



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN EN ENTORNOS DIGITALES

TRABAJO DE TITULACIÓN

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

TEMA

EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE INGLÉS CON EL EMPLEO DE KAHOOT EN  
ESTUDIANTES DE DÉCIMO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

**Autores:**

**Lic. Mariana Isabel Alvarez Tarambis**

**Lic. Carla Andrea Benalcázar Calvachi**

**Tutor:**

**Dr. Juan Jesús Mondéjar Rodríguez**

**ECUADOR**

**2025**



### **DEDICATORIA**

Este proyecto es el fruto de todo mi esfuerzo al querer alcanzar una meta más en el ámbito profesional, por ello lo dedico a mi familia. A mi esposo Javier por su comprensión y don de ser compañero, a mis hijos, Alejandro, Keilin y Hanna quienes son mi motor de vida al incentivar-me a cumplir mis sueños. Además, a mi madre, Hilda quien es mi ejemplo de perseverancia, por guiarme con amor y sabiduría. A mis hermanos, Richard, Andrés, José y David por hacerme sentir afortunada de su existencia. Por último, a mis amigos más cercanos quienes me alentaban con cariño en este proceso de superación académica.

**Isabel Alvarez**

Dedico este trabajo a mi esposo, por su amor incondicional, su paciencia y su apoyo constante a lo largo de este proceso y constante apoyo en cada paso de este camino. Asimismo, a mis hijos, Elías, Sofía y Francisco quienes son mi fuerza y mi mayor motivación. De igual manera, agradezco a mis hermanos Elena y Rubén por su compañía, comprensión y palabras de aliento en los momentos más difíciles, a mi mamá por su apoyo emocional. Finalmente, a todos aquellos que, de una u otra manera, han creído en mí y me han impulsado a seguir adelante.

**Carla Benalcázar**



## **AGRADECIMIENTO**

El agradecimiento de este proyecto va dirigido en primer lugar a Dios, por su amor y bendiciones brindadas en el proceso de cumplir mis objetivos profesionales. Luego, a mi familia y amigos incondicionales quienes apoyaron mis anhelos y contribuyeron de una u otra forma para que esta meta se cumpla. Y como no agradecer a todo el personal docente de la prestigiosa Universidad Bolivariana del Ecuador, quienes me supieron enseñar con profesionalismo y respeto durante toda la maestría, fortaleciendo mis niveles de conocimiento y brindándome nuevas vivencias. Además, a mi estimado tutor de tesis, por su guía y paciencia mientras construíamos el trabajo de titulación hasta culminar con éxito el mismo. Por último, agradezco a la vida por haberme otorgado tan gratificante experiencia académica que aportará de gran manera a mi rol profesional.

**Isabel Alvarez**

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a todas las personas que forma parte de la Universidad Bolivariana Del Ecuador porque de manera directa o indirecta, hicieron posible la culminación de este proyecto. De una manera especial, agradezco a mi tutor de tesis, Dr. Juan Jesús Mondéjar Rodríguez, por su guía, paciencia y valiosas sugerencias a lo largo de este proceso; sin duda, su experiencia y dedicación fueron fundamentales para el desarrollo de este trabajo. Asimismo, extendiendo mi gratitud a los docentes que durante este proceso nos compartieron sus conocimientos, y quienes, con su enseñanza y ejemplo, enriquecieron tanto mi formación académica como personal. Finalmente, agradezco profundamente a mi familia, por su amor, comprensión y sacrificios, ya que sin su respaldo este logro no habría sido posible.

**Carla Benalcázar**



## RESUMEN

Este estudio se llevó a cabo con el propósito de desarrollar una guía metodológica que favorezca la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de inglés, utilizando la herramienta educativa Kahoot, dirigida a estudiantes de décimo año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Fiscal Primicias de la Cultura de Quito. La investigación empleó métodos teóricos, empíricos y matemáticos para abordar de manera integral el problema de estudio. Se clasifica como investigación aplicada, ya que su finalidad es resolver problemas concretos y ofrecer soluciones prácticas. Se combinó el estudio descriptivo y explicativo para caracterizar el fenómeno en cuestión y analizar las causas y relaciones subyacentes. Desde una perspectiva sociocrítica, se fomentó la reflexión crítica y la transformación social, utilizando un enfoque mixto que integra datos cualitativos y cuantitativos para lograr una comprensión más profunda. Además, el diseño es de tipo transversal, ya que se encarga de recopilar y analizar datos en un momento específico, lo que permite obtener una visión detallada del fenómeno en un contexto temporal determinado. Los resultados obtenidos en la fase diagnóstica evidenciaron la necesidad de incorporar una herramienta educativa en las clases de inglés, lo que llevó a la propuesta de elaborar una guía metodológica basada en el empleo de Kahoot, respaldada por la evaluación de expertos. Asimismo, se realizó un análisis comparativo de resultados mediante la triangulación de métodos y fuentes para validar y sustentar los hallazgos antes y después de la implementación de la propuesta. Los resultados revelaron avances notables en los aspectos cognitivos, tecnológicos y motivacionales de los estudiantes. De este modo, se concluye que la utilización adecuada de Kahoot, tiene el potencial de ser una herramienta educativa eficaz para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés.

**Palabras clave:** proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés, guía metodológica, herramienta educativa Kahoot.



## **ABSTRACT**

This study was carried out with the purpose of developing a methodological guide that favors the improvement of the teaching-learning process in the subject of English, using the educational tool Kahoot, aimed at tenth grade students of basic general education at the Unidad Educativa Fiscal Primicias de la Cultura de Quito. The research used theoretical, empirical and mathematical methods to comprehensively address the study problem. It is classified as applied research, since its purpose is to solve concrete problems and offer practical solutions. It combined a descriptive and explanatory study to characterize the phenomenon in question and to analyze the underlying causes and relationships. From a socio-critical perspective, critical reflection and social transformation were encouraged, using a mixed approach that integrates qualitative and quantitative data to achieve a deeper understanding. In addition, the design is cross-sectional, as it is responsible for collecting and analyzing data at a specific point in time, which allows for a detailed view of the phenomenon in each temporal context. The results obtained in the diagnostic phase evidenced the need to incorporate an educational tool in English classes, which led to the proposal to develop a methodological guide based on the use of Kahoot, supported by the evaluation of experts. In addition, a comparative analysis of the results was carried out through the triangulation of methods and sources to validate and support the findings before and after the implementation of the proposal. The results revealed notable advances in the cognitive, technological and motivational aspects of the students. Thus, it is concluded that the appropriate use of Kahoot has the potential to be an effective educational tool to optimize the English teaching-learning process.

**Key words:** English teaching-learning process, methodological guide, Kahoot educational tool.



## ÍNDICE GENERAL

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>1</b>
<b>1. CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO</b> .....	<b>9</b>
1.1. Antecedentes de la investigación .....	9
1.2. Fundamentación teórica.....	12
1.2.1. El proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés .....	13
1.2.2. Fundamentos Lingüísticos en la enseñanza-aprendizaje de lenguas .....	14
1.2.3. Fundamentos Pedagógicos en proceso de enseñanza-aprendizaje .....	15
1.2.4. Fundamentos Psicológicos de las teorías del aprendizaje .....	17
1.2.5. El empleo de la herramienta educativa Kahoot .....	19
1.2.6. Fundamentos tecnológicos de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje .....	20
1.2.7. Fundamentos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje .....	22
1.3. Bases Legales .....	24
1.4. Conclusiones parciales del capítulo 1.....	28
<b>2. CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO</b> .....	<b>29</b>
2.1. Conceptualización y Operacionalización de las variables .....	29
2.2. Enfoque de la investigación .....	31
2.3. Alcance de la investigación.....	31
2.4. Tipo de investigación .....	32
2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de la investigación .....	33
2.5.1. Métodos Teóricos.....	33
2.5.2. Métodos Empíricos.....	34
2.5.3. Métodos Matemáticos Estadísticos.....	35
2.6. Población y muestra .....	35
2.7. Descripción de las etapas seguidas en el proceso investigativo y su propósito .....	37
2.7.1. Etapa del Estudio Teórico .....	37
2.7.2. Etapa del diagnóstico inicial .....	37
2.7.3. Modelación de la propuesta.....	37
2.7.4. Etapa del diagnóstico final.....	38
2.8. Presentación de los resultados del estudio diagnóstico .....	38
2.8.1. Resultados de la observación de clase dirigida a docentes. (ver anexo 1) .....	38



2.8.2.	Resultados de la evaluación de conocimiento diagnóstica. (ver anexo 2).....	39
2.8.3.	Resultados de la encuesta de percepción para estudiantes. (ver anexo 3).....	39
2.8.4.	Resultados de la encuesta de percepción para docentes. (ver anexo 4) .....	41
<b>3.</b>	<b>CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....</b>	<b>44</b>
3.1.	Modelación de la propuesta .....	44
3.1.1.	Fundamentación teórica .....	44
3.1.3.	Características de la guía metodológica.....	44
3.1.4.	Estructura de la guía metodológica .....	45
3.1.5.	Exigencias que debe cumplir de acuerdo con su naturaleza y alcance .....	66
3.1.6.	Formas de aplicación implementación y evaluación. ....	66
3.2.	Validación de la propuesta.....	66
3.2.1.	Análisis Estadístico de la Validez y Fiabilidad de una Guía Metodológica mediante SPSS. (ver anexo 5) .....	66
3.3.	Validez de los instrumentos .....	67
3.4.	Fiabilidad de los instrumentos.....	67
3.5.	Normalidad y homogeneidad de la prueba de conocimiento. (ver anexo 13) .....	68
3.6.	Presentación de los resultados de la implementación parcial de la guía metodológica .....	68
3.6.1.	Resultados de la Observación de clase con el empleo de Kahoot. (ver anexo 14).....	68
3.6.2.	Resultados de la Evaluación de conocimiento - post test. (ver anexo 15) .....	68
3.6.3.	Resultados de la Encuesta de Percepción para estudiantes. (ver anexo 16) .....	69
3.6.4.	Resultados de la Encuesta de Percepción para docentes (Ver anexo 17) .....	70
	<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>72</b>
	<b>RECOMENDACIONES .....</b>	<b>73</b>
	<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>74</b>



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

### ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> <i>Operacionalización de las variables y categorías.....</i>	30
<b>Tabla 2.</b> <i>Descripción de población y muestra de la unidad de estudio.....</i>	35
<b>Tabla 3.</b> <i>Propuesta de la guía metodológica de inglés con el empleo de Kahoot.....</i>	46



ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> <i>Observación diagnóstica de clase de inglés.</i> .....	38
<b>Figura 2.</b> <i>Evaluación de conocimiento diagnóstica de inglés. (pretest)</i> .....	39
<b>Figura 3.</b> <i>Nivel de percepción total.</i> .....	39
<b>Figura 4.</b> <i>Nivel de percepción de la dimensión cognitiva.</i> .....	40
<b>Figura 5.</b> <i>Nivel de percepción de la dimensión tecnológica.</i> .....	40
<b>Figura 6.</b> <i>Nivel de percepción de la dimensión motivacional.</i> .....	40
<b>Figura 7.</b> <i>Nivel de percepción total.</i> .....	41
<b>Figura 8.</b> <i>Nivel de percepción de la dimensión cognitiva.</i> .....	41
<b>Figura 9.</b> <i>Nivel de percepción de la dimensión tecnológica.</i> .....	41
<b>Figura 10.</b> <i>Nivel de percepción de la dimensión motivacional.</i> .....	42
<b>Figura 11.</b> <i>Observación de la clase de inglés con el empleo de Kahoot.</i> .....	68
<b>Figura 12.</b> <i>Evaluación de conocimiento de inglés. (post test)</i> .....	68
<b>Figura 13.</b> <i>Nivel de percepción total.</i> .....	69
<b>Figura 14.</b> <i>Nivel de percepción de la dimensión cognitiva.</i> .....	69
<b>Figura 15.</b> <i>Nivel de percepción de la dimensión tecnológica.</i> .....	69
<b>Figura 16.</b> <i>Nivel de percepción de la dimensión motivacional.</i> .....	70
<b>Figura 17.</b> <i>Nivel de percepción total.</i> .....	70
<b>Figura 18.</b> <i>Nivel de percepción de la dimensión cognitiva.</i> .....	70
<b>Figura 19.</b> <i>Nivel de percepción de la dimensión tecnológica.</i> .....	71
<b>Figura 20.</b> <i>Nivel de percepción de la dimensión motivacional.</i> .....	71



## LISTADO DE ANEXOS

<b>Anexo 1.</b> Observación diagnóstica para docentes. ....	80
<b>Anexo 2.</b> Evaluación de conocimiento diagnóstica. (pretest) .....	81
<b>Anexo 3.</b> Encuesta de percepción para estudiantes. (antes de la implementación de Kahoot).....	85
<b>Anexo 4.</b> Encuesta de percepción para docentes. (antes de la implementación de Kahoot) .....	86
<b>Anexo 5.</b> Resultados de análisis estadístico de la validez y fiabilidad de la guía metodológica mediante SPSS .....	87
<b>Anexo 6.</b> Cuestionario de autoevaluación de los expertos.....	90
<b>Anexo 7.</b> Cuestionario a expertos para constatar la validez de la propuesta de la guía metodológica diseñada, para orientar a los docentes en torno al empleo de la herramienta educativa Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. ....	91
<b>Anexo 8.</b> IVC global de los instrumentos de investigación de guía de observación aplicadas. ....	92
<b>Anexo 9.</b> IVC global de los instrumentos de investigación de encuestas aplicadas.....	93
<b>Anexo 10.</b> Alfa de cronbach de las guía de observación para docentes.....	94
<b>Anexo 11.</b> Alfa de cronbach de las encuestas para estudiantes. ....	95
<b>Anexo 12.</b> Alfa de cronbach de las encuestas para docentes. ....	96
<b>Anexo 13.</b> Prueba de normalidad y homogeneidad de la prueba de conocimiento.....	97
<b>Anexo 14.</b> Observación con la implementación de Kahoot dirigido a docentes .....	99
<b>Anexo 15.</b> Evaluación de conocimiento después de la implementación de la Kahoot. (Post Test).....	100
<b>Anexo 16.</b> Encuesta de percepción para estudiantes. (después de implementación de Kahoot) .....	104
<b>Anexo 17.</b> Encuesta de percepción para docentes. (después de implementación de Kahoot).....	105



## INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés sigue basándose en perspectivas tradicionales, donde la metodología se centra en el docente, ya que se pone un fuerte énfasis en la gramática, la memorización de vocabulario y la repetición de estructuras lingüísticas. Además, se caracteriza por clases expositivas, el empleo de libros de texto y ejercicios escritos, con escasa interacción oral o práctica comunicativa. Aunque algunos docentes han comenzado a utilizar recursos digitales como presentaciones multimedia, videos o plataformas en línea, su implementación suele ser limitada y no siempre se integra de manera efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta metodología persiste por diversos factores, como la falta de formación docente en el empleo de tecnologías educativas, la escasez de recursos tecnológicos en las instituciones y la resistencia al cambio por parte de algunos docentes o sistemas educativos. Además, en muchos casos, los planes de estudio y las evaluaciones estandarizadas priorizan el conocimiento teórico sobre el empleo práctico del idioma, lo que refuerza esta perspectiva tradicional. Del mismo modo, los recursos que utilizan los docentes en la actualidad incluyen principalmente libros de texto, fotocopias, pizarras y, en algunos casos, herramientas digitales básicas como proyectores. Sin embargo, el empleo de herramientas educativas, como Kahoot, aún no se ha generalizado.

Esta práctica docente impacta principalmente a los estudiantes, quienes pueden sentir desmotivación, falta de interés y dificultades para desarrollar habilidades comunicativas en inglés. Al no tener acceso a un aprendizaje interactivo y contextualizado, muchos estudiantes no logran adquirir habilidades prácticas para utilizar el idioma en situaciones reales, lo que restringe su capacidad para enfrentar desafíos académicos, laborales o sociales. Además, los docentes también se ven afectados, ya que la falta de innovación en sus prácticas puede llevar a la frustración y al estancamiento profesional.

Hoy en día, la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación resulta una herramienta esencial para transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, el aprendizaje de inglés, como lengua universal, necesita orientaciones metodológicas innovadoras que motiven a los estudiantes y faciliten la adquisición de habilidades lingüísticas de manera efectiva. Una de estas herramientas educativas interactivas es Kahoot que fusiona la gamificación con la evaluación formativa, lo que genera un ambiente de aprendizaje dinámico y participativo. Así, la evaluación se presenta como un elemento esencial, dado que actúa como una réplica que refleja la información aprendida y las rutas seguidas.

Por ello, esta investigación se centra en analizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés utilizando Kahoot en estudiantes de décimo año de Educación General Básica (EGB) en la Unidad Educativa Fiscal Primicias de la Cultura de Quito, jornada vespertina, durante el período agosto 2024-marzo 2025, con el propósito de evaluar su impacto en relación con el aspecto cognitivo, tecnológico y motivacional, alineados a las habilidades de leer, escribir, escuchar y hablar inglés.





En la Unidad Educativa Fiscal Primicias de la Cultura de Quito se identifica ciertas falencias en el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés, especialmente en relación con la utilización de los recursos tecnológicos disponibles en la actualidad. También, se observa que los docentes de inglés en esta institución educativa enfrentan dificultades al aplicar herramientas de apoyo tecnológico. Como resultado, los estudiantes no han podido experimentar un ambiente didáctico que facilite, motive y consolide el aprendizaje del idioma inglés, limitándose a practicar el idioma sin materiales de apoyo adecuados. Esto los coloca en desventaja en comparación con otros estudiantes que sí utilizan la tecnología dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés.

Por ello, los recursos tecnológicos permiten adaptar el contenido de la asignatura de inglés y el ritmo de aprendizaje a las necesidades individuales de cada estudiante. Además, incrementan la efectividad de un aprendizaje significativo y colaborativo entre pares, facilitando la evaluación y logrando que el estudiante se sienta seguro de los conocimientos adquiridos, sin que la evaluación genere estrés, lo que permite una retroalimentación constructiva. En este sentido, la falta de retroalimentación instantánea representa un obstáculo para el aprendizaje del idioma inglés. Sin embargo, los recursos tecnológicos pueden superar este obstáculo al ofrecer retroalimentación personalizada y oportuna, lo cual es crucial para un aprendizaje efectivo.

### **Justificación del problema**

La implementación de herramientas tecnológicas en el ámbito educativo ha revolucionado los métodos empleados en el proceso de enseñanza-aprendizaje, produciendo efectos notables en los estudiantes, profesores y en la sociedad en su conjunto. Entre los beneficios más destacados que resaltan la importancia del estudio del proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés con el empleo de Kahoot están, el internet y plataformas digitales que brindan a los estudiantes la posibilidad de acceder a recursos ilimitados desde cualquier ubicación, los contenidos se ajustan al ritmo y estilo de cada estudiante y los preparan para un entorno laboral en el que la tecnología es fundamental.

Desde una perspectiva social, este estudio responde a la necesidad de incorporar herramientas tecnológicas que se alineen con las expectativas y habilidades de los estudiantes de la actualidad, quienes están inmersos en un entorno digital. A nivel científico, la investigación proporciona evidencia empírica sobre la efectividad de Kahoot en la enseñanza de inglés, un tema que, aunque ha sido explorado en otros contextos, necesita mayor profundización en el ámbito local. Así, este trabajo no solo busca mejorar el proceso educativo, sino también generar estrategias replicables que puedan aplicarse en otros niveles y disciplinas, contribuyendo al avance de la pedagogía y la integración de las TIC en la educación.

La tecnología permite el acceso a una educación de calidad en áreas rurales o comunidades desfavorecidas a través de cursos en línea o dispositivos móviles que ayudan a reducir la brecha digital, promueven el trabajo en equipo y el intercambio cultural entre estudiantes de diversas regiones gracias a la conectividad. Las herramientas como texto a voz, subtítulos o software para necesidades especiales favorecen la equidad para personas con discapacidad lo que





favorece a la inclusión educativa., de esta forma se resalta la relevancia social del empleo de herramientas educativas en el proceso enseñanza-aprendizaje de inglés.

Con respecto a la utilidad práctica de la investigación, se menciona la capacidad de los educadores de automatizar evaluaciones a través de cuestionarios interactivos, administrar aulas virtuales y utilizar análisis para detectar dificultades en el aprendizaje. La gamificación convierte el proceso de aprendizaje de inglés en algo más dinámico y memorable, con la utilización de recursos digitales se disminuye el uso de papel y promueve la educación continua a través de la actualización constante de actividades que fortalecen el desarrollo de las habilidades del idioma inglés. Por eso, las estrategias de aprendizaje activas tienen un gran potencial para la formación basada en la gamificación, ya que brindan la oportunidad de abordar cuestiones complejas desde la perspectiva del juego.

Por lo tanto, los docentes ejercen una representación clave a la hora de adaptar sus métodos de enseñanza y utilizar otros recursos que promuevan la educación inclusiva para brindar a los estudiantes oportunidades de participación digital en áreas desatendidas, esto se convierte en un reto educativo y a la vez un deber moral. Así, Kahoot se presenta como una solución innovadora al combinar elementos lúdicos con el aprendizaje, lo que puede aumentar el interés y la participación de los estudiantes. Además, en un mundo cada vez más exigente, dominar el inglés es fundamental para acceder a oportunidades académicas y laborales, lo que hace que esta investigación sea relevante para mejorar la calidad educativa.

### **Planteamiento del problema**

La Unidad Educativa Fiscal Primicias de la Cultura de Quito, es una de las instituciones que aún no logra la implementación adecuada de herramientas tecnológicas en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, en particular en la asignatura de Inglés y los estudiantes de décimo de Educación General Básica de la sección vespertina. A partir de la utilización de diferentes métodos empíricos como la observación, encuestas, pruebas de conocimiento y la experiencia de las investigadoras, se pudo constatar las siguientes insuficiencias:

- Escasos conocimientos científicos-metodológicos por parte de los docentes para incrementar la motivación de los estudiantes por el estudio del idioma inglés
- Limitadas orientaciones metodológicas dirigidas a los docentes de esta asignatura acerca de la utilización de herramientas tecnológicas, en particular el empleo del Kahoot como vía para ofrecer una solución innovadora para elevar el interés y la participación de los estudiantes al combinar aspectos lúdicos con el aprendizaje del idioma inglés.
- Dificultades en la estructuración metodológica con relación a las cuatro habilidades básicas que se desarrollan en esta asignatura, al utilizar la herramienta educativa Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.
- Los docentes poseen una escasa utilización de actividades donde se emplee la herramienta educativa Kahoot en función de elevar los resultados académicos de los estudiantes en la asignatura de inglés.





Por ello, la enseñanza de inglés enfrenta importantes desafíos en el contexto educativo actual, como la falta de motivación entre los estudiantes, la utilización de métodos tradicionales poco interactivos y la necesidad de desarrollar habilidades del idioma. Las situaciones analizadas anteriormente llevan a plantear el problema científico mediante la siguiente interrogante: ¿Cómo perfeccionar el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés con el empleo de Kahoot en estudiantes de décimo de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal Primicias de la Cultura de Quito, sección vespertina, durante el periodo agosto 2024-marzo 2025?

### **Precisión del tema**

En este contexto, se requiere abordar como tema a el proceso de enseñanza-aprendizaje de Inglés con el empleo de Kahoot en estudiantes de décimo de Educación General Básica.

### **Objeto de la investigación**

Por ello, la conexión entre el problema de investigación y las causas que lo describen aclara la determinación como el objeto de estudio a el proceso de enseñanza-aprendizaje de Inglés en estudiantes de décimo de Educación General Básica.

### **Objetivo general**

Para aportar a la renovación del proceso educativo, se establece como objetivo general: Diseñar una guía metodológica que contribuya al perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de Inglés con el empleo de Kahoot en estudiantes de décimo de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal Primicias de la Cultura de Quito, sección vespertina, durante el periodo agosto 2024-marzo 2025.

### **Preguntas Científicas**

En relación con lo planteado, se determinan como preguntas científicas:

1. ¿Qué fundamentos teóricos - metodológicos sustentan el proceso de enseñanza-aprendizaje de Inglés con el empleo de Kahoot?
2. ¿Cuáles son las características del proceso de enseñanza-aprendizaje de Inglés en estudiantes de décimo de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal Primicias de la Cultura de Quito, sección vespertina, durante el periodo agosto 2024-marzo 2025?
3. ¿Qué estructura y componentes debe tener una guía metodológica que contribuya al perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de Inglés con el empleo de Kahoot en estudiantes de décimo de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal Primicias de la Cultura de Quito, sección vespertina, durante el periodo agosto 2024-marzo 2025?
4. ¿Cómo validar el impacto de Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Inglés en estudiantes de décimo de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal Primicias de la Cultura de Quito, sección vespertina, durante el periodo agosto 2024-marzo 2025?





### **Variables de la investigación**

De esta manera, se definen las variables de la investigación, donde el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés se considera la variable dependiente y el empleo de la herramienta educativa Kahoot se establece como la variable independiente. Enmarcadas a las dimensiones cognitiva, tecnológica y motivacional, cada una con sus respectivos indicadores.

### **Objetivos Específicos**

Además, para precisar el estudio, a continuación, se detallan los objetivos específicos que ayudarán en el desarrollo de la investigación.

1. Identificar los fundamentos teóricos metodológicos que sustentan el proceso de enseñanza-aprendizaje de Inglés con el empleo de Kahoot.
2. Caracterizar el estado inicial del proceso de enseñanza-aprendizaje de Inglés en estudiantes de décimo de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal Primicias de la Cultura de Quito, sección vespertina, durante el periodo agosto 2024-marzo 2025.
3. Definir la estructura y componentes que debe tener una guía metodológica que contribuya al perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de Inglés con el empleo de Kahoot en estudiantes de décimo de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal Primicias de la Cultura de Quito, sección vespertina, durante el periodo agosto 2024-marzo 2025.
4. Validar desde el punto vista teórico a través de criterio de expertos y la implementación parcial de la guía metodológica con el empleo de Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Inglés en estudiantes de décimo de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal Primicias de la Cultura de Quito, sección vespertina, durante el periodo agosto 2024-marzo 2025.

### **Métodos teóricos, empíricos y matemáticos estadísticos**

En este contexto, para abordar las preguntas científicas y los objetivos específicos del estudio sobre el empleo de Kahoot en el proceso enseñanza-aprendizaje de inglés, se utilizarán diversos métodos de investigación. Los métodos teóricos son fundamentales para el procesamiento de la información de este estudio. Así como, el método histórico-lógico, permite analizar cómo ha evolucionado el objeto de estudio a lo largo de su desarrollo tanto real como lógico. El objetivo es entender los procesos de cambio y las conexiones entre causa y efecto dentro de un contexto histórico específico.

También, el análisis-síntesis, que se trata de unir y explorar ideas para mostrar cómo los puntos en común se relacionan entre sí. Esto ayuda a construir un punto de vista unificado para una teoría. Además, permite desarrollar una evaluación bien fundamentada de la idea al presentar diferentes perspectivas. Además, el enfoque sistémico actúa





como una brújula para cuestionar el comportamiento de un sistema, Este enfoque resulta muy útil para entender problemas complejos y crear soluciones concretas.

Así mismo, la inducción-deducción es un método de razonamiento, que es realmente valioso para el estudio. La deducción ayuda a conectar la teoría con la observación, permitiendo deducir fenómenos a partir de lo que ya sabemos. Por otro lado, la inducción nos lleva a reunir conocimientos e información que, aunque parezcan aislados, son fundamentales para entender el panorama completo. En consecuencia, la integración de este conjunto de métodos, ayudaran a organizar y comprender la información relacionada con la implementación de Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés, así como sus beneficios y desafíos. Por ello, estos métodos ayudarán a obtener información con datos verídicos y verificables, ya que permiten analizar, sintetizar y conceptualizar los datos recopilados de manera fundamentada.

Para levantar la información del diagnóstico y para validar la propuesta de la investigación son indispensables los métodos empíricos, ya que permiten obtener datos directos y observables sobre su aplicación y efectos en el aula. Mediante técnicas como las pruebas de conocimiento, su objetivo es medir cuánto entiende una persona sobre un tema específico. Estas pruebas son bastante comunes en el ámbito educativo, ya que ayudan a evaluar el avance de los estudiantes y a detectar áreas de mejora. También, la encuesta de percepción, que es muy útil para evaluar la opinión tanto del grupo de estudiantes como el de docentes que son objeto del estudio sobre el empleo de Kahoot en el proceso enseñanza-aprendizaje de inglés.

Además, la prueba de conocimiento contribuirá a recopilar información acerca de los resultados antes y después de aplicar la propuesta, para realizar un análisis y definir si existen diferencias entre el conocimiento de los estudiantes antes y después de la innovación. También, la Observación de clase permite analizar la práctica docente, para distinguir áreas de mejora y aplicar estrategias efectivas que potencien el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés, para incrementar los resultados positivos de conocimiento de los estudiantes. Por lo tanto, los métodos empíricos ofrecen evidencia concreta sobre cómo Kahoot modifica la motivación, la participación y el rendimiento académico de los estudiantes, evaluando su impacto en el proceso enseñanza-aprendizaje de inglés.

Para dar continuidad al diagnóstico y validación de resultados se utilizará algunos métodos matemáticos estadísticos, como el método Delphi, que es una técnica basada en la opinión de expertos realizada mediante cuestionarios y retroalimentación para llegar a un acuerdo sobre el tema en cuestión. Así, el análisis estadístico es fundamental para entender la información recopilada en la investigación sobre el empleo de Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés, ya que permite organizar y presentar los datos de forma clara y accesible, utilizando tablas, gráficos y medidas estadísticas, lo que hace más fácil la toma de decisiones fundamentadas en evidencia.

También, la tabulación, a través de tablas y porcentajes, ayuda a visualizar patrones, como la distribución de respuestas sobre la percepción de los estudiantes o su nivel de participación en las actividades con Kahoot. Además,





la estadística descriptiva, mediante medidas como la media, la mediana y la desviación estándar con la utilización del programa estadístico SPSS, esto clarifica la relación entre los datos, ofreciendo una visión general de cómo esta herramienta impacta en el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés.

### **Población y muestra**

La población de este estudio está formada por 291 estudiantes de inglés de décimo EGB y tres docentes de inglés de la Unidad Educativa Primicias de la Cultura de Quito, abarcando tanto la jornada matutina como la vespertina. Así, la muestra consta de 73 estudiantes seleccionada mediante muestreo probabilístico y se trabaja con el total de la población de docentes.

### **Tipo de investigación**

De acuerdo con el propósito de la investigación, esta es aplicada, ya que busca generar soluciones prácticas y transformadoras para un problema específico, y en línea con los objetivos planteados, es un estudio descriptivo y explicativo, lo que permitirá detallar las características, analizar las causas y relaciones subyacentes del fenómeno estudiado. Se orienta en el paradigma sociocrítico, centrándose en la transformación social y la reflexión crítica sobre la realidad. Además, su enfoque mixto (cualitativo y cuantitativo) permite enriquecer el análisis con perspectivas complementarias y su estudio de corte transversal recopilará los datos en un momento específico del tiempo. Este diseño integral facilitará una comprensión profunda y contextualizada del problema investigado.

### **Principales aportes**

Los principales aportes de la investigación sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés utilizando Kahoot en estudiantes de décimo EGB se enfocan en mostrar cómo esta herramienta educativa puede aumentar la motivación, la participación y el rendimiento académico en el aprendizaje del idioma. El estudio demostrará que Kahoot facilita la adquisición de vocabulario, la comprensión gramatical y la práctica interactiva a través de actividades lúdicas, creando un ambiente de aprendizaje más dinámico y colaborativo. Además, contribuirá al ámbito educativo al ofrecer estrategias concretas para integrar las TIC en la enseñanza de inglés, resaltando su impacto para alcanzar el dominio de las cuatro habilidades básicas del idioma inglés que son leer, escribir, escuchar y hablar. Estos hallazgos podrán ser aplicados en otros contextos educativos, fomentando una enseñanza más innovadora.

### **Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica**

La investigación sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés mediante el empleo de Kahoot en estudiantes de décimo EGB es de gran relevancia, ya que aborda la necesidad de innovar en las metodologías educativas para mejorar la calidad del aprendizaje de un idioma tan esencial como el inglés. En un mundo globalizado, dominar el inglés se ha convertido en una competencia clave para acceder a oportunidades académicas, laborales y culturales, lo que subraya la importancia social de este estudio. Además, la investigación es pertinente porque responde a la





creciente demanda de integrar herramientas tecnológicas en la educación, especialmente en contextos donde los métodos tradicionales pueden resultar poco motivadores para los estudiantes.

En cuanto a su novedad, este estudio se centra en el empleo de Kahoot, una herramienta educativa interactiva y divertida, como estrategia para dinamizar el aprendizaje de inglés, lo que resulta innovador en comparación con los métodos convencionales. Por último, su relevancia científica radica en que se alinea con las tendencias educativas actuales, que promueven la utilización de las TIC para fomentar el aprendizaje activo, la gamificación y la evaluación formativa, temas que se discuten ampliamente en la literatura pedagógica reciente. Así, esta investigación no solo aporta al campo de la enseñanza de inglés, sino que también ofrece valiosas perspectivas para la aplicación de tecnologías educativas en otros contextos y disciplinas.

La investigación se organiza en tres capítulos que abordan de manera integral el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés utilizando Kahoot en estudiantes de décimo EGB. El primer capítulo ofrece la fundamentación teórica, que incluye antecedentes históricos, posturas críticas basadas en estudios previos, bases legales que respaldan la integración esta herramienta educativa en la clase de inglés y la definición de las variables. El segundo capítulo, está dirigido al diagnóstico institucional, justifica los métodos científicos utilizados y presenta la situación inicial, donde se analizan los resultados de los instrumentos aplicados para evaluar el impacto de Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés.

Por último, el tercer capítulo se centra en la validación de la propuesta mediante criterio de expertos e implementación parcial de la guía metodológica, análisis de los resultados, determinando la relevancia y viabilidad de la propuesta para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés a través de esta herramienta. Esta estructura permite un estudio sistemático y riguroso del tema de investigación. También, en el informe de investigación se incluyen las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.





## 1. CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

### 1.1. Antecedentes de la investigación

La utilización de la tecnología en la enseñanza de inglés se incrementa notablemente en las últimas décadas. En primer lugar, los estudios han demostrado que estas motivan a los estudiantes a comunicarse, participar y aprender de manera significativa. Además, las plataformas interactivas ayudan a que más estudiantes disfruten del aprendizaje, mejoren su vocabulario y lo utilicen correctamente en situaciones de la vida real. Por lo tanto, los instrumentos tecnológicos se han convertido en un recurso indispensable para facilitar el aprendizaje de nuevos idiomas, ya que no sólo enriquece la experiencia docente, sino que también fomenta el desarrollo de habilidades prácticas en situaciones cotidianas.

Por otro lado, el aprendizaje basado en actividades lúdicas se centra en emplear dinámicas recreativas para estimular la motivación y el compromiso de los estudiantes. El impacto de los juegos educativos en el rendimiento académico en inglés contribuye al mejoramiento de la retención de información y la estimulación. Además, esto se basa en teorías de aprendizaje como el constructivismo y el aprendizaje significativo, que sugieren que los estudiantes aprenden de manera más efectiva cuando están activos e involucrados, logrando un aprendizaje más profundo y sostenible. En otras palabras, utilizar el juego en la educación ayuda a los estudiantes a disfrutar del proceso de enseñanza-aprendizaje y mejoren su desempeño académico.

Esto explica que Kahoot es una herramienta educativa para la enseñanza interactiva que permite a los docentes diseñar cuestionarios y tareas que los estudiantes pueden responder en tiempo real en un entorno de aprendizaje dinámico y atractivo. En este sentido, investigaciones recientes muestran que Kahoot fomenta el aprendizaje colaborativo y competitivo para reforzar tanto las habilidades lingüísticas. Esto aumenta la participación de los estudiantes y también les ayuda a mejorar su dominio del idioma a través de una comunicación continua. Por ello, Kahoot se ha consolidado como una valiosa herramienta educativa que mejora el aprendizaje de una manera divertida y efectiva.

Se podría argumentar que el empleo de una herramienta educativa como Kahoot es interactivo y revoluciona el aprendizaje cooperativo en la enseñanza del idioma inglés, al hacerla más interesante, entretenida y eficaz. Este recurso permite experiencias de aprendizaje más visuales, participativas y dinámicas, que son fundamentales en el entorno educativo actual donde los estudiantes están cada vez más familiarizados con los entornos digitales. Por lo tanto, esta herramienta educativa para la enseñanza mejora la participación y los resultados del aprendizaje captando la atención de los estudiantes y proporcionando un entorno más atractivo que fomenta la lluvia de ideas y el trabajo en equipo.

En otras palabras, la incorporación de esta herramienta educativa al plan de estudios permite un entorno más dinámico y motivador del aprendizaje de idiomas, lo que aumenta el interés de los estudiantes y tendrá un mayor dominio del





idioma. Por tal razón, el aprendizaje colaborativo fomenta las habilidades sociales, la comunicación efectiva y el pensamiento crítico, elementos esenciales para el desarrollo integral de un estudiante. Estudios previos han explorado la utilización de Kahoot en diferentes ámbitos educativos, a continuación, se presenta las investigaciones más relevantes a nivel internacional, nacional y local.

Un estudio reciente, hizo un análisis profundo de cómo Kahoot potencia el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según lo expuesto por Machaca (2022), en su investigación sobre la aplicación de Kahoot como herramienta educativa para la enseñanza, este estudio mostró que se enriquecen las experiencias de aprendizaje y se transforma la actitud del estudiante durante las actividades de aprendizaje digital, al develar que el acto de aprender se convierta en una experiencia más vivencial. A través de esta investigación, se demostró el impacto de la herramienta Kahoot en el desarrollo de habilidades de interpretación y construcción histórica en estudiantes de segundo año del colegio Centro Educativo Regional Socabaya, ubicado en la región Arequipa, Perú.

El estudio adoptó un enfoque cuantitativo y utilizó un diseño cuasiexperimental. Como resultado, tras la implementación de Kahoot, el grupo experimental mostró una diferencia significativa, evidenciando que la mayoría de los estudiantes alcanzaron un nivel satisfactorio. En contraste, el grupo de control mantuvo resultados prácticamente idénticos, sin mejoras significativas. Así, la utilización de Kahoot ha demostrado ser una herramienta eficaz para mejorar la capacidad de los estudiantes en la construcción de interpretaciones históricas, donde es de gran utilidad la habilidad de analizar y entender el pasado para construir conexiones hechos, procesos y consecuencias.

Como señala Pinto (2022), en su investigación acerca de la utilización de gamificación con la plataforma Kahoot y su relación con el rendimiento académico en el área de inglés en los estudiantes de quinto grado de secundaria de la Institución educativa particular Orleans Goleman, Arequipa – Perú. Este estudio se llevó a cabo con el objetivo de determinar si había una relación positiva entre el empleo de la gamificación, la herramienta educativa Kahoot y los resultados académicos en el aprendizaje de inglés. En este marco, se utilizaron métodos de investigación cuantitativos, con un alto nivel de descripción, correlación estadística y un diseño no experimental.

Los resultados del estudio fueron prometedores, ya que la mayoría de los estudiantes se ubicaron entre los niveles de desempeño favorable al utilizar la gamificación con la herramienta educativa Kahoot. Los participantes alcanzaron los resultados esperados en su rendimiento académico en inglés, lo que refuerza la efectividad de esta herramienta. Así, se concluyó que existe una relación moderadamente positiva y estadísticamente significativa entre el empleo de la gamificación en la enseñanza de inglés y la herramienta educativa Kahoot. Además, se destacó que tiene un impacto muy positivo en el aprendizaje de idiomas y se considera un recurso valioso para los docentes.

Como menciona Vallejos (2022), en su estudio acerca del Kahoot y la habilidad de leer diversos tipos de textos en inglés, en Lima. El objetivo principal de este estudio fue determinar la relación entre la utilización de Kahoot como herramienta educativa para la enseñanza y el aprendizaje, y la capacidad de lectura de diversos textos en inglés en





instituciones educativas públicas de la provincia del Callao. Además, se investigaron los desafíos que enfrentan los estudiantes en relación con el empleo de la tecnología y se buscó desarrollar habilidades de lectura en inglés. El enfoque adoptado fue cuantitativo, fundamental y correlacional, con estudiantes de secundaria de tres departamentos de una institución educativa pública.

Los resultados descriptivos de la utilización de Kahoot como herramienta educativa, se obtuvieron resultados positivos. Por otro lado, la capacidad de leer una variedad de textos en inglés alcanzó una tasa de éxito esperada. Según el análisis utilizado, se encontró una relación directa, positiva y significativa entre el empleo de Kahoot y la capacidad de lectura de diferentes tipos de textos en inglés. En este contexto, se confirma que existe una relación significativa, ya que la utilización de Kahoot promueve el aprendizaje interactivo y contribuye de manera importante al desarrollo de habilidades de lectura en inglés en estudiantes de secundaria.

En la investigación desarrollada por Valles & Mota (2020), la aplicación de Kahoot en la evaluación sumativa de un curso de Matemática Discreta tuvo como objetivo principal motivar a los estudiantes a dominar los temas matemáticos. Además, el componente competitivo de comparar sus conocimientos con los de sus compañeros mejoró su agilidad mental. Este artículo describe una experiencia en el aula, donde se implementó la herramienta educativa Kahoot para crear presentaciones y juegos interactivos en los que pueden participar dos o varias personas simultáneamente a través de dispositivos electrónicos.

La metodología, se llevó a cabo un estudio de campo basado en una revisión bibliográfica de áreas de interés académico. Se trabajó con estudiantes que cursaron materias de matemáticas relacionadas con ingeniería de sistemas y operación de computadoras en la Pontificia Universidad Católica de Quito, Ecuador. Los resultados mostraron una aceptación total de Kahoot como herramienta de evaluación y un alto porcentaje de respuestas correctas en relación con la asignatura evaluada mediante esta herramienta. En el caso de inglés, el empleo de una herramienta educativa para la enseñanza como complemento a los métodos tradicionales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, contribuye al desarrollo de ciertas habilidades. Por ejemplo, Kahoot fortalece habilidades como leer, escribir, escuchar, hablar y comprender la gramática, proporcionando una experiencia enriquecedora.

En el estudio realizado por Cevallos (2022), Kahoot y su aplicación en actividades de evaluación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en la ciudad de Portoviejo-Ecuador. El objetivo de este estudio fue analizar Kahoot y su utilidad educativa, con el fin de examinar ideas clave que influyan en la evaluación del aprendizaje de los estudiantes. Para ello, se llevó a cabo un análisis bibliográfico de fuentes relevantes, buscando comprender la perspectiva y efectividad de la "gamificación" y Kahoot en el aula. Además, como resultado, se encontró que, la combinación de tecnología y juego resultó ser más efectiva que las metodologías tradicionales, ya que se observó que esta herramienta educativa genera motivación cuando se utiliza para el aprendizaje.





Esta investigación abordó la aplicación de Kahoot y las habilidades lingüísticas en estudiantes de 8° año de una Institución Educativa en Santo Domingo, Ecuador, realizada por Palacios (2023), a partir de los conocimientos adquiridos al abordar el problema, se diseñó un estudio experimental, transversal y no causal, utilizando un muestreo no probabilístico. Según los resultados, al examinar el desarrollo de habilidades lingüísticas mediante el empleo de Kahoot, se observa un impacto positivo en los estudiantes, promoviendo el avance de sus habilidades de leer, escribir, escuchar y hablar. Además, se destaca la importancia de fortalecer los pilares esenciales del conocimiento humano. Así que, el empleo de Kahoot como recurso, herramienta y medio tecnológico gamificador permite realizar evaluaciones innovadoras, cuya implementación dependerá del docente, siempre con el objetivo de beneficiar a los estudiantes. Esto implica un esfuerzo significativo por parte de los docentes junto con los estudiantes para fortalecer sus conocimientos. Por lo tanto, se determina que el efecto de la utilización de Kahoot como herramienta educativa es muy significativo y resalta la necesidad de seguir trabajando en estrategias que maximicen su impacto educativo.

En el estudio de Kahoot como recurso didáctico para innovar los procesos evaluativos postpandemia de básica superior de la Unidad Educativa Iberoamericano en la ciudad de Quito-Ecuador, realizado por Silva & Herrera (2022), el objetivo fue renovar el proceso de evaluación utilizando la herramienta educativa Kahoot. Se realizó un estudio con un enfoque cuantitativo y un diseño cuasiexperimental transversal, enfocado en los docentes. Los resultados de este estudio descriptivo mostraron que la capacitación ha ayudado a incrementar de manera parcial, las habilidades digitales de los docentes, permitiéndoles emplear Kahoot como herramienta educativa en la evaluación formativa.

En la investigación del Empleo de Kahoot para Potenciar la Comprensión Lectora en el subnivel medio en la Unidad Educativa Fernández Salvador Villavicencio Ponce, ubicado en la Parroquia la Magdalena, barrio la Villaflores, Cantón Quito, Provincia de Pichincha, desarrollado por Tufiño (2024). El objetivo principal de este artículo fue evaluar la efectividad de Kahoot para mejorar la lectura en los grados del subnivel medio. Este estudio fue experimental y los hallazgos mostraron que los estudiantes tuvieron un rendimiento destacado al pensar críticamente sobre el texto.

Asimismo, el grupo experimental mostró un aumento notable en la motivación y el compromiso, lo que indica que la competitividad y el juego divertido fomentan una mayor participación. En este sentido, la incorporación de Kahoot puede resultar una estrategia motivadora para repasar y evaluar contenidos en inglés, al crear un entorno de aprendizaje más dinámico y atractivo. Por lo tanto, el empleo de Kahoot contribuye al perfeccionamiento del proceso enseñanza-aprendizaje de inglés y al desarrollo de las cuatro habilidades, leer, escribir, escuchar y hablar, que son fundamentales en la adquisición de un nuevo idioma, ya que ahora basta con mantener una práctica constante en la herramienta educativa para palpar un incremento potencial del aprendizaje.

## 1.2. Fundamentación teórica

El estudio del proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés utilizando la herramienta educativa Kahoot se basa en fundamentos teóricos que abordan aspectos lingüísticos, pedagógicos, psicológicos, tecnológicos y didácticos. En este





contexto, el empleo de las TIC en la clase de inglés transforma la metodología de enseñanza para generar diversas interacciones y oportunidades de aprendizaje adaptadas a las necesidades de los estudiantes. Así, esta perspectiva académica permite a los estudiantes dominar el inglés y desarrollar habilidades críticas para desenvolverse en un entorno tecnológico avanzado. Para ello, se llevó a cabo una consulta exhaustiva de varias fuentes bibliográficas con estudios similares a este, para analizar la relevancia y aplicabilidad en el ámbito educativo. Y así poder respaldar toda la investigación de forma documentada, los temas abordados estarán direccionados por las variables de estudio.

### 1.2.1. El proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés

Con respecto al proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, tal como menciona Peña (2019), al principio de la enseñanza de este idioma, se creía que la mejor manera de obtener buenos resultados era traducir de un idioma a otro y memorizar largas reglas gramaticales. Sin embargo, en los últimos años han surgido nuevos métodos que han mejorado significativamente la efectividad del aprendizaje. Estos métodos más modernos son muy diferentes a la antigua práctica de la traducción, ya que permiten a los estudiantes desarrollar habilidades lingüísticas más prácticas y adaptables, lo que facilita un aprendizaje más efectivo y natural del idioma.

Al poner énfasis en la comunicación en lugar de la perfección gramatical, los estudiantes adquieren habilidades lingüísticas para utilizar el idioma de manera significativa en situaciones cotidianas, lo que incrementa su confianza y motivación. De esta manera, el aprendizaje de inglés se ha convertido en una experiencia más dinámica y relevante, alejándose de los métodos tradicionales y fomentando un dominio natural del inglés, así los estudiantes disfrutaban la experiencia de adquisición del idioma.

En relación a la enseñanza de inglés como lengua extranjera y desarrollo de habilidades lingüísticas, Iza, Bonito, Rodríguez & Amores (2022) expresan que, aprender un segundo idioma, especialmente el inglés, puede aumentar significativamente la competitividad en el mercado laboral global, por esto, aquellos que desean mejorar sus métodos de trabajo y aprovechar mejores oportunidades, deben esforzarse por dominar el inglés. Así, en un mundo cada vez más interconectado, hablar inglés abre puertas a mejores empleos y promueve prácticas laborales más efectivas, convirtiéndose en una habilidad esencial para destacar y avanzar en lo profesional.

Por otro lado, Alvarado (2021) expone que, la pandemia de Covid-19 tuvo un gran impacto en la enseñanza de inglés, llevando a los docentes a reinventar sus métodos y a adoptar la enseñanza en línea. Este cambio fomentó el desarrollo de habilidades digitales en docentes y estudiantes, creando nuevas oportunidades de aprendizaje y adaptándose a un mundo más interconectado. Sin embargo, también puso de manifiesto desafíos, como la falta de familiaridad con herramientas digitales entre muchos docentes y la brecha digital que afectó a estudiantes en situaciones vulnerables debido a la escasez de dispositivos y conexión a Internet.





### 1.2.2. Fundamentos Lingüísticos en la enseñanza-aprendizaje de lenguas

Con relación a los aspectos lingüísticos y pedagógicos, son esenciales en la enseñanza-aprendizaje de lenguas. Así, el aspecto lingüístico se fundamenta en la estructura y el empleo del lenguaje en diferentes contextos, mientras que el aspecto pedagógico se encarga de los métodos y técnicas que facilitan un aprendizaje efectivo. Además, la combinación de ambos permite crear experiencias que promueven la adquisición del idioma y el desarrollo de habilidades comunicativas en situaciones reales. Sin embargo, el aspecto lingüístico resalta cómo la tecnología brinda acceso a información comprensible y situaciones de comunicación reales.

A lo largo del tiempo, métodos tradicionales como la traducción gramatical y métodos más modernos, como el comunicativo o el basado en tareas, han dejado su huella en este campo, ofreciendo herramientas para comprender la relación entre el lenguaje, la enseñanza y el aprendizaje. Por esta razón, la comunicación es fundamental, ya que permite a los estudiantes desarrollar habilidades lingüísticas. Además, la tecnología desempeña un rol crucial al facilitar el acceso a información clara y contextos auténticos de comunicación, que son esenciales para cultivar competencias integradoras, fomentar el aprendizaje multimodal, el acceso global a recursos y la adquisición de habilidades digitales, que son vitales en entornos relevantes.

Por otro lado, Mendoza, Cedeño, Espinales & Gámez (2021), manifiestan que, el método tradicional en la enseñanza de inglés se centraba en una transmisión rígida de conocimientos, donde el docente era el protagonista y los estudiantes se mantenían pasivos, actuando simplemente como receptores de información. Esto limitaba su interés y pensamiento crítico, además de restringir su interacción y desarrollo, ya que se les inundaba de contenidos sin brindarles oportunidades para reflexionar o construir su propio aprendizaje. Para superar estas limitaciones, es fundamental adoptar soluciones más dinámicas y participativas, apoyadas en metodologías activas, tecnologías y herramientas digitales.

Para hacer mención del método comunicativo, según Cedeño, Loor, Ponce & Loor (2020), en la enseñanza de lenguas extranjeras, es fundamental que la comunicación activa sea tanto un objetivo como un medio de instrucción. Esta conexión entre enseñanza-aprendizaje y comunicación impacta en la definición de objetivos, contenidos, métodos, recursos didácticos y evaluación. Es decir, que el método comunicativo en la enseñanza del inglés tiene como objetivo fomentar la competencia comunicativa del estudiante, lo que implica su habilidad para emplear el idioma de forma efectiva y adecuada en situaciones reales. Este método prioriza la comunicación significativa sobre la memorización de normas gramaticales o listas de vocabulario, por esto, facilita que los estudiantes empleen el inglés como una herramienta funcional de comunicación, preparándolos para interactuar en el mundo real.

Por otro lado, para destacar el método por tareas en la enseñanza de lenguas, Méndez (2022) explica que, este se originó en la enseñanza de lenguas extranjeras, se centra en las tareas comunicativas como unidad organizativa, ofreciendo una alternativa al método comunicativo tradicional. Al poner énfasis en el empleo práctico y significativo del





idioma en situaciones reales, esto fomenta el desarrollo de habilidades lingüísticas al situar al estudiante en escenarios donde debe utilizar el lenguaje para lograr objetivos específicos, equilibrando fluidez y precisión.

Además, las TIC refuerzan este método a través de actividades como proyectos colaborativos, resolución de problemas y simulaciones en plataformas digitales. Estas herramientas permiten a los estudiantes interactuar con hablantes de diferentes contextos y enfrentar desafíos reales, enriqueciendo su aprendizaje y preparándolos para utilizar el idioma de manera efectiva en situaciones cotidianas. La tecnología ha transformado la enseñanza del inglés al facilitar el acceso a recursos que antes eran complicados de obtener. Esto enriquece la experiencia de aprendizaje y ayuda a los estudiantes a conectarse de manera más genuina con el idioma y la cultura.

En consecuencia, la utilización de Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés es una experiencia dinámica que depende de la interacción entre el docente, los estudiantes y el grupo en general. No se trata solo de adquirir vocabulario y gramática, sino también de desarrollar habilidades comunicativas para interactuar en diferentes contextos. Aprender inglés implica más que memorizar reglas; es necesario comprender, hablar, leer y escribir de manera fluida, adaptándose a las necesidades, estilos de aprendizaje e intereses de cada estudiante.

### **1.2.3. Fundamentos Pedagógicos en proceso de enseñanza-aprendizaje**

En referencia al proceso de enseñanza-aprendizaje y su interacción dinámica en el contexto educativo, Osorio, Vidanovic & de Franco (2022) se refieren al aprendizaje, como un proceso interno y complejo que se desarrolla a lo largo de la vida, abarcando fases como la motivación, el interés, la atención, la adquisición, la comprensión, la interiorización, la asimilación, la aplicación, la transferencia y la evaluación. De esta manera, los docentes pueden adaptar su metodología e incorporar este aspecto en sus clases.

A criterio de las autoras de la tesis se considera que las etapas son fundamentales para determinar la calidad y profundidad del aprendizaje, que se refiere a la adquisición de conocimientos, a su integración y el empleo en diferentes contextos. Por esto, la motivación y el interés son cruciales para iniciar el proceso, mientras que la atención ayuda en la adquisición y comprensión de nuevos conceptos. Así, la aplicación y transferencia evidencian la asimilación de lo aprendido, y la evaluación permite medir el progreso, recibir retroalimentación y realizar los ajustes necesarios.

En lo que respecta a los aspectos pedagógicos, estos fomentan un aprendizaje significativo y colaborativo a través de la utilización de herramientas tecnológicas, ya que contribuyen al desarrollo de la personalidad porque promueven la independencia, la creatividad y el pensamiento crítico. Además, se estimula la comunicación, la colaboración y la adaptabilidad a los entornos sociales, lo que incrementa y fortalece habilidades socioemocionales clave. Conforme al Aprendizaje Significativo, Rocha (2021) manifiesta que, se produce cuando el estudiante construye su propio conocimiento al relacionar nuevos conceptos con su experiencia previa, creando conexiones que dan sentido a la información. Este proceso se refuerza al vincular los nuevos conocimientos con estructuras cognitivas ya existentes, lo que facilita su comprensión, esto es esencial para lograr un aprendizaje significativo.





En este sentido, las TIC ocupan un rol fundamental al proporcionar recursos personalizados y contextualizados, como simulaciones, videos interactivos y herramientas multimedia, que fomentan la reflexión y la integración de conceptos. Por lo tanto, estas herramientas mejoran la habilidad del estudiante para crear su propio aprendizaje al relacionar lo nuevo con lo que ya conoce, lo que impacta positivamente en su rendimiento académico y fomenta un aprendizaje profundo y duradero.

En relación al aprendizaje colaborativo, Francisco, Alfredo & García (2021), opinan que no consiste en un grupo homogéneo de personas, sino en pequeños grupos que discuten temas, fomentando el diálogo con el objetivo de resolver un problema, ya sea de manera individual o en conjunto. Esto permite el desarrollo de habilidades interpersonales, donde cada miembro es responsable tanto de su propio aprendizaje como del progreso del equipo, apoyando un solo objetivo.

Así, como recalcan Vargas, Yana, Perez, Chura & Alanoca (2020), el aprendizaje colaborativo permite enfocarse en la experiencia del estudiante a través de lo que se llaman equipos de aprendizaje. Junto con los factores de aprendizaje, que incluyen aspectos cognitivos, procedimentales y actitudinales, estos elementos concretan en el logro de los aprendizajes. También, estos factores se fomentan mediante estrategias educativas que promueven el pensamiento crítico, la creatividad, la toma de decisiones y las habilidades comunicativas.

Además, se busca desarrollar habilidades emocionales y sociales, como la autonomía, la responsabilidad y el autocontrol. Este modelo impulsa la tendencia hacia un aprendizaje más innovador y significativo. Sin embargo, también se presentan desafíos, como la posible desigualdad en la participación de los miembros del equipo, la dependencia excesiva entre ellos y la dificultad para manejar conflictos, lo que puede limitar su efectividad si no se implementan estrategias adecuadas y un seguimiento constante.

### **La evaluación y retroalimentación**

En lo concerniente a la evaluación, desde el punto de vista de Conde, Arroyo & Vargas (2022), la evaluación formativa es un elemento fundamental en la enseñanza y el aprendizaje, ya que ofrece información valiosa para determinar el nivel de logro de los estudiantes y del sistema educativo en su conjunto. Este proceso abarca la evaluación del profesorado, curricular, institucional y del aprendizaje, siendo esta última una herramienta pedagógica que permite al docente identificar tanto las fortalezas como las debilidades cognitivas, ya sea a nivel individual o grupal.

La evaluación del aprendizaje se distingue por ser continua, sistemática, integral, objetiva y eficiente, cumpliendo funciones de diagnóstico, formación y regulación del proceso enseñanza-aprendizaje. Por esto, la incorporación de las TIC en la enseñanza de inglés convierte el aprendizaje en un proceso dinámico, participativo y personalizado, adaptándose a las necesidades de cada estudiante y a las exigencias del entorno actual. Así, herramientas como las evaluaciones continuas en herramientas educativas digitales facilitan el seguimiento del progreso y mejoran los





resultados. Sin embargo, para aprovechar al máximo su potencial, es fundamental asegurar la capacitación adecuada de los docentes y enfrentar los desafíos educativos actuales.

Así mismo, Cevallos (2022) menciona que, Kahoot impulsa la retroalimentación del aprendizaje en tres áreas clave. En primer lugar, proporciona una revisión instantánea de cada pregunta, validando la respuesta correcta y reforzando el conocimiento, ya sea por error o acierto. En segundo lugar, muestra un ranking en tiempo real que refleja el nivel de preparación y atención del estudiante, permitiéndole comparar su desempeño con el de sus compañeros en función de los puntos obtenidos por respuestas correctas. Por último, ofrece un resumen con un porcentaje de precisión que indica el nivel de aprendizaje y una revisión de las preguntas para una retroalimentación inmediata.

La retroalimentación constante y las evaluaciones formativas son esenciales para ajustar estrategias y asegurar un progreso efectivo. Además, aprender inglés no se limita a dominar un idioma, sino que también incluye el desarrollo de habilidades interculturales, cognitivas y comunicativas. Este proceso está influenciado por factores externos, como el contexto social, la comunicación con otros y las experiencias previas del estudiante, que enriquecen la asimilación del conocimiento. Por esto, la autorregulación del estudiante, es decir, su capacidad para reflexionar sobre su progreso y ajustar sus estrategias, juega un rol importante en su crecimiento y autonomía.

#### **1.2.4. Fundamentos Psicológicos de las teorías del aprendizaje**

Es importante destacar que las teorías del aprendizaje explican cómo las personas adquieren conocimientos, desarrollan habilidades y modifican su comportamiento, ya que provienen de diversas perspectivas psicológicas y pedagógicas. Además, proporcionan una base sólida para diseñar métodos de enseñanza efectivos en diferentes entornos, incluidos los tecnológicos. Entre las teorías más destacadas se encuentran el cognitvismo, que investiga procesos mentales como la memoria; el constructivismo, que pone énfasis en la construcción activa del conocimiento dentro de un contexto social; y el conectivismo, que usa las TIC con fines educativos. Por ello, orientan las prácticas educativas y se adaptan a las necesidades cambiantes de la sociedad.

En relación con el Cognitvismo, Meza (2022) expresa que, esta teoría permite a los estudiantes expresar sus procesos mentales y su aplicabilidad a través de la intervención del docente, quien implementa estrategias cognitivas y metacognitivas para promover un aprendizaje significativo. Además, esto prepara a los estudiantes para ejercer una representación activa en su aprendizaje, desarrollando habilidades como la organización, la asociación, la autorregulación y la evaluación, que son esenciales para asimilar y aplicar conocimientos en situaciones reales.

Por otro lado, según Vargas & Acuña (2020), desde la perspectiva constructivista, señalan que, la enseñanza se concibe como un proceso metodológico y no lineal, que se basa en la interacción cognitiva entre el docente y los estudiantes, así como entre los propios estudiantes y los contenidos que se abordan en el aula. Por ello, permite un aprendizaje profundo y flexible, adaptándose a las necesidades tanto individuales como colectivas de los estudiantes y promueve una comprensión significativa y aplicable del conocimiento.





Esto facilita la interacción social a través de herramientas colaborativas como foros, chats y plataformas virtuales, lo que favorece el desarrollo del aprendizaje de un idioma. Por ello, los factores psicológicos destacan los efectos positivos de las TIC sobre las habilidades de comunicación, relacionados con la motivación, la confianza y la reducción de la ansiedad de los estudiantes al comunicarse en inglés. Por ejemplo, un estudiante tímido que utiliza una plataforma interactiva para practicar inglés comienza a participar con más confianza en clase, superando su ansiedad al comunicarse en el nuevo idioma.

Así, el constructivismo, fundamentado en las ideas de autores como Piaget y Vygotsky, sostiene que el aprendizaje se produce cuando los estudiantes interactúan activamente con su entorno, sus compañeros y el conocimiento, en el proceso de enseñanza-aprendizaje al construir su propio conocimiento. Además, subrayan la importancia de metodologías centradas en el estudiante, que fomenten un aprendizaje significativo, adaptativo y vinculado al contexto real, donde el docente actúa como un guía, fomentando la reflexión, el pensamiento crítico y la autonomía, lo que mejora los resultados académicos y forma individuos competentes para el aprendizaje continuo y la resolución de problemas en diversos contextos.

Sin embargo, Guerra (2020) menciona que, Piaget y Vigotski presentan al constructivismo como una teoría epistemológica que conecta al ser humano con un entorno en el que deja de ser un receptor pasivo de conocimiento y se convierte en un constructor activo del mismo. Esto significa que interpreta lo que sucede en el mundo que lo rodea a través de sus sentidos, es decir, construye su comprensión a partir de sus propios procesos cognitivos. De esta manera, el estudiante se convierte en un constructor de su propio conocimiento. Este principio impulsa un aprendizaje significativo que se adapta tanto a las necesidades individuales como a las grupales. Además, promueve una comprensión profunda y la aplicación del conocimiento, permitiendo a los estudiantes construir saberes a partir de sus experiencias previas.

Por lo tanto, se destaca la importancia de las tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje, subrayando el rol activo de los estudiantes. Además, las TIC funcionan como instrumentos que permiten acceder al conocimiento y fomentan la conexión entre las personas. Sin embargo, el aprendizaje se produce a través de la interacción, la colaboración y la creación de redes de conocimiento, donde los estudiantes asumen la responsabilidad principal de su propio aprendizaje. Por ello, la implementación de la herramienta educativa Kahoot favorece al perfeccionamiento del proceso enseñanza-aprendizaje del inglés.

En referencia, al conectivismo como teoría del aprendizaje, Mendoza, Cedeño, Espinales & Gámez (2021) mencionan que, las tecnologías y el internet han brindado amplias oportunidades para que los estudiantes aprendan de manera más rápida y efectiva, además de facilitar el intercambio de información tanto en línea como entre ellos. Esta teoría sugiere que el proceso de enseñanza-aprendizaje se lleva a cabo a través de la creación de conexiones en línea entre las personas, lo que permite generar un conocimiento más integral.





Según lo que proponen los autores, el conectivismo propone que el aprendizaje ocurre mediante la formación de conexiones en línea entre individuos, apoyadas por la tecnología y el internet para construir al conocimiento de forma dinámica. Además, la teoría resalta la relevancia de la toma de decisiones en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que los estudiantes deben ser capaces de discernir, organizar y aplicar la información de manera efectiva en diferentes contextos.

Por otro lado, Delgado, Chávez & Mooina (2020) consideran que, el conectivismo es un aspecto pedagógico que, cuando se aplica de manera organizada y coherente, se pueden aprovechar las tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje para lograr resultados sobresalientes. Por ello, es esencial recordar que los estudiantes son los protagonistas, mientras que las TIC son herramientas que facilitan y median el acceso al conocimiento. Así que, el conectivismo ofrece una perspectiva contemporánea y adaptada a la era digital sobre cómo aprenden las personas, resaltando la interconexión, el acceso a la información mediante tecnologías y la colaboración en redes para construir y actualizar el conocimiento de manera dinámica y continua. Aunque el conectivismo se presenta como innovador y flexible, también tiene desventajas, como la dependencia de la tecnología y el riesgo de un aprendizaje superficial.

#### **1.2.5. El empleo de la herramienta educativa Kahoot**

En lo que se refiere a la utilización de tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje, Machaca (2022) indica que, Kahoot es una herramienta educativa digital gratuita e innovadora que los docentes pueden utilizar para crear un ambiente creativo, dinámico y atractivo durante las sesiones de aprendizaje. A través de cuestionarios, encuestas y discusiones en línea, fomenta una pedagogía activa donde los estudiantes pueden responder en tiempo real, convirtiéndose en protagonistas de su propio aprendizaje mediante dispositivos como computadoras o celulares.

De esta manera, la herramienta educativa hace que el aprendizaje sea más entretenido, enriquece la retención de información y promueve un ambiente participativo y colaborativo. En la enseñanza de inglés, Kahoot dinamiza la experiencia educativa y prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos de un mundo en constante cambio, abordando necesidades sociales esenciales. Por esto, el docente debe poseer habilidades necesarias para utilizar este recurso de manera efectiva.

En este mismo orden, de acuerdo con Rojas, Álvarez & Bracero, (2021), Kahoot es una herramienta educativa que se puede utilizar para diferentes propósitos, como evaluar el conocimiento sobre un tema, identificar los puntos clave de una unidad o verificar lo aprendido. También es útil para medir la comprensión de una lectura o discutir un tema específico. Es importante destacar que Kahoot es muy eficaz para el aprendizaje, ya que permite evaluar, reforzar y medir la comprensión de los estudiantes de forma interactiva. Esta herramienta educativa hace que las clases sean más interesantes y motivadoras, también ayudan a los docentes a evaluar de manera más efectiva el progreso de los estudiantes, brindando retroalimentación instantánea y permitiendo ajustes en tiempo real para mejorar los resultados de aprendizaje. Esto fomenta la participación y el debate, haciendo que el aprendizaje sea más atractivo y accesible.





Adicional a ello, Kahoot refuerza aspectos fundamentales del aprendizaje de un segundo idioma, como vocabulario y gramática, también fomenta habilidades sociales y colaborativas, que son esenciales para la adquisición de un idioma. Además, su utilización en el aula prepara a los docentes para enfrentar los desafíos educativos del siglo XXI, como el aprendizaje a distancia, la personalización del aprendizaje y el desarrollo de habilidades tecnológicas en los estudiantes.

También, Silva (2024) menciona que, al utilizar la herramienta educativa Kahoot, los estudiantes tienen la oportunidad de practicar, reforzar y desarrollar las cuatro habilidades lingüísticas de leer, escribir, escuchar y hablar. Además, el trabajo en parejas, tanto dentro como fuera del aula, contribuyen al aprendizaje cognitivo. Así, una de las características más destacadas de Kahoot es su capacidad para fomentar la motivación y la participación de los estudiantes de una manera significativa e inconsciente, incluso a través de juegos y competencias grupales, lo que proporciona un contexto y un sentido a lo que se está aprendiendo. Por ello, se puede afirmar que Kahoot enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés.

#### **1.2.6. Fundamentos tecnológicos de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje**

Los fundamentos tecnológicos, según Parrales, Lozano, Rosado & Reyes (2021), en la actualidad, las TIC han generado cambios importantes en el sector educativo, brindando nuevas metodologías de aprendizaje que se pueden aplicar tanto dentro como fuera del aula para reforzar los conocimientos académicos. Además, se destaca su capacidad para mejorar la comprensión de conceptos, aumentar la motivación, adaptar el aprendizaje a diferentes niveles y desarrollar habilidades relevantes, lo que las convierte en una tecnología de gran valor en el ámbito educativo actual.

En términos generales la utilización de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje, según Díaz, Ruíz & Eguez (2021), integra la microelectrónica, la informática y las telecomunicaciones, lo que ha cambiado la forma de comunicarse y ha facilitado el acceso, la emisión y el procesamiento de la información. Hoy en día, es fundamental incluirlas en el sistema educativo para que las nuevas generaciones se acostumbren a su utilización y puedan aprovechar los grandes beneficios de la tecnología.

En el aprendizaje de inglés, las TIC han cambiado radicalmente la enseñanza al ofrecer herramientas innovadoras y accesibles, como aplicaciones móviles y videojuegos educativos, que promueven la interactividad y hacen que el proceso sea más dinámico y entretenido. Así, las herramientas interactivas permiten estudiar en cualquier momento y lugar, con sistemas de aprendizaje adaptativo que ajustan el contenido según el nivel y el progreso del estudiante, lo que facilita un acceso más flexible y personalizado al conocimiento.

También, a criterio de Batén (2020), es fundamental comprender que las TIC y las aplicaciones digitales facilitan el desarrollo de habilidades en actividades programadas, promoviendo el aprendizaje de contenidos significativos y su transferencia a nuevas situaciones. Estas herramientas ofrecen beneficios como el aprendizaje colaborativo, la





comunicación interpersonal, el trabajo en equipo, el seguimiento del progreso individual y grupal, y el acceso a recursos educativos. Además, permiten la gestión de estudiantes y la creación de ejercicios de evaluación y autoevaluación.

Sin embargo, su empleo enfrenta desafíos como la desigualdad en el acceso a la tecnología, las distracciones y la dependencia generada hacia estas herramientas. Para maximizar sus beneficios, es crucial abordar estos problemas mediante capacitación adecuada, garantizar acceso equitativo a la tecnología y fomentar una utilización responsable y equilibrada en el aula. Solo así se podrá transformar el aprendizaje de manera efectiva y preparar a los estudiantes para el futuro digital.

En referencia al Modelo de Sustitución, Aumento, Modificación y Redefinición (SAMR), se lo describe en cuatro niveles de integración tecnológica en la educación. Primero, la sustitución, donde la tecnología reemplaza las herramientas existentes sin muchos cambios, como leer libros digitales en lugar de físicos. Luego, el aumento, que utiliza tecnología que mejora la funcionalidad de las tareas, como los diccionarios interactivos que facilitan el aprendizaje. Después, la modificación que permite rediseñar actividades como practicar habilidades lingüísticas a través de conversaciones en línea con hablantes nativos. Finalmente, en la redefinición la tecnología permite experiencias completamente nuevas, como intercambios culturales virtuales entre estudiantes de diferentes países.

Como describe Campos (2021), el modelo SAMR se presenta como una escalera y es un proceso de cuatro niveles para seleccionar, utilizar y evaluar la tecnología en la educación. Esta estructura ascendente anima a los docentes a avanzar desde los niveles más bajos hasta los más altos, lo que, según Puentedura, resulta en una enseñanza y un aprendizaje más profundos. De hecho, al emplear el SAMR como una herramienta que permite describir y clasificar cómo los docentes utilizan la tecnología. También explica que, en las primeras dos etapas del modelo SAMR se observa una mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje gracias a la integración de la tecnología. Sin embargo, en las últimas dos fases, se produce una transformación de la enseñanza tradicional, donde el profesorado deja de ser el protagonista.

Por lo tanto, esta estructura permite a los docentes avanzar desde una utilización básica de herramientas tecnológicas hasta una transformación profunda de las prácticas pedagógicas. En los niveles iniciales, Sustitución y Aumentación, la tecnología mejora procesos existentes, mientras que, en los niveles superiores, Modificación y Redefinición, permite rediseñar experiencias de aprendizaje, fomentando el desarrollo de competencias avanzadas como el pensamiento crítico, la creatividad y la colaboración. Por esto, SAMR es una herramienta valiosa que guía a los docentes hacia un empleo más significativo de la tecnología, alineado con objetivos pedagógicos transformadores y profundos.

Con respecto a la Multimodalidad, Ibáñez & Maguiña (2022) mencionan que, para garantizar la efectividad educativa, es esencial contar con el apoyo del sistema educativo y de políticas que se alineen con esta estrategia. El aprendizaje debe ser visto como una oportunidad para sobresalir y completar los estudios, donde el estudiante aprenderá a estudiar





de forma autónoma, organizando su tiempo y el lugar más adecuado, y relacionándose de manera asincrónica o sincrónica con sus docentes y compañeros.

En este sentido, se puede afirmar que las TIC integran diferentes formatos, como texto, audio, video e interacción, para ofrecer experiencias de aprendizaje más enriquecedoras y adaptadas a los diversos estilos de aprendizaje. Esta combinación permite que los estudiantes visuales, auditivos, cinestésicos y lectores-escritores encuentren formas efectivas de acceder al contenido y mejorar sus habilidades lingüísticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés.

### **1.2.7. Fundamentos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje**

Los fundamentos didácticos, son principios y estrategias que orientan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Su objetivo es optimizar la transmisión del conocimiento, adaptándose a las necesidades de los estudiantes al fomentar un aprendizaje significativo, dinámico y participativo. Así, las estrategias como herramientas interactivas, juegos educativos y actividades colaborativas que fomentan la participación de los estudiantes, incrementan su motivación y facilitan la creación de un aprendizaje significativo.

Como afirman Anzelin, Marín & Chocontá (2020), las emociones positivas se experimentan como placenteras y pueden manifestarse de diversas maneras tanto cognitivas como fisiológicas. Tienen un impacto en la atención, la motivación, el empleo de estrategias de aprendizaje y la autorregulación. Además, estas emociones son esenciales en el proceso educativo, ya que, si los estudiantes que están motivados y comprometidos tienden a aplicar estrategias más efectivas y a regular su aprendizaje de manera más eficiente, lo que mejora su rendimiento académico y fomenta un aprendizaje más profundo y duradero. Dado que la motivación influye de manera significativa en el aprendizaje, debería ser una prioridad en cualquier programa educativo.

En lo que concierne a la motivación dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, según Mendoza & Pérez (2022), la motivación constituye un elemento fundamental en el proceso educativo, ya que puede afectar de manera considerable el rendimiento académico y el interés del estudiante por el material presentado. La motivación intrínseca, que surge del propio individuo, es particularmente relevante para el aprendizaje a largo plazo y la adquisición de habilidades y conocimientos perdurables. Por su parte, la motivación extrínseca, que proviene del entorno o de factores externos, también puede influir en el proceso de aprendizaje.

En el aprendizaje de un idioma como el inglés, la motivación es esencial, ya que impulsa a los estudiantes a practicar fuera del aula, sumergirse en contextos reales y enfrentar los retos de aprender una segunda lengua. Así, factores como la relevancia personal del idioma, la cultura de los hablantes nativos y las oportunidades laborales tienen un impacto significativo. Por ello, los docentes desempeñan una representación crucial al fomentar la motivación, creando un ambiente positivo, ofreciendo retroalimentación constructiva y conectando el material con los intereses de los estudiantes. Además, es importante establecer metas claras y permitir que los estudiantes elijan sus actividades.





Con respecto a las metodologías activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, como señalan Cobeña & Moreno (2021), estas ayudan a combatir el desinterés de los estudiantes al estimular su curiosidad, motivación, investigación y experimentación tanto dentro como fuera del aula. Así, estas metodologías presentan los contenidos de manera contextualizada, conectándolos con problemas del mundo real y permitiendo que los estudiantes adquieran conocimientos de forma activa, con el docente actuando como guía y facilitador. Al situar al estudiante en el centro del proceso educativo, se incrementa la motivación, se favorece una comprensión más profunda y se desarrollan habilidades clave para el futuro, como la autonomía, la creatividad y la colaboración.

Además, fomentan un aprendizaje significativo, adaptado a las necesidades y ritmos individuales, preparando a los estudiantes para un mundo complejo y digital. Sin embargo, su éxito depende de una planificación adecuada, acceso a recursos y la disposición tanto de estudiantes como de docentes para adoptar estas metodologías. Aunque enfrentan desafíos relacionados con el tiempo, los recursos y la evaluación, su correcta implementación puede mejorar significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Respecto a la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en base a Heredia, Pérez, Cocón & Zavaleta (2020), en la educación 3.0, la gamificación se presenta como una estrategia que incorpora elementos de los juegos en contextos educativos para mejorar los resultados de aprendizaje. Al fomentar un aprendizaje activo, proporcionar retroalimentación constante y crear un ambiente seguro y flexible, se desarrollan habilidades críticas tanto en el ámbito académico como profesional.

Por ello, esta estrategia incrementa la motivación, estimula la participación y enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, es fundamental implementarla con precaución para evitar una competencia excesiva o la desviación de los objetivos académicos. Si se utiliza de manera adecuada, la gamificación puede transformar la experiencia educativa, haciéndola más atractiva y preparando a los estudiantes con habilidades valiosas para su futuro. Además, los estudiantes deben ser capaces de visualizar su progreso. Por ello, la gamificación incrementa la motivación al promover una competencia amistosa en un entorno divertido.

Desde el punto de vista de Casaus, Muñoz, Sánchez & Muñoz (2020), la gamificación es una técnica y estrategia que involucra a los estudiantes de manera activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiéndoles elegir contenidos, tareas o actividades. Esto fomenta su autonomía, motivación y compromiso, convirtiendo la educación en una experiencia más interactiva y dinámica. Así, al incluir elementos de juegos, como puntos, recompensas, niveles y clasificaciones, se favorece una comprensión más profunda de los conceptos, el trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades sociales. Por ello, su objetivo principal es hacer que el aprendizaje sea más atractivo, motivador y participativo, aumentando la motivación intrínseca y enriqueciendo la experiencia educativa.

En consecuencia, a lo antes mencionado, el empleo de Kahoot en la enseñanza de inglés transforma el aprendizaje al fomentar la interactividad y la participación a través de juegos, haciéndolo más dinámico y atractivo. Además, los





estudiantes reciben retroalimentación inmediata, lo que les ayuda a identificar rápidamente áreas de mejorar y los docentes pueden personalizar los cuestionarios según la necesidad de los estudiantes, brindando un aprendizaje centrado en el estudiante. En concordancia con lo expuesto, existen estudios científicos que respaldan su eficacia en motivación, aprendizaje activo y evaluación formativa, reflejando una evolución hacia métodos más dinámicos y adaptados al mundo actual.

### 1.3. Bases Legales

Actualmente, existe un torrente de nuevas tecnologías, por lo tanto, esto requiere una revolución en los sistemas educativos. Así que, se necesita revisar cuidadosamente sus métodos y modificarlos para adaptarlos a los nuevos cambios. Para responder adecuadamente a las modificaciones del mundo moderno, se necesita opciones más adaptables, tales como las TIC, ya que contribuyen a la innovación en la enseñanza. Es así que, en la Organización de las Naciones Unidas (ONU, 2018), en relación con la Agenda 2030 y los Objetivos y metas de desarrollo sostenible, se expone que: “Objetivo 4: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos” (p.27); por ello, este objetivo contribuye al desarrollo individual, al crecimiento económico, a la reducción de la pobreza y a la promoción de una sociedad más justa.

Según este contexto, el acceso a oportunidades de aprendizaje permanente es esencial para empoderar a las personas, mejorar las condiciones de vida y fomentar una ciudadanía global activa. Por lo tanto, garantizar una educación inclusiva y justa reduce la desigualdad, también se sientan las bases para resolver la desigualdad global, el desempleo y la exclusión social, de acuerdo con los principios de sostenibilidad y prosperidad compartida promovidos por la Agenda 2030.

Además, en la Estrategia de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y Cultura (UNESCO, 2021), sobre la Innovación Tecnológica en la Educación, en el numeral 12 menciona que:

El objetivo de este segundo ámbito de acción es apoyar la capacidad de los principales interlocutores de la educación para aprovechar la tecnología con el fin de mejorar la eficacia de los procesos de enseñanza y aprendizaje, y la pertinencia de los resultados educativos (p. 3).

En el Marco de competencias de los docentes en materia de TIC UNESCO (2019) establece que:

La integración efectiva de las TIC en las escuelas y las aulas puede transformar la pedagogía y empoderar a los estudiantes. En este contexto, las competencias de los docentes ocupan un rol fundamental para integrar las TIC en su práctica profesional, a fin de garantizar la equidad y la calidad del aprendizaje. Los maestros también deben ser capaces de utilizar las TIC para guiar a los educandos en la adquisición de competencias relacionadas con la sociedad del conocimiento, como la reflexión crítica e innovadora, la resolución de problemas complejos, la capacidad de colaboración y las aptitudes socioemocionales (p. 1).





También lo señala, en la Constitución de la República del Ecuador, en su última modificación (2021), en la en el Art. 347, numeral 8, expresa que: “Será responsabilidad del Estado: Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales” (p. 168); esta misión refleja el compromiso con la modernización del sistema educativo y su cumplimiento de los requisitos de una sociedad globalizada en continua evolución.

Según las disposiciones constitucionales antes mencionadas, la educación es una herramienta para el desarrollo personal, una prioridad de política pública y una plataforma central para la inversión gubernamental. Por tal razón, es fundamental propiciar la utilización de las TIC para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y fomentar habilidades digitales en los estudiantes. De acuerdo con este principio, la educación es un medio para garantizar la igualdad, la inclusión social y la cohesión comunitaria, valores esenciales para la construcción de una sociedad justa y sostenible.

Además, el texto enfatiza que la participación de los individuos, las familias y la sociedad en el proceso educativo es un derecho y una responsabilidad compartida, que reconoce la importancia de la cooperación activa entre el Estado y los ciudadanos para lograr los objetivos educativos. Por lo tanto, la educación es un derecho humano básico y una condición necesaria para el buen vivir, un concepto de armonía entre las personas, la sociedad y la naturaleza en el contexto ecuatoriano. Este principio integral sostiene que invertir en educación no es un costo, sino una inversión estratégica para el desarrollo sostenible y el bienestar colectivo del país y del mundo actual.

De acuerdo con este contexto, la integración de las TIC en la educación mejora los métodos de enseñanza-aprendizaje, incrementa el acceso al conocimiento, reduce la brecha digital y promover habilidades técnicas básicas para el desarrollo personal y profesional. Tal es que, la responsabilidad del Estado de incorporar las TIC en la educación y conectarlas con actividades productivas o sociales es esencial, porque de esta forma garantiza que el aprendizaje se aplique en la práctica, contribuyendo así a la educación de ciudadanos que puedan contribuir activamente al desarrollo económico y social del país.

En esta era de la información y la comunicación, donde las herramientas tecnológicas se convierten en un recurso necesario para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y el desarrollo en distintos ámbitos, cabe mencionar que la Constitución de la República del Ecuador, en su última modificación (2021), en el Art. 16, numeral 2 reconoce que: “Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a: El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación” (p. 14); este principio refleja la importancia de garantizar que todos, individual y colectivamente, tengan acceso a estas herramientas que son esenciales para la sociedad moderna.

En este contexto, las TIC facilitan la comunicación y el intercambio de información, además de ayudar a reducir las brechas sociales, educativas y económicas. A través del acceso universal a estas tecnologías, se puede promover la inclusión social, fomentar la educación a distancia, crear oportunidades económicas y alentar la participación en la





vida pública y democrática. Así, las herramientas tecnológicas son esenciales para el funcionamiento y desarrollo de la sociedad actual, ya que impactan en áreas como la comunicación, la educación, la salud, la economía y la calidad de vida. Se han integrado en la vida diaria y en diversos sectores, impulsando el progreso social, mejorando procesos y ayudando a resolver problemas.

En la educación las herramientas tecnológicas han influido mucho en la vida de los seres humanos, por ello, los docentes de las instituciones educativas deben incluir recursos digitales que brinden ayuda a los estudiantes y ofrezcan oportunidades para la práctica interactiva del idioma inglés, por ejemplo, los juegos, foros y chats que puedan mejorar la eficacia del aprendizaje. Según la Ley Orgánica de Educación Intercultural del Ecuador, en su última modificación, hecha por Resolución de la Corte Constitucional (LOEI, 2023), en el Artículo 347 numeral 8 expone que: "Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales" (p.5).

Por esto, es importante mantener la actualización constante de los docentes y estudiantes respecto a la tecnología para conocer las últimas herramientas y tendencias que mejoran la enseñanza, haciéndola más interactiva y atractiva. La LOEI, en su última actualización, hecha por Resolución de la Corte Constitucional (2023), respalda a los artículos referentes a Educación, en el art. 6, literal j, expone que, dentro de las Obligaciones:

La principal obligación del Estado es el cumplimiento pleno, permanente y progresivo de los derechos y garantías constitucionales en materia educativa, y de los principios y fines establecidos en esta Ley. El Estado tiene las siguientes obligaciones adicionales: Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales (p.12).

Este compromiso adquiere una respuesta integral para resolver los desafíos de la era digital, también incluye promover vínculos entre la educación y las actividades productivas o sociales con el objetivo de vincular la educación con las necesidades y realidades del entorno. La alfabetización digital, sustentada en este principio, ayuda a cerrar la brecha digital y a equipar a los ciudadanos con las habilidades que necesitan para funcionar en un mundo cada vez más dependiente de la tecnología de la información y la comunicación. Estos esfuerzos permiten adquirir habilidades técnicas y brindan acceso a oportunidades educativas, laborales y sociales que son esenciales hoy en día.

Además, en la última actualización, hecha por Resolución de la Corte Constitucional, la LOEI (2023) en el Art. 36, literal h, de la relación con los gobiernos autónomos municipales, expone que:

Sin perjuicio de lo establecido en la Constitución de la República, las leyes y, en particular, el Código Orgánico de Organización Territorial, Autonomía y Descentralización, son responsabilidades de los gobiernos autónomos municipales, en relación con los centros educativos, las siguientes: Apoyar la provisión de sistemas de acceso a las tecnologías de la información y comunicaciones (p.28).





Esta obligación de apoyar el acceso a las TIC en las instituciones permite a los estudiantes estudiar en una variedad de lugares, especialmente en áreas rurales o de difícil acceso y ofrece una región capaz de adaptarse a las oportunidades que brinda la era digital. Por esto, los gobiernos locales tienen un rol importante que desempeñar en el fortalecimiento de los sistemas educativos proporcionando infraestructura, equipos y conexiones, al tiempo que contribuyen al desarrollo local y la equidad. Así, fortalece la capacidad de los centros educativos, comunidades de derechos para recibir formación y promover el progreso tecnológico y social. Al asumir estas responsabilidades, el Estado asegura el derecho a una educación de calidad y apoya el desarrollo colectivo.

El Ministerio de Educación del Ecuador (MINEDUC) promueve el empleo de las TIC, a través de las normativas vigentes, como el Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria, Subnivel Superior, en la sección de Lengua Extranjera, (2019) se expone que: “English has become the language of science and technology as well, and those who cannot read or write in English may be limited in future opportunities that would contribute to their personal and/or academic development” (p.433).

Respaldando así, la utilización de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. Pero, en la Unidad Educativa Fiscal Primicias de la Cultura de Quito las herramientas tecnológicas se emplean de una forma muy limitada debido a que la educación pública carece de recursos tecnológicos, esto restringe la motivación del estudiante por el aprendizaje del idioma inglés. Además, las estrategias de enseñanza tradicionales, como los talleres y las exposiciones, no siempre son eficaces para desarrollar estas habilidades, ya que a menudo se basan en la transferencia pasiva de conocimientos y no promueven el pensamiento crítico, ni la autonomía del estudiante.

Además, el MINEDUC, en el Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria, Subnivel Superior, en la sección de Lengua Extranjera (2019), se expresa que: “In areas where technology and access are not readily available, it is crucial that teachers consider ways to give learners comparable, if not equitable, opportunity to engage digitally and develop their literacies” (p. 477); según esta afirmación, la brecha digital representa un desafío importante para garantizar la igualdad de oportunidades en la educación, porque la falta de acceso a dispositivos, conectividad o recursos digitales adecuados puede limitar la capacidad de los estudiantes para adquirir las habilidades que necesitan en la era tecnológica.

En ese sentido, es fundamental que docentes, responsables de políticas y comunidades colaboren para crear soluciones creativas y justas que reduzcan la brecha digital. Al hacerlo, se empodera a todos los estudiantes para que alcancen su máximo potencial, garantizando que nadie se quede atrás en la era digital. Respaldando así, la utilización de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. Esto reafirma la misión de transformar la educación, utilizándola como una herramienta para empoderar a las personas y prepararlas para el dinámico mundo laboral, además de fomentar la participación en la creación de sociedades más inclusivas, justas y sostenibles.





#### 1.4. Conclusiones parciales del capítulo 1

En resumen, la investigación sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés a través de herramientas educativas como Kahoot, fundamentada en diversas teorías del aprendizaje, se revela como una estrategia efectiva para optimizar la enseñanza en entornos tecnológicos. Las teorías del cognitivismo, constructivismo y conectivismo ofrecen una base robusta que permite la creación de métodos de enseñanza innovadores. Además, la integración de las TIC promueve interacciones dinámicas que, a su vez, favorecen la adquisición de conocimientos, el desarrollo de habilidades y el fortalecimiento de competencias esenciales para que los estudiantes se integren de manera exitosa en un mundo globalizado y tecnológico.

En este contexto, Kahoot se posiciona como una herramienta fundamental, ya que promueve un ambiente colaborativo y potencia tanto las habilidades lingüísticas como el compromiso de los estudiantes mediante procesos lúdicos. Además, estudios recientes realizados en países como Perú y Ecuador han resaltado las ventajas de Kahoot en el desarrollo de habilidades lingüísticas y en la motivación de los estudiantes. Así mismo, en ciudades como Arequipa y Lima, se ha evidenciado que su implementación aumenta la retención de información y mejora los resultados académicos. Por lo tanto, Kahoot enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés, facilita la evaluación continua y fortalece las habilidades sociales enmarcadas al pensamiento crítico.

Los fundamentos didácticos y metodológicos sustentan la aplicación de Kahoot como estrategia metodológica para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés, ya que se utiliza para el desarrollo de las cuatro habilidades de idioma inglés, leer, escribir, escuchar y hablar de una forma didáctica y novedosa, para garantizar un aprendizaje significativo y duradero. Por esto, Kahoot es una herramienta educativa que brinda mayor interactividad al momento de enseñar y aprender un nuevo idioma.

La revisión de los fundamentos teóricos demuestra que la utilización de herramientas educativas como Kahoot en contextos educativos modifican las metodologías de enseñanza y fomenta un aprendizaje activo, colaborativo y personalizado. Estas transformaciones exigen un cambio en el papel tradicional del docente, quien debe adoptar funciones de facilitador y orientador en el proceso de construcción del conocimiento. Varios estudios coinciden en que la integración efectiva de la tecnología en el aula depende en gran medida del nivel de capacitación y la actitud del docente, así como del acceso equitativo a los recursos digitales. Esto subraya la importancia de tener en cuenta factores pedagógicos, técnicos y contextuales al elaborar propuestas educativas que se basen en herramientas tecnológicas.





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

En este capítulo se lleva a cabo la conceptualización y la operacionalización de las variables de investigación al definir las dimensiones e indicadores que facilitan el análisis diagnóstico del estado actual del proceso enseñanza-aprendizaje de inglés con el empleo de Kahoot en estudiantes de décimo EGB de la Unidad Educativa Fiscal Primicias de la Cultura de Quito, una institución pública de Ecuador, ubicada en la provincia de Pichincha, en el cantón Quito. Este es un establecimiento educativo que está dirigido por 1 Rector, 2 Vicerrectores cada uno en su respectiva jornada matutina y vespertina, 1 Inspector General y 3 Analistas en el DECE 2 para la jornada matutina y 1 para jornada vespertina, con un número total de estudiantes de 4877 y 145 docentes, entre matutina y vespertina. También, cuenta con todos los subniveles de educación, Inicial 1 y 2, Preparatoria, Elemental, Media, Superior y Bachillerato.

### 2.1. Conceptualización y Operacionalización de las variables

Para la identificación de las variables de investigación, se parte de la definición conceptual del proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés con el empleo de Kahoot. que se centra en integrar esta herramienta educativa para facilitar tanto la adquisición como el refuerzo de habilidades lingüísticas en inglés. Esta investigación se dedica a analizar cómo el empleo de Kahoot influye en aspectos como la retención de vocabulario, la comprensión gramatical, la fluidez oral y la actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje de inglés. Además, se examina la efectividad de esta herramienta educativa para crear un ambiente de aprendizaje colaborativo y divertido, que sea adaptable a diferentes estilos de aprendizaje. Así, esta investigación tiene como objetivo evaluar el impacto de Kahoot y como mejora el proceso educativo y la experiencia de los estudiantes al aprender inglés.

Con respecto a la operacionalización de variables, Coronel (2023) opina que, el manejo adecuado de las variables es crucial para la veracidad de los resultados de la investigación y la validez del instrumento utilizado para la recolección de datos. La operacionalización de variables implica un conjunto de técnicas y métodos que facilitan la medición de las variables en un estudio, siendo un proceso que descompone y analiza la variable en sus componentes para poder medirla. Por ello, la correcta operacionalización permite medir con precisión y facilita la replicabilidad del estudio, asegurando que otros investigadores puedan validar los resultados obtenidos, Además, facilita la interpretación y aplicabilidad de los hallazgos. A partir de la conceptualización que se detalla en la tabla 1, se identifican tres dimensiones dentro del estudio, la cognitiva, tecnológica y motivacional, para evaluar a estudiantes y docentes.





Tabla 1. Operacionalización de las variables y categorías.

<b>Variable Dependiente:</b> El proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés.			
<b>Variable Independiente:</b> El empleo de la herramienta educativa Kahoot.			
<b>Conceptualización:</b> Kahoot es una herramienta educativa valiosa y efectiva basada en el juego, que potencia el proceso de enseñanza-aprendizaje, al ayudar a los estudiantes a adquirir nuevos conocimientos y a reforzar las habilidades del inglés. Además, fomenta la participación de los estudiantes, aumenta la motivación y permite evaluar de manera dinámica su progreso en el dominio del idioma.			
Dimensiones	Indicadores	Criterios de Medición	Escala de Medición
Dimensión cognitiva	Docentes	Observación de clases.	Escala cualitativa: Bajo Medio Alto
	Estudiantes		
Dimensión tecnológica	Docentes	Encuestas a docentes.	Escala Likert: 1=Muy en desacuerdo 2=En desacuerdo 3 = Neutral 4=De acuerdo 5=Muy de acuerdo
	Estudiantes		
Dimensión motivacional	Docentes	Pretest Post test a estudiantes	Escala cualitativa: Excelente Bueno Regular Deficiente Bajo
	Estudiantes		





Tal como se ilustra en la Tabla 1, en la dimensión cognitiva, los criterios para evaluar al docente incluyen la planificación de actividades, la utilización efectiva de Kahoot, la evaluación del aprendizaje y la retroalimentación positiva en la asignatura de inglés. Para los estudiantes, los indicadores abarcan la adquisición de vocabulario, la comprensión gramatical y el refuerzo académico con el empleo Kahoot, lo que permite medir el impacto cognitivo de esta herramienta educativa. En la dimensión tecnológica, se establece criterios para evaluar a los docentes basados en indicadores como la facilidad, la integración de la tecnología y la efectividad del empleo de Kahoot en el aula. Para los estudiantes, los indicadores a considerar incluyen la facilidad, la accesibilidad, la interfaz amigable y la experiencia de aprendizaje, lo que refleja cómo perciben y se benefician de la herramienta educativa en su proceso educativo.

En la dimensión motivacional, los docentes serán analizados por su habilidad para implementar estrategias motivacionales, fomentar un ambiente positivo y adaptarse a los intereses personales de los estudiantes. Y los indicadores a examinar en los estudiantes son, el interés, la participación y la autonomía en clase, lo que evidencia el impacto de Kahoot en su actitud hacia el aprendizaje del idioma inglés. Los criterios de evaluación, en la observación de clase se empleará una escala cualitativa (Bajo, Medio, Alto), mientras que las encuestas de percepción para docentes y estudiantes se utilizará una escala Likert (1 = Muy en desacuerdo, 5 = Muy de acuerdo). Asimismo, el pretest y post test de vocabulario, gramática y las habilidades del idioma inglés “leer, escribir, escuchar, hablar”, se medirán con una escala numérica (0 a 100) y una escala cualitativa (Excelente, Bueno, Regular, Deficiente, Bajo).

## **2.2. Enfoque de la investigación**

Esta investigación utiliza un enfoque mixto (cualitativo - cuantitativo), desde la perspectiva de Beloso & Lizardo (2023), la investigación mixta, también conocida como el modelo multimodal, busca combinar los métodos de la investigación cuantitativa con los de la cualitativa. Por esto, para alcanzar una alta calidad en la investigación, es necesario complementar ambos enfoques. Esta integración de enfoques facilita una evaluación más completa y precisa, permitiendo captar tanto la amplitud como la profundidad del problema en cuestión. Por ello, la investigación mixta resulta ser una opción ideal para analizar el empleo de Kahoot en la enseñanza de inglés, ya que une la exactitud de los datos cuantitativos con la riqueza de las experiencias y percepciones de los participantes. Esto proporciona una visión completa y práctica que puede orientar la implementación efectiva de esta herramienta educativa en el aula.

## **2.3. Alcance de la investigación**

El alcance de esta investigación es explicativa, descriptiva y aplicada, ya que se centra en el estudio del empleo de Kahoot, que incluye la identificación, análisis y evaluación del impacto que ejerce en el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés. Este estudio se ejecutará en estudiantes de décimo de Educación General Básica, lo que permitirá entender cómo esta herramienta educativa promueve la participación de los estudiantes, mejora el acceso a los contenidos y potencia el desarrollo de habilidades lingüísticas y cognitivas. Además, se investiga la formación





docente, la integración curricular y las condiciones institucionales necesarias para una implementación parcial efectiva, contribuyendo así al diseño de estrategias pedagógicas innovadoras y fundamentadas en evidencia.

#### **2.4. Tipo de investigación**

De acuerdo con la finalidad de la investigación, esta es aplicada. Según Castro, Gómez & Camargo (2023), la investigación aplicada utiliza los conocimientos obtenidos en la investigación básica para lograr objetivos concretos. Así, este tipo de investigación toma en cuenta toda la información disponible en un campo particular con el fin de resolver problemas específicos. Además, esta modalidad de investigación se centra en aplicar teorías y descubrimientos previos con el propósito de abordar problemas concretos que se presentan en contextos reales. Por ello, la investigación aplicada valida la efectividad de Kahoot y sugiere estrategias prácticas para optimizar su utilización, lo que contribuye a mejorar la calidad del aprendizaje de inglés y a transformar las dinámicas educativas, con el fin de abordar desafíos específicos, como la falta de motivación o la escasa participación en el aula.

Acorde con los objetivos planteados se realizará un estudio descriptivo y explicativo. Como mencionan Alban, Arguello & Molina (2020), la investigación descriptiva es un método efectivo para recolectar datos durante el proceso de investigación. Por ello, se puede aplicar de diversas maneras, pero siempre es fundamental establecer un objetivo claro. Además, el propósito de la investigación descriptiva es comprender las situaciones, costumbres y actitudes predominantes mediante una descripción precisa de las actividades, objetos, procesos y personas. Así, este estudio permite recolectar datos detallados sobre cómo la herramienta educativa Kahoot influye en las dinámicas del aula, las actitudes de los estudiantes y los procesos de aprendizaje.

Con respecto al estudio explicativo, Pachas & Yunkor (2021) expresan que, los estudios explicativos tienen características específicas, ya que buscan identificar las causas y sus efectos. Esto implica descubrir la causalidad de ciertos hechos o fenómenos que ocurren en la naturaleza o en eventos sociales. Además, siguen un principio deductivo, comenzando con una teoría para analizar el fenómeno en cuestión. Para explicar el fenómeno, es fundamental tener un profundo conocimiento del marco teórico, para realizar un análisis detallado y llegar a conclusiones precisas del tema en estudio. Por ello, el rigor en la comprensión del marco teórico fortalece el análisis y asegura que las conclusiones sean precisas y relevantes, abordando el fenómeno desde una base teórica sólida.

Al establecer un objetivo claro, como analizar el nivel de percepción de los estudiantes sobre Kahoot, facilita una descripción precisa de las actividades, interacciones y resultados relacionados con su implementación. Así, la investigación descriptiva ayuda a entender las situaciones predominantes en el contexto educativo. También, tiene como objetivo descubrir la causalidad detrás de fenómenos como el aumento de la motivación, la mejora en el rendimiento académico y la mayor participación de los estudiantes. Por ello, un conocimiento profundo del marco teórico fortalece la investigación y garantiza conclusiones precisas, brindando un cimiento firme para entender el impacto de Kahoot en la enseñanza de inglés, lo que permite realizar un análisis riguroso y fundamentado.





En referencia al paradigma, se enmarca en el sociocrítico, que según Ticona, Condori, Mamani & Santos (2020), se requiere llevar a cabo un proceso de reflexión y acción, lo que implica asumir la responsabilidad de impulsar el cambio y promover la transformación social a través de prácticas. Por ello, contribuye al desarrollo teórico y juega una representación crucial en la generación de impacto social positivo. Al incluir una reflexión crítica sobre cómo Kahoot puede democratizar el acceso al aprendizaje, fomentar la participación y reducir las brechas educativas, este estudio se convierte en una herramienta para el cambio, transformando las dinámicas educativas y empoderando a los estudiantes en su proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés.

Es un estudio de corte transversal (ECT) que, según Manterola, Hernández, Otzen, Espinosa & Grande (2023), como su nombre indica, este tipo de estudios son observacionales y descriptivos, enmarcados en una perspectiva temporal y espacial particular. En otras palabras, la naturaleza observacional y descriptiva de los ECT permite a los investigadores analizar las características y relaciones dentro de una población en un instante determinado, lo que facilita la identificación de patrones y tendencias actuales. Su principal fortaleza radica en su capacidad para ofrecer una visión clara y concisa de las variables en estudio en un momento específico. Por ello, esta habilidad de capturar la realidad en un instante particular es especialmente valiosa para evaluar la efectividad de Kahoot y desarrollar estrategias que mejoren su utilización en la clase de inglés.

## **2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de la investigación**

### **2.5.1. Métodos Teóricos**

En relación, a los métodos teóricos, enriquecen al marco conceptual de la investigación y aseguran un procesamiento riguroso y sistemático de la información, contribuyendo a una comprensión más profunda del impacto de Kahoot en el aprendizaje de inglés. Como expresan Guamán, Hernández, & Lloay (2021), el método analítico-sintético es muy valioso para la búsqueda y el tratamiento de información empírica, teórica y metodológica. El análisis implica descomponer un todo en sus partes para examinarlas de manera independiente y determinar las relaciones que existen entre ellas. Por otro lado, la síntesis consiste en combinar los diversos elementos para formar una nueva totalidad, resultando en la composición del todo a partir de la unión de sus partes. Por ello, este método permite descomponer, examinar e integrar información para alcanzar conclusiones sólidas sobre la utilización de Kahoot

Según Urzola (2020), el método inductivo-deductivo se basa en principios opuestos para la generación de conocimiento. Así, el método inductivo comienza con la experiencia concreta incluyendo pensamientos, vivencias, percepciones y opiniones formadas a partir de la vida diaria, el trabajo o la experiencia profesional y utiliza esta experiencia para desarrollar ideas abstractas o teorías generales. Por el contrario, el método deductivo avanza desde conceptos abstractos, como teorías o principios generales, hacia la experiencia concreta, aplicando estos conceptos a situaciones específicas. Por ello, este método permite combinar la formulación y prueba de teorías con la recolección y análisis de datos, facilitando así un estudio sistemático y riguroso del empleo de Kahoot en el aula.





Con el criterio de Serrano (2022), el pensamiento sistémico también puede contribuir a fortalecer las habilidades de quienes participan en un proyecto, ya que se necesitará la colaboración de todos estos individuos para crear diagnósticos y perspectivas amplias sobre los territorios en los que se va a trabajar. Por esto, el pensamiento sistémico permite observar los problemas a resolver de manera integral y ofrecer soluciones globales y dinámicas, optimizando estudio del empleo de Kahoot para mejorar el aprendizaje de inglés de manera eficaz y sostenible.

Según Ortiz, Alejandro & Izaguirre (2023), el método histórico lógico permite explorar la trayectoria del objeto de investigación y su ámbito de acción, tanto en el desarrollo real del proceso educativo como en su comprensión, así como en la influencia de las teorías científicas que lo respaldan. Todo esto está condicionado por las estructuras económicas, políticas, ideológicas y sociales en un momento específico, donde se manifiesta la lógica del desarrollo y la evolución del objeto que se investiga. Por lo tanto, esta perspectiva integral facilita el análisis del fenómeno, considerando las interacciones entre los diversos componentes del sistema educativo. Al promover la colaboración entre todos los involucrados, favorece la elaboración de diagnósticos y visiones amplias que destacan los beneficios de Kahoot, como el incremento de la motivación y la participación estudiantil.

### **2.5.2. Métodos Empíricos**

Por otro lado, los métodos empíricos validan la variable planteada y también proporcionan una base contundente para tomar buenas decisiones en la práctica educativa al incorporar Kahoot en la enseñanza de inglés. En opinión de Sánchez (2020), para recolectar información relevante de una muestra de individuos y apoyar el objetivo de estudio, se puede mencionar a la encuesta, porque permitirá recopilar datos sobre intereses, nivel de conocimiento y necesidad que pueden tener los estudiantes, por lo que a través de este instrumento se podrá reunir datos y analizar los resultados obtenidos. Una vez analizados, estos hallazgos ofrecen una estructura firme para entender cómo Kahoot impacta en proceso educativo de inglés y diseñar estrategias que optimicen su efectividad en el aula.

Según Medina, Rojas & Bustamante (2023), la prueba es una herramienta de investigación que se emplea para evaluar una amplia gama de características humanas, como las habilidades cognitivas, la personalidad, las aptitudes y los conocimientos. Se utiliza de manera extensa en diversos campos, incluyendo la educación, así que permitirá recoger datos sobre el nivel conocimiento de los estudiantes para comparar y determinar si existen diferencias significativas entre los resultados antes y después del empleo de Kahoot en el proceso enseñanza-aprendizaje de inglés.

Como menciona Martínez (2022), la observación es un componente fundamental en un proyecto de investigación, ya que permite recopilar la mayor cantidad de datos posible, esto implica que debe ser clara, bien definida y precisa para la recolección y organización de datos con el fin de construir una red de significados y entender lo que sucede en el complejo entorno del aula. Además, esta actividad proporciona datos cualitativos que complementan otros métodos, como la encuesta, ofreciendo una visión más completa y contextualizada del fenómeno. De esta manera la prueba, la





observación y la encuesta enriquecen la comprensión del impacto de Kahoot y aportan evidencia valiosa para mejorar su implementación en el proceso enseñanza-aprendizaje de inglés.

### 2.5.3. Métodos Matemáticos Estadísticos

Los métodos matemáticos estadísticos, facilitan la interpretación de los resultados y establecen un soporte para identificar tendencias y tomar decisiones informadas sobre la implementación de Kahoot en el aula. Según Mesa & Caicedo (2020), la estadística descriptiva se encarga de recolectar, organizar, presentar, analizar y publicar los resultados que se han observado. Su objetivo principal es describir las características más relevantes de una muestra, y esto se puede lograr a través de tablas, gráficos o índices. Para examinar las relaciones, se pueden usar diagramas de barras o circulares.

Por ello, esta herramienta clave en esta investigación, ya que ayuda a recopilar, organizar y presentar datos de una manera clara y estructurada, lo que facilita entender las características principales de la muestra. Además, los índices de tendencia central, como la media o la mediana y la desviación estándar ofrecen un resumen de patrones generales. También, al cruzar variables, podemos descubrir tendencias significativas a través de diagramas de barras o circulares. Por esto, la estadística descriptiva es crucial para convertir datos crudos en información útil y práctica para este estudio. Tal como afirma Gonzáles (2020), el método Delphi es una técnica que se utiliza para recopilar ideas y opiniones de expertos en un tema específico. En este proceso, los participantes deben debatir y llegar a un consenso. Para llevar a cabo el método Delphi, es fundamental reunir a expertos con diversas experiencias, formaciones y niveles jerárquicos; esto ayudará a obtener resultados más equilibrados sobre el tema en cuestión. Por ello, es necesario el criterio de expertos con el empleo de este método, que servirá para validar la propuesta.

### 2.6. Población y muestra

**Tabla 2.** Descripción de población y muestra de la unidad de estudio

UNIDAD EDUCATIVA FISCAL PRIMICIAS DE LA CULTURA DE QUITO DECIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BASICA						
PARALELO "A"		PARALELO "B"		PARALELO "C"		PARALELO "D"
Matutina	Vespertina	Matutina	Vespertina	Matutina	Vespertina	Matutina
N	N	N	N	N	N	N
40	44	40	44	40	43	40
Total(N)= 291 estudiantes				(n)=73 estudiantes		

En la tabla 2, se resume los datos de la población y muestra. En el contexto de la investigación, sobre el empleo de Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés, la población (N) se refiere al conjunto total de estudiantes y docentes que son objeto de estudio. Así, la población de este estudio está compuesta por 291 estudiantes de décimo EGB y tres docentes de inglés de la Unidad Educativa Primicias de la Cultura de Quito entre jornada matutina y vespertina. Por otro lado, la muestra (n) es un subconjunto representativo de esa población, seleccionado mediante técnicas de muestreo probabilístico, que permite generalizar los resultados al grupo total.





### Muestreo Probabilístico

La fórmula general para calcular el tamaño de la muestra es:

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

Donde:

n = tamaño de la muestra.

N = tamaño de la población (291 en este caso).

Z = valor crítico correspondiente al nivel de confianza (para un 95% de confianza,  $Z=1.96$ ).

p = proporción estimada de la población (si no se conoce, se usa  $p=0.5$  para maximizar el tamaño de la muestra).

e = margen de error (10% o 0.10 en este caso).

### Valores conocidos

N=291

Z=1.96 (para un nivel de confianza del 95%)

p=0.5 (asumir la máxima variabilidad)

e=0.10 (10% de margen de error)

### Aplicar los valores en la fórmula.

$$n = \frac{291 \cdot (1.96)^2 \cdot 0.5 \cdot (1 - 0.5)}{(0.10)^2 \cdot (291 - 1) + (1.96)^2 \cdot 0.5 \cdot (1 - 0.5)}$$

Simplificar.

$$n = \frac{291 \cdot 3.8416 \cdot 0.25}{0.01 \cdot 290 + 3.8416 \cdot 0.25}$$

$$n = \frac{279.47}{2.90 + 0.9604}$$

$$n = \frac{279.47}{3.8604}$$

$$n \approx 72.39$$

Como el tamaño de la muestra no puede ser fraccionario, redondear hacia arriba, Por lo tanto, el tamaño de la muestra necesario es **73 estudiantes**.

Una muestra de 73 estudiantes y 3 docentes será suficiente para analizar el impacto de Kahoot, considerando un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 10%. La correcta definición de la población y la selección de la muestra son esenciales para asegurar la validez y confiabilidad de los resultados de la investigación. Los datos presentados de





(N) provienen del Registro Oficial de la Secretaría de la Unidad Educativa Fiscal Primicias de la Cultura de Quito (enero, 2025), mientras que los valores de (n) fueron seleccionados mediante un muestreo probabilístico.

## **2.7. Descripción de las etapas seguidas en el proceso investigativo y su propósito**

La investigación sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés con el empleo de Kahoot se realizará mediante una estrategia investigativa integral que se divide en cuatro etapas clave: etapa del estudio teórico, etapa del diagnóstico inicial, etapa de la modelación de la propuesta y etapa del diagnóstico final o validación de la propuesta. Cada una de estas etapas jugará un rol importante en la recopilación de datos, el análisis y la evaluación de los resultados de manera efectiva. Es así como, se detalla la implementación de la estrategia en el contexto de estudio.

### **2.7.1. Etapa del Estudio Teórico**

En referencia a la etapa del estudio teórico, aquí se sienta las bases conceptuales de la investigación, revisando la literatura relacionada con la gamificación, las tecnologías educativas y las metodologías interactivas para contextualizar las variables. Se analiza estudios previos sobre Kahoot, identificando sus ventajas, limitaciones y buenas prácticas. Este marco teórico, declarado en el capítulo 1 guía la formulación de las preguntas de investigación, ofreciendo un fundamento científico para el diseño metodológico y el análisis de resultados.

### **2.7.2. Etapa del diagnóstico inicial**

El análisis de los resultados del diagnóstico inicial es crucial en la investigación, ya que permite identificar y comprender la situación actual del proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés antes de implementar la herramienta educativa Kahoot con estudiantes de décimo de Educación General Básica en la Unidad Educativa Fiscal Primicias de la Cultura de Quito. Se recopila información sobre el contexto educativo, las características de los estudiantes y las prácticas docentes actuales. Para ello, se utilizan herramientas como encuestas, entrevistas, pruebas diagnósticas de conocimiento y observaciones en el aula. Este diagnóstico proporciona una línea base que sirve para comparar los resultados posteriores a la implementación de la guía, además de identificar áreas de mejora. Así, se garantiza que la intervención esté bien enfocada y adaptada al contexto real de los estudiantes y docentes.

### **2.7.3. Modelación de la propuesta**

En la fase de modelación de la propuesta, se busca diseñar y estructurar una intervención que utilice la herramienta educativa Kahoot con el fin de optimizar la enseñanza y el aprendizaje de inglés. Durante esta etapa, se definen objetivos específicos, actividades y contenidos alineados a las necesidades detectadas en el diagnóstico inicial. Asimismo, se elabora un cronograma para la implementación, se seleccionan los recursos y se establecen criterios de evaluación para medir el impacto de la guía. El propósito es desarrollar un modelo claro y factible que facilite la aplicación efectiva en el aula. Para elaborar la guía metodológica como resultado científico seguimos un proceso organizado que inicia con una planificación preliminar, en la cual se establecen los objetivos, el nivel de educación al que se dirige, los recursos requeridos y un cronograma de actividades.





Esta etapa es fundamental para definir la dirección de la propuesta y garantizar que la guía satisfaga las expectativas y requerimientos de los estudiantes. Una vez que se han determinado estos elementos, se avanza hacia el análisis de contenido, que consiste en investigar y recopilar información pertinente, identificar buenas prácticas y evaluar las necesidades de los estudiantes. Este análisis es esencial para identificar los temas que la guía debe tratar y para fundamentar su contenido en bases teóricas. Luego, se realiza el diseño de la estructura de la guía, organizando la información de forma clara y coherente. En esta fase, se determina la metodología de enseñanza-aprendizaje que se aplicará, el principio pedagógico y se diseña un esquema detallado con los contenidos, actividades y recursos.

#### 2.7.4. Etapa del diagnóstico final

En relación con la etapa del diagnóstico final o validación de la propuesta, tiene como propósito evaluar la efectividad de la implementación de Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés y proporciona evidencia para ajustar o replicar la propuesta en otros contextos educativos. Aquí, se utilizan herramientas de recolección de datos, como pruebas de conocimiento, encuestas de satisfacción y observaciones en el aula, para comparar los resultados con los obtenidos en el diagnóstico inicial. Además, se recoge la opinión de estudiantes y docentes para identificar fortalezas, debilidades y áreas de mejora de la propuesta

En este diagnóstico, se realizará un post test que servirá como referencia para medir el progreso a lo largo de la investigación. Además, el diseño de la guía se evalúa considerando la relevancia de sus contenidos, la efectividad de las metodologías de enseñanza y su alineación con los estándares de calidad educativa, a través de un proceso de validación realizado por expertos. Este análisis da lugar a recomendaciones para mejorar, que abarcan actualizaciones de contenido, ajustes en el principio pedagógico e inclusión de nuevas actividades, además de señalar posibles líneas de investigación futuras para seguir optimizando el proceso de formación de la asignatura de inglés.

#### 2.8. Presentación de los resultados del estudio diagnóstico

##### 2.8.1. Resultados de la observación de clase dirigida a docentes. (ver anexo 1)

**Figura 1.** Observación diagnóstica de clase de inglés.



**Fuente:** Guía de observación aplicada

**Análisis:** En la figura 1, se puede evidenciar que, el 100 % de los tres docentes observados poseen un nivel bajo de utilización de Kahoot en las clases, lo cual es un indicativo que sustenta la investigación. Este resultado es realmente alarmante y propicia

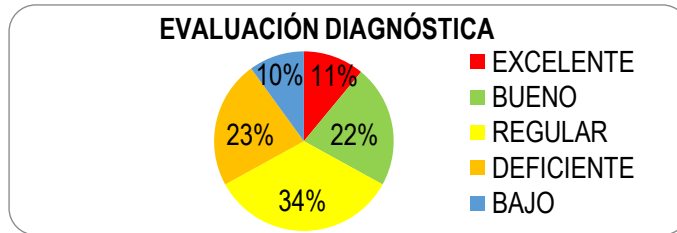
la posibilidad de implementar la herramienta educativa para contribuir al perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés, en los estudiantes de décimo de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal Primicias de la Cultura de Quito.





### 2.8.2. Resultados de la evaluación de conocimiento diagnóstica. (ver anexo 2)

Figura 2. Evaluación de conocimiento diagnóstica de inglés. (pretest).



Fuente: Evaluación diagnóstica aplicada.

Análisis: En la figura 2, se indica el diagnóstico inicial del nivel de conocimiento de inglés de los estudiantes, donde se evalúa habilidades como leer, escribir, escuchar y hablar, muestra que el 11%

obtuvo una calificación "Excelente" (90-100), lo que indica que hay un grupo pequeño con un alto dominio del idioma. Un 22% alcanzó un nivel "Bueno" (70-80), lo que refleja un conocimiento positivo, aunque no óptimo. El 34% se ubicó en "Regular" (50-60), lo que señala un nivel moderado y áreas que necesitan mejora. Un 23% se situó en "Deficiente" (30-40), lo que refleja fallas en el nivel de conocimiento. Y un 10% obtuvo un nivel "Bajo" (0-20), lo que indica deficiencias significativas.

Interpretación. - El 34% en "Regular" sugiere que, aunque no hay un bajo rendimiento generalizado, tampoco hay un alto dominio del idioma. Solo el 11% alcanza un nivel "Excelente", lo que podría señalar falencias en la enseñanza. El 23% en "Deficiente" y 10% en "Bajo" resalta un grupo con dificultades, lo que, sumado al 36% en "Regular", evidencia la necesidad de revisar y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, incluyendo las metodologías y comunicación.

### 2.8.3. Resultados de la encuesta de percepción para estudiantes. (ver anexo 3)

Para presentar los resultados de la encuesta de percepción, se debe tomar en cuenta que, se realizó un análisis en los datos adquiridos respecto al nivel de percepción, donde su valor máximo es 50, se estableció 3 rangos clasificados como bajo a los valores menores o igual a 23, medio a los valores mayores o igual que 24 y menores que 35, y alto a valores superiores o igual a 36. Además, se presentan 4 resultados midiendo el nivel de percepción total, dimensión cognitiva, dimensión tecnológica y dimensión motivacional.

#### Nivel de Percepción Total

Figura 3. Nivel de percepción total.



Fuente: Encuesta de percepción para estudiantes aplicada.

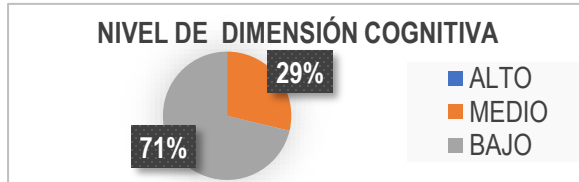
Análisis: En la figura 3, se puede evidenciar que, el 85 % de los estudiantes tiene un nivel bajo de percepción total del empleo de Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje

de inglés y solo el 15% tiene una percepción media. Los resultados son realmente alarmantes y necesitan atención primordial para entender y abordar las razones detrás de esta percepción baja generalizada, lo que es un indicativo que sustenta el estudio, ya que existe la posibilidad de hacer una propuesta de implementación de la herramienta educativa en las clases de inglés en la Unidad Educativa Fiscal Primicias de la Cultura de Quito.



### Nivel de percepción de la dimensión cognitiva

Figura 4. Nivel de percepción de la dimensión cognitiva.



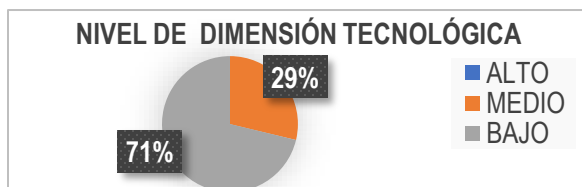
**Fuente:** Encuesta de percepción para estudiantes aplicada.

**Análisis de resultados:** En la figura 4, se puede apreciar que, el 71 % de los estudiantes tiene un nivel bajo de percepción y el 29% restante tiene un nivel de percepción

media en la dimensión cognitiva acerca del empleo de Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés. Los resultados muestran que la mayoría de las percepciones son bajas o neutrales, y no hay respuestas positivas. Esto requiere tomar medidas inmediatas para identificar y abordar las causas fundamentales, con el objetivo de mejorar la satisfacción y la eficacia que se percibe.

### Nivel de percepción de la dimensión tecnológica

Figura 5. Nivel de percepción de la dimensión tecnológica.



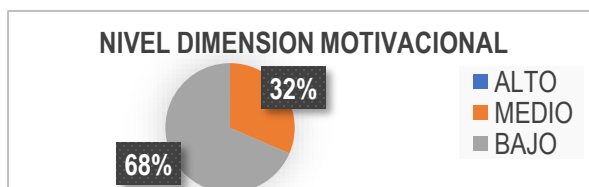
**Fuente:** Encuesta de percepción para estudiantes aplicada.

**Análisis de resultados:** En la figura 5, se puede observar que, el 71 % de los estudiantes tiene un nivel bajo de percepción y el 29% restante tiene un nivel de percepción

media en la dimensión tecnológica acerca del empleo de Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés. Los resultados revelan una percepción mayormente baja que necesita atención urgente. La falta total de respuestas altas, combinada con el alto porcentaje de respuestas bajas, subraya la necesidad de una revisión exhaustiva del aspecto evaluado. Se sugiere que esta situación se aborde como una prioridad para la institución.

### Nivel de percepción de la dimensión motivacional

Figura 6. Nivel de percepción de la dimensión motivacional.



**Fuente:** Encuesta de percepción para estudiantes aplicada.

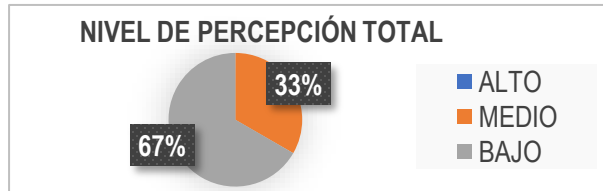
**Análisis de resultados:** En la figura 6, se puede constatar que, el 68 % de los estudiantes tiene un nivel bajo de percepción y el 32% restante tiene un nivel de percepción

media en la dimensión motivacional acerca del empleo de Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés. Los resultados muestran claramente que se enfrenta una crisis de percepción que requiere una acción inmediata. La alarmante combinación de casi un 80% de evaluaciones negativas y un 0% de positivas crea una situación realmente crítica que pone en riesgo la efectividad del aspecto evaluado. Es fundamental que se declare esta situación como la máxima prioridad institucional y se asignen recursos extraordinarios para resolverla lo más pronto posible.

#### 2.8.4. Resultados de la encuesta de percepción para docentes. (ver anexo 4)

##### Nivel de percepción total

Figura 7. Nivel de percepción total.



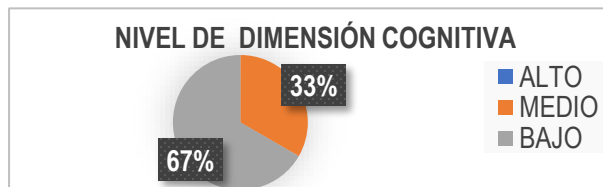
**Fuente:** Encuesta de percepción para docentes aplicada.

**Análisis:** En la figura 7, se puede evidenciar que, el 67 % de los docentes tiene un nivel bajo de percepción total del empleo de Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje

de inglés y el 33% tiene una percepción media. Lo que indica que se necesitan atención urgente para comprender y tratar las razones detrás de esta percepción baja generalizada y esto da soporte al estudio, ya que existe la oportunidad de realizar la propuesta de implementación de la herramienta educativa en las clases de inglés en la Unidad Educativa Fiscal Primicias de la Cultura de Quito.

##### Nivel de percepción de la dimensión cognitiva

Figura 8. Nivel de percepción de la dimensión cognitiva.



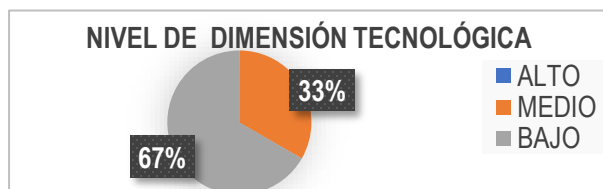
**Fuente:** Encuesta de percepción para docentes aplicada.

**Análisis de resultados:** En la figura 8, se puede apreciar que, el 67 % de los docentes tiene un nivel bajo de percepción y el 33% restante tiene un nivel de percepción

media en la dimensión cognitiva acerca del empleo de Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés. Los resultados reflejan que la mayoría de las percepciones son bajas o neutrales, y no hay respuestas positivas. Por ello, se necesita tomar medidas urgentes para reconocer y discutir las causas esenciales, con el objetivo de incrementar la satisfacción y la eficiencia que se percibe.

##### Nivel de Percepción Total Dimensión Tecnológica

Figura 9. Nivel de percepción de la dimensión tecnológica.



**Fuente:** Encuesta de percepción para docentes aplicada.

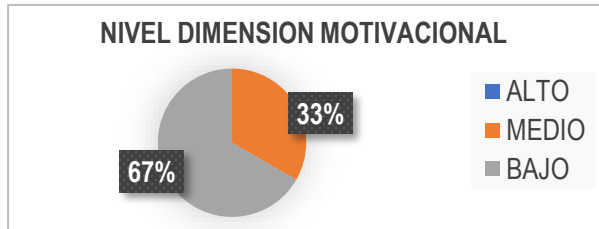
**Análisis de resultados:** En la figura 9, se puede observar que, el 67 % de los docentes tiene un nivel bajo de percepción y el 33% sobrante tiene un nivel de percepción

media en la dimensión tecnológica acerca del empleo de Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés. Los resultados muestran una percepción mayormente baja que requiere atención urgente. La falta total de respuestas altas, combinada con el alto porcentaje de respuestas bajas, subraya la necesidad de una revisión exhaustiva del aspecto evaluado. Se sugiere que esta situación se aborde como una prioridad para la institución.



### Nivel de percepción total dimensión motivacional

Figura 10. Nivel de percepción de la dimensión motivacional.



**Fuente:** Encuesta de percepción para docentes aplicada.

**Análisis de resultados:** En la figura 10, se puede constatar que, el 67 % de los docentes tiene un nivel bajo de percepción y el 33% restante tiene un nivel de percepción media en la dimensión motivacional acerca del

empleo de Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés. Los resultados manifiestan de forma notable que existe una dificultad de percepción que requiere una actuación urgente. La alarmante combinación de casi un 70% de evaluaciones negativas y un 0% de positivas crea una condición ciertamente complicada que pone en peligro la realidad del aspecto evaluado. Es primordial que se proclame esta situación como la máxima prioridad institucional y se concedan procedimientos para dar solución inmediatamente.

### Fortalezas del diagnóstico inicial

- En los resultados obtenidos en la prueba de conocimiento diagnóstica aplicada a los estudiantes se puede constatar una fortaleza en el 33% en "Bueno" y "Excelente", que muestran aspectos positivos que pueden servir como base para mejoras. Este análisis detallado permite identificar causas, implementar acciones correctivas, fomentar la retroalimentación y establecer métricas claras para futuros diagnósticos. Además, la percepción media del 15% de los estudiantes, indica que existe un ligero conocimiento de la herramienta educativa Kahoot, que puede ser soporte para su implementación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés en la Unidad Educativa Fiscal Primicias de la Cultura de Quito.
- Preparación docente adecuada del idioma, ya que poseen la certificación internacional del nivel B2 de inglés, dentro del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, que se considera un nivel intermedio alto, colocándolos como docentes altamente capacitados y su disponibilidad de aparatos tecnológicos. Además, la resiliencia y adaptabilidad de la nueva generación de estudiantes y docente postpandemia, que se caracterizan por ser expertos en el empleo de tecnología, debido a que tuvieron que amoldarse rápidamente a la educación virtual. Todo esto, puede ser de gran utilidad para la implementación de Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés en la Unidad Educativa Fiscal Primicias de la Cultura de Quito.

### Debilidades del diagnóstico inicial

- En la observación diagnóstica de la clase de inglés, se pudo evidenciar que los docentes no utilizan la herramienta educativa Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés en la Unidad Educativa Fiscal Primicias de la Cultura de Quito. Además, después de la aplicación de la prueba de conocimiento diagnóstica a los estudiantes, se encontró que el 67% en "Regular", "Deficiente" y "Bajo" indica que el proceso de enseñanza-aprendizaje de





inglés, no cumple plenamente con las expectativas, posiblemente debido a objetivos poco claros o metodologías inadecuadas.

- La percepción baja de la mayoría de los estudiantes y docentes es un indicativo de que existe un desconocimiento mayoritario de la herramienta educativa Kahoot, lo cual es un reto para su implementación debido al factor tiempo que limita la investigación. También, el acceso limitado a internet en la Unidad Educativa Fiscal Primicias de la Cultura de Quito dificulta la implementación de la herramienta educativa Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés.

### **Conclusiones parciales del capítulo 2**

- El diagnóstico inicial ha permitido identificar los factores clave que afectan el proceso enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, mostrando una clara relación de causa y efecto entre las dimensiones cognitiva, tecnológica y motivacional del empleo de Kahoot como herramienta educativa. A través de métodos como el análisis estadístico de la observación de clases, de pruebas cognitivas y encuestas de percepción para el diagnóstico actual de la Unidad Educativa Fiscal Primicias de la Cultura de Quito, se ha llegado a la conclusión de que las causas más importantes son la falta de conocimiento sobre el empleo de la herramienta educativa dentro de las clases de inglés, las cuales están conectadas al contexto institucional que no ha innovado en el empleo de tecnología en el proceso enseñanza-aprendizaje.
- Mediante la Observación, se constató que los docentes que dictan cátedra de inglés en décimo EGB en la Unidad Educativa Fiscal Primicias de la Cultura de Quito no emplean Kahoot en sus clases, lo que permitió identificar una irregularidad relacionada al uso de esta herramienta educativa y a la vez brindó la oportunidad de establecer una solución práctica mediante su implementación para favorecer el perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés. Entre los hallazgos más destacados, se observa que la mayoría de los estudiantes, mostraron un nivel de conocimiento entre regular y deficiente, lo que sugiere que tienen dificultades de aprendizaje de inglés y hay áreas que requieren atención. Por otro lado, un grupo minoritario de estudiantes se encuentra en el nivel bajo, lo que revela que hay deficiencias importantes por abordarse.
- Además, la percepción de estudiantes y docente del empleo de Kahoot en el aula se situó en un nivel bajo en su gran mayoría, esto tiene un impacto considerable en el problema. Así, el análisis causal ofrece un respaldo empírico y teórico para las próximas etapas de la investigación, guiando estrategias efectivas a la solución del problema. El conocimiento tecnológico de estudiantes y docentes incrementa las posibilidades del empleo de la herramienta educativa Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés en la Unidad Educativa Fiscal Primicias de la Cultura de Quito, debido a su alta capacidad de adaptarse a la educación digital. Además, las clases virtuales utilizan herramientas digitales que brindan una experiencia más interactiva y atractiva, permitiendo la elaboración de una solución práctica al problema de este estudio.





### 3. CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

#### 3.1. Modelación de la propuesta

El propósito principal de este capítulo es presentar la propuesta educativa que se ha diseñado, explicando su estructura pedagógica, la base teórica que la sustenta, los componentes didácticos que la integran y el proceso de validación realizado por expertos y pruebas piloto. Por ello, es pertinente proponer una guía metodológica que favorezca al perfeccionamiento del proceso enseñanza-aprendizaje de inglés con el empleo de Kahoot en estudiantes de décimo de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal Primicias de la Cultura de Quito. como propuesta de solución al problema de estudio.

##### 3.1.1. Fundamentación teórica

Esta propuesta de innovación educativa, como es la guía metodológica, se basa en teorías que apoyan la incorporación estratégica de recursos tecnológicos en la enseñanza y el aprendizaje del idioma inglés. Varios marcos conceptuales respaldan esta integración de herramientas educativas en el ámbito pedagógico, mostrando su capacidad para transformar las prácticas de enseñanza tradicionales. Para ello, se detallan algunos términos citados y argumentados por otros autores.

**Proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés:** Según Beltrán (2017), en el proceso de enseñar y aprender inglés, tanto el docente como el estudiante son dos de los elementos más importantes. El éxito o fracaso de este proceso, que tiene como objetivo principal la comunicación efectiva, depende en gran medida de la interacción entre ellos. Estos dos componentes son clave en el proceso, ya que se apoyan mutuamente, y si uno de ellos no funciona como debería, el proceso de enseñanza-aprendizaje no logra los resultados esperados, en cuanto al desarrollo de las cuatro habilidades de inglés que son leer, escribir, escuchar y hablar.

**Motivación en el proceso enseñanza-aprendizaje:** Castro, Félix & Sánchez (2023) explica que la motivación desempeña un rol crucial en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Está estrechamente relacionada con la actitud del estudiante y su interés por aprender. Sin el esfuerzo del estudiante, el trabajo del docente pierde su impacto. Por eso, se cree que cuanto más motivado esté un estudiante, más aprenderá y alcanzará un aprendizaje significativo con mayor facilidad.

**Herramienta educativa Kahoot:** Como expresa Cevallos (2022), Kahoot, gracias a su enfoque interactivo, fomenta el aprendizaje colaborativo y despierta la curiosidad académica, convirtiéndose en una herramienta de evaluación dinámica y entretenida. Los docentes pueden emplearlo no solo para evaluar conocimientos, sino también para motivar a los estudiantes a investigar y diseñar sus propios cuestionarios, promoviendo así un aprendizaje activo y participativo.

##### 3.1.3. Características de la guía metodológica

Una guía metodológica necesita tener ciertos atributos clave para ser realmente efectiva en la práctica docente como, la claridad y estructura organizada de la información, que se presente de manera concisa y secuencial, utilizando un





lenguaje que sea fácil de entender, que ayude a navegar y comprender el contenido. Además, la fundamentación teórica y pedagógica, se basa en estrategias educativas actuales. También, la adaptabilidad y flexibilidad, ya que el material es aplicable en diferentes contextos, distintos niveles educativos y necesidades de los estudiantes.

Así mismo, la guía es práctica, porque proporciona actividades que muestran cómo se ha implementado el contenido, para hacer las clases más interactivas y enriquecer la experiencia de aprendizaje. En el componente evaluativo, se integra la herramienta educativa Kahoot, que está alineada con los objetivos de aprendizaje para fomentar la evaluación, la retroalimentación formativa y la autoevaluación. Por último, la sustentabilidad y actualización del contenido que incluye un mecanismo para mantenerla actualizada con versiones mejoradas sin perder su relevancia.

#### **3.1.4. Estructura de la guía metodológica**

Una guía metodológica bien estructurada asegura que todo sea claro, coherente y fácil de utilizar. Su estructura estándar está compuesta por el título, objetivos, contenidos, destrezas con criterios de desempeño, criterios de evaluación, indicadores de evaluación, estrategias metodológicas, recursos y actividades de evaluación, todo esto alineado al currículo de lengua extranjera correspondiente a décimo de Educación General Básica, estos elementos conectados de forma coherente enriquecen la practicidad de esta innovación educativa que potencia el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés. Después, de la estructura, se procede a desarrollar el contenido, mediante la redacción de material teórico y práctico, la creación de actividades y la integración de recursos complementarios.

Es fundamental aplicar pruebas piloto con un grupo pequeño de estudiantes para recoger retroalimentación, modificar el contenido en función de las observaciones recibidas y reajustar antes de la implementación para asegurar la efectividad. Tras la optimización, se procede a la implementación parcial y se evalúa su impacto, estableciendo un sistema de seguimiento y mejora continua, que incluye revisiones periódicas para garantizar que la guía se mantenga actualizada. Para la elaboración de la guía metodológica, es de vital importancia definir los objetivos de aprendizaje, que son extraídos del currículo de lengua extranjera ecuatoriano, están en sintonía con las necesidades del estudiante y enmarcados a resultados específicos.

Además, la guía metodológica incluye contenidos curriculares, que están organizados de forma lógica y progresiva, distribuidos en una unidad temática que facilita su comprensión. Por último, la guía incorpora actividades prácticas con el empleo de Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés, que permiten aplicar los conocimientos en contextos reales, la evaluación formativa que mide el progreso y ofrece retroalimentación, para garantizar la interactividad, accesibilidad y usabilidad, ajustándose a las preferencias de los estudiantes, como describe la tabla 3.





**Tabla 3.** Propuesta de la guía metodológica de inglés con el empleo de Kahoot.

### GUÍA METODOLÓGICA DE INGLÉS CON EL EMPLEO DE KAHOOT

**Objetivo general:** Definir la estructura y componentes que debe tener una guía metodológica que contribuya al perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de Inglés con el empleo de Kahoot en estudiantes de décimo de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal Primicias de la Cultura de Quito, sección vespertina, durante el periodo agosto 2024-marzo 2025, considerando criterios de evaluación que se ajusten a los objetivos de aprendizaje y a los estándares curriculares.

**Objetivos específicos:**

- Explicar las características que debe tener una guía metodológica que contribuya al perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de Inglés con el empleo de Kahoot, de forma clara, práctica y fácil implementación para los docentes, con recursos que estimulen la colaboración, la participación y la motivación entre los estudiantes y pueda aplicarse de manera efectiva en el aula.
- Analizar los componentes de una guía metodológica que contribuya al perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de Inglés con el empleo de Kahoot proporcionando actividades que faciliten una retroalimentación continua y el seguimiento del progreso de los estudiantes, ajustándose a diferentes contextos educativos y niveles de aprendizaje.

### CONTENIDOS

La presente guía metodológica está diseñada para una buena práctica docente en la asignatura de inglés para estudiantes de décimo de Educación General Básica en la Unidad Educativa Fiscal Primicias de la Cultura de Quito, la estructura principal contiene los objetivos de aprendizaje, destrezas con criterio de desempeño, criterios de evaluación, indicadores de evaluación, estrategias metodológicas, recurso y actividades evaluativas, que forman parte fundamental para el proceso enseñanza-aprendizaje de inglés. Además, estos componentes curriculares fueron obtenidos del Currículo de Lengua Extranjera de Ecuador. Las actividades con el empleo de la herramienta educativa Kahoot contiene la especificación para la utilización en cada instancia de la clase del método comunicativo de la lengua (Audiovisual), que se centra en potenciar el lenguaje hablado del estudiante que siempre viene acompañado de una imagen que lo represente. Este pone énfasis en la interacción auténtica en lugar de simplemente memorizar reglas gramaticales. La idea principal es que se aprende un idioma usándolo en situaciones que realmente importan.

En este sentido, se implementó actividades lúdicas a través de la estrategia de la gamificación para que contribuyan al desarrollo de habilidades como leer, escribir, escuchar y hablar en inglés. Así, la planificación se organizó en 12 semanas pedagógicas correspondientes a un trimestre, que contienen temas de contenido seleccionados con antelación y enmarcador a la práctica de las 4 habilidades de inglés, adicional a ello se planificó una semana de inducción y una semana de cierre para garantizar la efectividad de la implementación de la propuesta. Además, Kahoot al ser una herramienta educativa permite al docente hacer constantes actualizaciones para adaptarlas a la realidad de otros contextos educativos. Todo esto, enlazado a los valores institucionales del Ministerio de Educación de Ecuador, que son la honestidad, justicia, respeto, paz, solidaridad y responsabilidad. Kahoot añade un elemento de diversión y competición, que aumenta el compromiso de los estudiantes, mientras aprende. Proporciona retroalimentación inmediata a partir de la evaluación, lo que ayuda a los estudiantes a aprender de sus errores. Es una forma estupenda de repasar y reforzar el contenido de la lección de forma interactiva.

### DESCRIPCIÓN DE CODIFICACIÓN DEL CURRÍCULO EN ECUADOR

En Ecuador las planificaciones curriculares en la asignatura de inglés son estrechamente relacionadas al currículo de lengua extranjera, que posee una codificación individual para cada aspecto detallado en la mismo, tales como:

**EFL:** Siglas en inglés “English as a Foreign Language”, que en español se traduce a “Inglés como Lengua Extranjera”





**O.EFL.4.6:** Objetivo de aprendizaje de inglés como lengua extranjera, el 4 se refiere al subnivel de educación superior correspondiente a octavo, noveno y décimo de Educación General Básica y el 6 expresa el número de objetivo.

**EFL.4.1.5:** Destreza con criterio de desempeño de inglés como lengua extranjera, el numeral 4 se refiere al subnivel de educación superior correspondiente a octavo, noveno y décimo de Educación General Básica, el 1 corresponde al denominador curricular y 5 al número de destreza.

**Denominadores Curriculares según su numeración corresponden a:**

**1=** “Comunicación y Sensibilización Cultural”; **2=** “Comunicación Oral”; **3=** “Lectura”; **4=** “Escritura” y **5** “El Lenguaje a través de las artes”

**CE.EFL.4.3.:** Criterio de evaluación de inglés como lengua extranjera, el 4 se refiere al subnivel de educación superior correspondiente a octavo, noveno y décimo de Educación General Básica y el numeral 3 expresa el número de criterio.

**I.EFL.4.3.1.:** Indicador de evaluación de inglés como lengua extranjera, el 4 se refiere al subnivel de educación superior correspondiente a octavo, noveno y décimo de Educación General Básica, el 3 es el número de criterio de evaluación al que corresponde y el 1 es el número del indicador de evaluación.

### ACTIVIDAD DE INDUCCIÓN

#### "Apropiándonos de la Guía Metodológica"

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA EL PROCESO ENSEÑANZA- APRENDIZAJE	RECURSOS	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN
<p><b>Método:</b> Método comunicativo de la lengua (Audiovisual)</p> <p><b>Duración:</b> 2 horas</p> <p><b>Objetivo:</b> Capacitar a los docentes de inglés acerca de la guía metodológica con el empleo de Kahoot, entendiendo su estructura, utilidad y aplicación práctica en su desempeño profesional.</p> <p><b>Bienvenida y Contextualización</b> Dinámica inicial: "Expectativas": Cada docente anota en un papel de notas una expectativa relacionada con la guía y la actividad en un mural. Presentación breve de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Objetivo de la guía metodológica.</li> <li>- Importancia de la guía y la conexión con la necesidad institucional y curriculares.</li> </ul> <p><b>Entrada</b> <b>Tutorial sobre el empleo de Kahoot</b> Visualizar el video tutorial sobre el empleo de Kahoot para docentes en el siguiente enlace: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=9WXqoCh5SY">https://www.youtube.com/watch?v=9WXqoCh5SY</a> Educarchile (s.f.).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Video tutorial sobre el empleo de Kahoot.</li> <li>- Un proyector y una computadora, papelógrafos, papel para notas y marcadores. Pizarra.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plenaria con los docentes para compartir la opinión de cada uno de ellos acerca de su experiencia al crear el cuestionario.</li> <li>- Termómetro de aprendizaje, dibujan un termómetro y marcan su nivel de comprensión del 1 al 10.</li> </ul>





Poner en práctica la creación de un cuestionario en Kahoot con un tema libre.

Realizar una plenaria con los docentes para compartir la opinión de cada uno de ellos acerca de su experiencia al crear el cuestionario. Dar respuesta a las dudas de los docentes acerca del buen manejo de la herramienta educativa Kahoot.

### Práctica

#### Exploración Activa de la Guía

"Ginkana de la Guía". Cada docente recibe una sección fundamental de la guía. Deben responder las interrogantes: ¿Qué información incluye esta sección? - ¿Cómo se puede aplicar en su contexto real?

Socialización: Cada docente comparte las respuestas.

#### Actividad libre

#### Elaboración de un Plan de Implementación

Solicitar a los docentes poner en práctica las actividades planificadas dentro de esta Guía Metodológica. Cada docente completa una tabla sencilla.

¿Qué aspectos de la guía aplicaré? - ¿Cuándo lo haré? - ¿Qué tipo de apoyo necesito?

Intercambio voluntario de respuestas.

#### Cierre y Evaluación





Reflexión final: "Un paso adelante": Cada participante comparte: - Una idea clave que se lleva consigo. - Una duda que queda pendiente (se recogerán para seguimiento).

### PLAN DE UNIDAD

#### OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

**O.EFL 4.6** Escribir textos breves descriptivos e informativos relacionados con información personal o temas familiares y utilizarlos como medio de comunicación y expresión escrita del pensamiento.

**O.EFL 4.1** Identificar las ideas principales, algunos detalles e inferencias de textos escritos, para producir análisis críticos apropiados al nivel sobre temas y contextos familiares.

**Tema:** Comparativo and Superlativo

6 periodos de clase – 30 minutos cada periodo.

#### ACTIVIDAD 1 - COMUNICACIÓN Y SENSIBILIZACIÓN CULTURAL

**DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: EFL 4.1.5.** Aplicar estrategias de autocorrección y autocontrol en las interacciones sociales y en el aula. (Ejemplo: hacer preguntas, empezar de nuevo, reformular, explorar pronunciaciones o redacciones alternativas, etc.)

**CRITERIO DE EVALUACIÓN: CE.EFL.4.3.** Interactuar con los demás utilizando estrategias de autocontrol y autocorrección, así como rasgos apropiados de comunicación no verbal y oral.

**INDICADOR DE EVALUACIÓN: I.EFL.4.3.1.** El estudiante es capaz de emplear una serie de estrategias de autocontrol y autocorrección, así como de interpretar y utilizar los rasgos comunicativos verbales y no verbales adecuados para comunicarse en contextos familiares.

#### ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA EL PROCESO ENSEÑANZA- APRENDIZAJE

**Método:** Método comunicativo de la lengua (Audiovisual)

**Duración:** 2 periodos

**Objetivo:** Utilizar los comparativos para comparar elementos culturales y comunicarse con soltura en situaciones interculturales.

**Preparación:** Imágenes

• Mostrar una imagen relacionada con la cultura y pedir a los estudiantes que la describan o comenten lo que ven y sienten al respecto.

**Entrada**

**Introducción a los comparativos:** Breve explicación

• Explicar las reglas básicas de los comparativos.

• Proporcionar ejemplos culturales usando comparativos.

**Práctica**

**Actividad de Kahoot:** Practica los comparativos con imágenes.

• Juega un Kahoot con preguntas sobre comparativos. Divide a los estudiantes en pequeños grupos.

<https://create.kahoot.it/details/3873ed81-2547-421e-b406-19c6cac405af>

#### RECURSOS

• Tarjetas con información sobre los distintos países (clima, comida, tradiciones, etc.).  
• Pizarra para explicar las reglas de los comparativos.  
• Cuestionario Kahoot (preparado con antelación).

#### ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

• Observar el empleo correcto de los comparativos durante las tareas y presentaciones.  
• Revisar los deberes escritos para evaluar la comprensión y la aplicación de las reglas.  
• Utilizar los resultados de Kahoot para identificar las áreas en las que los estudiantes pueden necesitar más práctica.





- Es un cuestionario con 9 preguntas de verdadero/falso basado en una imagen y las reglas de comparativos.
- Usa Kahoot para aprender las reglas de los comparativos y fomentar el trabajo cooperativo.

**Actividad libre**

**Comparación por parejas:** Tarea de comparación

- Divida a los estudiantes en parejas y asigneles dos países para que los comparen.
- Pídales que comparen aspectos como: Comida - Clima - Tradiciones - Estilo de vida.

**Reflexión y retroalimentación:** Debate en clase

- Pregunte a los estudiantes: ¿Fue fácil o difícil utilizar los comparativos? ¿Por qué?
- Comente con ellos el empleo de los comparativos y corrija los errores más comunes.

**Tarea en casa:** Redacción de comparaciones culturales

- Escribe un párrafo comparando dos culturas o países utilizando al menos 5 comparativos.

**ACTIVIDAD 2 - COMUNICACIÓN ORAL**

**DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: EFL 4.2.11.** Realizar descripciones breves y básicas de actividades y acontecimientos cotidianos en contextos familiares y utilizar un lenguaje descriptivo sencillo para comparar y hacer afirmaciones breves sobre objetos y posesiones. (Ejemplo: familia, escuela, condiciones de vida, pertenencias personales, etc.)

**CRITERIO DE EVALUACIÓN: CE.EFL.4.9.** Producción - Fluidez: Utilizar un lenguaje sencillo para describir, comparar y hacer afirmaciones sobre temas cotidianos y conocidos como objetos, posesiones y rutinas en situaciones estructuradas y conversaciones breves. Interactuar con razonable facilidad, siempre que el discurso se pronuncie de forma clara, lenta y directa.

**INDICADOR DE EVALUACIÓN: I.EFL.4.9.1.** El estudiante es capaz de utilizar un lenguaje sencillo para describir, comparar y exponer hechos sobre temas cotidianos y conocidos, como posesiones, objetos del aula y rutinas en situaciones breves y estructuradas, interactuando con relativa facilidad.

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA EL PROCESO ENSEÑANZA-  
APRENDIZAJE**

**Método:** Método comunicativo de la lengua (Audiovisual)

**Duración:** 2 periodos

**Objetivo:** Utilizar los comparativos para realizar comparaciones orales en contextos reales.

**Preparación:** Comparaciones rápidas

- Escriba algunos adjetivos en la pizarra (por ejemplo, grande, caro, interesante, simpático).
- Pida a los estudiantes que hagan comparaciones orales rápidas utilizando estos adjetivos.

**Entrada**

**Refuerzo de los comparativos:** Breve explicación.

- Explique de nuevo las reglas básicas de los comparativos.
- Proporcione ejemplos y escríbalos en la pizarra.

**Práctica**

**RECURSOS**

- Pizarra para explicar las reglas de los comparativos.
- Cuestionario Kahoot (preparado de antemano).
- Lista de temas para los

**ACTIVIDADES DE  
EVALUACIÓN**

- Observar el empleo correcto de los comparativos durante el trabajo en parejas y los debates en grupo.
- Utilizar los resultados de Kahoot para identificar las áreas en las que los estudiantes pueden necesitar más práctica.





**Trabajo en parejas:** Comparación de ciudades.

- Divida a los estudiantes en parejas y entregue a cada pareja dos ciudades para que las comparen (por ejemplo, Esmeraldas y Quito, Ibarra y Latacunga).
- Entrégueles una lista de aspectos a comparar (por ejemplo, el clima, la comida, el coste de la vida, el transporte, la gente).
- Prepare un breve diálogo comparando las dos ciudades utilizando comparativos y presente sus diálogos a la clase.

**Actividad libre**

**Discusión en grupo:** Comparaciones de la vida real.

- Divida a los estudiantes en pequeños grupos (3-4 estudiantes).
- Dé a cada grupo un tema para debatir utilizando comparativos y comparte sus comparaciones con la clase.

**Actividad de Kahoot:** Practica los comparativos.

- Resuelve la evaluación en Kahoot con preguntas sobre comparativos.

<https://create.kahoot.it/share/comparative-adjectives/f0d2cd09-616e-4e80-8b7d-4f76f4daa294>

- Es un cuestionario con 8 preguntas de verdadero/falso y completar basado en imágenes y las reglas de comparativos.
- Utiliza Kahoot para evaluar las reglas de los comparativos y fomentar una competición amistosa.

**Reflexión y retroalimentación:** Debate en clase

- Pregunte a los estudiantes: ¿Qué te ha parecido fácil o difícil de utilizar hoy los comparativos?
- Proporcionar retroalimentación sobre el empleo de los comparativos y corregir los errores más comunes.

**Tarea en casa:** Grabación oral

- Grabar un breve audio (1-2 minutos) comparando dos cosas (por ejemplo, dos ciudades, dos películas, dos restaurantes). Utilizar al menos 5 comparativos en la grabación.

debates en grupo.

- Revisar las grabaciones de los deberes para evaluar sus habilidades de comunicación oral.

**ACTIVIDAD 3 - LECTURA**

**DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: EFL 4.3.2** Hacer uso de pistas como títulos, ilustraciones, organización, esquema y disposición del texto, etc. para identificar y comprender información relevante en tipos de texto escritos adecuados al nivel.

**CRITERIO DE EVALUACIÓN: CE.EFL.4.11.** Demostrar comprensión de las ideas principales y de algunos detalles en textos breves y sencillos sobre temas conocidos, haciendo uso de pistas contextuales para identificar información relevante en un texto.

**INDICADOR DE EVALUACIÓN: I.EFL.4.11.1.** El estudiante es capaz de comprender las ideas principales y algunos detalles de textos breves y sencillos, tanto impresos como en línea, sobre temas que le son familiares, utilizando pistas contextuales que le ayuden a identificar la información más relevante. (Ejemplo: título, ilustraciones, organización, etc.)

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA EL PROCESO ENSEÑANZA-  
APRENDIZAJE**

**RECURSOS**

**ACTIVIDADES DE  
EVALUACIÓN**





**Método:** Método comunicativo de la lengua (Audiovisual)

**Duración:** 2 periodos

**Objetivo:** Comprender y utilizar los superlativos en textos escritos y aplicarlos en contextos de la vida real.

**Preparación:** Lluvia de ideas rápida sobre los superlativos

- Escriba algunos adjetivos en la pizarra (por ejemplo, grande, caro, interesante, simpático).
- Pide a los estudiantes que piensen en la forma superlativa de cada adjetivo y que la utilicen en una frase.

**Entrada**

**Introducción a los superlativos:** Breve explicación:

- Explique las reglas básicas de los superlativos.
- Proporcione ejemplos y escríbalos en la pizarra.

**Práctica**

**Comprensión lectora:** Lectura e identificación de superlativos.

- Proporcione a los estudiantes un texto breve que incluya varios superlativos.
- Lea el texto y responda a las preguntas de comprensión.
- Discuta las respuestas en clase para garantizar la comprensión.

**Actividad libre**

**Escritura de párrafo y revisión por pares:** Escribir superlativos

- Escribe un párrafo breve en el que describa un lugar, una persona o una cosa utilizando al menos 5 superlativos.
- Pídale que intercambien sus párrafos con un compañero para que los revisen. Los compañeros deben comprobar el empleo correcto de los superlativos y dar su opinión.

**Actividad de Kahoot:** Practica superlativos.

- Resuelve la actividad de Kahoot con preguntas sobre superlativos. Divide a los estudiantes en equipos pequeños <https://create.kahoot.it/details/8ae8d66f-c48f-47a1-97f7-eb7da0aa42f8>
- Cuestionario con 10 preguntas para completar basado en imágenes y en las reglas de superlativos.
- Usa Kahoot para evaluar las reglas de los superlativos y fomentar el trabajo cooperativo.

**Reflexión y retroalimentación:** Debate en clase.

- Pregunta a los estudiantes: ¿Se les ocurren otras situaciones en las que los superlativos sean útiles?
- Comente con ellos el empleo de los superlativos y corrija los errores más comunes.

**Tarea en casa:** Leer y comparar

- Proporcione a los estudiantes un artículo o texto breve que incluya superlativos.
- Lean el texto y escriban un breve resumen en el que destaquen los superlativos utilizados en el artículo.

- Pizarra para explicar las reglas de los superlativos.
- Breve texto de lectura con superlativos.
- Cuestionario Kahoot (preparado con antelación).
- Cuaderno para escribir el párrafo.

- Observar el empleo correcto de los superlativos durante las tareas de comprensión lectora y escritura.
- Utilizar los resultados de Kahoot para identificar las áreas en las que los estudiantes pueden necesitar más práctica.
- Revisa los resúmenes de los deberes para evaluar su comprensión y aplicación de los superlativos.

**Tema:** Futuro "Will"

6 periodos de clase – 30 minutos cada periodo.





**ACTIVIDAD 4 - ESCRITURA**

**DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: EFL 4.4.3.** Evaluar críticamente la información procedente de referencias, incluidas las que se encuentran en la red, y recomendar fuentes impresas y digitales a otros estudiantes.

**CRITERIO DE EVALUACIÓN: CE.EFL.4.16.** Utilizar recursos didácticos sencillos, incluidos los creados por uno mismo, para comparar y contrastar información, y elegir los recursos apropiados según el valor, el propósito y la audiencia de cada uno.

**INDICADOR DE EVALUACIÓN: I.EFL.4.16.1.** El estudiante es capaz de utilizar y simplificar recursos de aprendizaje, tanto en línea como impresos, para comparar y contrastar información. El estudiante es capaz de elegir los recursos apropiados y evaluar críticamente la información que contienen, según el valor, la finalidad y el público de cada uno de ellos.

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA EL PROCESO ENSEÑANZA- APRENDIZAJE	RECURSOS	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN
<p><b>Método:</b> Método comunicativo de la lengua (Audiovisual)</p> <p><b>Duración:</b> 2 periodos</p> <p><b>Objetivo:</b> Utilizar “Will” para hacer predicciones, promesas y planes futuros en contextos escritos.</p> <p><b>Preparación:</b> Predicciones sobre el futuro.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escriba algunas preguntas en la pizarra para animar a los estudiantes a hacer predicciones sobre el futuro. Pida a los estudiantes que compartan sus ideas oralmente utilizando “Will”.</li> </ul> <p><b>Entrada</b></p> <p><b>Introducción a “Will”:</b> Breve explicación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explique la estructura y el empleo de “Will”: Afirmativa - Negativa - Preguntas.</li> <li>• Destaque la utilización de “Will”: Predicciones - Promesas - Decisiones espontáneas.</li> <li>• Dar ejemplos y escribirlos en la pizarra.</li> </ul> <p><b>Práctica</b></p> <p><b>Escritura de Predicciones:</b> Escribir predicciones futuras.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Divida a los estudiantes en parejas. Dé a cada grupo un tema sobre el que escribir usando “Will” para que compartan sus predicciones con la clase.</li> </ul> <p><b>Actividad de Kahoot:</b> Practica “Will”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Resuelve la evaluación en Kahoot con preguntas sobre “Will”. Deja que jueguen individualmente.</li> </ul> <p><a href="https://create.kahoot.it/share/future-will/137aac7c-4dc9-49d0-abab-e58ec03a359d">https://create.kahoot.it/share/future-will/137aac7c-4dc9-49d0-abab-e58ec03a359d</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Es un cuestionario con 8 preguntas para completar con “Will” basado en imágenes.</li> <li>• Utiliza Kahoot para aprender las reglas de “Will” y fomentar la competición amistosa.</li> </ul> <p><b>Actividad libre</b></p> <p><b>Escritura y revisión por pares:</b> Escribir un plan de futuro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarra para explicar las reglas de “Will”.</li> <li>• Cuaderno para escribir las tareas.</li> <li>• Cuestionario Kahoot (preparado de antemano).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar el empleo correcto de “Will” durante las tareas de escritura.</li> <li>• Utilizar los resultados de Kahoot para identificar las áreas en las que los estudiantes pueden necesitar más práctica.</li> <li>• Repasa los artículos de los deberes para evaluar su comprensión y aplicación de “Will”.</li> </ul>





- Pide a los estudiantes que imaginen su vida dentro de 10 años y que escriban un breve párrafo (100-150 palabras) sobre ella utilizando "Will".
- Pídeles que intercambien sus párrafos con un compañero para que los revise. Los compañeros deben comprobar el empleo correcto de "Will" y dar su opinión.

**Reflexión y retroalimentación:** Debate en clase

- Pregunte a los estudiantes: ¿Qué te ha parecido fácil o difícil al utilizar "Will"?
- Proporcionar comentarios sobre el empleo de "Will" y corregir los errores más comunes.

**Tarea en casa:** Artículo sobre predicciones futuras

- Pida a los estudiantes que escriban un breve artículo (150-200 palabras) sobre sus predicciones para el futuro. Deben utilizar al menos 10 frases con "Will".

### ACTIVIDAD 5 - EL LENGUAJE A TRAVÉS DE LAS ARTES

**DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: EFL 4.5.3.** Hacer predicciones, inferencias y deducciones para demostrar diferentes niveles de significado de obras literarias presentadas oralmente o en formato digital, incluyendo significados literales e implícitos. (Ejemplo: resumir, explicar e identificar, elección de palabras, símbolos, puntos de vista, etc.).

**CRITERIO DE EVALUACIÓN: CE.EFL.4.18.** Utilizar las ideas principales para comprender, predecir, inferir y deducir significados literales e implícitos en textos literarios breves, sencillos y cotidianos (en línea, orales o impresos).

**INDICADOR DE EVALUACIÓN: I.EFL.4.18.1.** El estudiante es capaz de comprender, predecir, inferir y deducir significados literales e implícitos en textos literarios breves, sencillos y cotidianos (en línea, orales o impresos), especialmente cuando se proporciona apoyo visual.

#### ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA EL PROCESO ENSEÑANZA- APRENDIZAJE

**Método:** Método comunicativo de la lengua (Audiovisual)

**Duración:** 2 periodos.

**Objetivo:** Utilizar "Will" para expresar ideas futuras de forma creativa a través de actividades relacionadas con el arte.

**Preparación:** Predicciones artísticas

- Muestre a los estudiantes una obra de arte abstracto o una imagen futurista (por ejemplo, un cuadro, una obra de arte digital o una foto de una ciudad futurista).
- Pídeles que hagan predicciones sobre la obra de arte utilizando "Will".
- Proporcione ejemplos y escríbalos en la pizarra.

**Entrada**

**Actividad Kahoot:** Practica "Will".

- Juega a una actividad Kahoot con preguntas sobre "Will". Deja que jueguen individualmente.

<https://create.kahoot.it/share/reading-will/c0c92b72-118b-409b-8da5-5def9a0e1849>

#### RECURSOS

- Hojas grandes de papel y rotuladores o lápices de colores para la tarea artística.
- Pizarra blanca para explicar las reglas del "Will".
- Cuestionario Kahoot

#### ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

- Observe el empleo correcto de "Will" durante las tareas de dibujo y escritura.
- Use los resultados de Kahoot para identificar áreas donde los estudiantes puedan necesitar más práctica.
- Revise las descripciones de las tareas para evaluar su





- Es un cuestionario con 7 preguntas de verdadero/falso basado en una lectura corta y "Will".
- Utiliza Kahoot para motivar a los estudiantes a aprender las reglas de utilización de "Will".

(preparado de antemano).

comprensión y aplicación de "Will".

**Práctica**

**Creación de obras de arte:** Diseña tu obra de arte del futuro.

- Divida a los estudiantes en grupos pequeños y entregue a cada grupo una hoja grande de papel y rotuladores o lápices de colores. Pídeles que diseñen una obra de arte futurista.
- Mientras crean su obra de arte, deben escribir entre 5 y 7 frases utilizando "Will" para describirla. Cada grupo presenta su obra y lee sus frases a la clase.

**Actividad libre**

**Escritura y revisión por pares: Descripción de artista**

- Pide a los estudiantes que imaginen que son artistas famosos en el futuro. Deben escribir una breve descripción de artista (100-150 palabras) sobre su obra utilizando "Will".
- Pídeles que intercambien sus descripciones con un compañero para que las revisen entre ellos. Los compañeros deben comprobar el empleo correcto de "Will" y dar su opinión.

**Reflexión y retroalimentación: Debate en clase**

- Pregunta a los estudiantes: ¿Qué es lo que más te ha gustado de la creación de tu futura obra de arte?
- Comenta con ellos la utilización de "Will" y corrige los errores más comunes.

**Tarea en casa:** Descripción de la galería de arte del futuro

- Asigne una tarea de redacción para casa. Pida a los estudiantes que describan una galería de arte futurista utilizando "Will".

**ACTIVIDAD 6 - COMUNICACIÓN Y SENSIBILIZACIÓN CULTURAL**

**DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: EFL 4.1.5.** Aplicar estrategias de autocorrección y autocontrol en las interacciones sociales y en el aula. (Ejemplo: hacer preguntas, empezar de nuevo, reformular, explorar pronunciaciones o redacciones alternativas, etc.)

**CRITERIO DE EVALUACIÓN: CE.EFL.4.3.** Interactuar con los demás utilizando estrategias de autocontrol y autocorrección, así como rasgos apropiados de comunicación no verbal y oral.

**INDICADOR DE EVALUACIÓN: I.EFL.4.3.1.** El estudiante es capaz de emplear una serie de estrategias de autocontrol y autocorrección, así como de interpretar y utilizar los rasgos comunicativos verbales y no verbales adecuados para comunicarse en contextos familiares.

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA EL PROCESO ENSEÑANZA-  
APRENDIZAJE**

**RECURSOS**

**ACTIVIDADES DE  
EVALUACIÓN**

**Método:** Método comunicativo de la lengua (Audiovisual)

**Duración:** 2 periodos

**Objetivo:** Usar "Will" para comunicar predicciones y planes futuros en contextos interculturales.

• Pizarra para explicar las reglas de "Will".

• Observe el empleo correcto de "Will" durante





**Preparación:** Predicciones Culturales

• Escriba algunas indicaciones en la pizarra para animar a los estudiantes a hacer predicciones sobre el futuro de diferentes culturas.

• Pida a los estudiantes que compartan sus ideas oralmente usando "Will".

**Entrada**

**Actividad Kahoot:** Practica "Will"

• Resuelva la actividad de Kahoot con preguntas sobre "Will" en contextos culturales.

• Dividan a los estudiantes en equipos pequeños.

<https://create.kahoot.it/details/41a7b991-2745-44ca-9d4b-40eaf283948b>

• Es un cuestionario con 7 preguntas de opción múltiple basado en un video y lectura corta usando "Will".

• Usa Kahoot para reforzar las reglas del "Will" y fomentar el trabajo cooperativo.

**Práctica**

**Juego de rol:** Intercambio cultural futuro

• Divide a los estudiantes en parejas y asigna a cada pareja un escenario en el que personas de diferentes culturas se encuentren en el futuro.

• Pídeles que creen un diálogo usando "Will" para hablar sobre cómo sus culturas podrían cambiar o influirse mutuamente. Cada pareja representa su juego de rol para la clase.

**Actividad libre**

**Escritura y revisión por pares:** Escribe una entrada de blog sobre el futuro de las culturas.

• Pide a los estudiantes que imaginen que están escribiendo una entrada de blog sobre el futuro de las culturas. Deben escribir un párrafo corto (100-150 palabras) usando el "Will" para describir cómo las culturas podrían cambiar o interactuar en el futuro.

• Intercambia sus párrafos con un compañero para que los revisen. Los compañeros deben verificar el empleo correcto de "Will" y proporcionar retroalimentación.

**Reflexión y retroalimentación:** Debate en clase

• Pregunta a los estudiantes: ¿Se les ocurre otra manera de usar "Will" en la comunicación intercultural?

• Proporciona retroalimentación sobre el empleo de "Will" y corrige errores comunes.

**Tarea en casa:** Entrevista sobre el Futuro de las Culturas

• Pida a los estudiantes que entrevisten a un familiar o amigo sobre sus predicciones sobre el futuro de las culturas.

Deben escribir de 5 a 7 oraciones usando "Will" para resumir la entrevista.

• Escenarios de juego de roles (preparados con antelación).  
• Cuestionario de Kahoot (preparado con antelación).

las dramatizaciones y las tareas de escritura.  
• Utilice los resultados de Kahoot para identificar áreas donde los estudiantes puedan necesitar más práctica.  
• Revise las entrevistas de tarea para evaluar su comprensión y aplicación de "Will".

**Tema:** Futuro "Be going to"

6 periodos de clase – 30 minutos cada periodo.





**ACTIVIDAD 7 - COMUNICACIÓN ORAL**

**DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: EFL 4.2.11.** Realizar descripciones breves y básicas de actividades y acontecimientos cotidianos en contextos familiares y utilizar un lenguaje descriptivo sencillo para comparar y hacer afirmaciones breves sobre objetos y posesiones. (Ejemplo: familia, escuela, condiciones de vida, pertenencias personales, etc.)

**CRITERIO DE EVALUACIÓN: CE.EFL.4.9.** Producción - Fluidez: Utilizar un lenguaje sencillo para describir, comparar y hacer afirmaciones sobre temas cotidianos y conocidos como objetos, posesiones y rutinas en situaciones estructuradas y conversaciones breves. Interactuar con razonable facilidad, siempre que el discurso se pronuncie de forma clara, lenta y directa.

**INDICADOR DE EVALUACIÓN: I.EFL.4.9.1.** El estudiante es capaz de utilizar un lenguaje sencillo para describir, comparar y exponer hechos sobre temas cotidianos y conocidos, como posesiones, objetos del aula y rutinas en situaciones breves y estructuradas, interactuando con relativa facilidad.

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA EL PROCESO ENSEÑANZA- APRENDIZAJE	RECURSOS	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN
<p><b>Método:</b> Método comunicativo de la lengua (Audiovisual)</p> <p><b>Duración:</b> 2 periodos</p> <p><b>Objetivo:</b> Usar "Be going to" para hablar sobre planes e intenciones futuras en contextos orales.</p> <p><b>Preparación:</b> Lluvia de ideas sobre planes futuros</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escriba algunas indicaciones en la pizarra para animar a los estudiantes a pensar en sus planes futuros. Los estudiantes deben compartir sus ideas oralmente usando "Be going to".</li> </ul> <p><b>Entrada</b></p> <p><b>Introducción a "Be Going To":</b> Breve explicación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explique la estructura y la utilización de "Be going to": Afirmativo - Negativo - Interrogativo.</li> <li>• Resalte el empleo de "Be going to": Planes e intenciones futuras - Predicciones basadas en la evidencia actual.</li> <li>• Proporcione ejemplos y escríbalos en la pizarra.</li> </ul> <p><b>Práctica</b></p> <p><b>Trabajo en parejas:</b> Diálogo sobre planes futuros.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Divida a los estudiantes en parejas y asigne a cada pareja un escenario para crear un diálogo usando "be going to", con al menos 5 oraciones.</li> <li>• Cada pareja representará su conversación para la clase.</li> </ul> <p><b>Actividad libre</b></p> <p><b>Discusión en grupo:</b> Metas futuras.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Divida a los estudiantes en grupos pequeños (3-4 estudiantes). Pida a cada grupo que discuta sus metas futuras usando "be going to".</li> <li>• Pida a cada grupo que comparta los puntos destacados de su discusión con la clase.</li> </ul> <p><b>Audio de planes futuros:</b> Grabación oral.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarra para explicar las reglas de "Be going to".</li> <li>• Cuestionario de Kahoot (preparado con antelación).</li> <li>• Celular para grabar el audio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observe la utilización correcta de "be going to" durante el trabajo en parejas y las discusiones grupales.</li> <li>• Utilice los resultados de Kahoot para identificar áreas donde los estudiantes podrían necesitar más práctica.</li> <li>• Revise las grabaciones de las actividades para evaluar sus habilidades de comunicación oral.</li> </ul>





- Pida a los estudiantes que graben un audio corto (1-2 minutos) hablando de sus planes futuros usando "be going to". Debe incluir al menos 5 oraciones.

**Reflexión y retroalimentación:** Debate en clase

- Pregunte a los estudiantes: ¿Qué les resultó fácil o difícil al usar "Be going to"?
- Brinde retroalimentación sobre el empleo de "Be going to" y corrija errores comunes.

**Tarea en casa con Kahoot:** Practica "Be Going To".

- Resuelve la actividad de Kahoot con preguntas sobre "Be going to". Deja que jueguen individualmente. <https://create.kahoot.it/details/8550b994-d843-45d1-aa84-d130bac2a43b>
- Es un cuestionario con 11 preguntas para completar basado en imágenes y "Be going to".
- Usa Kahoot para reforzar las reglas de "Be going to" en casa.

### ACTIVIDAD 8 - LECTURA

**DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: EFL 4.3.2** Hacer uso de pistas como títulos, ilustraciones, organización, esquema y disposición del texto, etc. para identificar y comprender información relevante en tipos de texto escritos adecuados al nivel.

**CRITERIO DE EVALUACIÓN: CE.EFL.4.11.** Demostrar comprensión de las ideas principales y de algunos detalles en textos breves y sencillos sobre temas conocidos, haciendo uso de pistas contextuales para identificar información relevante en un texto.

**INDICADOR DE EVALUACIÓN: I.EFL.4.11.1.** El estudiante es capaz de comprender las ideas principales y algunos detalles de textos breves y sencillos, tanto impresos como en línea, sobre temas que le son familiares, utilizando pistas contextuales que le ayuden a identificar la información más relevante. (Ejemplo: título, ilustraciones, organización, etc.)

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA EL PROCESO ENSEÑANZA- APRENDIZAJE	RECURSOS	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN
<p><b>Método:</b> Método comunicativo de la lengua (Audiovisual)</p> <p><b>Duración:</b> 2 periodos</p> <p><b>Objetivo:</b> Comprender y usar "Be going to" en textos escritos para hablar sobre planes e intenciones futuras.</p> <p><b>Preparación:</b> Lluvia de ideas sobre planes futuros</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escriba algunas indicaciones en la pizarra para animar a los estudiantes a pensar en sus planes futuros. Los estudiantes deben compartir sus ideas oralmente usando "Be going to".</li> </ul> <p><b>Entrada</b></p> <p><b>Refuerzo de "Be Going To":</b> Breve explicación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explique la estructura y la utilización de "Be going to": Afirmativo - Negativo - Interrogativo.</li> <li>• Resalte el empleo de "Be going to": Planes e intenciones futuras - Predicciones basadas en la evidencia actual. Proporcione ejemplos y escríbalos en la pizarra.</li> </ul> <p><b>Práctica</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarra para explicar las reglas de "Be going to".</li> <li>• Lectura breve con ejemplos de "Be going to".</li> <li>• Cuestionario de Kahoot (preparado con antelación).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observe la utilización correcta de "be going to" durante las tareas de comprensión lectora y escritura.</li> <li>• Utilice los resultados de Kahoot para identificar áreas donde los estudiantes puedan necesitar más práctica.</li> <li>• Revise los resúmenes de lectura para evaluar</li> </ul>





**Comprensión lectora:** Leer e identificar "Be Going To"

- Proporcione a los estudiantes un texto breve que incluya varios ejemplos de "Be going to".
- Pida a los estudiantes que lean el texto y respondan preguntas de comprensión.
- Discutan las respuestas en clase para asegurar la comprensión.

**Actividad libre**

**Escritura de párrafo y revisión por pares:** Un plan de futuro.

- Pida a los estudiantes que escriban un párrafo corto (100-150 palabras) sobre sus planes de futuro usando "Be going to".
- Pídeles que intercambien sus párrafos con un compañero para que los revisen. Los compañeros deben verificar el empleo correcto de "Be going to" y brindar retroalimentación.

**Resumen de lectura:** Leer y comparar.

- Proporcione a los estudiantes un artículo o texto corto que incluya "Be going to".
- Pídeles que lean el texto y escriban un breve resumen destacando la utilización de "Be going to".

**Reflexión y retroalimentación:** Debate en clase

- Pregunte a los estudiantes: ¿Se les ocurre alguna otra situación en la que "Be going to" sea útil?
- Brinde retroalimentación sobre el empleo de "Be going to" y corrija errores comunes.

**Tarea en casa con Kahoot:** Practique "Be Going To".

- Resuelva la actividad de Kahoot con preguntas sobre "Be going to". Deja que jueguen individualmente.
- <https://create.kahoot.it/share/reading-activity/54c2d416-739e-4448-98f9-cfd68f2dafd2>
- Es un cuestionario con 7 preguntas de verdadero/falso basado en una lectura corta y "Be going to".
- Usa el cuestionario para reforzar las reglas de "Be going to" en casa.

- Cuaderno de escritura para la tarea de párrafo.
- su comprensión y aplicación de "be going to".

### ACTIVIDAD 9 - ESCRITURA Y FONÉTICA

**DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO EFL 4.4.3.** Evaluar críticamente la información procedente de referencias, incluidas las que se encuentran en la red, y recomendar fuentes impresas y digitales a otros estudiantes.

**CRITERIO DE EVALUACIÓN: CE.EFL.4.16.** Utilizar recursos didácticos sencillos, incluidos los creados por uno mismo, para comparar y contrastar información, y elegir los recursos apropiados según el valor, el propósito y la audiencia de cada uno.

**INDICADOR DE EVALUACIÓN: I.EFL.4.16.1.** El estudiante es capaz de utilizar y simplificar recursos de aprendizaje, tanto en línea como impresos, para comparar y contrastar información. El estudiante es capaz de elegir los recursos apropiados y evaluar críticamente la información que contienen, según el valor, la finalidad y el público de cada uno de ellos.

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA EL PROCESO ENSEÑANZA-  
APRENDIZAJE**

**RECURSOS**

**ACTIVIDADES DE  
EVALUACIÓN**





**Método:** Método comunicativo de la lengua (Audiovisual)

**Duración:** 2 periodos

**Objetivo:** Usar "Be going to" para escribir sobre planes e intenciones futuras.

**Preparación:** Lluvia de ideas sobre planes futuros

• Escriba algunas indicaciones en la pizarra para animar a los estudiantes a pensar en sus planes futuros. Los estudiantes deben compartir sus ideas oralmente usando "Be going to".

**Entrada**

**Actividad de Kahoot:** Practica "Be Going To"

• Realice un cuestionario de Kahoot con preguntas sobre "Be going to".

• Divida a los estudiantes en equipos pequeños.

<https://create.kahoot.it/details/94db0497-37e9-410a-9a75-5a04d12005be>

• Es un cuestionario con 5 preguntas para completar basado en un video corto y "Be going to".

• Use Kahoot para motivar a los estudiantes a aprender las reglas del empleo de "Be going to" y fomentar el trabajo cooperativo.

**Práctica**

**Escribir un párrafo:** Un plan de futuro.

• Pida a los estudiantes que escriban un párrafo corto (100-150 palabras) sobre sus planes de futuro usando "Be going to".

• Pídeles que intercambien sus párrafos con un compañero para que los revisen. Los compañeros deben verificar el empleo correcto de "Be going to" y brindar retroalimentación.

**Actividad libre**

**Redacción creativa:** Un poema futurista

• Pida a los estudiantes que elaboren un poema con perspectiva futurista y lo lean en clase de forma oral.

**Reflexión y retroalimentación:** Debate en clase

• Pregunte a los estudiantes: ¿Se les ocurre alguna otra situación en la que "Be going to" sea útil?

• Brinde retroalimentación sobre el empleo de "Be going to" y corrección de errores comunes.

**Tarea en casa:** Entrada de blog sobre planes futuros

• Pida a los estudiantes que escriban una entrada de blog (150-200 palabras) sobre sus planes futuros utilizando "Be going to".

• Pizarra para explicar las reglas de "Be going to".

• Cuestionario de Kahoot (preparado con antelación).

• Cuaderno para escribir la tarea del párrafo.

• Observe el empleo correcto de "Be going to" durante las tareas de escritura.

• Use los resultados de Kahoot para identificar áreas donde los estudiantes puedan necesitar más práctica.

• Revise las publicaciones del blog de tareas para evaluar su comprensión y aplicación de "Be going to".

### ACTIVIDAD 10 - EL LENGUAJE A TRAVÉS DE LAS ARTES

**DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: EFL 4.5.3.** Hacer predicciones, inferencias y deducciones para demostrar diferentes niveles de significado de obras literarias presentadas oralmente o en formato digital, incluyendo significados literales e implícitos. (Ejemplo: resumir, explicar e identificar, elección de palabras, símbolos, puntos de vista, etc.).





**CRITERIO DE EVALUACIÓN: CE.EFL.4.18.** Utilizar las ideas principales para comprender, predecir, inferir y deducir significados literales e implícitos en textos literarios breves, sencillos y cotidianos (en línea, orales o impresos).

**INDICADOR DE EVALUACIÓN: I.EFL.4.18.1.** El estudiante es capaz de comprender, predecir, inferir y deducir significados literales e implícitos en textos literarios breves, sencillos y cotidianos (en línea, orales o impresos), especialmente cuando se proporciona apoyo visual.

<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA EL PROCESO ENSEÑANZA- APRENDIZAJE</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN</b>
<p><b>Método:</b> Método comunicativo de la lengua (Audiovisual)</p> <p><b>Duración:</b> 2 periodos.</p> <p><b>Objetivo:</b> Usar "Be going to" para expresar planes e intenciones futuras de forma creativa mediante actividades artísticas.</p> <p><b>Preparación:</b> Predicciones artísticas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestre a los estudiantes una obra de arte abstracta o una imagen futurista.</li> <li>• Pídale que hagan predicciones sobre la obra de arte usando "Be going to".</li> </ul> <p><b>Entrada</b></p> <p><b>Creando arte:</b> Diseña tu obra de arte del futuro</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Divida a los estudiantes en grupos pequeños y entregue a cada grupo una hoja grande de papel y marcadores o lápices de colores.</li> <li>• Pídale que diseñen una obra de arte futurista.</li> <li>• Mientras crean su obra de arte, deben escribir de 5 a 7 oraciones usando "Be going to" para describirla. Cada grupo presenta su obra de arte y lee las oraciones a la clase.</li> </ul> <p><b>Práctica</b></p> <p><b>Actividad de Kahoot:</b> Practique "Be Going To".</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Resuelve el cuestionario de Kahoot con preguntas sobre "Be going to". Divide a los estudiantes en equipos pequeños. <a href="https://create.kahoot.it/details/8ed70a70-5445-4d58-bc65-df9881408a08">https://create.kahoot.it/details/8ed70a70-5445-4d58-bc65-df9881408a08</a></li> <li>• Es un cuestionario con 5 preguntas de opción múltiple basado en un video corto y "Be going to".</li> <li>• Usa Kahoot para reforzar las reglas de "Be going to" y fomentar el trabajo cooperativo.</li> </ul> <p><b>Actividad libre</b></p> <p><b>Redacción Artística:</b> Descripción Artística</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pida a los estudiantes que imaginen que son actores famosos del futuro. Deben escribir una breve declaración (de 100 a 150 palabras) sobre su trabajo usando "Be going to".</li> <li>• Pídale que intercambien sus descripciones con un compañero para su revisión. Los compañeros deben verificar el empleo correcto de "Be going to" y brindar retroalimentación.</li> </ul> <p><b>Reflexión y Retroalimentación:</b> Debate en Clase</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hojas grandes de papel y rotuladores o lápices de colores para la tarea de dibujo.</li> <li>• Pizarra blanca para explicar las reglas de "Be going to".</li> <li>• Cuestionario de Kahoot (preparado con antelación).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observe el empleo correcto de "Be going to" durante las tareas de dibujo y escritura.</li> <li>• Use los resultados de Kahoot para identificar áreas donde los estudiantes puedan necesitar más práctica.</li> <li>• Revise las descripciones de las tareas para evaluar su comprensión y aplicación de "Be going to".</li> </ul>





- Pregunte a los estudiantes: ¿Cómo les ayudó usar "Be going to" para expresar sus ideas?
- Brinde retroalimentación sobre el empleo de "Be going to" y corrija errores comunes.

**Tarea en casa:** Descripción de una Galería de Arte Futura

- Asigne una tarea de escritura. Pida a los estudiantes que describan una galería de arte futurista usando "Be going to". Deben escribir de 150 a 200 palabras.

### ACTIVIDAD 11 - LECTURA

**DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: EFL 4.3.2** Hacer uso de pistas como títulos, ilustraciones, organización, esquema y disposición del texto, etc. para identificar y comprender información relevante en tipos de texto escritos adecuados al nivel.

**CRITERIO DE EVALUACIÓN: CE.EFL.4.11.** Demostrar comprensión de las ideas principales y de algunos detalles en textos breves y sencillos sobre temas conocidos, haciendo uso de pistas contextuales para identificar información relevante en un texto.

**INDICADOR DE EVALUACIÓN: I.EFL.4.11.1.** El estudiante es capaz de comprender las ideas principales y algunos detalles de textos breves y sencillos, tanto impresos como en línea, sobre temas que le son familiares, utilizando pistas contextuales que le ayuden a identificar la información más relevante. (Ejemplo: título, ilustraciones, organización, etc.)

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA EL PROCESO ENSEÑANZA- APRENDIZAJE	RECURSOS	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN
<p><b>Método:</b> Método comunicativo de la lengua (Audiovisual)</p> <p><b>Duración:</b> 2 periodos.</p> <p><b>Objetivo:</b> Comprender y usar "Will" y "Be going to" en textos escritos para hablar sobre predicciones y planes futuros con su respectiva diferenciación.</p> <p><b>Preparación:</b> Predicciones culturales</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escriba algunas indicaciones en la pizarra para animar a los estudiantes a hacer predicciones sobre el futuro de diferentes culturas.</li> <li>• Pida a los estudiantes que compartan sus ideas oralmente usando "Will" y "Be going to".</li> </ul> <p><b>Entrada</b></p> <p><b>Recuerde "Will" y "Be Going To":</b> Breve explicación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explique la estructura y el empleo de "Will" y "Be going to": Afirmativo – Negativo – Preguntas.</li> <li>• Proporcione ejemplos y escríbalos en la pizarra.</li> </ul> <p><b>Práctica</b></p> <p><b>Comprensión lectora:</b> Leer e identificar "Will" y "Be Going To".</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proporcione a los estudiantes un texto breve que incluya varios ejemplos de "Will" y "Be going to". Pida a los estudiantes que lean el texto y respondan preguntas de comprensión.</li> <li>• Discutan las respuestas en clase para asegurar su comprensión.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarra para explicar las reglas de "Will" y "Be going to".</li> <li>• Lectura breve con ejemplos de "Will" y "Be going to".</li> <li>• Cuestionario de Kahoot (preparado con antelación).</li> <li>• Cuaderno de escritura para la tarea del párrafo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observe el empleo correcto de "Will" y "Be going to" durante las tareas de comprensión lectora y escritura.</li> <li>• Utilice los resultados de Kahoot para identificar áreas donde los estudiantes puedan necesitar más práctica.</li> <li>• Revise los resúmenes de las tareas para evaluar su comprensión y aplicación de "Will" y "Be going to".</li> </ul>





**Actividad libre**

**Redacción y revisión por pares:** Un plan de futuro

- Pida a los estudiantes que escriban un párrafo corto (de 100 a 150 palabras) sobre sus planes de futuro usando "Will" y "Be going to".
- Pídeles que intercambien sus párrafos con un compañero para que los revisen. Los compañeros deben verificar el empleo correcto de "Will" y "Be going to" y proporcionar retroalimentación.

**Actividad de Kahoot:** Practica "Will" y "Be Going To".

- Resuelve la evaluación de Kahoot con preguntas sobre "Will" y "Be going to" en contextos culturales. Deja que jueguen individualmente.

<https://create.kahoot.it/details/d791aaab-115c-4cfa-8066-aba18bd77db7>

- Un cuestionario con 7 preguntas de opción múltiple basado en una lectura corta y "Will" y "Be going to".
- Usa Kahoot para evaluar las reglas y la utilización de "Will" y "Be going to".

**Reflexión y retroalimentación:** Debate en clase

- Pregunta a los estudiantes: ¿Cómo les ayudó el empleo de "Will" y "Be going to" a expresar sus ideas sobre el futuro?
- Refuerza y retroalimenta la utilización de "Will" y "Be going to" y corrige errores comunes.

**Tarea en casa:** Lectura y comparación

- Asigna una tarea de lectura. Proporcione a los estudiantes un artículo o texto breve que incluya "Will" y "Be going to".
- Pídeles que lean el texto y escriban un resumen destacando el empleo de "Will" y "Be going to".

**Tema:** Pasado Simple

2 periodos de clase – 30 minutos cada periodo.

**ACTIVIDAD 12 - READING**

**DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: EFL 4.3.2** Hacer uso de pistas como títulos, ilustraciones, organización, esquema y disposición del texto, etc. para identificar y comprender información relevante en tipos de texto escritos adecuados al nivel.

**CRITERIO DE EVALUACIÓN: CE.EFL.4.11.** Demostrar comprensión de las ideas principales y de algunos detalles en textos breves y sencillos sobre temas conocidos, haciendo uso de pistas contextuales para identificar información relevante en un texto.

**INDICADOR DE EVALUACIÓN: I.EFL.4.11.1.** El estudiante es capaz de comprender las ideas principales y algunos detalles de textos breves y sencillos, tanto impresos como en línea, sobre temas que le son familiares, utilizando pistas contextuales que le ayuden a identificar la información más relevante. (Ejemplo: título, ilustraciones, organización, etc.)

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA EL PROCESO ENSEÑANZA-  
APRENDIZAJE**

**RECURSOS**

**ACTIVIDADES DE  
EVALUACIÓN**

**Método:** Método comunicativo de la lengua (Audiovisual)

**Duración:** 2 periodos

**Objetivo:** Comprender y usar el Pasado Simple en textos escritos para hablar sobre eventos y experiencias pasadas.

• Pizarra  
explicar las

• Observe el empleo  
correcto del pasado  
simple durante las tareas





**Preparación:** Lluvia de ideas sobre experiencias pasadas

- Escriba algunas indicaciones en la pizarra para animar a los estudiantes a pensar en sus experiencias pasadas. Pida a los estudiantes que compartan sus ideas oralmente usando el Pasado Simple.

### Entrada

**Introducción al Pasado Simple:** Breve explicación

- Explique la estructura y la utilización del Pasado Simple: Afirmativo, Negativo e Interrogativo.
- Resalte el empleo del Pasado Simple: Acciones completadas en el pasado, hábitos o rutinas pasadas, hechos o generalizaciones pasadas.
- Proporcione ejemplos y escríbalos en la pizarra.

### Práctica

**Comprensión lectora:** Lectura e identificación del Pasado Simple

- Proporcione a los estudiantes un texto breve que incluya varios ejemplos del Pasado Simple.
- Pida a los estudiantes que lean el texto y respondan las preguntas de comprensión.
- Discutan las respuestas en clase para asegurar la comprensión.

### Actividad libre

**Escritura de un párrafo y revisión por pares:** Escribir una experiencia pasada.

- Pida a los estudiantes que escriban un párrafo corto (100-150 palabras) sobre una experiencia pasada usando el pasado simple.
- Pida que intercambien sus párrafos con un compañero para que los revisen. Los compañeros deben verificar el empleo correcto del pasado simple y brindar retroalimentación.

**Actividad de Kahoot:** Practica el Pasado Simple.

- Juega el cuestionario Kahoot con preguntas sobre el Pasado Simple. Deja que jueguen individualmente.  
<https://create.kahoot.it/details/93109ade-e99a-4e5f-99ef-98a1bf3f04f4>
- Es un cuestionario con 8 preguntas de verdadero/falso basado en una lectura corta y "Pasado Simple".
- Usa Kahoot para aprender las reglas del empleo de Pasado Simple y fomentar la competencia amistosa.

**Reflexión y retroalimentación:** Debate en clase

- Pregunta a los estudiantes: ¿Qué les resultó fácil o difícil al usar el Pasado Simple?
- Proporciona retroalimentación sobre la utilización del Pasado Simple y corrige errores comunes.

**Tarea en casa:** Lectura y comparación

- Asigna una tarea de lectura para casa. Proporciona a los estudiantes un artículo o texto corto que incluya el Pasado Simple.
- Pida que lean el texto y escriban un breve resumen destacando el empleo del Pasado Simple.

reglas del pasado simple.  
• Lectura breve con ejemplos del pasado simple.  
• Cuestionario de Kahoot (preparado con antelación).  
• Cuaderno para escribir la tarea del párrafo.

de comprensión lectora y escritura.  
• Utilice los resultados de Kahoot para identificar áreas donde los estudiantes puedan necesitar más práctica.  
• Revise los resúmenes de las tareas para evaluar su comprensión y aplicación del pasado simple.





ACTIVIDAD DE CIERRE – TALLER METODOLÓGICO  
"Intercambio de Experiencias Docentes para la Innovación Educativa"

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA EL PROCESO ENSEÑANZA- APRENDIZAJE	RECURSOS	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN
<p><b>Método:</b> Método comunicativo de la lengua (Audiovisual)</p> <p><b>Duración:</b> 2 horas</p> <p><b>Objetivo:</b> Fomentar el intercambio de experiencias pedagógicas entre los docentes, reconociendo buenas prácticas, estrategias innovadoras y lecciones aprendidas que enriquezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés con el empleo de Kahoot.</p> <p><b>Bienvenida y Presentación</b> Comenzar con una dinámica inicial donde cada participante puede compartir en una palabra su mayor logro como docente en el último año. Luego, explicaremos los objetivos del taller y la agenda.</p> <p><b>Entrada: Panel de Experiencias</b> En esta sección, los docentes compartirán brevemente una experiencia significativa acerca del empleo de la herramienta educativa Kahoot en el proceso enseñanza-aprendizaje de inglés.</p> <p><b>Práctica: "Feria de Experiencias".</b> Cada docente elegirá una experiencia compartida en el panel o una propia y profundizará en las siguientes preguntas: - ¿Qué funcionó? - ¿Qué desafíos surgieron? - ¿Cómo se puede adaptar a otros contextos? Las conclusiones se registrarán en un papelógrafo.</p> <p><b>Actividad libre: Socialización y Conclusiones</b> Cada docente compartirá un resumen de su discusión. Hacer una lluvia de ideas para identificar 3 acciones concretas que se puedan replicar o mejorar en las experiencias compartidas. Cerrar con una reflexión final: ¿Qué se llevan del taller? (Las respuestas se escribirán en papel para notas y se pegarán en un mural).</p> <p><b>Reflexión y retroalimentación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Pregunta a los docentes: ¿Qué les resultó fácil o difícil implementar la guía metodológica?</li><li>• Proporciona retroalimentación sobre el empleo de la guía metodológica.</li></ul>	Un proyector y una computadora, papelógrafos, papel para notas y marcadores. Pizarra	Evaluación Rápida Finalizar con una encuesta rápida: - Valoración del taller (1-5). - Un aprendizaje clave de cada docente.





### 3.1.5. Exigencias que debe cumplir de acuerdo con su naturaleza y alcance

Los requerimientos de la guía metodológica dentro de la investigación aplicada, descriptiva y explicativa son, las exigencias de contenido, tales como el rigor académico y relevancia pedagógica, que contribuyen al perfeccionamiento del proceso enseñanza-aprendizaje de inglés. Además, los requisitos de estructura, en relación con la organización lógica y componentes, permiten un desarrollo sistemático de la clase. También, las condiciones de diseño y formato, como la legibilidad, accesibilidad y diseño visual atractivo, favorecen al interés por participar. Así mismo, los criterios de aplicabilidad, se refiere a la adaptabilidad y sustentabilidad, para ser utilizado en distintos contextos. Por último, los criterios de evaluación de calidad, consiste en la validez y eficacia de la propuesta mediante métodos muy sólidos.

### 3.1.6. Formas de aplicación implementación y evaluación.

Kahoot posee una gran variedad de implementación dentro del proceso enseñanza-aprendizaje de inglés como, la motivación, construcción de aprendizaje, refuerzo del aprendizaje, evaluación etc. con un ambiente dinámico y funcional para aplicarlo en cualquier momento de la clase, para incrementar el interés de los estudiantes. Por ejemplo, al realizar una lectura comprensiva con imágenes y contestar un cuestionario corto relacionado al texto mediante la interactividad que ofrece esta herramienta educativa para reforzar el tema de la clase, con ello se asegura un aprendizaje verdaderamente significativo.

Además, la guía está estructurada con una variedad de aplicabilidad en el proceso evaluativo, se puede asignar una actividad que mida el progreso de aprendizaje del estudiante y ofrecer retroalimentación basada en los resultados instantáneos de Kahoot, para garantizar un adecuado desarrollo de las cuatro habilidades del inglés que son leer, escribir, escuchar y hablar, esto incrementa el interés en aprender inglés y disminuye el estrés del estudiante al ser evaluado. Por lo tanto, se ofrece una alternativa innovadora para potenciar el proceso enseñanza-aprendizaje de inglés en la Unidad Educativa Fiscal Primicias de la Cultura de Quito. y el diseño de una guía metodológica.

## 3.2. Validación de la propuesta

### 3.2.1. Análisis Estadístico de la Validez y Fiabilidad de una Guía Metodológica mediante SPSS. (ver anexo 5)

El empleo del método Delphi, fue de gran utilidad, a través de dos cuestionarios anónimos, se recopiló la información necesaria para escoger a los expertos que formaran parte de la validez de este estudio. El primero, fue respecto al conocimiento de los expertos acerca del tema de investigación. (ver anexo 6) Y el segundo, para evaluar la estructura de la propuesta. (ver anexo 7) La validación de instrumentos educativos mediante criterio de expertos es fundamental para asegurar su rigor metodológico. Este estudio analiza estadísticamente los datos de 11 expertos que evaluaron la guía metodológica con el empleo de Kahoot en el proceso enseñanza-aprendizaje de inglés para décimo de EGB.

Los objetivos son, evaluar la fiabilidad de los indicadores de la guía. Identificar patrones en las fuentes de influencia de los expertos y analizar diferencias significativas entre los ítems mediante pruebas no paramétricas. Por ello, este trabajo aporta un modelo replicable para validar recursos educativos digitales, integrando técnicas estadísticas como





el Alfa de Cronbach y el ANOVA de Friedman, esenciales en investigación educativa. Según Taber (2018), la fiabilidad, medida mediante el Alfa de Cronbach ( $\alpha \geq 0.7$ ), garantiza que los ítems midan consistentemente un constructo. Estudios como el de Gliem & Gliem (2003) destacan su relevancia en escalas Likert. La prueba de Friedman permite comparar medias en diseños de medidas repetidas, útil para detectar diferencias entre ítems.

**Recodificación:** Variables cualitativas convertidas a escalas numéricas (ej: "Muy adecuada" = 1\*).

### Herramientas SPSS v21

**Descriptivos:** Medias, desviación estándar (DE), frecuencias.

**Fiabilidad:** Alfa de Cronbach y correlaciones inter-ítem.

**Comparaciones:** ANOVA de Friedman y coeficiente de concordancia de Kendall.

Se realizó la validación de la propuesta a criterio de 11 expertos, mediante un cuestionario con la autoevaluación y 7 indicadores relacionados a los componentes de la guía metodológica, los datos anonimizados y procesados bajo consentimiento informado. Los resultados obtenidos en la autoevaluación fueron el 82% de los expertos se autoevaluaron con **9-10/10**, indicando alta competencia en relación con los niveles de conocimiento y la experiencia práctica fue la fuente más influyente (90.9% respuestas "alta"), superando a referentes teóricos.

En el análisis de fiabilidad, el coeficiente Alfa de Cronbach de los indicadores fue de 0.797 en consecuencia, muestran **fiabilidad aceptable**, esto respalda la consistencia interna de los ítems, aunque la exclusión de 2 ítems sugiere revisar su formulación, se requieren ajustes en ítems con baja variabilidad. A pesar de que, los ítems 1 y 6 fueron descartados por varianza cero, las **correlaciones moderadas-fuertes** ( $\geq 0.6$ ) entre ítems relacionados con aspectos técnicos. Métodos como el ANOVA de Friedman son útiles para validar escalas en contextos educativos y comparar las medias, **no hay diferencias significativas** entre las medias de los ítems ( $p > 0.05$ ).

### 3.3. Validez de los instrumentos

La validez del contenido de los instrumentos de investigación se evaluó de manera cuantitativa a través del Índice de Validez de Contenido (IVC). Este índice ayuda a entender qué tan bien los ítems reflejan el dominio teórico que se está midiendo. Para calcularlo, se utilizó una fórmula específica, para asegurar que todo sea válido, después de haber aplicado la fórmula, se estableció un IVC de 0,99 global para la guía de observación docente, (ver anexo 8) Además, se calculó un IVC de 0,97 global para la encuesta de percepción de estudiantes y docentes, (ver anexo 9) Los cuestionarios aplicados antes y después de la implementación de la guía metodológica fueron evaluados a criterio de 8 expertos en el tema de investigación, los resultados indican que coinciden en que los ítems son relevantes y son considerados validos al ofrecer evidencia cuantificable de la representatividad de los instrumentos.

### 3.4. Fiabilidad de los instrumentos

La fiabilidad de un instrumento de investigación que se refiere a cuán consistente es la medición de sus ítems. En otras palabras, mide el grado en que los elementos están alineados para evaluar el mismo constructo. Una de las métricas



más comunes para determinar esta fiabilidad es el coeficiente Alfa de Cronbach ( $\alpha$ ), que se calculó por medio del software SPSS, un editor de datos estadísticos. El resultado de la guía de observación docente fue un alfa de 0,95, que dentro de los intervalos su equivalencia es de "Excelente". (ver anexo 10), Además, en la encuesta para estudiantes se obtuvo un alfa de 0,83 correspondiente a "Muy Bueno". (ver anexo 11) Y para la encuesta docente se calculó un alfa de 0,84, referente a "Muy Bueno", validando la fiabilidad de los instrumentos aplicados. (ver anexo 12)

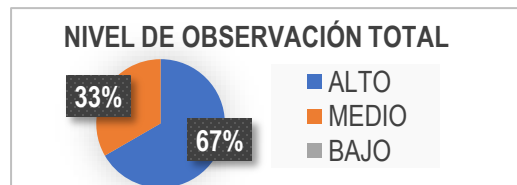
### 3.5. Normalidad y homogeneidad de la prueba de conocimiento. (ver anexo 13)

Se realizó un análisis con un nivel de confianza del 95% y de significancia del 5%, en el programa estadístico SPSS. En la prueba de normalidad, se empleó la prueba KS (Kolmogórov-Smirnov) para una muestra. Y para el procedimiento de la homogeneidad, se efectuó una comparación con la prueba de Levene para la igualdad de varianzas, dando como resultado una significancia mayor a 0.05 en ambos casos. Por ello, se ejecutó una estadística paramétrica con la prueba T de Student para muestras emparejadas, el resultado de la significancia fue menor a 0,05 y el intervalo de confianza no incluye el cero, lo que sugiere que existe diferencias significativas entre las medias de la prueba antes y después de la implementación de Kahoot, lo que indica que cumple con su propósito.

### 3.6. Presentación de los resultados de la implementación parcial de la guía metodológica

#### 3.6.1. Resultados de la Observación de clase con el empleo de Kahoot. (ver anexo 14)

Figura 11. Observación de la clase de inglés con el empleo de Kahoot.



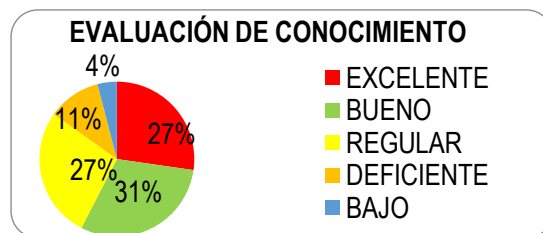
Fuente: Guía de observación aplicada.

**Análisis:** En la figura 11, se puede observar que, la mayoría de los 3 docentes observados tiene un nivel alto del empleo de Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés. Los resultados

muestran una respuesta total muy positiva del 67% en la categoría "Alto". Y se busca elevar esa pequeña parte del 33% "Medio" al nivel de excelencia que predomina para seguir manteniendo esos altos estándares.

#### 3.6.2. Resultados de la Evaluación de conocimiento - post test. (ver anexo 15)

Figura 12. Evaluación de conocimiento de inglés. (post test)



Fuente: Evaluación de conocimiento aplicada.

**Análisis:** En la figura 12, La evaluación del nivel de conocimiento de inglés de los estudiantes, que examina habilidades como leer, escribir, escuchar y hablar, muestra que el 27% obtuvo una calificación "Excelente" (90-100), lo que indica que hay un grupo

considerable con un alto dominio del idioma. Un 31% alcanzó un nivel "Bueno" (70-80), lo que refleja un conocimiento positivo. El 27%, se ubicó en "Regular" (50-60), lo que señala un nivel moderado y áreas de mejora. Un 11% obtuvo un nivel "Deficiente" (30-40) y el 4% obtuvo un nivel "Bajo" (0-20), lo que indica deficiencias significativas.

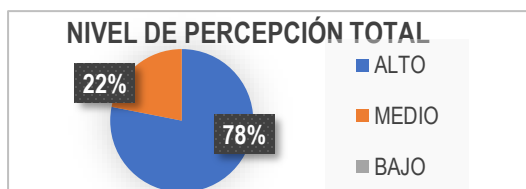


Interpretación: Los resultados muestran una respuesta positiva, por el alto rendimiento académico, de un 58% de los estudiantes en "Excelente y Bueno" con un nivel de conocimiento de inglés favorable, lo que indica que la herramienta educativa Kahoot está cumpliendo efectivamente su propósito. En el nivel cognitivo regular de los estudiantes, que corresponde al 27%, indica que hay áreas que se pueden mejorar para transformar esa situación en algo positivo. Además, el 15%, del grupo en "deficiente y bajo", necesita un análisis detallado para identificar las causas.

### 3.6.3. Resultados de la Encuesta de Percepción para estudiantes. (ver anexo 16)

#### Nivel de Percepción Total

Figura 13. Nivel de percepción total.



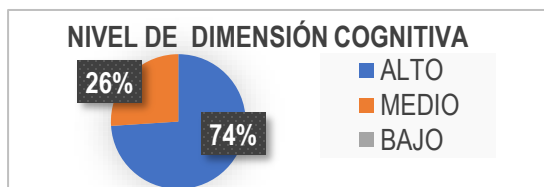
Fuente: Encuesta de percepción aplicada.

Análisis: En la figura 13, se puede observar que, la mayoría de los estudiantes tiene un nivel alto de percepción y un mínimo restante tiene un nivel de percepción media acerca del empleo de Kahoot

en el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés. Los resultados muestran una percepción total muy positiva del 78% en la categoría "Alto". El 22% "Medio" es la única área donde se puede hacer una mejora pequeña en un contexto que ya es exitoso. Se sugiere mantener los altos estándares y elevar la neutralidad al nivel de excelencia.

#### Nivel de Percepción de la Dimensión Cognitiva

Figura 14. Nivel de percepción de la dimensión cognitiva.



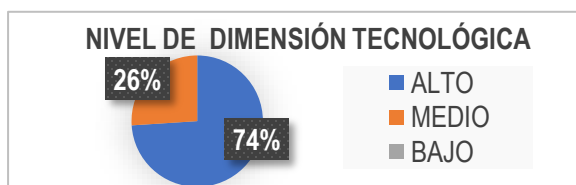
Fuente: Encuesta de percepción aplicada.

Análisis: En la figura 14, se puede evidenciar que, la mayoría de los estudiantes tiene un nivel alto de percepción en relación con la dimensión Cognitiva y el resto tiene un nivel de percepción

media acerca del empleo de Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés. Los resultados revelan una percepción bastante positiva, con un 74% que califica como "Alto". El 26% en "Medio" es una oportunidad para alcanzar niveles más altos de excelencia. Se sugiere mantener los estándares actuales y transformar la neutralidad en positivas.

#### Nivel de Percepción de la Dimensión Tecnológica

Figura 15. Nivel de percepción de la dimensión tecnológica.



Fuente: Encuesta de percepción aplicada.

Análisis: En la figura 15, se puede evidenciar que, la mayoría de los estudiantes tiene un nivel alto de percepción en relación a la dimensión tecnológica y el resto tiene un nivel de

percepción media acerca del empleo de Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés. Los resultados

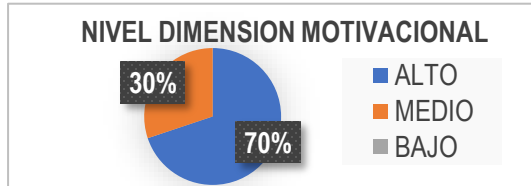




muestran que la percepción de la mayoría es excelente, con un 74% de respuestas "Altas". El 26% en "Medio" representa una gran oportunidad. Aunque la situación actual es muy positiva, hay que elevar la parte neutral en alto.

### Nivel de Percepción de la Dimensión Motivacional

**Figura 16.** Nivel de percepción de la dimensión motivacional.



**Fuente:** Encuesta de percepción aplicada.

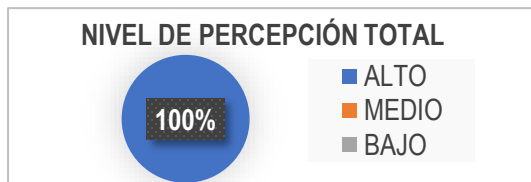
**Análisis:** En la figura 16, se puede evidenciar que, la mayoría de los estudiantes tiene un nivel alto de percepción en relación con la dimensión motivacional y el resto tiene un nivel de percepción

media acerca del empleo de Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés. Los resultados muestran un desempeño impresionante, con un 70% en la categoría de "Alto", lo que indica que hay espacio para alcanzar la excelencia total. Se puede implementar un "Programa de Excelencia" que se enfoque en transformar ese 30% en "Alto", mientras se mantienen los altos estándares que ya satisfacen al 70% restante.

### 3.6.4. Resultados de la Encuesta de Percepción para docentes (Ver anexo 17)

#### Nivel de Percepción Total

**Figura 17.** Nivel de percepción total.



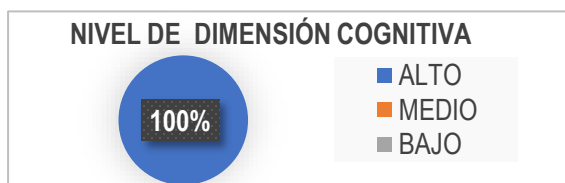
**Fuente:** Encuesta de percepción para docentes aplicada.

**Análisis:** En la figura 17, los resultados de la encuesta revelan una percepción muy positiva, respecto a la percepción total del empleo de Kahoot en el proceso enseñanza-aprendizaje de

inglés, ya que los 3 docentes, el 100% calificaron su experiencia como "Alta". Esto sugiere que hay una satisfacción total. Aunque la muestra es pequeña, se puede decir que la guía metodológica funciona de manera óptima y muestran que, la experiencia docente ha sido excelente.

#### Nivel de Percepción de la Dimensión Cognitiva

**Figura 18.** Nivel de percepción de la dimensión cognitiva.



**Fuente:** Encuesta de percepción para docentes aplicada.

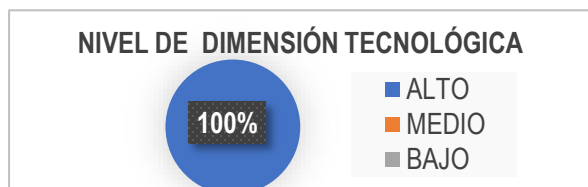
**Análisis de resultados:** En la figura 18, los datos recopilados muestran una opinión muy positiva por parte de los docentes, respecto a la dimensión cognitiva sobre la utilización de Kahoot

en el proceso enseñanza-aprendizaje de inglés. De hecho, todos los 3 encuestados, el 100% dieron la calificación "Alto". Esta coincidencia en las respuestas indica un nivel de satisfacción excelente con la guía metodológica. Aunque la muestra es pequeña, la valoración positiva sugiere que los objetivos se cumplen de manera satisfactoria.

#### Nivel de Percepción de la Dimensión Tecnológica



**Figura 19.** Nivel de percepción de la dimensión tecnológica.



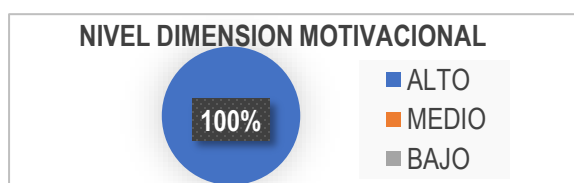
**Fuente:** Encuesta de percepción para docentes aplicada.

**Análisis de resultados:** En la figura 19, los resultados del estudio muestran que los docentes tienen una percepción de la dimensión tecnológica muy positiva, respecto al empleo de

Kahoot en el proceso enseñanza-aprendizaje de inglés. De hecho, los 3 docentes, equivalente al 100% calificaron su experiencia como "Alto", lo que indica que el desempeño de la guía metodológica ha sido excepcional. Aunque las respuestas positivas son de una muestra pequeña, sugiere que la propuesta cumple con la expectativa docente.

### Nivel de Percepción de la Dimensión Motivacional

**Figura 20.** Nivel de percepción de la dimensión motivacional.



**Fuente:** Encuesta de percepción para docentes aplicada.

**Análisis de resultados:** En la figura 20, los datos recopilados muestran que los docentes del estudio tienen una percepción de la dimensión motivacional muy positiva. Los tres

encuestados, que representan el 100% de la muestra, dieron la calificación más alta posible "Alto" a su experiencia. Lo que refuerza la idea de que el desempeño de la guía metodológica fue excepcional. Aunque la muestra es pequeña, la unanimidad en las valoraciones positivas sugiere que la propuesta está superando las expectativas de los docentes.

### Conclusiones parciales del capítulo 3

Se efectuó la validación teórica mediante expertos, con el fin de comprobar la validez de la propuesta. Después de la revisión teórica de 11 expertos se llegó a la conclusión de que la guía metodológica era completamente válida para contribuir al perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés en estudiantes de décimo de EGB de la Unidad Educativa Fiscal primicias de la Cultura de Quito. Por ello, se llevó a cabo la implementación parcial de guía haciendo posible la verificación de su efectividad. Y los resultados obtenidos en la prueba de conocimiento después de la implementación de la propuesta muestran que, la nota de los estudiantes se incrementó, lo que indica que hubo una mejora notable en el nivel de conocimiento de los estudiantes.

En la implementación parcial de la guía metodológica, los resultados de la observación de clase docente muestran una respuesta muy favorable del 67% en la categoría "Alto" y el 33% "Medio", lo que indica que la mayoría de los docentes utilizan Kahoot de forma adecuada en las clases de inglés. Además, la percepción total alta de los docentes alcanzó un 100% y la percepción total de los estudiantes es muy positiva, ya que el 78% se ubicó en la categoría "Alto" y el 22% en "Medio", con esto, se verifica que la herramienta educativa cumple con los objetivos planteados y que los docentes y estudiantes concuerdan en que la propuesta contribuye a potenciar el proceso enseñanza-aprendizaje de inglés en estudiantes de décimo EGB en la Unidad Educativa Fiscal Primicias d la Cultura de Quito.



## CONCLUSIONES

La fundamentación teórica contribuyó al sustento de la implementación de la herramienta educativa Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés en la Unidad Educativa Fiscal Primicias de la Cultura de Quito en estudiantes de décimo EGB. Además, aportó en el diagnóstico inicial con la recolección de información relevante para identificar las posibles causas ante la problemática institucional y garantizó la búsqueda de áreas de mejora, brindando la oportunidad de establecer las dimensiones e indicadores de la variable de este estudio.

Por otro lado, el desarrollo de la metodología en esta investigación se basó en un enfoque mixto, elegido por su relevancia para alcanzar los objetivos establecidos y abordar el empleo de Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés en estudiantes de décimo EGB en la Unidad Educativa Fiscal Primicias de la cultura de Quito. Se utilizaron herramientas validadas a través de pruebas piloto, juicio de expertos y análisis estadístico, lo que garantizó la fiabilidad y validez de los datos recolectados. La muestra, obtenida mediante un muestreo aleatorio, fue representativa de la población, lo que permitió generalizar los resultados dentro de ciertos márgenes.

Además, los procedimientos de recolección y análisis siguieron un protocolo sistemático, lo que ayudó a reducir posibles sesgos y a asegurar la transparencia en el proceso. Aunque se identificaron limitaciones, como la restricción del tiempo, se implementaron estrategias para minimizar su impacto. En conjunto, la metodología aplicada refuerza la solidez de esta investigación y actúa como una referencia valiosa para futuros estudios en el campo de la enseñanza de inglés, destacando su rigor y aplicabilidad. Aun así, es necesario optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés para elevar el nivel de conocimiento y satisfacción de los estudiantes.

El diseño de una guía metodológica para orientar a los docentes en torno al empleo de la herramienta educativa Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, fue parte de la propuesta que contribuyó al perfeccionamiento del mismo. Los resultados reflejan un respaldo mayoritario con una alta percepción y satisfacción de estudiantes y docentes acerca del empleo de Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés, lo cual es un indicador positivo. Sin embargo, la neutralidad de un grupo minoritario en desacuerdo, sugieren que hay oportunidades para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés.

Después de una valoración exhaustiva, se determina que la guía metodológica con el empleo de Kahoot es factible, pertinente y alineada con los objetivos establecidos. Los resultados obtenidos en el proceso de validación a través del criterio de expertos y la implementación parcial, respaldan la validez técnica de la propuesta, su relevancia con las necesidades identificadas y su potencial para generar un impacto favorable. Esta propuesta representa un avance significativo hacia el cumplimiento de los objetivos planteados y se anticipa que contribuirá de manera considerable al proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés enfocados al nivel cognitivo, tecnológico y motivacional del estudiante.





## RECOMENDACIONES

- Invitar a las autoridades y personal docente a utilizar las bondades de la tecnología, para beneficio de la educación y fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés con el empleo de la herramienta educativa Kahoot, garantizando la participación de los estudiantes en la construcción de su propio conocimiento y generar nuevas formas para alcanzar los objetivos curriculares que son exigencia del ministerio de educación. Así, de manera global se trabaja en función del perfil de salida de los estudiantes
- Se sugiere que los docentes integren la herramienta educativa Kahoot en sus clases de manera constante, para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés. Lo que favorecerá al incremento del nivel de conocimiento, la motivación y el interés del estudiante en esta asignatura. Así, se llevará a cabo un seguimiento continuo para evaluar el impacto de la propuesta y garantizar su efectividad a largo plazo. Esta iniciativa es aplicable en diferentes contextos, por ello aportará al desarrollo de las habilidades del idioma inglés.
- Utilizar el respaldo mayoritario como base para fortalecer la iniciativa del empleo de Kahoot en el aula y generar mayor confianza en aquellos que se encuentran neutrales o en desacuerdo. Así, para asegurar un aprendizaje de inglés accesible y efectivo en el futuro, es fundamental seguir planificando e implementando soluciones inclusivas y sostenibles. Sin embargo, la neutralidad de un grupo minoritario en desacuerdo, sugieren que hay oportunidades de mejorar.
- Crear espacios de participación docente y realizar actividades como talleres metodológicos donde los docentes procedan al intercambio de experiencias y buenas prácticas profesionales con el empleo de Kahoot para la innovación educativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés. Además, organizar foros de retroalimentación constructiva después de las visitas áulicas programadas por las autoridades para reconocer áreas de mejora y modificar los aspectos negativos que obstaculizan la fluidez del aprendizaje de una lengua extranjera.
- Para finalizar, equipar laboratorios tecnológicos en las instituciones educativas fiscales, para facilitar el buen empleo de las herramientas educativas que gestionan el aprendizaje de inglés. Esto podría implicar ajustes en las medidas para mitigar el impacto positivo que genera Kahoot, tanto en estudiantes como en docentes, estableciendo las normas de utilización para optimizar el tiempo y espacio del proceso enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alban, G. P. G., Arguello, A. E. V., & Molina, N. E. C. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo*, 4(3), 163-173. <https://www.recimundo.com/index.php/es/article/view/860/1363>
- Alvarado, L. A. A. (2021). Aprendizaje integrado de contenido y lengua extranjera para la enseñanza comunicativa de inglés académico. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(4), 125-143. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8192303>
- Anzelin, I., Marín-Gutiérrez, A., & Chocontá, J. (2020). Relación entre la emoción y los procesos de enseñanza aprendizaje. *Sophia*, 16(1), 48-64. <https://revistas.ugca.edu.co/index.php/sophia/article/view/1007/1547>
- Batén, S. E. Y. (2020). Aprendizaje Colaborativo con TIC's en la Educación Superior. *Revista Científica Internacional*, 3(1), 131-137. <https://revista-cientifica-internacional.org/index.php/revista/article/view/29/82>
- Belloso, G., & Lizardo, A. (2023). El proceso de investigación científica en las ciencias políticas: enfoque cualitativo, cuantitativo y mixto: The Scientific Research Process in Political Sciences: Qualitative, Quantitative and Mixed Approach. *Revista de artes y humanidades Unica*, 24(51), 250-266. <https://revistas.unicaedu.com/index.php/ahu/article/view/74/110>
- Beltrán, M. (2017). El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. *Revista Boletín Redipe*, 6(4), 91-98. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/227/224>
- Campos Retana, Roy. (2021). Modelos de integración de la tecnología en la educación de personas que desempeñan funciones ejecutivas y de dirección: el TPACK y el SAMR. *Revista Actualidades Investigativas en Educación*, 21(1), 1-27. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/aie/v21n1/1409-4703-aie-21-01-429.pdf>
- Casaus, F. G., Muñoz, J. F. C., Sánchez, J. M., & Muñoz, M. C. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía, educación física y deporte: Revista Digital de Investigación en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 1(1), 16-24. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7643607>
- Castro Maldonado, J. J., Gómez Macho, L. K., & Camargo Casallas, E. (2023). La investigación aplicada y el desarrollo experimental en el fortalecimiento de las competencias de la sociedad del siglo XXI. *Tecnura*, 27(75), 140-174. <http://www.scielo.org.co/pdf/tecn/v27n75/0123-921X-tecn-27-75-140.pdf>
- Castro, J. C. A. G., Félix, G. L. C., & Sánchez, R. M. (2023). La motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 3922-3938. <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/4708/7162>
- Cedeño-Álava, M. A., Loor-Lara, D. L., Ponce-Martínez, R. I., & Loor-Domo, M. L. (2020). La enseñanza de la asignatura inglés desde una concepción problemática sustentada en el enfoque comunicativo. *Polo del conocimiento*, 5(2), 250-272. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/1267/2248>
- Cevallos, M. E. Q. (2022). Kahoot y su aplicación en actividades de evaluación en el proceso de enseñanza- aprendizaje. *Dominio de las Ciencias*, 8(3), 524-538. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/2943/6838>





- Cobeña, G. T. B., & Moreno, J. A. V. (2021). Metodologías Activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en Bachillerato. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(2), 464-482.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9548811>
- Conde-Rojas, F. J., Arroyo, M. M., & Vargas, P. F. A. (2022). Análisis del concepto evaluación educativa mediante cartografía conceptual, camino hacia la calidad. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(1), 2867-2888.  
<https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/1694/2382>
- Constitución de la Republica del Ecuador, Registro oficial 449 (25 de enero del 2021). *Lexis FINDER*,  
[https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador\\_act\\_ene-2021.pdf](https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf)
- Coronel-Carvajal, C. (2023). Las variables y su operacionalización. *Revista Archivo Médico de Camagüey*, 27, 1025-0255.  
<http://scielo.sld.cu/pdf/amc/v27/1025-0255-amc-27-e8775.pdf>
- Delgado, J. L. C., Chávez, A. G., & Mooina, O. A. M. (2020). La influencia del conectivismo para el uso de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Dilemas Contemporáneos: educación, política y valores*. 7(2).  
<https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/1975/2033>
- Díaz Vera, J. P., Ruiz Ramírez, A. K., & Egüez Cevallos, C. (2021). Impacto de las TIC: desafíos y oportunidades de la Educación Superior frente al COVID-19. *Revista científica UISRAEL*, 8(2), 113-134.  
<http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rcuisrael/v8n2/2631-2786-rcuisrael-8-02-00113.pdf>
- Francisco, D. P. I., Alfredo, B. S. L., & García, H. C. (2021). El Aprendizaje colaborativo como estrategia didáctica en América Latina. *Tecno Humanismo*, 1(8), 31-52. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8179007>
- Gliem, J. A., & Gliem, R. R. (2003). Calculating, interpreting, and reporting Cronbach's alpha reliability coefficient for Likert-type scales. Midwest Research-to-Practice Conference in Adult, Continuing, and Community Education.  
<https://scholarworks.indianapolis.iu.edu/server/api/core/bitstreams/976cec6a-914f-4e49-84b2-f658d5b26ff9/content>
- Gonzáles, J. L. (2020). Técnicas e instrumentos de investigación científica. *Arequipa, Arequipa, Perú*. (1º ed.). Enfoques Consulting EIRL. <https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26118w/Tecnicas%20e%20instrumentos.pdf>
- Guamán Chacha, K. A., Hernández Ramos, E. L., & Lloay Sánchez, S. I. (2021). El proyecto de investigación: la metodología de la investigación científica o jurídica. *Revista Conrado*, 17(81), 163-168. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v17n81/1990-8644-rc-17-81-163.pdf>
- Guerra, J. (2020). *El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano*. *Revista Dilemas contemporáneos: Educación, política y valores*. 7(2), artículo 77.  
<https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/2033/2090>
- Heredia Sánchez, B. D. C., Pérez Cruz, D., Cocón Juárez, J. F., & Zavaleta-Carrillo, P. (2020). La gamificación como herramienta educativa para el aprendizaje en la educación superior. *Revista Docentes 2.0*, 9(2), 49-58.  
<https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/144/381>
- Ibáñez Alfaro, R. F., & Maguiña Vizcarra, J. E. (2022). Aprendizaje multimodal en la educación no presencial en estudiantes de primaria de EBR. *Polo del conocimiento*, 7(3), 1500-1518.  
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3808>





- Iza, J. I. V., Bonito, A. F. P., Rodríguez, M. P. G., & Amores, S. G. R. (2022). La enseñanza del inglés como lengua extranjera y desarrollo de competencias lingüísticas. *Polo del Conocimiento*, 7(6), 1304-1322.  
<https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/4138>
- Machaca, E. (2022). Aplicación de Kahoot como herramienta educativa para la enseñanza. *Educación*, 31(61), 116-128.  
<http://www.scielo.org.pe/pdf/educ/v31n61/2304-4322-educ-31-61-116.pdf>
- Manterola, C., Hernández-Leal, M. J., Otzen, T., Espinosa, M. E., & Grande, L. (2023). Estudios de corte transversal. Un diseño de investigación a considerar en ciencias morfológicas. *International Journal of Morphology*, 41(1), 146-155.  
<https://www.scielo.cl/pdf/ijmorphol/v41n1/0717-9502-ijmorphol-41-01-146.pdf>
- Martínez, D. V. S. (2022). Técnicas e instrumentos de recolección de datos en investigación. *TEPEXI boletín científico de la escuela superior Tepeji del río*, 9(17), 38-39.  
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/tepexi/article/view/7928/8457>
- Medina, M., Rojas, R., & Bustamante, W. (2023). *Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú.  
<http://coralito.umar.mx:8383/jspui/bitstream/123456789/1539/1/80-M%c3%a9todolog%c3%ada%2bde%2bla%2binvestigaci%c3%b3n.pdf>
- Méndez Caballero, Y. (2022). El enfoque por tareas: de la enseñanza de lenguas a la formación de traductores. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(3), 85-93. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v14n3/2218-3620-rus-14-03-85.pdf>
- Mendoza, S. T. B., Cedeño, J. A. M., Espinales, A. N. V., & Gámez, M. R. (2021). El conectivismo como teoría innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(1), 234-252. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9438794>
- Mendoza, M. J. E., & Pérez, M. P. B. P. (2022). La Motivación dentro del proceso de enseñanza y de aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 11060-11097.  
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/4186/6402>
- Mesa Guerrero, J. A., & Caicedo Zambrano, S. J. (2020). *Introducción a la estadística descriptiva*. (Ed. 22). Editorial Universidad de Nariño. <https://sired.udenar.edu.co/6671/1/6671.pdf>
- Meza, I. (2022). Implicaciones de la teoría del procesamiento de información o cognitivismo en aprendices universitarios: Menciones al conductismo y constructivismo. *Investigación y postgrado*, 37(2), p. 217-229.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9161992>
- MINEDUC (2019), *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria, Subnivel Superior, Lengua Extranjera*. (2º ed.). <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Superior.pdf>
- MINEDUC, Resolución de la Corte Constitucional No. 32, (02 de julio del 2023). *Ley Orgánica de Educación Intercultural del Ecuador N° 417*, Lexis S. A., 417. <https://www.educacionbilingue.gob.ec/wp-content/uploads/2023/03/LA-LEY-ORGANICA-DE-EDUCACION-INTERCULTURAL.pdf>
- Naciones Unidas (2018), *La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible: una oportunidad para América Latina y el Caribe* (LC/G.2681-P/Rev.3), Santiago. <https://repositorio.cepal.org/server/api/core/bitstreams/cb30a4de-7d87-4e79-8e7a-ad5279038718/content>





Ortiz Bosch, M. J., Alejandro Jiménez, S. N., & Izaguirre Remón, R. C. (2023). Contribución al análisis epistemológico del método histórico lógico en la investigación educativa. *Transformación*, 19(1), 159-177. <http://scielo.sld.cu/pdf/trf/v19n1/2077-2955-trf-19-01-159.pdf>

Osorio, L. A., Vidanovic, A., & de Franco, M. F. (2022). Elementos del proceso de enseñanza–aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo. *Qualitas: Revista Científica*, 23(23), 1-11. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9752552>

Pachas, J. M. O., & Yunkor-Romero, Y. K. (2021). Los estudios explicativos en el campo de las ciencias sociales. *Acta Jurídica Peruana*, 4(1), 95-113. <http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/AJP/article/view/277/242>

Palacios, M. A. (2023). Aplicación del Kahoot y competencias lingüísticas en estudiantes de 8° año de una institución educativa en Santo Domingo, Ecuador, 2022. [Tesis de maestría ], Universidad César Vallejo, Perú]. Repositorio de la Universidad César Vallejo, Perú. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/106851/Palacios\\_RMA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/106851/Palacios_RMA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Parrales, D. H. R., Lozano, D. Y. M., Rosado, J. M. O., & Reyes, K. D. P. (2021). Ventajas y desventajas de las herramientas tecnológicas en las actividades académicas. *Dominio de las ciencias*, 7(5), 182-195. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8383838>

Peña Ledesma, V. L. (2019). *Enseñanza del inglés como lengua extranjera y desarrollo de competencias lingüísticas. Estudio de caso: Pontificia Universidad Católica del Ecuador, estudiantes de sexto nivel semestre; octubre 2016-febrero del 2017* [Tesis de maestría ], Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador]. Repositorio de la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6603/1/T2833-MIE-Pe%c3%b1a-Ense%c3%b1anza.pdf>

Pinto, F. C. (2022). *Uso de gamificación con las plataformas Kahoot, Quizizz, y Duolingo y su relación con el rendimiento académico en el área de inglés en los estudiantes de quinto grado de secundaria de la Institución educativa particular Orleans Goleman, Arequipa 2020*. [ Tesis de grado, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa – Perú ]. Repositorio de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa – Perú. <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/027a200e-76d9-4dc3-9975-1758b8306284/content>

Rocha, J. C. R. (2021). Importancia del aprendizaje significativo en la construcción de conocimientos. *Revista Científica Estelí*, 10, 63-75. <https://camjol.info/index.php/FAREM/article/view/11608/13465>

Rojas Viteri, J., Álvarez Zurita, A., & Bracero Huertas, D. (2021). Uso de Kahoot como elemento motivador en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Cátedra*, 4(1), 98-114. <https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/CATEDRA/article/view/2815/3472>

Sánchez Huarcaya, A. O. (2020). *Los métodos de investigación para la elaboración de las tesis de maestría en educación*. (1° ed.). Pontificia Universidad Católica del Perú. <https://repositorio.pucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/539f5c7e-a25c-4c40-897a-d11fd33c6e86/content>

Serrano-Machado, D. F. (2022). La gestión de proyectos desde un enfoque sistémico. *Polo del Conocimiento*, 7(3), 1041-1057. <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3777/8721>





- Silva Alvarado, J. C., & Herrera Navas, C. D. (2022). Estudio de Kahoot como recurso didáctico para innovar los procesos evaluativos pospandemia de básica superior de la Unidad Educativa Iberoamericano. *Journal of Economic and Social Science Research*, 2(4), 15-40. <https://economicsocialresearch.com/index.php/home/article/view/23/133>
- Silva Cruzado, E. N. (2024). Percepción del uso de la herramienta kahoot del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés de los estudiantes del 3° grado de la IE "Glicerio Villanueva Medina", Chalapampa Alto-Bambamarca, Cajamarca, 2023. [Tesis de grado], Universidad Nacional de Cajamarca, Perú. Repositorio de la Universidad Nacional de Cajamarca, Perú.  
<https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/6391/Tesis%20Edith%20Noemi%20Silva%20Cruzado.pdf?sequence=5&isAllowed=y>
- Taber, K. S. (2018). The use of Cronbach's alpha when developing and reporting research instruments in science education. *Research in science education*, 48, 1273-1296. <https://link.springer.com/article/10.1007/S11165-016-9602-2>
- Ticona, R. M. L., Condori, J. L. M., Mamani, J. S. M., & Santos, F. E. Y. (2020). Paradigma sociocrítico en investigación. *PsiqueMag*, 9(2), 30-39. <https://revistas.ucv.edu.pe/index.php/psiquemag/article/view/216/206>
- Tuñño, R. M. (2024). *Uso de Kahoot para Potenciar la Comprensión Lectora en el subnivel medio en la Unidad Educativa Fernández Salvador Villavicencio Ponce, ubicado en la Parroquia la Magdalena, barrio la Villaflores, Cantón Quito, Provincia de Pichincha, 2024* [Tesis de maestría], Instituto Superior Tecnológico Universitario Rumiñahui. Repositorio del Instituto Superior Tecnológico Universitario Rumiñahui.  
<https://repositorio.ister.edu.ec/bitstream/68000/376/1/TUFI%c3%91O%20GUAJ%c3%81N%20ROSA%20MARICELA.pdf>
- UNESCO, Consejo Ejecutivo 212 ex/12, Paris (10 de septiembre de 2021). *Estrategia de la UNESCO sobre la Innovación Tecnológica en la Educación (2022-2025)*. UNESCO Biblioteca Digital.  
[https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000378847\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000378847_spa)
- UNESCO (2019). *Marco de competencias de los docentes en materia de TIC UNESCO*. Biblioteca Digital, Versión 3.  
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371024?posInSet=1&queryId=d497e9e4-e4a7-4bd2-a367-f225b3658936>
- Urzola, M. (2020). Métodos inductivos, deductivo y teoría de la pedagogía crítica. *Revista Crítica Transdisciplinar*, 3(1), 36-42.  
<https://portal.amelica.org/ameli/journal/650/6503406006/6503406006.pdf>
- Vallejos, M. E. (2022). *Kahoot y la competencia Lee diversos tipos de textos en inglés en los estudiantes*, Lima-2022. [Tesis de maestría], Universidad Cesar Vallejo, Lima - Perú. Repositorio Institucional - Universidad Cesar Vallejo, Lima - Perú. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/94961/Vallejos\\_LME-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/94961/Vallejos_LME-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y)
- Valles-Pereira, R. E., & Mota-Villegas, D. J. (2020). Kahoot aplicada en la evaluación sumativa en un curso de matemática discreta. *Revista científica*, 37(1), 67-77. <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/revcie/article/view/15236/15429>
- Vargas, K., & Acuña, J. (2020). El constructivismo en las concepciones pedagógicas y epistemológicas de los profesores. *Revista Innova Educación*, 2(4), 555-575. <https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/119/184>





UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

Vargas, K., Yana, M., Perez, K., Chura, W., & Alanoca, R. (2020). Aprendizaje colaborativo: una estrategia que humaniza la educación. *Revista Innova Educación*, 2(2), 363-379.  
<http://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/85/174>



La Universidad para todos





**ANEXOS**

**Anexo 1.** Observación diagnóstica para docentes.

GUÍA DE OBSERVACIÓN DIAGNÓSTICA PARA DOCENTES			
Objetivo: Recopilar información sobre el empleo de Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés, enfocándose en las dimensiones cognitiva, tecnológica y motivacional			
Instrucciones: Por favor, observe la clase y evalúe cada indicador utilizando la siguiente escala: Bajo – Medio – Alto. Marque con un visto el nivel correspondiente según su observación en cada uno de los indicadores.			
Dimensión Cognitiva	Bajo	Medio	Alto
El docente elabora actividades en Kahoot para alcanzar los objetivos de aprendizaje de inglés.			
El docente utiliza Kahoot de manera efectiva en la clase para reforzar las habilidades del idioma.			
Emplea Kahoot como una herramienta evaluativa para medir el progreso de los estudiantes en el aprendizaje de inglés.			
El docente corrige errores comunes de los estudiantes analizando los resultados proporcionados en Kahoot.			
Dimensión Tecnológica	Bajo	Medio	Alto
El docente posee conocimientos acerca del empleo de Kahoot en el aula.			
Se utiliza Kahoot como herramienta educativa en el proceso enseñanza-aprendizaje de inglés.			
El docente emplea Kahoot de manera eficiente sin interrupciones en la clase.			
Dimensión Motivacional	Bajo	Medio	Alto
Se observan la implementación de Kahoot como estrategias para motivar la participación de los estudiantes.			
Se emplea Kahoot para promover un ambiente de sana convivencia y de cooperación en el aula.			
El docente emplea Kahoot para satisfacer los intereses de todos los estudiantes ofreciéndoles una variedad de actividades.			
Observaciones adicionales:			
Fecha de observación:			
Docente observado:			





**Skill: Language through the arts. EFL 4.5.11.** Participate in creative thinking through brainstorming, working in groups, games and problem-solving tasks by showing the ability to accept a variety of ideas and capitalize on other people's strengths. **Indicator: I.EFL.4.22.1.**

**NUMBERS FROM 1 TO 100**

9. Put the letter in the correct spelling of each number.

A. 18
B. 89
C. 100
D. 13
E. 33

	thirty-three
	one hundred
	eighteen
	thirteen
	eighty-nine

10. Write the plural form of the next class supplies.

Singular	Plural
book	
sharpener	
marker	
dictionary	
bag	



**Anexo 3.** Encuesta de percepción para estudiantes. (antes de la implementación de Kahoot)

ENCUESTA DE PERCEPCIÓN PARA ESTUDIANTES					
<b>Objetivo:</b> Estimado estudiante, esta encuesta tiene como meta identificar su percepción respecto al empleo de Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés.					
<b>Instrucciones:</b> Por favor, lea cada afirmación y seleccione con un visto la opción que mejor represente su opinión, utilizando la siguiente escala Likert: 1 = Muy en desacuerdo    2 = En desacuerdo    3 = Neutral    4 = De acuerdo    5 = Muy de acuerdo Su participación es anónima y las respuestas son fundamentales para el éxito de esta investigación.					
PREGUNTA	1	2	3	4	5
1. Utilizo Kahoot para aprender vocabulario en las clases inglés.					
2. Utilizo Kahoot para comprender la gramática en las lecciones de inglés.					
3. Me asignan actividades en Kahoot para reforzar lo aprendido en las clases de inglés en relación con las habilidades de leer, escuchar, escribir y hablar.					
4. Resuelvo fácilmente los cuestionarios de Kahoot en mis lecciones de inglés.					
5. Crees que Kahoot tiene una interfaz clara y sencilla cuando la usas para las clases de inglés.					
6. Tienes acceso a un dispositivo y conexión a internet para usar Kahoot para clases de inglés.					
7. Crees que Kahoot mejora tu experiencia de aprendizaje cuando la usas en las lecciones de inglés.					
8. Considero que Kahoot hace que mis clases de inglés sean más interesantes y divertidas.					
9. Cuando utilizó Kahoot en mi clase de inglés estimula mi interés por el aprendizaje.					
10. Cuando utilizó Kahoot en mi clase de inglés aprendo de manera autónoma.					
<b>Comentarios adicionales:</b> ¿Qué es lo que te gustaría conocer de Kahoot en las clases de inglés? _____ ¿Crees que los docentes deberían usar Kahoot en las clases? _____					
¡Gracias por tu colaboración!					





**Anexo 4.** Encuesta de percepción para docentes. (antes de la implementación de Kahoot)

<b>ENCUESTA DE PERCEPCIÓN PARA DOCENTES</b>					
<b>Objetivo:</b> Estimado docente, esta encuesta tiene como objetivo recopilar información sobre su percepción respecto al empleo de Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés.					
<b>Instrucciones:</b> Por favor, lea cada afirmación y seleccione con un visto la opción que mejor represente su opinión, utilizando la siguiente escala Likert: 1 = Muy en desacuerdo    2 = En desacuerdo    3 = Neutral    4 = De acuerdo    5 = Muy de acuerdo Su participación es anónima y las respuestas son fundamentales para el éxito de esta investigación					
<b>PREGUNTA</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Utilizo Kahoot para diseñar actividades que se alinean con los objetivos de aprendizaje de inglés.					
2. Considero que utilizo Kahoot de manera efectiva en mis clases de inglés.					
3. Utilizo Kahoot como una herramienta para evaluar el progreso de mis estudiantes en el aprendizaje de inglés.					
4. Considero que Kahoot es una herramienta fácil de usar en el aula.					
5. La infraestructura tecnológica de mi institución es adecuada para utilizar Kahoot.					
6. En caso de problemas técnicos, sé a quién recurrir para obtener ayuda.					
7. Utilizo Kahoot como una estrategia para motivar a mis estudiantes en el aprendizaje de inglés.					
8. La retroalimentación positiva en Kahoot mejora la confianza de los estudiantes en el aprendizaje de inglés.					
9. Kahoot me permite personalizar las actividades para atender a las diferencias individuales de los estudiantes.					
10. Adapto las actividades en Kahoot según los intereses y necesidades de mis estudiantes.					
<b>Comentarios adicionales:</b> ¿Qué aspectos considera que podrían mejorarse en el empleo de Kahoot para la enseñanza de inglés? _____					
¿Tiene alguna sugerencia o recomendación para optimizar el empleo de Kahoot en el aula? _____					
¡Gracias por su colaboración!					





**Anexo 5.** Resultados de análisis estadístico de la validez y fiabilidad de la guía metodológica mediante SPSS

1. Estadísticos Descriptivos

Tabla 1: Nivel de Conocimiento de los Expertos (Ubicación: Página 2.)

Estadístico	Valor
Media	9.45
Desviación Estándar	0.52
Mínimo	9
Máximo	10

Interpretación: El 82% de los expertos se autoevaluaron con 9-10/10, indicando alta competencia.

Tabla 2: Fuentes de Influencia (Medias)

Fuente	Media	DE (desviación estándar)
Experiencia	1.09	0.30
Autores extranjeros	1.45	0.52
Intuición	1.00	0.00

Hallazgo: La experiencia práctica fue la fuente más influyente (90.9% respuestas "alta").

Tabla 2.1: Fuentes de Influencia (Frecuencias) (Ubicación: Páginas 3-6.)

Fuente	Alta Influencia (1,00)	Media Influencia (2,00)
Teórica	90.9%	9.1%
Experiencia	90.9%	9.1%
Autores Nacionales	100%	0%
Autores Extranjeros	54.5%	45.5%
Problemas en el Extranjero	81.8%	18.2%
Intuición	100%	0%





## 2. Validación de Indicadores

Tabla 3: Consenso en los Indicadores (Ubicación: Páginas 13-14.)

Indicador	C1 (Muy adecuada)	C2 (Bastante adecuada)
Estructura de la guía	100%	0%
Empleo de Kahoot	90.9%	9.1%
Recursos tecnológicos	81.8%	18.2%
Concepción de Kahoot	90.9%	9.1%
Tratamiento técnico	81.8%	18.2%
Posibilidades de implementación	100%	0%
Evaluación de efectividad	90.9%	9.1%

## 3. Análisis de Fiabilidad de los Indicadores

Tabla 4: Resultados del Alfa de Cronbach (Consistencia Interna)(Ubicación: Páginas 22-24.)

Estadístico	Valor
Alfa de Cronbach	0.797
Ítems incluidos	5
Ítems excluidos	2 (varianza cero)
Correlación Inter-Ítem (Indicador_3 vs. Indicador_5)	$r = 1.000$

Exclusión: Los ítems 1 y 6 fueron descartados por varianza cero.

Tabla 5: Correlaciones Inter-Ítem

Ítems	indicator_3	indicator_4
indicator_3	1.000	0.671
indicator_4	0.671	1.000

Hallazgo: Correlaciones moderadas-fuertes ( $\geq 0.6$ ) entre ítems relacionados con aspectos técnicos.





#### 4. Prueba de Friedman

Tabla 6: Comparación de Medias

Estadístico	Valor	Sig. (p)
Chi-cuadrado	1.714	0.788
Coefficiente de Kendall	0.018	-

Interpretación: No hay diferencias significativas entre las medias de los ítems ( $p > 0.05$ ).

Una limitación, se centra en el tamaño muestral de 11 expertos, aunque especializados, limitan la generalización. Por ello, se sugiere priorizar ítems con mayor variabilidad (ej. *Recursos tecnológicos*), ampliar la muestra y complementar con análisis cualitativos.



**Anexo 6.** Cuestionario de autoevaluación de los expertos.

**OBJETIVO:** Determinar los expertos que validarán la guía metodológica diseñada, para orientar a los docentes en torno al empleo de la herramienta educativa Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

Estimado docente

Al aplicar el método de criterio de expertos en la investigación que se realiza, resulta de gran valor que Ud. se autoevalúe en cuanto al nivel de conocimientos que posee sobre el tema: Utilización de la herramienta educativa Kahoot en las clases de idioma Inglés

Nombres y Apellidos: \_\_\_\_\_

Especialidad: \_\_\_\_\_

Categoría Docente (Marque con una X):

Instructor\_\_\_\_ Asistente\_\_\_\_ Auxiliar\_\_\_\_ Titular\_\_\_\_

Categoría Científica (Marque con una X):

Máster\_\_\_\_ Doctor\_\_\_\_

Años de experiencia como docente en la Educación Superior:\_\_\_\_\_

Años de experiencia como docente en la Educación General Básica\_\_\_\_\_

Marque con una cruz (x), en la casilla que le corresponde, el grado de conocimientos que usted posee sobre el tema, valorándolo en una escala del 1 al 10. La escala es ascendente, por lo que el conocimiento sobre el tema referido crece de 0 a 10.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Valore el grado de influencia que cada \_\_\_\_\_ una de las fuentes que aparecen a continuación, ha tenido en sus conocimientos y criterios sobre el empleo de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés en la Educación General Básica en Ecuador.

Fuentes de argumentación	Grado de influencia de cada una de las fuentes		
	A (alto)	M (medio)	B (bajo)
Análisis teóricos realizados por usted.			
Experiencia obtenida.			
Estudio de trabajos de autores nacionales.			
Estudio de trabajos de autores extranjeros.			
Su conocimiento sobre el estado del problema en el extranjero.			
Su intuición sobre el tema abordado.			

Muchas gracias





**Anexo 7.** Cuestionario a expertos para constatar la validez de la propuesta de la guía metodológica diseñada, para orientar a los docentes en torno al empleo de la herramienta educativa Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

Compañero (a): Este cuestionario tiene como objetivo, constatar la validez de la propuesta de guía metodológica diseñada, para orientar a los docentes en torno al empleo de la herramienta educativa Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

A continuación, se le pide su opinión respecto al grado de importancia que le concede a cada uno de los indicadores planteados, para implementar en la guía metodológica elaborada.

Los indicadores se le presentan en una tabla. Solo deberá marcar en una celda su opinión, relativa al grado de importancia de cada uno de ellos, atendiendo a la valoración que le merecen desde el análisis del resumen del trabajo que le ha sido entregado. Para ello, debe tener en cuenta la escala siguiente: C1 – Muy adecuada para evaluar la guía metodológica, C2 – Bastante adecuada para evaluar la guía metodológica C3 – Adecuada para evaluar la guía metodológica C4 – Poco adecuada para evaluar la guía metodológica y C5 – No adecuada para evaluar la guía metodológica.

No.	Indicadores	C1	C2	C3	C4	C5
1	Estructura de la guía metodológica.					
2	Empleo de la herramienta educativa Kahoot en cada actividad diseñada.					
3	Utilización de los recursos tecnológicos y generales en cada actividad.					
4	Concepción de la utilización de la herramienta educativa Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.					
5	Tratamiento en cada actividad de los aspectos técnicos, teóricos y metodológicos para la formación de destrezas básicas en idioma inglés.					
6	Posibilidades reales de su implementación para obtener resultados de aprendizaje, motivación y utilización de la herramienta Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje de idioma inglés					
7	Indicadores para la evaluación de la efectividad de la guía metodológica					





**Anexo 8.** IVC global de los instrumentos de investigación de guía de observación aplicadas.

	INNECESARIO	ÚTIL	ESENCIAL	IVC
Enunciado 1		2	6	1
Enunciado 2		1	7	1
Enunciado 3		1	7	1
Enunciado 4		3	5	1
Enunciado 5		2	6	1
Enunciado 6		1	7	1
Enunciado 7		2	6	1
Enunciado 8		0	8	1
Enunciado 9		2	6	1
Enunciado 10		0	8	1
Enunciado 11		0	8	1
Enunciado 12		2	6	1
Enunciado 13		3	5	1
Enunciado 14		3	5	1
Enunciado 15		2	6	1
Enunciado 16		2	6	1
Enunciado 17		2	6	1
Enunciado 18	1	4	3	0.75
Enunciado 19		2	6	1
Enunciado 20		3	5	1
				0.99



Anexo 9. IVC global de los instrumentos de investigación de encuestas aplicadas.

	INNECESARIO	ÚTIL	ESENCIAL	IVC
Enunciado 1		2	6	1
Enunciado 2		1	7	1
Enunciado 3		1	7	1
Enunciado 4		3	5	1
Enunciado 5		2	6	1
Enunciado 6		1	7	1
Enunciado 7		1	7	1
Enunciado 8		0	8	1
Enunciado 9		2	6	1
Enunciado 10		0	8	1
Enunciado 11		0	8	1
Enunciado 12		2	6	1
Enunciado 13		3	5	1
Enunciado 14	2	3	3	0.5
Enunciado 15		2	6	1
Enunciado 16		2	6	1
Enunciado 17		2	6	1
Enunciado 18		5	3	1
Enunciado 19		2	6	1
Enunciado 20		3	5	1
Enunciado 21	2	6	0	0.5
Enunciado 22		1	7	1
Enunciado 23		2	6	1
Enunciado 24		2	6	1
Enunciado 25		4	4	1
Enunciado 26		4	4	1
Enunciado 27		1	7	1
Enunciado 28		0	8	1
Enunciado 29		2	6	1
Enunciado 30		1	7	1
Enunciado 31	1	0	7	0.75
Enunciado 32		3	5	1
Enunciado 33		2	6	1
Enunciado 34		2	6	1
Enunciado 35		2	6	1
Enunciado 36		2	6	1
Enunciado 37		0	3	1
Enunciado 38		1	7	1
Enunciado 39		3	5	1
Enunciado 40		3	5	1
				0.97





Anexo 10. Alfa de cronbach de las guía de observación para docentes.

**Fiabilidad**

**Escala: ALL VARIABLES**

**Resumen de procesamiento de casos**

	N	%
Casos Válido	3	50,0
Excluido <sup>a</sup>	3	50,0
Total	6	100,0

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

**Estadísticas de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
,947	20

**Estadísticas de escala**

Media	Varianza	Desviación estándar	N de elementos
38,67	33,333	5,774	20

**Estadísticas de total de elemento**

<b>Estadísticas de elemento</b>				<b>Estadísticas de total de elemento</b>				
	Media	Desviación estándar	N		Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
p1	1,00	,000	3	p1	37,67	33,333	,000	,950
p2	1,00	,000	3	p2	37,67	33,333	,000	,950
p3	1,00	,000	3	p3	37,67	33,333	,000	,950
p4	1,00	,000	3	p4	37,67	33,333	,000	,950
p5	1,00	,000	3	p5	37,67	33,333	,000	,950
p6	1,00	,000	3	p6	37,67	33,333	,000	,950
p7	1,00	,000	3	p7	37,67	33,333	,000	,950
p8	1,00	,000	3	p8	37,67	33,333	,000	,950
p9	1,00	,000	3	p9	37,67	33,333	,000	,950
p10	3,00	,000	3	p10	35,67	33,333	,000	,950
p11	2,67	,577	3	p11	36,00	27,000	1,000	,938
p12	2,67	,577	3	p12	36,00	27,000	1,000	,938
p13	2,67	,577	3	p13	36,00	27,000	1,000	,938
p14	2,67	,577	3	p14	36,00	27,000	1,000	,938
p15	2,67	,577	3	p15	36,00	27,000	1,000	,938
p16	2,67	,577	3	p16	36,00	27,000	1,000	,938
p17	2,67	,577	3	p17	36,00	27,000	1,000	,938
p18	2,67	,577	3	p18	36,00	27,000	1,000	,938
p19	2,67	,577	3	p19	36,00	27,000	1,000	,938
p20	2,67	,577	3	p20	36,00	27,000	1,000	,938





Anexo 11. Alfa de cronbach de las encuestas para estudiantes.

## Fiabilidad

### Escala: ALL VARIABLES

#### Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	73	96,1
	Excluido <sup>a</sup>	3	3,9
	Total	76	100,0

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

#### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,826	20

#### Estadísticas de escala

Media	Varianza	Desviación estándar	N de elementos
60,36	62,760	7,922	20

#### Estadísticas de elemento

	Media	Desviación estándar	N
p1	1,74	,782	73
p2	1,74	,782	73
p3	1,78	,786	73
p4	2,12	,865	73
p5	2,03	,866	73
p6	2,03	,866	73
p7	2,15	,844	73
p8	2,03	,897	73
p9	1,89	,891	73
p10	1,88	,881	73
p11	4,00	,782	73
p12	3,85	,828	73
p13	4,03	,745	73
p14	4,30	,794	73
p15	4,29	,808	73
p16	4,27	,804	73
p17	4,36	,770	73
p18	3,99	,808	73
p19	3,90	,836	73
p20	3,99	,773	73

#### Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
p1	58,62	57,406	,400	,819
p2	58,62	57,406	,400	,819
p3	58,58	59,720	,199	,828
p4	58,23	61,653	,026	,837
p5	58,33	58,140	,293	,824
p6	58,33	58,363	,199	,828
p7	58,21	60,249	,137	,832
p8	68,33	68,752	,159	,931
p9	58,47	57,752	,311	,823
p10	58,48	59,309	,197	,829
p11	56,36	55,232	,595	,809
p12	58,51	55,781	,509	,813
p13	56,33	55,168	,636	,808
p14	58,05	54,838	,839	,807
p15	56,07	64,842	,807	,808
p16	56,08	55,215	,578	,810
p17	56,00	54,722	,653	,807
p18	56,37	55,886	,506	,813
p19	56,45	55,307	,543	,811
p20	56,37	55,542	,575	,810





Anexo 12. Alfa de cronbach de las encuestas para docentes.

**Fiabilidad**

**Escala: ALL VARIABLES**

**Resumen de procesamiento de casos**

	N	%
Casos Válido	3	3,9
Excluido <sup>a</sup>	73	96,1
Total	76	100,0

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

**Estadísticas de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
,835	20

**Estadísticas de escala**

Media	Varianza	Desviación estándar	N de elementos
57,67	74,333	8,622	20

**Estadísticas de elemento**

	Media	Desviación estándar	N
p1	2,00	,000	3
p2	1,67	,577	3
p3	1,67	,577	3
p4	2,00	,000	3
p5	1,67	,577	3
p6	2,00	,000	3
p7	1,67	,577	3
p8	2,00	,000	3
p9	2,00	,000	3
p10	2,00	,000	3
p11	4,00	1,000	3
p12	4,00	1,000	3
p13	4,00	1,000	3
p14	4,00	1,000	3
p15	4,00	1,000	3
p16	3,67	1,528	3
p17	4,00	1,000	3
p18	3,67	1,528	3
p19	4,00	1,000	3
p20	3,67	1,528	3

**Estadísticas de total de elemento**

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
p1	55,67	74,333	,000	,838
p2	56,00	84,000	-,945	,867
p3	56,00	73,000	,101	,839
p4	55,67	74,333	,000	,838
p5	56,00	84,000	-,945	,867
p6	55,67	74,333	,000	,838
p7	56,00	84,000	-,945	,867
p8	55,67	74,333	,000	,838
p9	55,67	74,333	,000	,838
p10	55,67	74,333	,000	,838
p11	53,67	58,333	,982	,796
p12	53,67	64,333	,561	,820
p13	53,67	64,333	,561	,820
p14	53,67	58,333	,982	,796
p15	53,67	58,333	,982	,796
p16	54,00	52,000	,908	,792
p17	53,67	64,333	,561	,820
p18	54,00	52,000	,908	,792
p19	53,67	58,333	,982	,796
p20	54,00	52,000	,908	,792





**Anexo 13.** Prueba de normalidad y homogeneidad de la prueba de conocimiento.

### Prueba de Normalidad

Hipótesis Pertinente: Existe diferencias significativas entre las notas de la evaluación de conocimiento obtenida antes y después de la implementación de la guía metodológica. Para demostrar esta hipótesis, se llevó a cabo el procedimiento de normalidad, empleando la prueba KS (Kolmogórov-Smirnov) para una muestra, con un nivel de confianza del 95% y de significancia del 5%.

**Tabla 1.** Prueba de Normalidad Kolmogórov-Smirnov para una muestra

	Nota antes	Nota después
Sig. asintótica (bilateral)	0,178 <sup>c</sup>	0,070 <sup>c</sup>

Fuente: software SPSS

En la tabla 1, se visualiza que la significancia fue mayor a 0.05, por lo tanto, se acepta la hipótesis pertinente, ya que los datos tienen una distribución normal, esto quiere decir que la prueba de hipótesis adecuada para los datos corresponde a una estadística paramétrica.

### Prueba de Homogeneidad

Hipótesis Pertinente: No existe diferencias significativas entre las varianzas de las notas de la evaluación de conocimiento obtenida antes y después de la implementación de la guía metodológica. La comparación se efectuó con la Prueba de Levene para la igualdad de varianzas, con un nivel de confianza del 95% y de significancia del 5%.

**Tabla 2.** Prueba de Homogeneidad de varianzas Levene

	Estadístico de Levene	df1	df2	Sig.
Nota antes	0,015	2	70	0,986
Nota después	0,078	2	70	0,925

Fuente: software SPSS

En la tabla 2, se observa que la significancia fue mayor a 0.05, por lo tanto, se acepta la hipótesis pertinente, puesto que las varianzas de los grupos son estadísticamente iguales, esto significa que la prueba de hipótesis adecuada para los datos corresponde a una estadística paramétrica.

### Prueba T de Student de muestras emparejadas de la nota antes y después de la implementación de Kahoot.

Hipótesis Pertinente: Existe diferencias significativas entre las medias de las notas de la evaluación de conocimiento obtenida antes y después de la implementación de la guía metodológica. Para demostrar esta hipótesis, se sometieron los datos a la prueba T de student para muestras emparejadas, se la utiliza para hacer una comparación de medias y ver si existen diferencias considerando la variabilidad de los datos dependientes.





**Tabla 3.** Prueba de T de student para muestras emparejadas.

		Diferencias emparejadas							
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
Nota antes -	Nota después	-13,562	6,318	,739	-15,036	-12,088	-18,340	72	,000

Fuente: software SPSS

En la tabla 3, se observa que el resultado de la prueba la significancia fue menor a 0,05 y el intervalo de confianza no incluye el cero, lo que sugiere la aceptación de la hipótesis pertinente, asumiendo que la implementación de Kahoot está cumpliendo con su propósito de contribuir al mejoramiento del proceso enseñanza-aprendizaje de inglés.

### Prueba T

#### Estadísticas de muestras emparejadas

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	Nota antes	55,07	73	22,881	2,690
	Nota después	68,63	73	22,811	2,670

#### Correlaciones de muestras emparejadas

		N	Correlación	Sig.
Par 1	Nota antes & Nota después	73	,982	,000

#### Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	Nota antes - Nota después	-13,562	6,318	,739	-15,036	-12,088	-18,340	72	,000





**Anexo 14.** Observación con la implementación de Kahoot dirigido a docentes

GUÍA DE OBSERVACIÓN CON EL EMPLEO DE KAHOOT PARA DOCENTES			
Objetivo: Recopilar información sobre el empleo de Kahoot en el aula, enfocándose en las dimensiones cognitiva, tecnológica y motivacional			
Instrucciones: Por favor, observe la clase y evalúe cada indicador utilizando la siguiente escala: Bajo – Medio – Alto. Marque con un visto el nivel correspondiente según su observación en cada uno de los indicadores.			
Dimensión Cognitiva	Bajo	Medio	Alto
El docente organiza y estructura las actividades implementando Kahoot.			
El docente emplea Kahoot de manera adecuada para reforzar las habilidades de idioma inglés.			
Se evidencia el uso de Kahoot como una herramienta para medir el progreso de los estudiantes.			
El docente brinda explicaciones y correcciones basadas en los resultados obtenidos en Kahoot.			
Dimensión Tecnológica	Bajo	Medio	Alto
El docente maneja la plataforma Kahoot con soltura y sin dificultades técnicas.			
Se combina Kahoot con otras herramientas o estrategias para mejorar el aprendizaje.			
Kahoot se usa de manera efectiva sin interrumpir el flujo de la clase de inglés.			
Dimensión Motivacional	Bajo	Medio	Alto
Se observan estrategias para incentivar la participación de los estudiantes en clases de inglés.			
El empleo de Kahoot genera un ambiente agradable y de colaboración en el aula.			
El docente emplea varias actividades en Kahoot para satisfacer los intereses de todos los estudiantes.			
Observaciones adicionales:			
Fecha de observación:			
Docente observado:			





**Anexo 16.** Encuesta de percepción para estudiantes. (después de implementación de Kahoot)

**ENCUESTA DE PERCEPCIÓN PARA ESTUDIANTES**

**Objetivo:** Estimado estudiante, esta encuesta tiene como objetivo recopilar información sobre su percepción respecto al empleo de Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés, después de la implementación parcial de la guía metodológica.

**Instrucciones:** Por favor, lea cada afirmación y seleccione con un visto la opción que mejor represente su opinión, utilizando la siguiente escala Likert:

**1 = Muy en desacuerdo   2 = En desacuerdo   3 = Neutral   4 = De acuerdo   5 = Muy de acuerdo**

Su participación es anónima y las respuestas son fundamentales para el éxito de esta investigación

PREGUNTA	1	2	3	4	5
1. Kahoot me ayuda a aprender nuevo vocabulario en inglés.					
2. Kahoot me ayuda a entender mejor las reglas gramaticales en inglés.					
3. Las actividades en Kahoot refuerzan lo que he aprendido en clase.					
4. Las preguntas en Kahoot son claras y fáciles de entender.					
5. Kahoot es fácil de usar en las clases de inglés.					
6. Puedo acceder a Kahoot desde cualquier dispositivo (celular, tableta, computadora).					
7. Me gusta el diseño y la presentación de las actividades en Kahoot.					
8. Kahoot hace que aprender inglés sea más interesante y divertido.					
9. Me siento más motivado al aprender inglés cuando usamos Kahoot.					
10. Kahoot me permite aprender a mi propio ritmo.					

**Comentarios adicionales:**

¿Qué es lo que más te gusta de usar Kahoot en las clases de inglés?

\_\_\_\_\_

¿Qué sugerencias tienes para mejorar el empleo de Kahoot en las clases?

\_\_\_\_\_

¡Gracias por tu colaboración!





**Anexo 17.** Encuesta de percepción para docentes. (después de implementación de Kahoot)

ENCUESTA DE PERCEPCIÓN PARA DOCENTES					
Objetivo: Estimado docente, esta encuesta tiene como objetivo recopilar información sobre su percepción respecto al empleo de Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés, , después de la implementación parcial de la guía metodológica.					
Instrucciones: Por favor, lea cada afirmación y seleccione con un visto la opción que mejor represente su opinión, utilizando la siguiente escala Likert: 1 = Muy en desacuerdo    2 = En desacuerdo    3 = Neutral    4 = De acuerdo    5 = Muy de acuerdo Su participación es anónima y las respuestas son fundamentales para el éxito de esta investigación					
PREGUNTA	1	2	3	4	5
Las actividades que se plantearon con Kahoot estaban alineadas con los objetivos de aprendizaje de inglés.					
Creo que Kahoot funcionó de manera efectiva en las clases de inglés.					
Kahoot fue muy útil para evaluar cómo van los estudiantes en su aprendizaje de inglés en relación con las habilidades de leer, escribir, escuchar y hablar .					
No tuve inconveniente con la implementación de Kahoot en el aula.					
La conexión a internet de mi institución fue de gran utilidad para implementar Kahoot.					
La implementación de Kahoot en la clase de inglés fue muy exitosa.					
La interfaz de Kahoot es muy sencilla de manipular en la clase.					
Kahoot fue de utilidad para incrementar la motivación de los estudiantes en el aprendizaje de inglés.					
El empleo de Kahoot en la clase de inglés me permite otorgar una retroalimentación positiva a los estudiantes.					
Kahoot me permite crear actividades que se orientan a una formación autónoma de los estudiantes.					
Comentarios adicionales: ¿Qué aspectos considera que podrían mejorarse en el empleo de Kahoot para la enseñanza de inglés? ¿Tiene alguna sugerencia o recomendación para optimizar el empleo de Kahoot en el aula? ¡Gracias por su colaboración!					

