente cuando utilizaron Kahoot en la enseñanza científica.
- **Freeman et al. (2014):** analizaron cómo la gamificación afectaba la participación de los estudiantes y llegaron a la conclusión de que las actividades gamificadas fomentaban una mayor participación y trabajo en equipo de los estudiantes (Guaita, 2024).
- **Wang, Liu y Lin (2015):** evaluaron cómo se utilizaba Kahoot en las clases de matemáticas y descubrieron que los estudiantes estaban más satisfechos y comprendían mejor las ideas difíciles.

1.3. Fundamentos teóricos sobre la gamificación en la educación

La gamificación en la educación es un tema de estudio en rápida expansión, con énfasis en cómo se pueden utilizar las características de los juegos para mejorar la motivación y el aprendizaje. La gamificación, como la describen Huotari y Hamari (2012), es la aplicación de dinámicas y mecanismos de juego fuera de los juegos para involucrar e inspirar a las personas.

Uno de los principales fundamentos teóricos de la gamificación es la teoría del refuerzo de Skinner (1953), que sugiere que “el comportamiento puede ser moldeado a través de recompensas y refuerzos positivos. Kahoot utiliza esta teoría al otorgar puntos y mostrar clasificaciones en tiempo real, lo que motiva a los estudiantes a participar activamente en el juego”. La sensación de logro y reconocimiento que experimentan los estudiantes al ver sus nombres en la lista de los mejores puntuados actúa como un refuerzo positivo que promueve la repetición del comportamiento deseado.

Otra teoría relevante es la del flujo de Csikszentmihalyi (1990), que describe un estado de concentración y disfrute profundo cuando una persona está completamente inmersa en una



actividad. La estructura de Kahoot, que permite ajustar el nivel de dificultad de los cuestionarios, facilita la creación de experiencias de flujo, donde los estudiantes encuentran un equilibrio entre desafío y habilidad. Esta teoría es especialmente importante en el contexto educativo, ya que los estudiantes que experimentan flujo durante el aprendizaje tienden a estar más comprometidos y a retener mejor la información.

Además, la teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan (1985) proporciona un marco para entender cómo la gamificación puede influir en la motivación intrínseca de los estudiantes. Esta teoría sugiere que las personas están más motivadas para participar en actividades cuando sienten que tienen autonomía, competencia y una conexión con los demás. Guaita (2024) indica que “Kahoot apoya estos principios al permitir que los estudiantes participen en actividades que son desafiantes pero alcanzables, y al fomentar la interacción social a través de la competencia y la colaboración en el aula”.

Estudios recientes han investigado la utilidad de la gamificación en diversos entornos educativos. Por ejemplo, un metaanálisis de Sailer et al. (2017) concluyó que la gamificación mejora el rendimiento académico y la motivación, en particular cuando se realiza de una manera que respeta los requisitos y preferencias de cada estudiante. Los autores, sin embargo, advierten que la gamificación debe planificarse adecuadamente para evitar resultados desfavorables como la distracción o la desmotivación.

1.3.1. Futuras tendencias en la gamificación y su impacto en el aprendizaje de inglés

Los futuros avances en la gamificación en la educación deberían aumentar su influencia en la adquisición del lenguaje. La aplicación de la inteligencia artificial (IA) en plataformas gamificadas es uno de los avances más recientes. Según Huang y Yang (2021), la IA puede personalizar las experiencias de aprendizaje en tiempo real, adaptando el contenido y las actividades según las necesidades individuales de los estudiantes. Esta personalización podría hacer que herramientas como Kahoot sean aún más efectivas, ya que cada estudiante recibiría un nivel de desafío adecuado a su competencia lingüística.

La incorporación de la realidad virtual (RV) y la realidad aumentada (RA) a la gamificación es otra tendencia. Al proporcionar entornos simulados donde los estudiantes pueden practicar habilidades lingüísticas en contextos auténticos, estas tecnologías inmersivas tienen el potencial de revolucionar la forma en que las personas aprenden inglés. Según un estudio de Wu et al. (2020), los estudiantes que participaron en actividades gamificadas de realidad aumentada superaron a los que utilizaron enfoques tradicionales en términos de recuerdo de vocabulario y



comprensión del contexto cultural. Además, el concepto de micro-gamificación, donde los elementos de juego se integran en pequeñas tareas diarias, está ganando popularidad.

En un entorno de aprendizaje digital en el que la capacidad de atención puede ser limitada, este método permite a los estudiantes participar en actividades gamificadas sin necesidad de sesiones prolongadas. Kahoot se puede utilizar junto con la micro gamificación para ofrecer a los alumnos un refuerzo continuo y mantener su motivación a lo largo del tiempo.

Por último, se prevé que la gamificación social, que promueve la cooperación frente a la rivalidad, se vuelva más popular. Las experiencias de aprendizaje colaborativo gamificadas tienen el potencial de mejorar la cohesión grupal y fomentar habilidades sociales importantes como la comunicación y la resolución de conflictos, afirman Sailer et al. (2021). En el contexto del aprendizaje del inglés, cuando la comunicación es crucial, esto es especialmente pertinente.

1.4. Evolución de Kahoot en el ámbito educativo

Desde su lanzamiento en 2013, Kahoot ha evolucionado significativamente, pasando de ser una simple herramienta de cuestionarios a una plataforma multifuncional que apoya diversas actividades educativas. El éxito de Kahoot radica en su capacidad para transformar el aprendizaje en una experiencia social y competitiva, lo que ha sido ampliamente documentado en estudios como el de Dellos (2015), quien subraya que la plataforma fomenta la participación activa y la motivación a través de su formato de juego.

La adopción de Kahoot en el ámbito educativo ha sido notablemente rápida, con millones de docentes y estudiantes utilizándola en más de 200 países. Su popularidad se debe en gran medida a su accesibilidad y simplicidad, que permite a los docentes crear y personalizar cuestionarios de manera intuitiva. Además, el formato de juego de Kahoot apela a los principios de la gamificación, lo que lo hace atractivo para estudiantes de diversas edades y contextos educativos.

Según estudios como el de Zarzycka-Piskorz (2016), los estudiantes que practican la gramática y el vocabulario inglés en Kahoot mejoran significativamente sus habilidades lingüísticas en comparación con aquellos que utilizan enfoques más convencionales. Esta mejora se atribuye al hecho de que Kahoot convierte la práctica repetitiva en una actividad divertida y competitiva, lo que aumenta la motivación y el compromiso de los estudiantes.

Además, la evolución de Kahoot ha incluido la incorporación de nuevas funcionalidades que mejoran su aplicabilidad en el aula. Por ejemplo, la integración de recursos multimedia, como



imágenes y videos, en los cuestionarios de Kahoot permite a los docentes crear actividades más enriquecedoras que no solo evalúan el conocimiento, sino que también desarrollan habilidades críticas y creativas. La capacidad de Kahoot para adaptarse a diferentes niveles de dificultad y estilos de aprendizaje es otro factor que ha contribuido a su éxito en el ámbito educativo.

Sin embargo, es importante tener en cuenta que el uso de Kahoot no está exento de críticas. Algunos estudios, como el de Rouse (2013) “advierten que la excesiva competencia en Kahoot puede generar ansiedad en algunos estudiantes, especialmente aquellos que no se sienten cómodos con el formato de juego”. Además, hay preocupaciones sobre la posibilidad de que Kahoot fomente un aprendizaje superficial, centrado en la memorización de hechos en lugar de en la comprensión profunda de los conceptos. Por lo tanto, se recomienda que los educadores utilicen Kahoot como una herramienta complementaria y no como su única estrategia de enseñanza.

Orígenes y expansión inicial

Kahoot surgió como una respuesta a la necesidad de crear entornos de aprendizaje más interactivos y motivadores. Inspirado en la teoría del aprendizaje social y el constructivismo, Kahoot permite a los profesores crear cuestionarios, encuestas y discusiones que los estudiantes pueden responder en tiempo real a través de dispositivos móviles o computadoras (Wang & Tahir, 2020). Desde sus inicios, la plataforma se destacó por su facilidad de uso y su capacidad para fomentar la participación activa de los estudiantes.

En sus primeros años, Kahoot se adoptó rápidamente en escuelas y universidades, especialmente en países como Noruega, Estados Unidos y Reino Unido. Su éxito inicial se atribuyó a su diseño intuitivo y a la posibilidad de personalizar los cuestionarios según las necesidades del currículo (Licorish et al., 2018). Además, su enfoque en la gamificación, que incluye elementos como puntuaciones, tablas de clasificación y feedback inmediato, ha demostrado ser efectivo para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes (Dellos, 2015).

Impacto en el aprendizaje

Varios estudios han resaltado el impacto positivo de Kahoot en el ámbito educativo. Por ejemplo, Wang y Tahir (2020) indicaron que “el uso de Kahoot mejora la retención de conocimientos y fomenta un ambiente de aprendizaje más dinámico”. Asimismo, Licorish et al.



(2018) destacaron que la plataforma no solo aumenta la participación, sino que también promueve la competencia sana entre los estudiantes, lo que puede mejorar su rendimiento académico.

Además, Kahoot ha demostrado ser una herramienta útil para la evaluación formativa. Los profesores pueden utilizar los resultados de los cuestionarios para identificar áreas donde los estudiantes necesitan refuerzo, lo que permite una enseñanza más personalizada (Plump & LaRosa, 2017). Este enfoque ha sido particularmente beneficioso en entornos de aprendizaje híbrido y a distancia, donde la interacción cara a cara es limitada.

Innovaciones recientes

En los últimos años, Kahoot ha ampliado sus funcionalidades para adaptarse a las necesidades cambiantes del ámbito educativo. En 2020, durante la pandemia de COVID-19, la plataforma experimentó un aumento significativo en su uso, ya que muchos educadores la adoptaron como una herramienta clave para mantener el compromiso de los estudiantes en entornos virtuales (Kahoot!, 2020). Para responder a esta demanda, Kahoot introdujo nuevas características, como la posibilidad de asignar cuestionarios como tareas para el hogar y la integración con plataformas de videoconferencia como Zoom y Microsoft Teams.

Otra innovación importante ha sido el lanzamiento de Kahoot Academy, una plataforma global que permite a los educadores compartir y descubrir recursos educativos creados por otros profesionales. Esta iniciativa ha fomentado la colaboración entre docentes y ha ampliado el alcance de Kahoot más allá del aula tradicional (Kahoot!, 2021).

Críticas y desafíos

A pesar de sus numerosos beneficios, Kahoot no está exento de críticas. Algunos estudios han señalado que el enfoque competitivo de la plataforma puede generar ansiedad en algunos estudiantes, especialmente en aquellos que tienen dificultades académicas (Plump & LaRosa, 2017). Además, la dependencia excesiva de la gamificación puede desviar la atención del aprendizaje profundo y significativo (Licorish et al., 2018).

Otro desafío es la brecha digital, ya que no todos los estudiantes tienen acceso a dispositivos o conexiones a Internet de alta velocidad. Esto limita la equidad en el uso de la plataforma, especialmente en regiones con recursos limitados (Wang & Tahir, 2020).

1.4.1. Impacto de Kahoot en el aprendizaje del idioma inglés

La competencia lingüística de los estudiantes ha mejorado cuando se utiliza Kahoot en la



enseñanza del inglés. Según un estudio de Medina y Hurtado (2018), los estudiantes de inglés como lengua extranjera que participaron de forma constante en los juegos de Kahoot experimentaron un aumento notable en su vocabulario y gramática. Esta mejora se atribuye a la naturaleza interactiva y competitiva de Kahoot, que mantiene a los estudiantes comprometidos y motivados para aprender.

Otro estudio pertinente es el de Ismail y Mohammad (2017), que evaluó el efecto de Kahoot en el rendimiento académico de los estudiantes de secundaria en las clases de inglés. Según los resultados, los alumnos que revisaron el material en Kahoot antes de los exámenes obtuvieron mejores resultados que los que se prepararon de manera convencional.

Este hallazgo sugiere que Kahoot no solo es efectivo para la práctica diaria, sino que también puede ser una herramienta útil para la preparación de evaluaciones formales.

Además, Kahoot ha demostrado ser eficaz en contextos educativos diversos. Por ejemplo, Kim (2019) descubrió que Kahoot mejoraba la pronunciación y la comprensión auditiva de los estudiantes de inglés como segunda lengua en un estudio de Corea del Sur. Los estudiantes dijeron que podían practicar la escucha activa y familiarizarse con varios dialectos del inglés y ritmos de habla al usar las preguntas de audio de Kahoot.

Sin embargo, el uso de Kahoot también tiene desventajas. Según algunas investigaciones como el de Tóth (2017), el énfasis de Kahoot en la elección de respuestas preestablecidas puede hacer que sea menos útil para mejorar las habilidades de producción oral y escrita. Por lo tanto, se recomienda combinar el uso de Kahoot con otras actividades pedagógicas que fomenten la práctica integral de las cuatro habilidades lingüísticas: leer, escribir, escuchar y hablar.

En este sentido, el estudio de Wang y Tahir (2020) señala que, aunque Kahoot es útil para la práctica de vocabulario y gramática, su efectividad disminuye en áreas que requieren una mayor interacción comunicativa. Para ayudar a los estudiantes a desarrollar una capacidad comunicativa más completa, los autores recomiendan combinar Kahoot con debates, presentaciones orales y tareas de escritura.

1.4.2. El Modelo ADDIE

Para mejorar las capacidades y conocimientos de los estudiantes, el modelo ADDIE supervisa cinco etapas del sistema de diseño instruccional para el proceso y desarrollo de experiencias de aprendizaje e-learning. En este sentido, Carrillo y Roa (2018) afirman que “para el entrenamiento militar, incluyó las siguientes fases: análisis, diseño, desarrollo, implementación



y control debido a que el Departamento de Defensa de los Estados Unidos estuvo involucrado en el desarrollo del modelo, se acuñó el término “control” (p.17). Como resultado, el modelo ADDIE se aplicó primero metódicamente para el bienestar militar antes de usarse en el proceso de creación de otros modelos que se adaptaron al avance académico.

1.4.3. Fases del Modelo ADDIE

Fase análisis. Permite identificar problemas potenciales para diseñar posibles soluciones. Por ejemplo, Carrillo y Roa (2018) afirman que “el propósito de esta fase es identificar las causas probables de las brechas de desempeño para poder determinar si la instrucción es la solución para cerrar dichas brechas” (p.17). De esta manera, el análisis se convierte en el primer paso en el que se determinan diversos requerimientos para encontrar posibles soluciones.

En este mismo contexto, resulta vital identificar los recursos potenciales que se pueden emplear para determinar las necesidades, lo que permite utilizar diversas instalaciones educativas, recursos humanos y tecnológicos, como señala Carrillo y Roa (2018) “(...) identificar los recursos necesarios para completar todas las fases del modelo ADDIE (...) propone 4 de estos que deben ser auditados: recursos de contenido, tecnológicos, humanos e instalaciones educativas” (p. 18). La fase de análisis permite analizar con precisión las necesidades y las posibles soluciones con la ayuda de los diversos recursos.

Fase de diseño. Como señalan Carrillo y Roa (2018) “La fase de diseño traduce los objetivos instruccionales en resultados de desempeño, además, determina las unidades instruccionales que se cubrirán y cuánto tiempo se requerirá en cada una de ellas (...)” (p.18). Como resultado, el diseño permite evaluar los costos y beneficios de las distintas fases. La fase de diseño permite establecer objetivos, para lo cual es fundamental la planificación de tareas con el fin de organizar el contenido definiendo las tareas principales, generando así metodologías de prueba.

Fase de desarrollo. Según Carrillo y Roa (2018), “tiene como propósito generar y validar recursos de aprendizaje”. Esta fase deliberativa en la validación de recursos de aprendizaje conforma el contenido a través de estrategias metodológicas generadoras de competencias durante el ciclo académico. Estas estrategias se basan en el desarrollo de diversas herramientas multimedia que mejorarán la calidad del aprendizaje. En esta fase se crean las actividades y



materiales de aprendizaje necesarios para llevar a cabo el programa instruccional (pág. 19). La evaluación es necesaria para conocer los resultados y la distribución de los recursos, al igual que las otras fases.

Fase de implementación. Según Carrillo y Roa (2018), “A través de un plan que desarrolle en él habilidades respecto a las estrategias instruccionales y lo familiarice con los recursos de aprendizaje del programa que se va a implementar” (p.20), la fase de implementación permite preparar el ambiente de aprendizaje, el cual debe ser recíproco, es decir, entre estudiantes y docentes. Para estos últimos, se deben desarrollar estrategias con el fin de aprovechar la mayor parte de los recursos que brinda la institución educativa, de esta manera se permite que los estudiantes se familiaricen con los recursos que están utilizando.

Por otra parte, la preparación de los estudiantes genera interés en la participación activa dentro de las diferentes actividades académicas dentro de la institución, como expresan Carrillo y Roa (2018) “Tienen una participación activa en el programa instruccional y pueden interactuar fácilmente con los recursos de aprendizaje desarrollados” (pág. 20). Como resultado, los alumnos que están preparados pueden participar activamente, lo que eleva su nivel de conocimientos.

Fase de evaluación. Según Carrillo y Roa (2018), “El propósito de la misma es evaluar la calidad de los productos y procesos instruccionales” (p. 21), permite diagnosticar las diversas estrategias utilizadas para impartir las enseñanzas; estas valoraciones se dan en los diversos parámetros como los criterios de evaluación y las herramientas utilizadas para dichas evaluaciones. Determinar los criterios de evaluación, elegir los métodos y realizarla son las tres fases que comprende esta fase. Como resultado, la evaluación permite medir la percepción sobre los recursos utilizados y los contenidos.

1.4.4. Relación entre Kahoot y el Modelo ADDIE

Es posible incluir con éxito la plataforma de aprendizaje basada en juegos Kahoot en el enfoque ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación, Evaluación), el mismo que permite crear experiencias educativas más efectivas y atractivas que respondan a las necesidades específicas de los estudiantes para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés en estudiantes de bachillerato. Morales (2022).



El modelo ADDIE proporciona un marco sistemático para la creación y evaluación de experiencias de aprendizaje efectivas. Kahoot puede integrarse en cada una de estas fases de la siguiente manera:

- **Análisis:** Se identifican las necesidades del alumnado y se establecen los objetivos de aprendizaje. Kahoot permite recopilar información sobre el nivel de conocimientos previos mediante cuestionarios diagnósticos y encuestas interactivas, facilitando una planificación adaptada a los requerimientos de los estudiantes.
- **Diseño:** En esta etapa se planifican las actividades y recursos. Kahoot facilita la creación de actividades interactivas alineadas con los contenidos curriculares, asegurando que cada cuestionario se estructure de acuerdo con los objetivos pedagógicos establecidos.
- **Desarrollo:** Se elaboran los materiales educativos. Kahoot permite integrar elementos multimedia, preguntas variadas y opciones de respuesta para fomentar un aprendizaje dinámico y adaptado a diferentes estilos cognitivos.
- **Implementación:** Se pone en práctica el diseño instruccional. Los docentes pueden utilizar Kahoot para reforzar contenidos en tiempo real y promover la participación activa de los estudiantes. Su flexibilidad permite adaptarse a distintos niveles educativos y áreas del conocimiento.
- **Evaluación:** Se analizan los resultados del aprendizaje y la efectividad de la herramienta. Kahoot proporciona reportes detallados sobre el desempeño de los estudiantes, permitiendo a los docentes realizar ajustes en su planificación y detectar áreas de mejora en el proceso educativo.

El uso de Kahoot dentro del modelo ADDIE no solo optimiza la experiencia de aprendizaje, sino que también fomenta el desarrollo de habilidades metacognitivas, ya que los estudiantes pueden reflexionar sobre sus propios avances y dificultades. Además, la implementación de Kahoot en un ciclo iterativo dentro del modelo ADDIE permite perfeccionar continuamente las estrategias didácticas, asegurando una mejora constante en la calidad educativa.

1.5. Análisis crítico y reflexivo del marco teórico

El estudio teórico de este capítulo demuestra el potencial de Kahoot como tecnología de vanguardia para mejorar la enseñanza del idioma inglés en los colegios de educación secundaria. También se hace hincapié en la necesidad de un uso cuidadoso y pedagógico. Una estrategia



educativa coherente que reconozca las ventajas y los posibles inconvenientes de la gamificación en la educación debe orientar la utilización de Kahoot en el aula.

Este marco teórico proporciona una base sólida para la investigación empírica que se llevará a cabo en los capítulos posteriores, donde se evaluarán los efectos tangibles de Kahoot en la adquisición del idioma inglés en estudiantes de primer año de bachillerato en la Unidad Educativa Nueva Aurora. Se anticipa que los resultados de este estudio ayudarán en la creación de métodos de enseñanza exitosos que utilicen de manera significativa las TIC en la enseñanza del idioma inglés.

En la literatura se han descrito ampliamente las numerosas ventajas de usar Kahoot para enseñar inglés, pero es fundamental pensar con más detenimiento cuándo y cómo utilizar esta herramienta en el aula. La capacidad de Kahoot para aumentar el entusiasmo y la participación de los estudiantes es una de las principales justificaciones para su uso. Los investigadores subrayan que, además de la motivación extrínseca que proporcionan la competición y los premios de Kahoot, se deben utilizar métodos que fomenten el deseo intrínseco de aprender inglés.

Esto es esencial para garantizar que los estudiantes no solo participen activamente en las actividades de Kahoot, sino que también desarrollen un interés genuino por aprender el idioma. Además, se cuestiona la tendencia a utilizar Kahoot como una solución pedagógica universal. Aunque Kahoot es eficaz para ciertos objetivos de aprendizaje, es crucial que su uso esté alineado con una planificación pedagógica que considere objetivos educativos específicos y necesidades de los estudiantes. Por ejemplo, es trascendental que los cuestionarios de Kahoot se adapten a distintos grados de dificultad en el contexto de la Unidad Educativa Nueva Aurora, donde los estudiantes de primer año de bachillerato tienen una variedad de niveles de dominio del inglés, a fin de evitar el desánimo o la desmotivación.

Hay que tomar en cuenta la importancia de un enfoque pedagógico que combine Kahoot con otras estrategias de enseñanza. Si bien Kahoot es una herramienta poderosa para la práctica y la evaluación formativa, no debe ser la única metodología utilizada en el aula. Es esencial que los docentes integren Kahoot en un marco más amplio de enseñanza que incluya oportunidades de aprendizaje colaborativo y reflexión crítica, así como ejercicios de producción escrita y oral.

Se recomienda utilizar Kahoot en la enseñanza del idioma inglés mediante cuestionarios que estén en línea con los objetivos de aprendizaje y promuevan el pensamiento crítico y la aplicación de conocimientos en situaciones auténticas, de acuerdo con el análisis realizado. Además, se sugiere combinar Kahoot con estrategias pedagógicas como la enseñanza que



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

fomente la interactividad y la colaboración grupal para desarrollar habilidades lingüísticas y cognitivas más amplias. Para que Kahoot sea efectivo en el proceso educativo, debe adaptarse a las necesidades y características de los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Nueva Aurora, tomando en cuenta sus preferencias de aprendizaje y niveles de dominio del inglés.



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

2.1. Conceptualización

Encontrar y operacionalizar las características e indicadores que orientarán la investigación de la aplicación de Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés es el objetivo principal de la conceptualización de este proyecto de investigación. Esta conceptualización es fundamental para asegurar que el estudio esté alineado con los objetivos planteados y que los resultados obtenidos sean precisos y relevantes para el contexto educativo específico de la Unidad Educativa Nueva Aurora.

En el ámbito educativo, las categorías de investigación constituyen elementos clave para estructurar y orientar el desarrollo de un estudio académico. Estas categorías permiten delimitar los enfoques, organizar los temas y establecer las relaciones entre los conceptos que serán analizados. En la presente propuesta, se consideran dos categorías principales: el proceso de enseñanza-aprendizaje y las actividades interactivas con la herramienta Kahoot, cada una de las cuales desempeña un papel fundamental en la comprensión y mejora de los procesos educativos.

2.1.1. Dimensión pedagógica:

Esta dimensión cubre subdimensiones que incluyen el éxito académico, la motivación y el compromiso activo y se centra en elementos asociados con la enseñanza y el aprendizaje.

- **Subdimensión motivación:** Se analiza cómo la utilización de Kahoot influye en la motivación de los estudiantes para aprender inglés. Se evalúan indicadores como el interés demostrado en las actividades, la frecuencia de participación voluntaria y la actitud hacia las clases de inglés antes y después de aplicar Kahoot.
- **La subdimensión de participación activa:** describe qué tan involucrados están los estudiantes en clase. Los indicadores aquí incluyen la cantidad de respuestas correctas en Kahoot, el nivel de interacción con otros compañeros durante las actividades, y la disposición para realizar tareas adicionales relacionadas con el contenido visto en clase.
- **Subdimensión rendimiento académico:** Se mide a través de los resultados obtenidos en evaluaciones formales e informales antes y después de la implementación de Kahoot, permitiendo analizar si existe una mejora significativa en el aprendizaje.



2.1.2. *Dimensión tecnológica:*

Esta dimensión evalúa la accesibilidad, facilidad de uso y frecuencia de uso de la herramienta Kahoot.

- **Subdimensión accesibilidad:** Se analiza la disponibilidad de los recursos tecnológicos necesarios para la implementación de Kahoot, como acceso a internet, dispositivos electrónicos (computadoras, tabletas, teléfonos móviles) y el conocimiento técnico para utilizar la herramienta.
- **Subdimensión facilidad de uso:** Se refiere a la capacidad de estudiantes y docentes para manejar la herramienta sin dificultades significativas. Los indicadores incluyen la frecuencia de problemas técnicos reportados, el tiempo necesario para que los estudiantes comprendan cómo utilizar la plataforma, y la facilidad con la que los docentes pueden crear y administrar cuestionarios.
- **Subdimensión frecuencia de uso:** Se refiere a la regularidad con la que se utiliza Kahoot en las clases de inglés. Esta métrica permite determinar si los efectos beneficiosos de la herramienta sobre el aprendizaje se mantienen a través del uso continuo.

2.1.3. *Componente social:*

Esta dimensión centra la investigación en cómo los estudiantes colaboran e interactúan entre sí durante los ejercicios de Kahoot.

- **Subdimensión trabajo en equipo:** Las habilidades de colaboración grupal de los estudiantes durante las actividades de Kahoot se utilizan para medirlo. La cohesión dentro del grupo, la distribución justa de tareas y la competencia en la resolución de problemas en equipo son ejemplos de indicadores.
- **Subdimensión comunicación entre pares:** Evalúa cómo Kahoot fomenta la comunicación entre los estudiantes. Los indicadores pueden incluir la frecuencia de intercambios de ideas, la claridad en la expresión de pensamientos y la disposición para ayudar a otros compañeros durante las actividades.
- **Subdimensión competencia social:** Se refiere al desarrollo de habilidades sociales como la empatía, la cooperación y el respeto mutuo, que pueden ser fomentadas a través del uso de herramientas interactivas como Kahoot.



2.2. Enfoque de la investigación

La necesidad de comprender en profundidad cómo afecta Kahoot al proceso de enseñanza-aprendizaje justifica la estrategia de estudio híbrida. El objetivo del método cuantitativo es extrapolar los hallazgos a partir de datos estadísticos que representan el rendimiento académico y las percepciones generales de la herramienta. Por otro lado, el enfoque **cuantitativo** permite capturar las sutilezas y matices de la experiencia educativa, proporcionando una comprensión más profunda del contexto, las interacciones y las actitudes de los participantes.

Además de mejorar el análisis, esta técnica híbrida permite triangular los datos, lo que aumenta la validez y fiabilidad de los hallazgos. La combinación de ambos métodos permite obtener una comprensión más completa de los fenómenos educativos, lo que permite comprender las causas y experiencias subyacentes, además de medir los resultados.

2.3. Alcance de la Investigación

El alcance de la investigación es **descriptivo y explicativo**, lo que implica un enfoque doble: por un lado, se describe detalladamente cómo se implementa y utiliza Kahoot en las clases de inglés; Sin embargo, se describe la conexión entre el uso de esta herramienta y las mejoras observadas en la motivación y el rendimiento de los estudiantes.

- **Alcance descriptivo:** Este método permite documentar con precisión las características del proceso de enseñanza-aprendizaje antes y después de la puesta en marcha de Kahoot. La propuesta describe la dinámica del aula, los enfoques pedagógicos y cómo los profesores y los estudiantes ven el uso de la herramienta.
- **Alcance explicativo:** El objetivo es aclarar por qué y cómo el uso de Kahoot afecta el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes mediante el análisis de los datos recopilados.

Este alcance permite identificar las causas subyacentes de los fenómenos observados, proporcionando una base para la formulación de recomendaciones y mejoras futuras.

2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación

La investigación se clasifica como **aplicada y de campo**, con un corte **transversal**.

- **Investigación aplicada:** Se enfoca en resolver una problemática particular que se encontró en el ámbito educativo de la Unidad Educativa Nueva Aurora. Al abordar



directamente los problemas de motivación y desempeño que presentan los estudiantes de primer año de bachillerato “C”, la aplicación Kahoot busca mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés.

Investigación de campo: las investigaciones se llevan a cabo en el contexto actual en el que surge el problema, permitiendo recoger datos en el contexto natural de los estudiantes. Esto asegura que los resultados sean pertinentes y aplicables al contexto real en el que se encuentran los sujetos de estudio.

- **Investigación transversal:** Los datos se recopilarán de una sola vez (junio de 2024 a enero de 2025), lo que permitirá analizar los efectos de la intervención a lo largo de un período de tiempo específico. Este método ofrece una instantánea del proceso de enseñanza-aprendizaje tal como está hoy y es adecuado para investigaciones que buscan evaluar cambios a corto plazo.

2.5. Métodos empleados y propósitos en el contexto de investigación

Los métodos seleccionados para esta investigación han sido escogidos por su capacidad para ofrecer una comprensión integral del fenómeno estudiado, permitiendo un análisis tanto teórico como empírico.

2.5.1. Métodos teóricos:

- **Análisis y síntesis:** Este método es esencial para descomponer el proceso educativo en sus componentes fundamentales, permitiendo un examen detallado de cada aspecto relevante (motivación, participación, uso de tecnología). La síntesis, por otro lado, permite integrar estos componentes en una propuesta educativa coherente, que puede ser aplicada y evaluada en el contexto específico de la investigación (Betancur, 2017).
- **Enfoque de sistema:** Al considerar el uso de Kahoot como un sistema interrelacionado dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, este enfoque permite evaluar no solo la herramienta en sí, sino también su interacción con otros elementos educativos (estrategias pedagógicas, ambiente de aprendizaje, recursos tecnológicos). Este análisis sistémico es determinante para comprender cómo la integración de Kahoot afecta el proceso educativo en su totalidad (D'Acosta, 2023).



- **Abstracción y concreción:** Este método facilita el movimiento entre los niveles teóricos y prácticos del conocimiento (Valledor, 2012). Las ideas teóricas fundamentales que sustentan el uso de Kahoot en la enseñanza del idioma inglés se encuentran a través de la abstracción.
- La concreción, por su parte, permite aplicar estos principios en situaciones educativas reales, validando su eficacia en el aula y proporcionando un feedback continuo que mejora la intervención educativa.

2.5.2. *Métodos empíricos:*

- **Entrevistas:** Las entrevistas semiestructuradas con docentes proporcionan una visión profunda de sus experiencias y percepciones respecto al uso de Kahoot. Este método cualitativo permite explorar aspectos que no pueden ser medidos cuantitativamente, como las actitudes, emociones y expectativas de los participantes.
- **Encuestas:** Las encuestas proporcionan datos cuantitativos que permiten medir el impacto de Kahoot en diferentes aspectos del aprendizaje. Este método es útil para recoger información de un amplio número de participantes, lo que facilita el análisis estadístico y la generalización de los resultados.
- **Revisión documental:** El análisis de investigaciones previas y publicaciones académicas pertinentes sobre el uso de herramientas digitales en la enseñanza del inglés es parte de este enfoque.

La revisión documental no sólo identifica técnicas efectivas que pueden modificarse para el entorno de estudio, sino que también ofrece un sólido marco teórico que respalda la investigación.

- **Pruebas pedagógicas:** Las pruebas pre y post intervención permiten medir de manera precisa el impacto de Kahoot en el rendimiento académico de los estudiantes. Estos datos cuantitativos proporcionan una base sólida para evaluar la efectividad de la herramienta y justificar su implementación en un contexto educativo más amplio.

2.5.3. *Métodos estadísticos:*

- **Análisis descriptivo:** Este tipo de análisis permite mostrar los datos de forma comprensible y concisa, lo que facilita evaluar los hallazgos y detectar tendencias amplias en la información recopilada con Excel o Jamovi.



- **Estadística interpretativa:** La estadística interpretativa se enfocará en dar significado a los datos cuantitativos recogidos. Este método permitirá contextualizar los resultados y derivar conclusiones sobre la efectividad del uso de Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés.

2.6. Instrumentos de recolección de Información

Para la recolección de datos, se emplearán diversos instrumentos diseñados para captar tanto información cuantitativa como cualitativa:

- **Encuestas:** Se aplicarán encuestas a los estudiantes para obtener datos cuantitativos sobre la percepción y el impacto de Kahoot en el aprendizaje del inglés. Para medir factores como la motivación, el compromiso y la satisfacción con la herramienta, las encuestas contienen preguntas cerradas con escalas de calificación Likert (que van del 1 al 5).
- **Entrevistas:** Los docentes participarán en entrevistas semiestructuradas. A través de estas entrevistas, se podrá conocer sus experiencias con la plataforma Kahoot y adentrarse en áreas que las encuestas no pueden captar adecuadamente.
- **Pruebas pedagógicas:** Se aplicarán pruebas pre y post intervención para evaluar el rendimiento académico de los estudiantes en inglés antes y después del uso de Kahoot. Estas pruebas incluirán tanto evaluaciones formales como actividades interactivas que reflejen el contenido trabajado con la herramienta.

2.7. Delimitación de la población y la muestra

La delimitación de la población y la muestra es un componente esencial en cualquier investigación, ya que determina a quiénes se aplicarán los instrumentos de recolección de datos y sobre quiénes se harán las inferencias y conclusiones. En esta investigación, la población objetivo está compuesta por los estudiantes de primero bachillerato "C" de la Unidad Educativa Nueva Aurora. A continuación, se describen en detalle la composición de la muestra y de la población, así como los criterios de selección utilizados.

2.7.1. Población

La población total de la Unidad Educativa Nueva Aurora está compuesta por estudiantes, docentes, administradores y personal de apoyo. Sin embargo, para efectos de este estudio, se



limita a los estudiantes de primer año de bachillerato, distribuida de la siguiente manera en general:

Tabla 1.

Población

Categoría	Número de Personas
Estudiantes	1,157
Docentes	35
Autoridades	5
Personal de apoyo	2
Total, Población	1,199

Fuente: Secretaría General de la Unidad Educativa Nueva Aurora.

La investigación se centra en los estudiantes de primer año de bachillerato paralelo "C", que cursan el ciclo vespertino, dentro de este grupo demográfico. La necesidad de implementar una intervención pedagógica enfocada, en este ejemplo, el uso de Kahoot, para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés condujo a la selección de este grupo en particular.

2.7.2. Muestra

La muestra para esta investigación es de tipo **no probabilística intencional**, lo que significa que se selecciona un grupo específico de la población basado en criterios previamente establecidos, en lugar de utilizar un muestreo aleatorio. Este tipo de muestreo es adecuado cuando se busca obtener una comprensión profunda de un fenómeno en un contexto específico, donde el grupo seleccionado tiene características que lo hacen representativo de dicho fenómeno.

Criterios de inclusión

- **Nivel Educativo:** Estudiantes matriculados en primero de bachillerato "C".
- **Sección:** Estudiantes de la sección vespertina.
- **Asignatura:** Estudiantes que cursan la asignatura de inglés.



Criterios de exclusión

- Estudiantes no matriculados en la asignatura de inglés;
- Estudiantes del primer año de bachillerato en la sección matinal.

Estos criterios han llevado a la definición de la muestra, que está formada por 27 estudiantes de primer año de bachillerato "C" que serán objeto de este estudio. La distribución de la muestra elegida se presenta a continuación:

Tabla 2.

Criterios de exclusión

Categoría	Número de Estudiantes
Total, de estudiantes de 1º Bachillerato (C)	27

2.7.2.1. Justificación del muestreo. La decisión de utilizar un muestreo no probabilístico intencional responde a varias razones prácticas y metodológicas:

- **Disponibilidad de recursos:** Debido a la limitación en los recursos tecnológicos y financieros, se ha optado por concentrar los esfuerzos en un grupo manejable de estudiantes, asegurando una intervención de calidad.
- **Horario y disponibilidad:** El laboratorio de informática, donde se implementará la herramienta Kahoot, tiene horarios limitados y se utiliza para otras asignaturas y cursos. Por ello, se seleccionó a los estudiantes que pueden acceder a este recurso en el horario vespertino.
- **Enfoque en la problemática identificada:** El grupo de estudiantes de primero bachillerato "C" ha mostrado un bajo rendimiento en inglés, lo que justifica su selección para esta intervención pedagógica.

Este enfoque permite que la investigación sea más efectiva y específica, concentrando los recursos y esfuerzos en un grupo que se espera beneficie significativamente de la intervención. Además, al trabajar con un grupo delimitado, se facilita un seguimiento más cercano y detallado de los cambios en el rendimiento y la motivación de los estudiantes.

Tabla 3.

Resumen de la población y muestra



Categoría	Total
Estudiantes de la Unidad Educativa Nueva Aurora	1,157
Estudiantes de Primero Bachillerato	120
Estudiantes de Primero Bachillerato "C"	27
Muestra Seleccionada	27

Este desglose permite evidenciar cómo la muestra fue seleccionada de toda la población, garantizando que los hallazgos de la investigación sean pertinentes y apropiados para el grupo de estudio en particular. Con la ayuda de Kahoot, la muestra elegida logra una intervención enfocada que debería afectar significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés.

2.8. Estrategia metodológica investigativa

La estrategia metodológica seguida en esta investigación se estructura en varias etapas secuenciales, Estas estrategias tienen una estructura secuencial, las cuales contribuye a un aspecto específico del análisis y permite avanzar de manera ordenada hacia la solución del problema planteado.

2.8.1. Etapa del estudio teórico:

- **Objetivo:** Establecer un marco conceptual sólido que guíe el desarrollo de la investigación. Las teorías e investigaciones que con el pasar del tiempo han respaldado los recursos digitales como Kahoot y la utilidad que se le da a los mismos para el proceso de enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras se examinan y evalúan en este punto.
- **Las actividades** incluyen la definición de términos importantes, la revisión de la literatura académica y el análisis de teorías educativas (como la gamificación de Vygotsky y Kapp).

2.8.2. Etapa del diagnóstico inicial:

- **Objetivo:** Evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés en la muestra seleccionada antes de la intervención. Esta fase permite identificar las principales cuestiones y necesidades que sustentan el uso de Kahoot.



- **Actividades:** Utilización de encuestas, entrevistas preliminares y análisis de la información recogida.

2.8.3. Etapa de la modelación de la propuesta:

- **Objetivo:** Crear actividades que incorpore Kahoot como una herramienta clave para aumentar el interés de los estudiantes y el rendimiento académico en las clases de inglés.

Esta etapa se basa en los resultados del diagnóstico inicial y busca desarrollar actividades y estrategias pedagógicas concretas.

- **Actividades:** Diseño de actividades interactivas con Kahoot y validación inicial de la propuesta por parte de los beneficiarios.

2.8.4. Etapa del diagnóstico final o validación de la propuesta:

- **Objetivo:** Evaluar la efectividad de la propuesta educativa implementada, midiendo los cambios en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes. Esta etapa también incluye la recolección de comentarios de los estudiantes sobre la utilidad y aplicabilidad de la herramienta.
- **Actividades:** Aplicación de pruebas post intervención, encuestas finales, análisis comparativo de los datos pre y post intervención, y ajuste final de la propuesta según los resultados obtenidos.

2.9. Resultados del diagnóstico inicial

2.9.1. Análisis cuantitativo

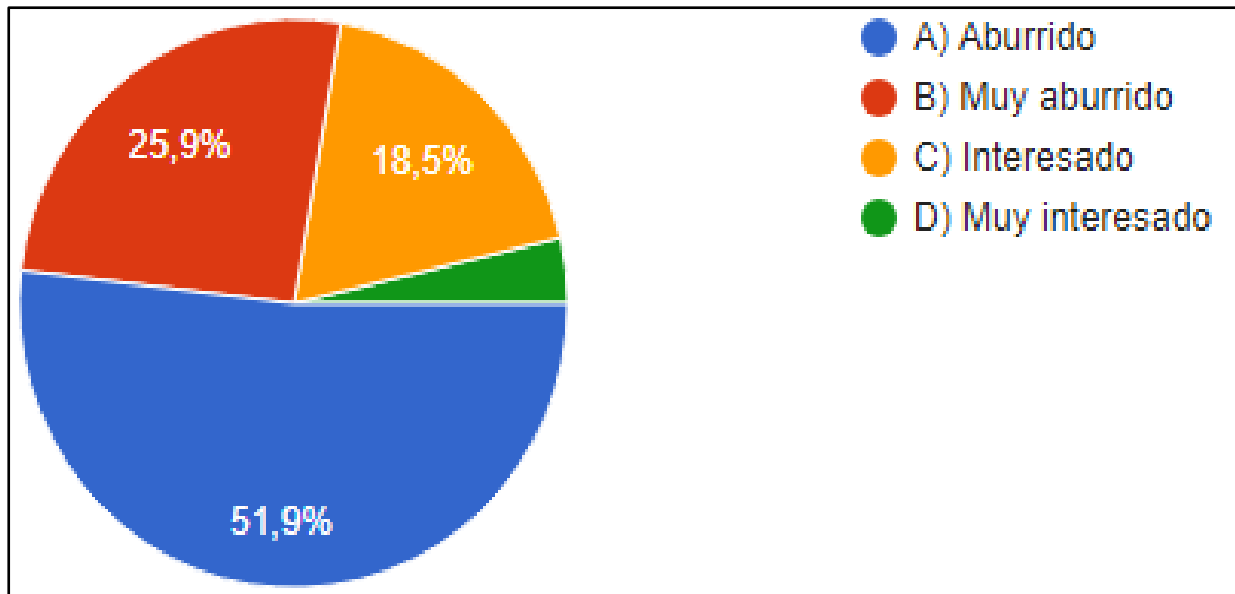
2.9.1.1. Contexto de la recolección de datos. Esta encuesta como pre test fue realizada a través de Google Forms y enviada por medio de WhatsApp a los estudiantes, lo cual garantiza una recolección de datos ágil y accesible. Este medio permitió obtener respuestas de manera rápida y sencilla, facilitando la participación de los estudiantes en el diagnóstico inicial. La encuesta se realizó a 27 estudiantes del primer año de bachillerato paralelo "C" de la Unidad Educativa Nueva Aurora el cual reveló las siguientes percepciones y actitudes respecto al aprendizaje del inglés y el uso de herramientas digitales en este proceso.

Análisis de las encuestas

Pregunta 1: ¿Cómo te sientes últimamente aprendiendo inglés utilizando métodos tradicionales (libros, pizarra, ejercicios escritos)?

Figura 1.

Utilización de método tradicional para aprender inglés



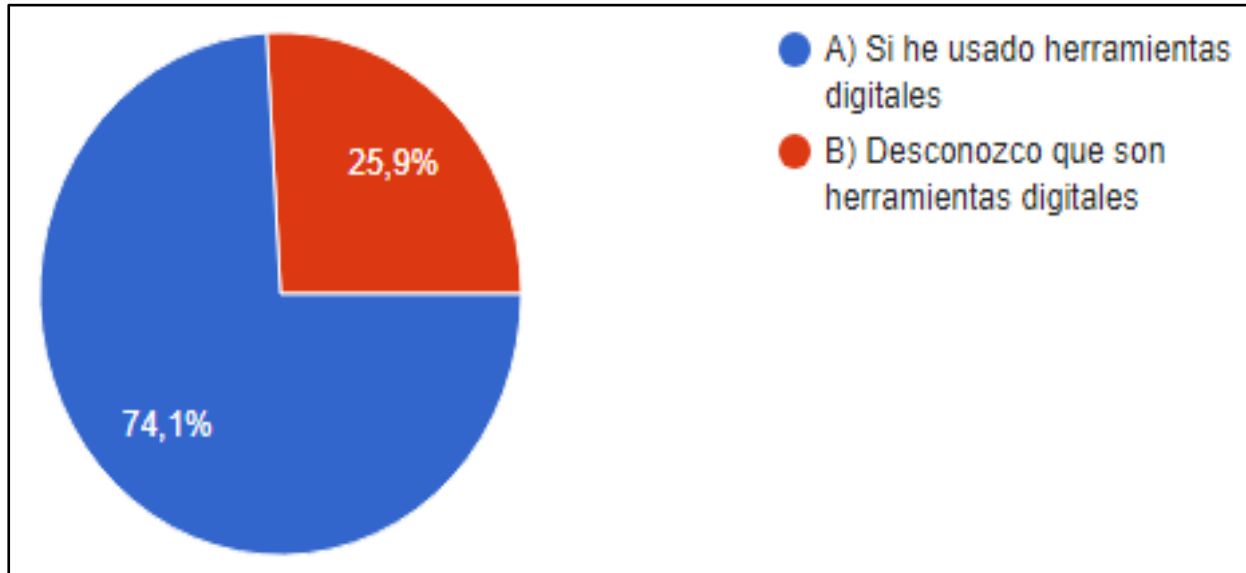
Fuente: Datos alcanzados en el estudio

La mayoría de los estudiantes se siente aburrido con el aprendizaje del inglés mediante métodos tradicionales. Sin embargo, un número menor de alumnos se siente interesado por aprender este idioma lo que sugiere que, tendrían mejores resultados si se utiliza actividades interactivas usando la tecnología.

Pregunta 2: ¿Has utilizado alguna vez herramientas digitales (aplicaciones informáticas, sitios web o alguna plataforma digital) para aprender inglés?

Figura 2.

Utilización de herramientas digitales para aprender inglés



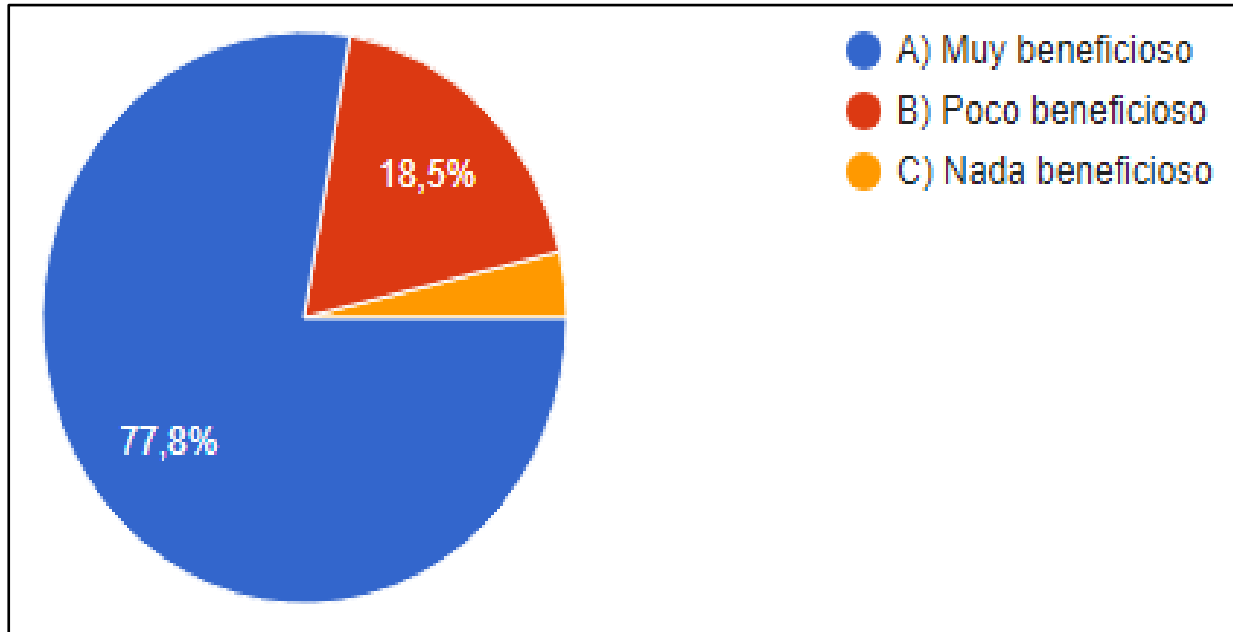
Fuente: Datos alcanzados en el estudio

Los resultados reflejan una familiaridad considerable con las herramientas digitales entre la mayoría de los estudiantes, lo que es un indicativo positivo para la integración de tecnologías en el aula. No obstante, un bajo porcentaje manifiesta que no ha utilizado estas herramientas, lo que representa un desafío en cuanto a capacitación y adaptación, especialmente para asegurar que todos los estudiantes puedan beneficiarse de las TIC en el proceso de aprendizaje.

Pregunta 3: ¿Qué tan beneficioso te resultaría el uso de herramientas digitales o aplicaciones informáticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés?

Figura 3.

Beneficio del uso de herramientas o aplicaciones en la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés



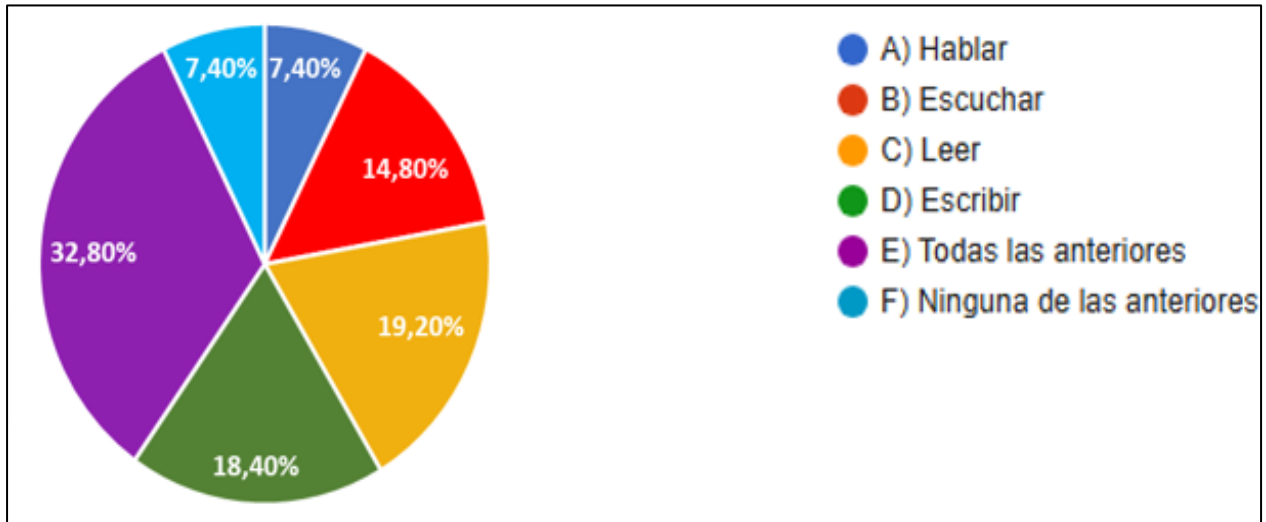
Fuente: Datos alcanzados en el estudio

El potencial de las herramientas digitales para mejorar la calidad del aprendizaje del inglés se pone de relieve por el hecho de que la mayoría de los estudiantes cree que su uso sería extremadamente beneficioso. La amplia adopción sugiere que las herramientas digitales podrían ayudar a crear un entorno de aprendizaje más dinámico e interesante. El pequeño porcentaje de estudiantes que considera poco o nada beneficioso el uso de estas herramientas puede requerir intervenciones personalizadas para entender sus preocupaciones y ayudarles a ver los beneficios.

Pregunta 4: ¿Qué destrezas comunicativas del idioma inglés (hablar, escuchar, leer, escribir) te gustaría aprender haciendo uso de herramientas digitales?

Figura 4.

Destrezas comunicativas del idioma inglés que gustaría aprender



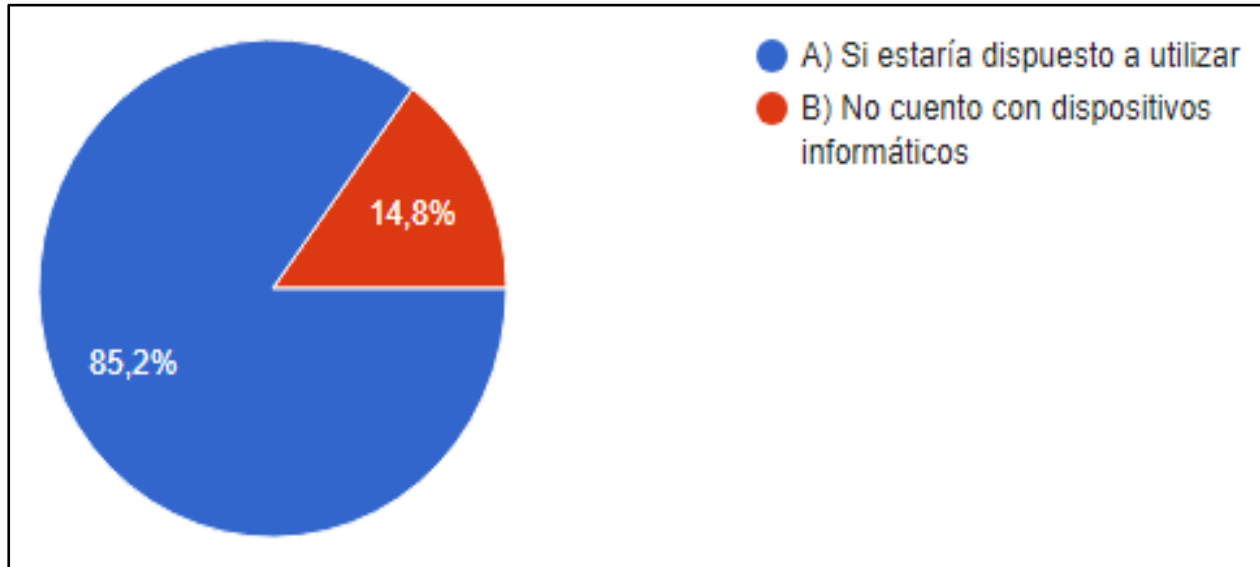
Fuente: Datos alcanzados en el estudio

En la figura 4 se aprecia que gran parte de los estudiantes pretenden utilizar herramientas digitales para mejorar todos los aspectos de la comunicación. Esto indica que estarían más inclinados a practicar el aprendizaje del inglés si se empleara la tecnología para ayudarlos. Aunque, el interés por la destreza de hablar es menor esto podría indicar una necesidad de trabajar para impulsar mayor confianza o habilidades en esta área. Este dato es relevante para diseñar intervenciones que aborden todas las destrezas de manera equilibrada, a través de la creación de actividades que promuevan la interacción y el uso práctico del idioma.

Pregunta 5: ¿Para mejorar tu aprendizaje de inglés, estarías dispuesto a utilizar dispositivos informáticos personales como son celulares, computadoras, tablets?

Figura 5.

Disposición a utilizar dispositivos informáticos para mejorar tu aprendizaje de inglés



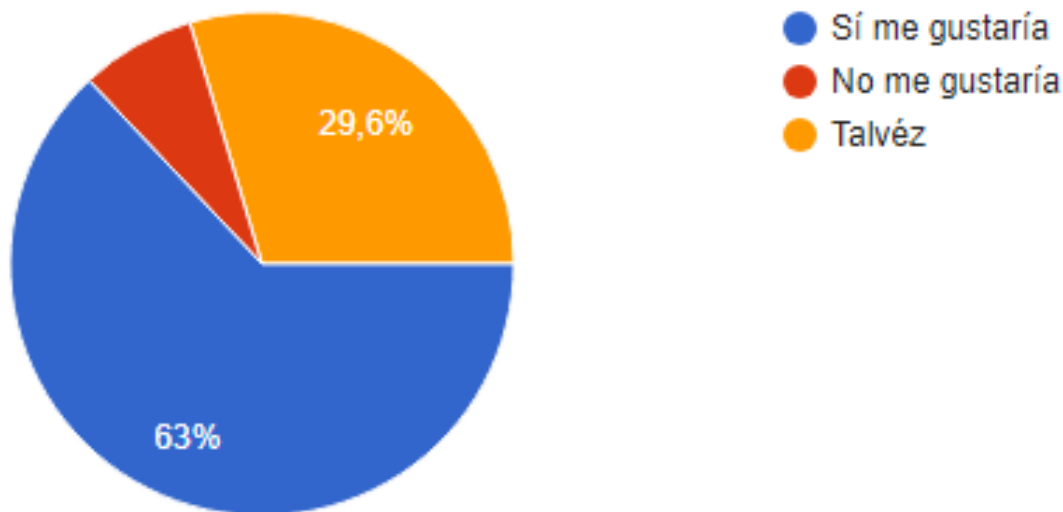
Fuente: Datos alcanzados en el estudio

La disposición a utilizar dispositivos personales es alta lo que facilita la implementación de actividades digitales. No obstante, algunos estudiantes no cuentan con dispositivos, lo que representa un desafío importante. Esto requiere estrategias que permitan a estos estudiantes acceder a la tecnología, como la provisión de equipos en la escuela o el uso del laboratorio de informática.

Pregunta 6: ¿Te gustaría recibir clases de inglés que incluya actividades interactivas empleando herramientas digitales utilizando las TIC (Tecnologías de la información y comunicación)?

Figura 6.

Clases de inglés que incluya actividades interactivas empleando herramientas digitales



Fuente: Datos alcanzados en el estudio

La mayoría de los estudiantes está a favor de la inclusión de actividades interactivas utilizando TIC, lo cual muestra una apertura hacia nuevas metodologías de aprendizaje. Un número menor se muestra indeciso indicando una actitud cautelosa que podría estar condicionada a la calidad de las actividades propuestas. Y una mínima cantidad de estudiantes que se muestran indiferentes a la utilización de herramientas digitales para tener la experiencia de aprender el idioma con actividades interactivas, quizás podrían beneficiarse de una mayor información sobre las ventajas de las TIC para reducir sus resistencias y aumentar su interés en las nuevas metodologías de enseñanza. En conjunto, los hallazgos resaltan la necesidad de una estrategia de enseñanza adaptable que combine técnicas convencionales y digitales, satisfaciendo las necesidades de los estudiantes y eliminando los obstáculos para el uso de la tecnología.



2.9.2. Análisis cualitativo

2.9.2.1. Contexto de la recolección de datos. Para realizar la entrevista a los profesores de inglés de la Unidad Educativa Nueva Aurora se utilizó Google Forms, una herramienta de comunicación de uso frecuente en el ámbito educativo actual. Esta modalidad de recolección de datos ofrece varias ventajas, como la facilidad de acceso para los entrevistados y la posibilidad de responder en el momento que mejor se ajuste a su disponibilidad. Sin embargo, también presenta ciertas limitaciones, como la posibilidad de respuestas breves o poco elaborada debido a la falta de interacción directa con el entrevistador. A continuación, se realiza un análisis cualitativo más profundo de las respuestas proporcionadas por los docentes.

2.9.2.2. Importancia de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés. Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son esenciales en el entorno educativo pospandemia, según los docentes consultados. Se destaca que las TIC permitieron que el proceso educativo continuara utilizando una variedad de tácticas digitales a pesar de las limitaciones físicas. A continuación, se presentan los comentarios de los docentes:

Docente 1: Destaca cómo la tecnología hizo posible enseñar a distancia utilizando técnicas digitales para difundir el conocimiento.

El docente 2: considera que la tecnología es "muy importante", y enfatiza su importancia en el proceso educativo moderno.

Docente 3: Expresa una opinión positiva de las TIC en el aula al caracterizar su uso como "interesante y muy útil".

Existe un acuerdo general en estos puntos de vista respecto al valor de las TIC para el aprendizaje del idioma inglés, enfatizando su capacidad para preservar la continuidad académica y modificar los métodos de enseñanza para un entorno digital.

2.9.2.3. Principales desafíos en la enseñanza del inglés. Los docentes identifican varios desafíos al enseñar inglés en la Unidad Educativa Nueva Aurora:

Falta de Recursos: Un obstáculo para poner en práctica con éxito ideas pedagógicas novedosas es la falta de recursos tecnológicos.

Falta de motivación y compromiso: Los profesores creen que muchos alumnos carecen de entusiasmo y dedicación para aprender inglés, algo que se agrava por la falta de recursos tecnológicos y de dominio del idioma.



Despertar el interés de los estudiantes: Resulta complicado mantener el interés de los niños que no están interesados en el inglés como materia. Estas dificultades ponen de relieve la necesidad de adoptar enfoques que fomenten el entusiasmo y la participación de los estudiantes en el aprendizaje del inglés, al tiempo que se aborda la profundidad de los recursos.

2.9.2.4. Uso actual de recursos tecnológicos. Actualmente los docentes utilizan las siguientes plataformas digitales y recursos tecnológicos:

Teléfono (WhatsApp): Los estudiantes pueden compartir información, archivos PDF, imágenes y otros recursos educativos por teléfono (WhatsApp).

Liveworksheet: Una plataforma que permite crear ejercicios interactivos que los estudiantes pueden completar en línea, facilitando la evaluación y retroalimentación inmediata.

Computadora e internet: Herramientas básicas para acceder a contenidos educativos y plataformas digitales.

Los docentes consideran que estos recursos deben presentar un impacto positivo en la motivación y participación de los estudiantes, permitiendo una comunicación más efectiva y un acceso constante a materiales de apoyo, sin embargo, la institución cuenta apenas con un laboratorio para todos los estudiantes que se educan, lo que limita el aprendizaje de inglés.

2.9.2.5. Percepción sobre el uso de herramientas digitales en el aula. Los docentes coinciden en que es posible fomentar el entusiasmo de los estudiantes por el estudio del inglés mediante el uso de recursos digitales. Dado su potencial para aumentar el entusiasmo y el rendimiento de los estudiantes, todos los entrevistados indicaron que estarían abiertos a implementar estas tecnologías en sus aulas. Destacan especialmente las siguientes respuestas:

Docente 1: Muestra una disposición positiva hacia el uso de herramientas digitales, considerando que su implementación sería beneficiosa.

Docente 2: Expresa su acuerdo y disposición total para utilizar estas herramientas en su práctica docente.

Docente 3: Resalta que, dado el uso extendido de las redes sociales entre los estudiantes, las herramientas digitales son un recurso relevante y adaptado a sus intereses.

2.9.2.6. Criterio personal del análisis cualitativo. El diagnóstico cualitativo obtenido de las entrevistas a los docentes de inglés en la Unidad Educativa Nueva Aurora muestra que,



aunque existen barreras como la falta de recursos y la motivación estudiantil, los docentes están dispuestos a implementar herramientas digitales como Kahoot para superar estos desafíos. Se evidencia una percepción positiva sobre el papel de las TIC en la enseñanza, así como la necesidad de estrategias pedagógicas que se adapten a los intereses y habilidades tecnológicas de los estudiantes.

Implementar Kahoot como parte del proyecto de titulación no solo responde a la necesidad de innovar en las metodologías de enseñanza, sino que también se alinea con la disposición de los docentes a explorar nuevas estrategias que promuevan un aprendizaje más significativo y atractivo para los estudiantes.

2.10. Conclusiones del diagnóstico causal

A partir de los resultados obtenidos en el diagnóstico inicial, se han identificado varios factores causales que afectan significativamente en la Unidad Educativa Nueva Aurora, se evaluó el desempeño académico y la motivación en el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes de primer año de bachillerato, variables obtenidas a través de encuestas a los estudiantes y de las entrevistas a los docentes, se detallan a continuación, junto con sus implicaciones para el diseño y la implementación de la propuesta educativa basada en la herramienta Kahoot.

2.10.1. Factores causales identificados

- 1. Falta de motivación hacia los métodos tradicionales de enseñanza:** Una parte considerable de los estudiantes manifestó que se sentían aburridos o extremadamente aburridos con el uso de libros y trabajos escritos, entre otros métodos tradicionales de enseñanza. Su desempeño en la materia se ve afectado como resultado de esta falta de motivación, que también se manifiesta como falta de dedicación y compromiso activo en el proceso de aprendizaje.

Implicaciones para la propuesta educativa: El uso de ejercicios interactivos con Kahoot pretende romper con la rutina de las técnicas de enseñanza convencionales y fomentar un aprendizaje más participativo y activo. Los estudiantes pueden estar más motivados y desarrollar una actitud positiva hacia el aprendizaje del inglés gracias al concepto de juego y competición de Kahoot.



2. **Falta de acceso y comprensión de las tecnologías digitales:** A pesar de que la mayoría de los estudiantes han utilizado alguna vez herramientas digitales, algunos alumnos desconocen en qué consisten. El hecho de que un mínimo número de estudiantes carezca de tecnología propia también limita su participación en actividades digitales.

Implicaciones para la propuesta educativa: Independientemente del acceso de los alumnos a la tecnología, es fundamental pensar en formas de involucrarlos a todos. Para garantizar que todos los estudiantes puedan participar de manera justa en las actividades interactivas sugeridas, el plan debe tener en cuenta los recursos tecnológicos de la institución, así como la instrucción en el uso de tecnologías digitales.

3. **Problemas de motivación y participación de los estudiantes:** uno de los mayores problemas en la enseñanza del inglés, según los profesores, es la falta de motivación y participación de los estudiantes. Muchos estudiantes tienen un rendimiento bajo y participan poco en clase porque no están interesados en la materia.

Implicaciones para la propuesta educativa: Al hacer que el aprendizaje sea divertido y competitivo, Kahoot, una tecnología basada en la gamificación, puede ayudar a aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. La propuesta debe incluir actividades creadas especialmente para atraer la atención de los estudiantes y adaptar el material a sus intereses y entornos individuales.

4. **Desafíos tecnológicos para docentes y estudiantes:** Se encontró que los obstáculos más importantes para los docentes y los estudiantes son la falta de recursos tecnológicos y el desconocimiento de las herramientas digitales, lo que afecta el éxito de cualquier método de enseñanza basado en las TIC.

Implicaciones para la propuesta educativa: Es necesario crear un programa de capacitación integral que incluya a docentes y estudiantes en el uso de Kahoot y otras herramientas digitales. Además, es muy útil contar con la infraestructura tecnológica en la institución para facilitar la ejecución de estas actividades interactivas.

5. **Preferencias en las destrezas comunicativas:** La encuesta reveló que la mayoría de los estudiantes prefiere trabajar la destreza de lectura con herramientas digitales,



mientras que habilidades como la expresión oral y la escucha tienen menor preferencia. Esto podría indicar una falta de confianza o preparación en estas áreas específicas.

Implicaciones para la propuesta educativa: Las actividades interactivas en Kahoot deben estar diseñadas para abordar todas las destrezas comunicativas del inglés, especialmente aquellas que son menos preferidas por los estudiantes. Se debe promover un enfoque equilibrado que permita desarrollar competencias en lectura, escritura, escucha y expresión oral, adaptando las preguntas y desafíos a niveles progresivos de dificultad.

2.10.2. Implicaciones generales para el diseño de la propuesta

La propuesta educativa, que busca elaborar actividades interactivas utilizando Kahoot, tendrá en cuenta las siguientes consideraciones para ser efectiva y relevante:

1. **Diseño centrado en el estudiante:** Las actividades deben crearse teniendo en cuenta las necesidades e intereses de los estudiantes, utilizando temas y estructuras que les resulten interesantes y significativos. Esto implica incluir a los estudiantes en el proceso de creación de material y de elección de temas que les interesen y les resulten pertinentes.
2. **Inclusión y equidad:** Es importante asegurar que todos los estudiantes, independientemente de sus recursos tecnológicos, puedan participar plenamente en las actividades propuestas. Esto puede lograrse con la adaptación de actividades para aquellos con menor acceso a tecnología.
3. **Formación y apoyo continuo:** La implementación exitosa de Kahoot y otras herramientas digitales requiere que tanto docentes como estudiantes reciban formación adecuada y apoyo continuo. Los docentes deben estar capacitados no solo en el uso técnico de la herramienta, sino también en estrategias pedagógicas que maximicen su impacto en el aprendizaje.
4. **Evaluación y retroalimentación:** Con Kahoot, puedes realizar evaluaciones formativas y recibir comentarios en tiempo real. Esta función debe utilizarse en la propuesta para monitorear el progreso de los estudiantes a lo largo del tiempo, identificar áreas problemáticas y modificar las actividades según sea necesario.
5. **Promoción de un entorno de aprendizaje positivo:** La propuesta debe fomentar un ambiente de aprendizaje en el que los estudiantes se sientan cómodos para participar,



equivocarse y aprender de sus errores. La gamificación, cuando se utiliza adecuadamente, puede reducir la ansiedad y el miedo al fracaso, promoviendo una actitud más abierta y receptiva hacia el aprendizaje.

2.11. Triangulación de los resultados

Los elementos causales encontrados en el diagnóstico inicial dan una idea clara de las dificultades y posibilidades para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en la Unidad Educativa Nueva Aurora. El uso de Kahoot para implementar actividades interactivas tiene el potencial de cambiar la dinámica de la educación, promoviendo un aprendizaje más motivador, inclusivo y efectivo. No obstante, su éxito dependerá de una planificación cuidadosa que considere las necesidades y limitaciones del contexto educativo, asegurando la participación equitativa y el desarrollo integral de todas las habilidades comunicativas en inglés.

Este capítulo proporciona una visión exhaustiva de la metodología utilizada en la investigación, garantizando que cada aspecto del estudio esté cuidadosamente planificado y ejecutado para alcanzar los objetivos propuestos. La discusión detallada de cada tema refuerza la solidez del enfoque metodológico y asegura que la investigación no solo sea rigurosa, sino también relevante y aplicable en el contexto educativo de la Unidad Educativa Nueva Aurora.



CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1. Presentación de la propuesta

Una de las formas más importantes de mejorar la enseñanza y el aprendizaje en el área educativa moderna es incorporar tecnologías digitales. Propuesta de la Unidad Educativa Nueva Aurora titulada “Utilización de la herramienta Kahoot para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés para estudiantes de primero de bachillerato” de la parroquia La Aurora, Cantón Daule-Ecuador durante el período junio-2024 a enero-2025, se enmarca en esta tendencia innovadora. Este capítulo se enfoca en la presentación y validación de dicha propuesta, abordando su modelación, estructura, originalidad, y validación tanto teórica como empírica. Además, se detallan las precisiones relacionadas con el diseño de la propuesta, garantizando su viabilidad y pertinencia en el contexto educativo específico de la Unidad Educativa Nueva Aurora.

La incorporación de herramientas digitales similar a Kahoot en el aula tiene como objetivo aumentar la participación y la dedicación de los estudiantes y, al mismo tiempo, satisfacer la necesidad de modernidad elementos esenciales para un aprendizaje significativo. Para asegurar que el plan esté en línea con los objetivos y necesidades educativas de la institución, en este capítulo se exponen los argumentos y razonamientos que lo sustentan. El diseño de la propuesta es un proceso meticuloso que combina elementos pedagógicos, tecnológicos y organizacionales para crear una intervención educativa efectiva. A continuación, se detallan los componentes clave del diseño de la propuesta.

3.2. Fundamentación de las actividades interactivas

La fundamentación de la propuesta se basa en teorías educativas y estudios empíricos que respaldan el uso de tecnologías interactivas en la enseñanza de lenguas extranjeras presentadas en el capítulo I. Estos estudios respaldan la viabilidad y eficacia de la propuesta al demostrar cómo se puede mejorar la enseñanza-aprendizaje de manera dinámica, inspiradora y exitosa mediante tecnologías como Kahoot.

3.3. Caracterización de la propuesta

El enfoque tecnológico e interactivo de la propuesta, incorpora actividades de juego que ayudan a la adquisición del idioma inglés, es lo que la hace única. A continuación, se enumeran los principales atributos que caracterizan la propuesta:



Tabla 4.

Caracterización de la propuesta

Característica	Descripción
Enfoque interactivo	Las actividades diseñadas en Kahoot son altamente interactivas, permitiendo a los estudiantes participar activamente en su propio proceso de aprendizaje, facilitando una comprensión más profunda y duradera.
Uso de gamificación	Kahoot incorpora elementos de gamificación, como puntos, clasificaciones y recompensas, que hacen las actividades más atractivas y motivadoras.
Personalización de actividades	La herramienta permite la creación de cuestionarios y juegos personalizados, adaptados al nivel y necesidades específicas de los estudiantes.
Flexibilidad y escalabilidad	La propuesta es flexible y escalable, permitiendo ajustes según el progreso y feedback de los participantes, esto facilita la adaptación de las actividades a diferentes contextos y niveles de habilidad, asegurando que la intervención permanezca efectiva a lo largo del tiempo.
Evaluación formativa continua	Kahoot proporciona <i>feedback</i> inmediato sobre el desempeño de los estudiantes, lo que permite una evaluación formativa continua.

Fuente: Investigación

3.4. Ideas básicas

Las ideas básicas que guían la propuesta incluyen la interactividad, la gamificación, la personalización, y la retroalimentación inmediata. Estas ideas se traducen en una estructura organizada que facilita la implementación y el éxito de la intervención.



y efectivo. Esta retroalimentación también ayuda a los docentes a ajustar sus estrategias de enseñanza en tiempo real.

3.5. Originalidad de la propuesta

La idea es única porque adopta un enfoque creativo para incorporar la herramienta Kahoot al proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Nueva Aurora donde se ha identificado insuficiencias en el proceso de enseñanza-aprendizaje, específicamente con la utilización de medios digitales interactivos para el aprendizaje. A través de actividades atractivas y entretenidas, esta idea fomenta el aprendizaje activo y participativo en contraste con los enfoques tradicionales, que con frecuencia se concentran en la transmisión pasiva de conocimientos. Adicionalmente, cabe resaltar que, pese a que no todos los estudiantes cuentan con los dispositivos electrónicos para trabajar en el aula y no exista continua conectividad a internet en la institución educativa, es posible poner en práctica las actividades creadas en Kahoot, porque pueden ser asignadas para que los educandos la puedan realizar cuando tengan la facilidad de disponer de los dispositivos y la conectividad en sus hogares o en otros sitios que les sea posible.

Kahoot, como plataforma de gamificación educativa, ofrece una variedad de posibilidades para diseñar actividades que no solo capturan la atención de los estudiantes, sino que también facilitan la comprensión y retención de los contenidos. La adaptación de Kahoot al currículo de inglés de primero de bachillerato permite personalizar las actividades según las necesidades y características de los estudiantes de la Unidad Educativa Nueva Aurora, lo que contribuye a una experiencia de aprendizaje más significativo y efectivo.

Además, la propuesta se distingue por su enfoque en la evaluación formativa continua, utilizando Kahoot no solo como una herramienta de enseñanza, sino también como un medio para evaluar el progreso de los estudiantes de manera inmediata y efectiva. Este enfoque dual potencia tanto la enseñanza como el aprendizaje, asegurando que los objetivos educativos se cumplan de manera integral.

3.6. Estructura y dinámica de sus componentes

La estructura de la propuesta se organiza en fases apoyada en el modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación, Evaluación), como se presenta a continuación:



3.7. Exigencias y criterios

Para garantizar el éxito de la propuesta, se establecen una serie de exigencias y criterios que deben cumplirse durante su implementación. Estos elementos son esenciales para asegurar que la intervención sea efectiva, sostenible y alineada con los objetivos educativos de la institución.

Tabla 5.

Exigencias y criterios

Exigencias	Criterios
Integración curricular	Las actividades interactivas están alineadas con los objetivos y contenidos del currículo de inglés. Esto asegura que las actividades no solo sean atractivas y motivadoras, sino que también contribuyan de manera significativa al aprendizaje de los contenidos académicos.
Evaluación continua	La implementación de mecanismos de evaluación continua es esencial para monitorear el progreso de los estudiantes y la efectividad de las actividades interactivas. Esto incluye la recopilación y evaluación de información sobre el rendimiento académico, la participación y la satisfacción de los estudiantes.
Adaptabilidad	La propuesta es lo suficientemente flexible como para adaptarse a diversas situaciones y nuevos requisitos, y la capacidad de modificar tácticas y actividades en respuesta a los aportes del docente y de los estudiantes, garantizando que la intervención permanezca relevante y efectiva a lo largo del tiempo.
Sostenibilidad	Asegurar la sostenibilidad de la propuesta implica planificar para su continuidad a largo plazo. Esto incluye la actualización regular de las actividades, la formación continua de los docentes, y la utilización de los dispositivos digitales en cuanto sea posible.

Elaborado por: autores



3.8. Formas de aplicación, implementación y evaluación

La propuesta se implementa en tres fases, cada una de las cuales es necesaria para garantizar una ejecución exitosa y una evaluación eficiente.

1. En la primera fase se procedió al diseño de las actividades interactivas, en donde se realizó la creación de cuestionarios con preguntas variadas como: de opción múltiple, verdadero o falso, ordenar palabras correctamente incluyendo elementos audiovisuales que hacen dinámica las actividades interactivas que se ajustan con los objetivos del currículo de inglés, todo esto bajo la metodología ADDIE.
2. En la segunda fase ya se implementaron las actividades utilizando la planificación alineada al currículo ecuatoriano y coordinando la utilización de dispositivos digitales, organización de horarios y acceso a internet.
3. En la fase final se evaluaron los resultados de la propuesta.

3.9. Diseño de las actividades mediante el modelo ADDIE

Para el diseño de los ejercicios interactivos se tuvieron en cuenta las fases del modelo educativo ADDIE. A continuación, se explica lo realizado en cada fase.

3.9.1. Fase de análisis

En esta fase se establecieron los objetivos de aprendizaje alineados al currículo de educación ecuatoriano en el área de idioma extranjero relacionados con la comprensión y el uso del inglés en contextos culturales específicos. Se examinaron las principales deficiencias encontradas en la asignatura de inglés en los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “Nueva Aurora” luego de haber realizado el diagnóstico sobre la motivación y desenvolvimiento en la asignatura de inglés. Se logró formular la competencia lingüística de avance de la asignatura de inglés con temas personalizados del currículo ajustado a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, así como el contexto, el ambiente de aprendizaje, la viabilidad académica y los conocimientos previos de los estudiantes en relación con los contenidos programáticos de la asignatura de inglés. La misma que se encuentra propuesta a partir de la fase de diseño, complementado en la tabla 6 del plan curricular.

Antes de decidir las herramientas tecnológicas que se utilizaron en el modelo elegido, se seleccionaron varias aplicaciones, que se escogieron en función de la accesibilidad de las plataformas para los estudiantes, su facilidad de uso, y la capacidad de las actividades



interactivas para adaptarse al material del aprendizaje de inglés y se decidió que la herramienta Kahoot era la indicada, ya que esta permite potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés debido a su rápido crecimiento en el uso de entornos virtuales de aprendizaje más interactivos. Por ello, se ha pensado en actividades interactivas basadas en el modelo ADDIE, reconociendo que existen deficiencias con base en los resultados del diagnóstico de la investigación.

3.9.2. Fase de Diseño

Se ha diseñado un plan curricular como se puede ver en la tabla 6, en el cual se incluyen las actividades interactivas, los temas a enseñar y los programas a emplear. Además, se especifica el objetivo de aprendizaje y el modelo pedagógico y didáctico a utilizar, con el fin de disponer los componentes necesarios para reducir la brecha académica existente. También, se analizó el objetivo planteado anteriormente del curso, que indica que los estudiantes de primer año de bachillerato integren actividades interactivas en el estudio del idioma inglés, con el fin de sentar un precedente de lo que se debe crear para facilitar la comprensión y retención de contenidos, lo que involucra: la planificación, creación y producción de recursos y actividades para fomentar los aprendizajes con el fin de alcanzar en el futuro profesional un nivel adecuado, eficaz y ético de este idioma.



Tabla 6. Planificación curricular

Planificación curricular

TÍTULO DE LA UNIDAD	WONDERFUL ECUADOR		
DOCENTES	Carmen Ponce, José Espín		
GRADO/NIVEL	1° Bachillerato	ASIGNATURA	Inglés como Segunda Lengua (ESL)
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE			
<ul style="list-style-type: none">O.EFL 2.1 Identificar ideas principales de textos, comprender vocabulario relacionado con tradiciones y cultura del Ecuador demostrando comprensión de los temas estudiados.			
CONTENIDO			
Conceptos/Temas: <ul style="list-style-type: none">Conceptos/Temas: Uso del vocabulario para describir lugares y acciones relevantes del país Ecuador.Con relación a la planificación STEAM: El contenido guarda relación con Ciencias Naturales, porque se asocia con el medio que les rodea.Con tecnología usando Kahoot para desarrollar actividades interactivas.		Vocabulario clave: Enseñanza, aprendizaje, gamificación, verbos, tradición, cultura.	
<ul style="list-style-type: none">Se desarrollará la fase de: Inicio: Activación de conocimientos utilizando un video. Desarrollo: Explicación de la clase y práctica a través del uso de una worksheet. Cierre - Evaluación: Utilización de la gamificación desarrollando 5 actividades interactivas en Kahoot que permiten conocer la comprensión del tema y motivar a los estudiantes al mismo tiempo.			
CONCEPTOS PREVIOS DE LOS ESTUDIANTES			



- Los estudiantes deben tener un conocimiento básico de vocabulario y estructuras gramaticales en tiempo presente en inglés. Si carecen de estos conocimientos, se realizará una revisión antes de iniciar la gamificación. Además, deberán familiarizarse con el uso de herramientas tecnológicas como Kahoot.

HABILIDADES

<p>Contenido: Los estudiantes aprenderán lugares, aspectos culturales del Ecuador. Podrán comprender frases sencillas utilizando el vocabulario aprendido.</p>	<p>Proceso: Los estudiantes serán capaces de identificar, recordar y usar vocabulario en contextos comunicativos mediante el juego interactivo.</p>
---	--

TIEMPO DISPONIBLE: 5 Periodos de clase

OBJETIVOS DE LAS ACTIVIDADES INTERACTIVAS

- Reforzar el uso de vocabulario sobre aspectos relevantes del Ecuador.
 - Poner en práctica estructuras gramaticales aprendidas en contexto.

MOTIVACIÓN

- Los estudiantes que respondan correctamente 100% se le dará 2 puntos extras al examen trimestral.
- Los que están entre 90y 80% se le dará 1 extra al examen trimestral.
- La actividad interactiva será dentro de la hora clase al final para evaluar los conocimientos adquiridos.

ECONOMÍA DE LA ACTIVIDAD

- Los estudiantes recibirán trofeos.



ESPACIO DE LA ACTIVIDAD

ruta de la actividad



Es fundamental destacar que se utiliza la herramienta Kahoot como plataforma tecnológica para el desarrollo de las actividades interactivas centradas en el ecosistema que se crearon. Considerando lo anterior, se deben cultivar los siguientes elementos clave en cada actividad:

Tabla 7.

Aspectos importantes de las actividades

	Actividad 1	Actividad 2	Actividad 3
Tema	Vocabulario básico	Gramática en contexto	Comprensión lectora
Materiales	Smartphones, tablet, computador, portátil	Smartphones, tablet, computador, portátil	Smartphones, tablet, computador, portátil
Herramienta tecnológica a utilizar	Kahoot	Kahoot	Kahoot

Elaborado por: autores

Logrando así la capacidad de entender un Vocabulario básico, Gramática en contexto y Comprensión lectora en inglés, con el fin de alcanzar en el futuro profesional un nivel adecuado, eficaz y ético de este idioma. A lo largo del documento se explican aspectos de las actividades interactivas.

3.9.3. Fase de Desarrollo

Durante esta fase se establece cada actividad planificada, que se realiza con el fin de hacer el aprendizaje del inglés más entretenido e interactivo.

Para realizar las actividades interactivas se procedió primero a elegir el tipo de cuenta como profesor para luego a hacer clic en el botón que dice "Registrarse".



1. **Mejora de las notas de inglés:** evaluación de notas que los estudiantes han mejorado antes y después de la implementación de la propuesta.
2. **Nivel de participación en actividades interactivas:** evaluación de la participación activa de los estudiantes con los ejercicios de Kahoot.
3. **Satisfacción de estudiantes:** examen de los datos de la encuesta para determinar si la propuesta fue bien recibida.

3.11.2 Sistematización de experiencia de los beneficiarios

Los propios alumnos de primer año de bachillerato participan activamente en el proceso de validación, sin necesidad de expertos externos. De esta forma, los alumnos tuvieron la oportunidad de expresar sus opiniones y experiencias sobre el uso de Kahoot en su formación, lo que enriquece la valoración de la propuesta desde un punto de vista interno y cercano al entorno educativo.

3.11.3 Metodología de sistematización de experiencia de los beneficiarios

La validación por parte de los beneficiarios se llevó a cabo mediante la técnica de encuesta, la misma que permitió recopilar información valiosa sobre su experiencia y percepción de las actividades interactivas con Kahoot:

1. **Encuestas de retroalimentación:** Se diseñaron encuestas específicas para los estudiantes (Anexo B), enfocadas en evaluar aspectos como la facilidad de uso de Kahoot, la relevancia de las actividades propuestas, el nivel de motivación generado y la percepción general sobre el impacto en su aprendizaje del inglés.

3.11.4 Resultados y análisis de datos de sistematización de experiencia de los beneficiarios

Los datos recolectados a través de las encuestas fueron analizados de la siguiente manera:

Tabla 8.

Resultado de la encuesta de satisfacción para estudiantes

Nº	Preguntas	Opción de respuesta	n	%
1		Muy bajo	4	14,8%



¿Cómo calificarías tu nivel de motivación para aprender inglés antes de implementar Kahoot?	Bajo	18	66,7%
	Moderado	5	18,5%
	Alto	0	0%
	Muy alto	0	0%
	Muy bajo		0%
2 ¿Cómo calificarías tu nivel de motivación para aprender inglés después de implementar Kahoot?	Bajo	0	0%
	Moderado	2	7,4%
	Alto	20	74,1%
	Muy alto	5	18,5%
3 ¿Consideras que las actividades con Kahoot han facilitado tu comprensión de los contenidos de inglés?	Si	27	100%
	No	0	0%
4 ¿Qué aspectos de las actividades con Kahoot te resultaron más atractivos?	Competencia sana	10	37%
	Feedback inmediato	9	33,3%
	Variedad de actividades	8	29,7%
	Otros (especificar)		
5 ¿Tienes alguna sugerencia para mejorar las actividades interactivas con Kahoot?	Si	0	0%
	Variedad de actividades y más práctica	27	100%

Elaborado por: autores

De acuerdo a los resultados de la tabla 8 pregunta 1 el 66,7% de los estudiantes califico el nivel de motivación para aprender inglés antes de implementar Kahoot en bajo, el 18,5% como moderado y el 14,8% muy bajo. Al comparar estadísticamente la motivación al implementar Kahoot en la pregunta 2 el 90% de estudiantes expresan que sí sienten motivación. Es decir que, en referencia a los resultados de la primera encuesta realizada (figura 1) en la que el 50% de los estudiantes estaban aburridos estudiando inglés con los métodos tradicionales, con Kahoot si ha mejorado la motivación para aprender inglés, actitud que los llevará a superar las dificultades y por ende a mejorar el rendimiento académico en esta materia.

Al hacer una comparación estadística con los resultados antes de implementar Kahoot en la figura 4 se evidencia que los estudiantes el 51,9% les gustaría (hablar, escuchar, leer, escribir)



el idioma inglés. En la tabla 8 pregunta 3 se evidencia que el 100% de los estudiantes consideran que las actividades con Kahoot han facilitado la comprensión de los contenidos de inglés. Además, en la pregunta 4 indican que entre los aspectos de las actividades con Kahoot les resultaron más atractivas la competencia sana en un 37%, el feedback inmediato en el 33,3%, y la variedad de actividades en el 29,7%. Es decir, que los objetivos de aprendizaje se han alcanzado con las actividades plasmadas en Kahoot, de acuerdo a la planificación curricular de primer año de bachillerato (tabla 6) son las adecuadas para reforzar el vocabulario, e identificar ideas principales del texto.

De acuerdo a la pregunta 5 el 100% de los estudiantes sugieren que para mejorar las actividades interactivas con Kahoot se necesitarían aumentar variedad de actividades y más práctica. Al hacer una comparación estadística con los resultados antes de implementar Kahoot en la figura 6 se evidencia que el utilizar dispositivos informáticos y herramientas digitales para aprender inglés ha tenido un impacto positivo en los estudiantes.

3.11.5 Resultados de la sistematización de experiencia de los beneficiarios

La validación realizada por los estudiantes reveló que la motivación como factor para el aprendizaje del idioma inglés atribuyéndolo a la naturaleza interactiva y lúdica de las actividades con Kahoot no solo les ayuda a obtener un rendimiento académico excelente, sino que también les permite cumplir con objetivos de superación personal a corto y largo plazo. De acuerdo a la comprensión de contenidos, se entienden que todas las tareas desarrolladas en Kahoot resultaron del vínculo que une la enseñanza y el aprendizaje del idioma inglés por la mejora en su comprensión y retención de los contenidos.

En cuanto a la satisfacción general de las actividades, la metodología empleada considerando la planificación curricular con el contenido del texto destacando aspectos como la competencia sana, la retroalimentación inmediata y la variedad de actividades pensadas para que el estudiante las desarrolle de forma individual o colectiva en un entorno digital han sido efectivas para mantener el interés y mejorar el aprendizaje de los estudiantes de primero de bachillerato en la materia de inglés afirmación que hace por la comparación observada en las calificaciones de los estudiantes antes (anexo A) y después (anexo E) de la aplicación de la propuesta, donde se evidencia la mejora del aprendizaje en inglés.

Entonces con el desarrollo profesional del docente en un entorno tecnológico que facilite la creación de nuevas actividades de acuerdo al contenido de textos, mediante el uso de Kahoot



como herramienta pedagógica tienen la facilidad de llegar a los estudiantes y les permite mejorar el rendimiento académico. Esta validación por parte de los estudiantes permitió conocer de forma directa y vital el éxito de la propuesta, permitiendo introducir mejoras que aumentaron su impacto y relevancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés.

3.11.6 Análisis de rendimiento académico de los beneficiarios

A continuación, se presenta un informe de análisis, comparación e interpretación estadística de los resultados académicos obtenidos por los estudiantes de primero de bachillerato en la materia de inglés durante el primero y segundo trimestre de acuerdo a las calificaciones presentadas en la tabla 9; se considera que, en el segundo trimestre, se implementó la herramienta interactiva Kahoot como estrategia pedagógica para mejorar el aprendizaje.

Para la obtención de los resultados de datos estadísticos, se registró las calificaciones en el software Jamovi, la misma que brinda información estadística ajustada a nuestro requerimiento. Además, este análisis busca determinar si nuestra propuesta tuvo un impacto positivo en el rendimiento de los estudiantes.

Tabla 9.

Calificaciones de primero y segundo trimestre

Calificaciones de primero y segundo trimestre Unidad Educativa Nueva Aurora de primero de bachillerato

No.	Nómina de estudiantes	1er. T.	2do.T
1	Estudiante 1	7,15	9,10
2	Estudiante 2	7,90	9,40
3	Estudiante 3	7,23	8,35
4	Estudiante 4	7,10	8,33
5	Estudiante 5	7,00	8,00
6	Estudiante 6	7,83	8,75
7	Estudiante 7	7,90	7,90
8	Estudiante 8	7,58	8,70
9	Estudiante 9	7,00	8,10
10	Estudiante 10	7,60	8,90
11	Estudiante 11	7,10	8,25
12	Estudiante 12	7,68	9,10
13	Estudiante 13	7,05	7,35
14	Estudiante 14	8,05	8,10



15	Estudiante 15	8,00	7,90
16	Estudiante 16	7,30	8,60
17	Estudiante 17	7,45	8,55
18	Estudiante 18	7,48	8,10
19	Estudiante 19	8,18	9,05
20	Estudiante 20	9,78	9,05
21	Estudiante 21	8,63	8,45
22	Estudiante 22	7,53	8,50
23	Estudiante 23	7,45	8,38
24	Estudiante 24	8,75	8,95
25	Estudiante 25	7,60	7,90
26	Estudiante 26	8,05	8,45
27	Estudiante 27	7,35	8,25

Fuente: Registro académico de la Unidad Educativa Nueva Aurora

Tabla 10.

Análisis estadístico de resultados

	1er Trimestre	2do Trimestre
N	27	27
Perdidos	0	0
Media	7.69	8.46
Mediana	7.58	8.45
Desviación estándar	0.623	0.476
Mínimo	7.00	7.35
Máximo	9.78	9.40

Elaborado: Autores

Promedio de calificaciones (Media)

- Primer trimestre: 7.69
- Segundo trimestre: 8.46



Interpretación: De acuerdo a los resultados presentados en la tabla 10, la media de calificaciones aumentó en 0.77 puntos tras la implementación de Kahoot, lo que indica una mejora en el rendimiento general de los estudiantes. Esta mejora podría atribuirse a la mayor participación, interactividad y motivación generada por la herramienta digital.

Mediana

- Primer trimestre: 7.58
- Segundo trimestre: 8.45

Interpretación: La mediana indica que la mitad de los estudiantes obtuvo calificaciones por encima de 7.58 en el primer trimestre y por encima de 8.45 en el segundo trimestre. Este incremento confirma que no solo los estudiantes con mejores calificaciones mejoraron, sino que también hubo una mejora generalizada.

Desviación Estándar

- Primer trimestre: 0.623
- Segundo trimestre: 0.476

Interpretación: La desviación estándar mide la variabilidad de las calificaciones. Su disminución en el segundo trimestre indica que las calificaciones fueron más homogéneas, es decir, que hubo menos diferencia entre los estudiantes con mejor y peor desempeño.

Rango de calificaciones (Mínimo y Máximo)

- **Primer trimestre:** 7.00 - 9.78
- **Segundo trimestre:** 7.35 - 9.40

Interpretación: El aumento en la calificación mínima indica que los estudiantes con menor rendimiento lograron mejorar sus notas en el segundo trimestre. Sin embargo, la ligera disminución en la calificación máxima indica que los estudiantes con mejor desempeño mantuvieron un nivel alto, pero sin superar el resultado del primer trimestre.

Tabla 11.

Análisis de pruebas estadísticas



Pruebas de χ^2

	Valor	gl	p
χ^2	5400	676	< .001
N	208		

Elaborado: Autores

Prueba de independencia Chi-Cuadrado (X^2)

- **Valor de X^2 :** 5400
- **Grados de libertad:** 676
- **Valor p:** <0.001

Interpretación: La prueba de chi-cuadrado presentada en la tabla 11, muestra que la diferencia entre las calificaciones del primer y segundo trimestre es estadísticamente significativa. Dado que el valor p es menor a 0.001, se puede concluir que la mejora en el rendimiento no es producto del azar, sino que está asociada a la implementación de Kahoot como herramienta de aprendizaje.

Tabla 12.

Estadísticas de fiabilidad de escala

	Media	DE
escala	8.08	0.462

Elaborado: Autores

Estadísticas de fiabilidad de la escala

- **Media de la escala:** 8.08
- **Desviación estándar:** 0.462



Interpretación: La media de la escala presentada en la tabla 12, indica un desempeño general positivo de los estudiantes, mientras que la baja desviación estándar refuerza la idea de una menor variabilidad en las calificaciones.

Tabla 13.

Estadísticas de fiabilidad de elemento

	Media
1er Trimestre	7.69
2do Trimestre	8.46

Elaborado: Autores

Estadísticas de fiabilidad de elemento

- Media del primer trimestre: 7.69
- Media del segundo trimestre: 8.46

Interpretación: La comparación que se presenta en la tabla 13 entre los dos trimestres, muestra un incremento de 0.77 puntos en la media de fiabilidad del elemento. Esto sugiere que los ítems utilizados para la evaluación de los estudiantes en inglés fueron consistentes y reflejan con precisión la mejora en el aprendizaje luego de la implementación de Kahoot. Además, el incremento en la media de fiabilidad del elemento indica una mayor estabilidad en las calificaciones de los estudiantes, reforzando la validez de los resultados obtenidos.

Conclusiones del análisis del rendimiento académico

1. De acuerdo a los resultados obtenidos en el análisis estadístico, se concluye que hubo un incremento significativo en el rendimiento académico en inglés durante el segundo trimestre tras la aplicación de la herramienta Kahoot.



2. La mejora en la media, mediana y la reducción en la desviación estándar indican que el aprendizaje fue más equitativo, beneficiando tanto a estudiantes con dificultades como a aquellos con mejor desempeño.
3. La prueba de chi-cuadrado confirma que la diferencia en los resultados es estadísticamente significativa, lo que respalda el uso de la herramienta interactiva Kahoot para la enseñanza del inglés.

Recomendaciones para mantener la propuesta

1. Continuar utilizando Kahoot como herramienta interactiva para potenciar el aprendizaje en inglés.
2. Implementar actividades interactivas de refuerzo para los estudiantes con más dificultades, asegurando que todos puedan alcanzar mejores desempeños.

3.12. Validación de la propuesta

La validación de la propuesta es un proceso esencial que asegura que la intervención propuesta es tanto teóricamente sólida como prácticamente viable. Este proceso se realizó a través de dos vías principales: la validación teórica y sistematización de experiencia de los beneficiarios.

3.13. Resultados generales de la validación

La presentación y validación de la propuesta ha demostrado su factibilidad y aplicabilidad en el marco educativo de la Unidad Educativa Nueva Aurora. De acuerdo con las tendencias actuales en pedagogía digital y los requerimientos particulares de los estudiantes de primer año de bachillerato, la incorporación de actividades interactivas a través de Kahoot es una forma exitosa de potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

La modelación detallada de la propuesta, que abarca desde su estructura y originalidad, proporciona una base sólida para su implementación. La validación teórica y empírica preserva la efectividad de la intervención, asegurando que está respaldada por fundamentos académicos y evidencia práctica.

Además, las precisiones en relación al diseño de la propuesta, incluyendo los propósitos,



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

objetivos, características, ideas básicas, estructura, exigencias, demostraciones, formas de aplicación, recursos y beneficiarios, garantizan que la intervención sea coherente, integral y adaptable a las necesidades del entorno educativo.



CONCLUSIONES

- Uno de los temas más importantes e influyentes en la educación es la innovación en la enseñanza del inglés. Según las investigaciones, los estudiantes pueden mejorar su rendimiento académico, su motivación, sus habilidades de comunicación y su preparación para el mercado laboral si utilizan nuevos enfoques. Los fundamentos teóricos estudiados en esta propuesta se ajustan muy bien en la implementación de la misma.
- Desde esta perspectiva, consideramos que el análisis de datos obtenidos tanto de la muestra de estudio como de fuentes bibliográficas ha permitido conocer mejor cómo las TIC impactan la innovación educativa y el rendimiento de los estudiantes. Este estudio también ha puesto de manifiesto los déficits en materia de educación, en particular tras la pandemia, que expuso fallas en la pedagogía y el aprendizaje en línea.
- En el contexto globalizado de Ecuador, el estudio demuestra un desajuste entre la educación tradicional y los procesos de innovación educativa. Por lo tanto, para superar los obstáculos tecnológicos, es vital concentrarse en el desarrollo de entornos de aprendizajes tanto virtuales como físicos, así como en el suministro de equipos y redes tecnológicas. El acceso a la tecnología y la preparación de los docentes para su aplicación eficiente dependen de la actualización de los sistemas educativos.
- Una premisa importante del modelo propuesto es que el personal docente actual está de acuerdo en que las nuevas herramientas, procesos y principios morales que requiere la educación virtual interactiva deben adoptarse manteniendo un enfoque en lo pedagógico y el diseño de actividades interactivas para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Cabe destacar que, la propuesta contribuye al progreso del sistema educativo, porque ha demostrado que las actividades interactivas usando herramientas digitales, en este caso puntual Kahoot, motivan a los estudiantes a mejorar los conocimientos y puede ser adaptada a diferentes asignaturas y niveles de estudio.



- Los resultados generales de la validación permitieron determinar que la propuesta tiene un alto grado de pertinencia, factibilidad y aplicabilidad lo que permite crear una propuesta didáctica en la enseñanza del inglés que puede ser utilizada en diferentes contextos.

RECOMENDACIONES

- Los colegios deben abordar cuestiones relacionadas con la innovación, como la preparación de los profesores, la disponibilidad de recursos y la aversión al cambio. No obstante, las ventajas de la innovación son evidentes y las instituciones académicas que la adopten pueden ayudar a sus estudiantes a adquirir las competencias necesarias para el éxito en un mundo cada vez más interconectado.
- El acceso a la tecnología debería facilitarse a través de la educación pública, ya que ello mejoraría enormemente la fortaleza de los estudiantes y la calidad de la educación.
- La adquisición de computadoras portátiles o tablets garantiza que no haya barreras tecnológicas que impidan la participación equitativa de todos los estudiantes. Sin embargo, es muy importante adaptarse a las situaciones y poner en práctica la creatividad, en caso de no tener los recursos en determinado momento, crear actividades que se pueda asignar para que los educandos puedan desarrollar cuando les sea posible.
- Se recomienda utilizar esta propuesta como una alternativa para la evaluación del aprendizaje autónomo ya que permite programar evaluaciones formativas de manera asincrónica.
- Si bien es cierto, que los recursos tecnológicos son importantes, es la calidad del contenido y los recursos que ofrezcan los educadores que hace que el sistema educativo tenga éxito. He allí la necesidad de estar en constante preparación para no quedarnos rezagados.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Betancur, S. M. (2017). *El método de análisis y síntesis y el descubrimiento de Neptuno*. Estudios de Filosofía, 55, 30-53.
- Carrillo, M., & Roa, G. (2018). Diseñando el aprendizaje desde el Modelo ADDIE. Universidad de La Sabana.
- Constitucion de la Republica del Ecuador. (2011). *Decreto Legislativo 0. Registro Oficial 449 de 20-oct-2008*. Lexis. https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.PDF
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York. Harper & Row.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. New York. Plenum Press.
- Dellos, R. (2015). Kahoot! A Digital Game Resource for Learning. . *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 12(4), 49-52.
- Francesc. (2022). *La teoría sociocultural de Vygotsky: ¿Cómo la aplicamos en clase?* Additio App. <https://additioapp.com/la-teoria-sociocultural-de-vygotsky-como-la-aplicamos-en-clase/>
- Guaña, M. J., Acosta-Vargas, P., Arteaga-Alcívar, Y. A., & Begnini-Domínguez, L. F. (2022). *Impact of ICTs on academic development and the creation of educational public policies in times of pandemic*. In *2022 17th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI)*. IEEE.
- Huang, W. H., & Yang, C. (2021). Artificial Intelligence in Gamification: Enhancing Learning with AI-Driven Personalization. . *Educational Technology & Society*, 24(1), 14-25.
- Huotari, K., & Hamari, J. (2012). *Defining gamification: A service marketing perspective*. . In *Proceedings of the 16th International Academic MindTrek Conference* (pp. 17-22).
- Ismail, M. A., & Mohammad, J. A. (2017). Kahoot: A promising tool for formative assessment in medical education. *Education in Medicine Journal*, 9(2), 19-26.



- kahoot. (2024). *Cómo hacer un kahoot: Guía completa*.
<https://support.kahoot.com/hc/es/articles/115002884788-C%C3%B3mo-hacer-un-kahoot-Gu%C3%ADa-completa>
- Kim, H. (2019). Effects of Kahoot on Students' Vocabulary Knowledge in South Korean Middle School EFL Classrooms. . *English Teaching*, 74(2), 57-77.
- Kozma, R. B. (2003). *Technology, Innovation, and Educational Change: A Global Perspective*. Eugene, OR. International Society for Technology in Education (ISTE).
- Luna, M. K., Chicaiza, C. R., Heredia, M. E., & Schettini, V. T. (mayo de 2024). Innovación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en la Educación General Básica. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 6(4), 66-76.
<https://doi.org/10.59169/pentaciencias.v6i4.1127>
- Machaca, E. (2022). *Aplicación de Kahoot como herramienta educativa para la enseñanza*. Educación, 31(61), Article 61. <https://doi.org/10.18800/educacion.202202.006>
- Martín, A. H. (2020). *Tecnologías TIC, TAC y TEP en el aula: Qué son*. AFOE.
<https://www.afoe.org/tecnologias-tic-tac-tep-aula-educacion/>
- Medina, A., & Hurtado, C. (2018). The Impact of Kahoot in the Learning of English as a Foreign Language. . *Journal of Modern Languages*, 28(2), 101-112.
- Pereira, P. Z. (2011). Los diseños de método mixto en la investigación en educación: Una experiencia concreta. *Revista Electrónica Educare*, XV(1), 15-29.
<https://doi.org/https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194118804003>
- Plump, C., & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot! In the Classroom to Create Engagement and Active Learning: A Game-Based Technology Solution for eLearning Novices. *Management Teaching Review*. *Sage Journals*, 2(2), 151-158.
<https://doi.org/10.1177/2379298116689783>
- Rouse, W. B. (2013). *Gamification in Education: What, How, Why Bother?* Singapore: Springer.
- Sailer, M., Hense, J., Mandl, H., & Klevers, M. (2017). Psychological perspectives on motivation through gamification. . *Interaction Design and Architecture(s) Journal (IxD&A)*, 33, 28-37.



- Sailer, M., Hense, J., Mandl, H., & Klevers, M. (2021). Collaborative Learning through Gamification: An Overview. . *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 14(2), 33-44.
- Skinner, B. F. (1953). *Science and Human Behavior*. New York. Macmillan.
- Tóth, Z. (2017). Impact of gamified quiz-based learning on EFL learners' oral proficiency. . *Teaching English with Technology*, 17(2), 77-92.
- Trucano, M. (2005). *Knowledge Maps: ICTs in Education*. . Washington, DC: infoDev/World Bank.
- UNESCO. (2019). *TIC en la educación: Estudio sobre políticas educativas en América Latina*. UNESCO.
- Valledor, E. R. (2012). La investigación educacional, un proceso de abstracción-concreción. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 3, 153-166.
<https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4233460>
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. . *Computers & Education*, 149, 103-818.
- Wu, H.-K., Lee, S. W.-Y., Chang, H.-Y., & Liang, J.-C. (2020). Current status, opportunities and challenges of augmented reality in education. . *Computers & Education*, 62, 41-49.
- Zarzycka-Piskorz, E. (2016). Kahoot it or not? Can games be motivating in learning grammar? *Teaching English with Technology*, 16(3), 17-36.