



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

**ACTIVIDADES BASADAS EN KAHOOT PARA
LA MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES EN EL
PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DE
LENGUA Y LITERATURA**



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN ENTORNOS DIGITALES

TRABAJO DE TITULACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE

**MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN
ENTORNOS DIGITALES**

TEMA

**Actividades basadas en Kahoot para la motivación de los estudiantes en el proceso
de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura**

Autor/es:

Silvia Elizabeth Albán Chillo

Verónica Daniela Hernández Guayaquil

Tutor/a:

Yaumary Reiné Herrera, Dr. C

ECUADOR

2025



La Universidad para todos





**ACTIVIDADES BASADAS EN KAHOOT PARA
LA MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES EN EL
PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DE
LENGUA Y LITERATURA**

DEDICATORIA

A mis queridas hijas, Dana y Sofía,

Con todo mi amor y gratitud, les dedico esta tesis. Gracias por su paciencia, comprensión y apoyo incondicional durante este viaje académico. Su confianza en que esta Maestría es una nueva oportunidad para nosotros me ha dado la fuerza y la motivación para seguir adelante.

Este logro es tanto de ustedes como mío, y espero que les inspire a perseguir sus propios sueños y a creer en las infinitas posibilidades que la vida nos ofrece. Juntas, seguiremos buscando y creando mejores oportunidades para nuestro futuro.

Con todo mi amor,

Silvia.

A mi amada madre, quien en vida fue mi mayor impulso para seguir estudiando y superarme cada día. Su amor, su esfuerzo y sus palabras de aliento siempre me motivaron a seguir adelante, incluso en los momentos más difíciles.

A pesar de atravesar una enfermedad muy fuerte, siempre me comprendió y me apoyó cuando no podía estar con ella debido a mis clases y trabajos. Nunca dejó de animarme a continuar, incluso en medio de su duro proceso. Aun estando a su lado en los momentos más difíciles, su mayor deseo siempre fue verme alcanzar mis metas.

Siempre soñé con verla en mi incorporación, compartir con ella este logro y abrazarla con orgullo, pero Dios tenía otros planes y la llamó a un mejor lugar. Aunque físicamente no está conmigo, sé que desde el cielo me acompaña y es testigo de todo mi esfuerzo. Este trabajo es un homenaje a su memoria y a todo lo que hizo por mí.

Con amor infinito, para ti, mamá.

Daniela.



La Universidad para todos





**ACTIVIDADES BASADAS EN KAHOOT PARA
LA MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES EN EL
PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DE
LENGUA Y LITERATURA**

AGRADECIMIENTOS

Primero, agradezco a Dios, quien guía nuestros pasos y nos brinda la fortaleza para superar cada desafío. Sin su presencia y bendiciones, este logro no habría sido posible.

A mi familia, mi pilar fundamental, gracias por su apoyo incondicional. A mis padres, por su amor y sacrificio, y especialmente a mi madre, quien es una pieza primordial en mi vida. Gracias, mamá, por su constante aliento y por ser mi inspiración diaria.

A mi esposo Eduardo, por su apoyo incondicional y por estar siempre a mi lado en este camino. Su paciencia y comprensión han sido esenciales para alcanzar esta meta.

A mi tutora de tesis, la Doctora Yaumary, por ser una gran persona llena de sabiduría. Gracias por su guía y por compartir sus conocimientos con tanta generosidad. Su orientación ha sido crucial en este proceso, y considero que su sabiduría ha sido una luz en este camino.

A todos ustedes, mi más profundo agradecimiento. Este logro es también suyo.

Silvia

A Dios, por darme la fortaleza y la perseverancia para alcanzar esta meta.

A mi madre, quien desde el cielo sigue siendo mi guía e inspiración. Su amor y enseñanzas han sido la base de mi esfuerzo y dedicación.

A mi familia, por su apoyo incondicional.

A la Dra. Yaumary, mi tutora, por su valioso respaldo en momentos difíciles.

Y a César, por su amor, paciencia y aliento constante en todo este camino.

Daniela



RESUMEN

El avance de las Tecnologías de la Información y la Comunicación ha traído consigo transformaciones en los métodos de enseñanza, lo que ha llevado a replantearse cómo mejorar la motivación de los estudiantes de la Educación Básica General. Ante la falta de interés por el aprendizaje, detectada en el diagnóstico inicial y la presencia de estímulos externos como aspecto fundamental que los motiva a aprender, el objetivo de esta investigación es: Diseñar actividades basadas en la herramienta digital Kahoot para la mejora de la motivación de los estudiantes en el proceso de enseñanza- aprendizaje de Lengua y Literatura de séptimo año de la Educación Básica General, paralelo B-G1 de la Unidad Educativa Técnica Particular Santiago de Quito. En este estudio con alcance explicativo se asume un paradigma sociocrítico y se emplea un diseño no experimental. Se utilizan métodos teóricos, empíricos y matemáticos- estadísticos que permiten valorar el estado de la variable dependiente. Como posible vía de solución a la problemática detectada se diseñan diez actividades que se caracterizan por su flexibilidad y enfoque lúdico, con el que se garantiza un ambiente participativo en el que interactúan de manera dinámica los estudiantes. Mediante el criterio de especialistas se pudo constatar que las actividades tienen una validez teórico-práctica que apunta al cumplimiento del objetivo por la variedad del tema, la estructura que poseen y los retos que deben asumir los estudiantes. Los criterios ofrecidos por especialistas validaron la pertinencia de las actividades basadas en Kahoot y las sugerencias ofrecidas fueron útiles para optimizar la propuesta, fortaleciendo la retroalimentación como aspecto fundamental. Las actividades diseñadas demuestran la creatividad del docente en hacer del aprendizaje un momento de disfrute que aporte a la formación integral del estudiante. Su concepción tiene un valor teórico- práctico; de ahí que se recomienda su implementación para mejorar la experiencia educativa en Lengua y Literatura.

Palabras clave: motivación, proceso de enseñanza- aprendizaje, Lengua y Literatura, herramienta digital, Kahoot.



ACTIVIDADES BASADAS EN KAHOOT PARA LA MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA

ABSTRACT

The advance of Information and Communication Technologies has brought with it transformations in teaching methods. Therefore, it has led to rethink strategies to improve the motivation of students in General Basic Education. Given the lack of interest in learning, detected in the initial diagnosis and the influence of external stimuli as a key motivational factor, the objective of this research is: To design activities based on the digital tool Kahoot to improve the motivation of students in the teaching-learning process of Language and Literature for the seventh year of General Basic Education, class B-G1 of the Unidad Educativa Técnica Particular Santiago de Quito. This explanatory study assumes a sociocritical paradigm and employs a non-experimental design. Theoretical, empirical and mathematical-statistical methods are used. Ten activities were designed that are characterized by their flexibility and playful approach, which guarantees a participatory environment in which students interact dynamically. By means of the specialists' criteria, it was possible to confirm that the activities have a theoretical-practical validity that points to the fulfillment of the objective due to their thematic variety, the structure format and the challenges posed to students. The feedback offered by specialists validated the relevance of the activities based on Kahoot. The suggestions offered were useful to optimize the proposal, strengthening feedback as a fundamental component. The activities designed reflect the teacher's creativity in making learning an enjoyable experience that contributes to students' holistic development. Their design holds theoretical and practical value, and their implementation is recommended to enhance the educational experience in Language and Literature.

Keywords: Motivation, Teaching-learning process, Language and Literature, Digital tool, Kahoot,



ÍNDICE GENERAL/FIGURAS/TABLAS/ANEXOS

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	1
Presentación y contextualización	1
Justificación del problema.....	2
Planteamiento del problema	3
Precisión del tema	3
Objeto de la investigación	4
Objetivo general	4
Preguntas científicas.....	4
Declaración de las variables.....	4
Objetivos específicos de la investigación.....	5
Identificación de los métodos a emplear	6
Declaración de la población y muestra.....	8
Declaración del tipo de investigación.....	8
Principales aportes.....	9
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica	9
Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación.....	11
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO	12
1.1. Antecedentes históricos- evolutivos del PEA de Lengua y Literatura.....	12



1.2.	El PEA de Lengua y Literatura en la Educación General Básica	15
1.3.	La motivación en el PEA del área de Lengua y Literatura	19
1.4.	La gamificación en el PEA de Lengua y Literatura para la mejora de la motivación de los estudiantes.....	23
1.5.	La herramienta digital Kahoot para la mejora de la motivación de los estudiantes	24
1.6.	La actividad como categoría con la que se integra la herramienta digital Kahoot.	27
1.7.	Conclusiones del capítulo 1.....	30
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO.....		31
2.1	Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías	31
2.2	Enfoque de la investigación	35
2.3	Alcance de la investigación.....	35
2.4.	Declaración y justificación del tipo de investigación.....	36
2.5.	Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación.....	37
2.5.1.	Métodos teóricos	37
2.5.2.	Métodos empíricos	37
2.5.3.	Métodos matemáticos-estadísticos.....	38
2.6.	Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.....	38
2.7.	Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo y los procedimientos de selección de la muestra	39
2.8.	Descripción de la metodología de acuerdo con las tareas de investigación	40
2.9.	Análisis de los resultados de los instrumentos aplicados en la etapa inicial.....	41



2.9.1. Análisis de los resultados de la observación a clases.....	41
2.9.2. Análisis de los resultados de la encuesta a estudiantes	44
2.9.3. Análisis de los resultados de la entrevista a los docentes	50
2.10. Conclusiones del diagnóstico	51
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA	53
3.1. Presentación de la propuesta	53
3.1.1. Objetivos de la propuesta	53
3.1.2. Fundamentación de la propuesta	54
3.1.3 Caracterización de la propuesta.....	55
3.1.4. Organización de las actividades	56
3.2 Ejemplificación de la propuesta	62
3.3. Validación de la propuesta realizada a través del criterio de especialistas	74
CONCLUSIONES	80
RECOMENDACIONES	82
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	1
ANEXOS.....	11



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización variable dependiente	32
Tabla 2 Operacionalización variable independiente	34
Tabla 3 Niveles de motivación en el aprendizaje de los estudiantes	43
Tabla 4 Comportamiento de las medianas según la encuesta	48
Tabla 5 Análisis de los resultados de la entrevista a docentes	50
Tabla 6 Comportamiento de las medianas según la encuesta a especialistas.....	76
Tabla 7 Indicadores del uso de Kahoot en el aprendizaje	77



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Gráfica de barras sobre el análisis de los resultados de la dimensión I de la variable dependiente.....	45
Figura 2 Gráfica de barras sobre el análisis de los resultados de la dimensión II de la variable dependiente.....	46
Figura 3 Grafica de barras sobre el estado inicial de la variable según la encuesta a estudiantes	47
Figura 4 Gráfica de pastel sobre las propuestas de los estudiantes para las clases	49
Figura 5 Gráfica Amoeba con los resultados de los indicadores evaluados	78



LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1. Parametrización de la variable dependiente	11
Anexo 2. Guía de observación a clases	15
Anexo 3. Encuesta a los estudiantes.....	16
Anexo 4. Guía de entrevista a docentes de Lengua y Literatura.....	17
Anexo 5. Caracterización de los especialistas seleccionados	18
Anexo 6. Cuestionario de encuesta para especialistas	19
Anexo 7. Tabulación de la encuesta a especialistas	21



INTRODUCCIÓN

En la denominada sociedad del conocimiento las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) desempeñan un rol fundamental en la mejora de los procesos en diversos ámbitos, entre los que se incluye la educación. Su integración al proceso de enseñanza-aprendizaje (PEA) tiene como objetivo optimizarlo, a partir del acceso a recursos didácticos y a las posibilidades de interacción y personalización del aprendizaje que ellas ofrecen. Mediante su empleo, no solo se enriquece la experiencia educativa, sino que se empoderan los estudiantes, al brindarles herramientas que favorecen un aprendizaje más dinámico y contextualizado a sus prácticas sociales, lo que contribuye a elevar la calidad de la enseñanza.

Presentación y contextualización

Acertadamente, plantea la Agenda 2030, y específicamente el objetivo de desarrollo sostenible número cuatro, la necesidad de garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad a lo largo de toda la vida (Naciones Unidas, 2018). Esto queda expreso en la Constitución de la República del Ecuador (2008) al plantear que la educación es un derecho permanente de las personas, que promueve la justicia, la solidaridad y la paz. Establece, además, en su artículo 347 la responsabilidad del Estado en la incorporación de las TIC al proceso educativo, con lo que se promueve la alfabetización digital.

Se ratifica lo anterior en la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) (Ministerio de Educación del Ecuador, 2015), que entre los principios de la educación alude al interaprendizaje y multiaprendizaje, instrumentos que posibilitan incrementar las capacidades de los estudiantes a partir del empleo de las tecnologías. Asimismo, apunta que el fin de la educación es contribuir al desarrollo integral de la personalidad, en la que la motivación es uno de sus componentes. Esta, a su vez, es considerada por la LOEI como un principio que estimula la actividad cognoscitiva.

La importancia de la motivación de los estudiantes para el aprendizaje es incuestionable (Sellan-Naula, 2017; Mendoza- Rodríguez y Mendoza- Rodríguez, 2021; Mahecha, Hernández & Mesa, 2023). Al respecto, las autoras del presente informe consideran que en el contexto de la Educación Básica General (EBG) –en la que la edad de los estudiantes oscila entre 5 y 14 años– se debe lograr el disfrute de la clase y el interés por aprender; de ahí que se destierre el tradicionalismo que en ocasiones impera en las metodologías que ponderan la trasmisión de conocimientos.

Por su parte, el currículo de Lengua y Literatura, a partir de la Reforma Curricular de 2016 (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016), asume las demandas actuales y los avances que en materia de TIC se han alcanzado. En este currículo se insertan métodos y formas de aprendizaje para fomentar el interés por las obras literarias, al considerarse la Literatura una forma de arte que proporciona placer mediante la apreciación estética, el juego con el lenguaje y la valoración de su uso. La Lengua se presenta como una herramienta fundamental para la comunicación dentro de un grupo social, cuyo propósito principal es facilitar la interacción (Arias-Zari, 2017).

Justificación del problema

En el PEA de Lengua y Literatura es fundamental el aprovechamiento de las múltiples posibilidades que brindan las TIC (Cedeño Pinca y Zambrano Sornoza, 2023) mediante la gamificación, la interactividad, la participación activa y el empleo de recursos multimedia.

Las autoras de la investigación coinciden con Bastidas Chamorro, Caicedo-Angulo & Ortiz Aguilar (2023) en cuanto a la relevancia de integrar herramientas digitales como Kahoot en este proceso. Esta, específicamente, promueve la interacción, el juego y permite añadir imágenes, videos y diagramas para hacer las preguntas más atractivas y comprensibles, lo que favorece a la creación de un entorno divertido que estimula a aprender y apunta a la mejora de la motivación por el aprendizaje.

Enfatizan los autores mencionados en que, a pesar de las dificultades existentes, la integración efectiva de la tecnología puede potenciar el desarrollo de habilidades lingüísticas y literarias en los estudiantes, promoviendo su participación activa en la literatura y la escritura.

Igualmente, y desde una perspectiva social y educativa, el uso de herramientas como Kahoot permite mejorar la dinámica grupal, fortalecer la colaboración entre los educandos y generar un ambiente de aprendizaje más atractivo; por lo que se beneficia, en primera instancia, el PEA y con él sus actores: educandos y docentes.

Planteamiento del problema

A pesar de lo planteado, el sistema educativo ecuatoriano no responde coherentemente a lo normado sobre la integración de las TIC. Esto atenta contra la motivación de los estudiantes por el aprendizaje, pues ellos disfrutan y aprenden de las ventajas que les ofrecen las tecnologías.

Se ha podido constatar mediante la observación de la realidad en la Unidad Educativa Técnica Particular Santiago de Quito, concretamente en séptimo año, que en el PEA de Lengua y Literatura no solo existen deficiencias en la infraestructura (laboratorios completamente equipados, proyectores y televisores), sino en aspectos relacionados con:

- Falta de atención e interés de los estudiantes por las actividades de la clase.
- Pasividad ante la construcción activa del conocimiento.
- Disminución del esfuerzo en la solución a las tareas asignadas.
- Escasa integración de herramientas digitales que estimulen hacia el aprendizaje.
- Falta de competencias digitales docentes para integrar las TIC.

A partir de lo planteado, se formula el siguiente **problema de investigación**: ¿Cómo contribuir a la mejora de la motivación de los estudiantes en el PEA de Lengua y Literatura en séptimo año de EGB, de la Unidad Educativa Técnica Particular Santiago de Quito?

Precisión del tema

La integración de la herramienta digital Kahoot para la mejora de la motivación de los estudiantes de la EBG, el cual responde a la línea de investigación: Aplicación de herramientas digitales en el ámbito educativo.

Objeto de la investigación

Se establece como objeto de investigación: la motivación en el PEA de Lengua y Literatura en séptimo año de la EBG.

Objetivo general

Diseñar actividades basadas en la herramienta digital Kahoot para la mejora de la motivación de los estudiantes en el PEA de Lengua y Literatura de séptimo año de la EBG, paralelo B-G1 de la Unidad Educativa Técnica Particular Santiago de Quito

Preguntas científicas

¿Cuáles son los referentes teóricos y metodológicos que sustentan la motivación de los estudiantes en el PEA de Lengua y Literatura de la EBG?

¿Cuál es estado inicial de la motivación de los estudiantes en el PEA de Lengua y Literatura de séptimo año de la EBG, paralelo B-G1 de la Unidad Educativa Técnica Particular Santiago de Quito?

¿Qué estructura y funcionalidad deben tener las actividades basadas en la herramienta digital Kahoot para la mejora de la motivación de los estudiantes en el PEA de Lengua y Literatura de séptimo año de la EBG, paralelo B-G1 de la Unidad Educativa Técnica Particular Santiago de Quito?

¿Qué validez teórico-práctica, según el criterio de especialistas, poseen las actividades basadas en la herramienta digital Kahoot para la mejora de la motivación de los estudiantes en el PEA de Lengua y Literatura de séptimo año de la EBG, paralelo B-G1 de la Unidad Educativa Técnica Particular Santiago de Quito?

Declaración de las variables

Variable dependiente: Motivación de los estudiantes en el PEA de Lengua y Literatura se define a partir de lo expresado por Justiniano Flores & Cancino Cotrina (2024)

cuando refieren que “La motivación es aquella fuerza que orienta y dirige la conducta humana” (p. 5), y se consideran los criterios ofrecidos por Legault (2016) al plantear que mediante la interacción entre la motivación intrínseca y la extrínseca se logra un equilibrio entre ellas que es clave para mantener la motivación a largo plazo por el aprendizaje.

Se define por las autoras de esta investigación la variable dependiente como las fuerzas internas y externas que se integran para impulsar a los estudiantes, mediante el PEA de Lengua y Literatura, hacia el desarrollo de habilidades lingüísticas y literarias para el logro de su competencia comunicativa.

Variable independiente: Actividades basadas en la herramienta digital Kahoot. Para su definición se consideró que las actividades son estimuladas por las necesidades, se orientan hacia el objeto que le da satisfacción y se llevan a cabo mediante un sistema de acciones. Según Álvarez de Zayas (1991), “son acciones y operaciones que, como parte de un proceso de dirección organizado, desarrollan los estudiantes, con la mediación del profesor, para la enseñanza-aprendizaje del contenido de la educación” (p.50).

Por otra parte, la herramienta digital Kahoot es “una plataforma online de aprendizaje basada en juegos, usada en todo el mundo por profesores, estudiantes e incluso empresas” (De Mingo-López & Vidal-Meliá, 2019, p. 101).

El análisis de estos referentes permitió definir la variable independiente actividades basadas en la herramienta digital Kahoot, como las acciones y operaciones que los estudiantes llevan a cabo en un ambiente lúdico, bajo la dirección organizada del PEA y con la mediación del profesor, utilizando la plataforma interactiva Kahoot como recurso principal.

Objetivos específicos de la investigación

- Partiendo de las preguntas científicas se determinan los objetivos específicos de la investigación:

- Identificar los referentes teóricos y metodológicos que sustentan la motivación de los estudiantes en el PEA de Lengua y Literatura de la EBG.
- Diagnosticar el estado inicial de la motivación de los estudiantes en el PEA de Lengua y Literatura de séptimo año de la EBG, paralelo B-G1 de la Unidad Educativa Técnica Particular Santiago de Quito.
- Determinar la estructura y funcionalidad de las actividades basadas en la herramienta digital Kahoot para la mejora de la motivación de los estudiantes en el PEA de Lengua y Literatura de séptimo año de la EBG, paralelo B-G1 de la Unidad Educativa Técnica Particular Santiago de Quito.
- Evaluar la validez teórico-práctica que le asignan los especialistas a las actividades basadas en la herramienta digital Kahoot para la mejora de la motivación de los estudiantes en el PEA de Lengua y Literatura de séptimo año de la EBG, paralelo B-G1 de la Unidad Educativa Técnica Particular Santiago de Quito.

Identificación de los métodos a emplear

Se asume como base metodológica general el método dialéctico, basado en el análisis de contradicciones para avanzar en el conocimiento (Engels, 1883) y se emplean métodos teóricos, empíricos y métodos matemáticos-estadísticos. Entre los **métodos teóricos**, que proporcionan un marco integral para la comprensión del fenómeno que se investiga, se emplea el **analítico-sintético**, entendido como la descomposición de un fenómeno en sus elementos para luego integrarlos en una visión general (Ruíz, 2015). Este permite la determinación de los referentes teóricos y metodológicos acerca de la motivación de los estudiantes en el PEA de Lengua y Literatura, así como de las regularidades, comparaciones y evaluaciones que conducen a un posicionamiento sobre el tema. Posibilita el análisis y la generalización de los resultados obtenidos con los instrumentos aplicados. El método **deductivo-inductivo** permite el tránsito de lo general a lo particular y viceversa (Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio, 2014), a partir de las indagaciones teóricas y empíricas sobre las categorías esenciales, y llegar a conclusiones a partir de los datos de campo. Con el **enfoque de sistema**, que concibe los elementos de estudio

como parte de un conjunto interrelacionado (Bertalanffy, 1968), se podrán establecer los vínculos entre los componentes de las actividades, las relaciones de coordinación y subordinación entre ellas.

Entre los **métodos empíricos** se empleará la **observación científica**, que registra el comportamiento en el entorno natural (Angrosino, 2012), también será empleada para evaluar el estado inicial de la motivación de los estudiantes en el PEA de Lengua y Literatura y, posteriormente, para registrar el comportamiento de esta durante la puesta en práctica de las actividades. Con la **encuesta** y específicamente con el cuestionario, como instrumento para recopilar datos mediante preguntas semiestructuradas (Creswell, 2014), se indagará acerca de la motivación de los estudiantes en el PEA de Lengua y Literatura. Igualmente se empleará la **entrevista** a docentes para explorar cómo los docentes valoran la motivación de sus estudiantes en el aprendizaje de Lengua y Literatura.

Por último, se empleará el **criterio de especialistas** con la finalidad de valorar la validez teórico-práctica de las actividades propuestas. Se realizará mediante un cuestionario de encuesta, y a partir de las sugerencias ofrecidas se podrán realizar los ajustes correspondientes.

Como **métodos matemáticos- estadísticos**, el análisis descriptivo -entendido como la interpretación y presentación clara de datos mediante tablas y figuras (Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio, 2014) - se emplea para describir los resultados de observaciones, pruebas, encuesta y entrevista. La tabulación, que organiza datos en tablas de frecuencia y porcentajes facilita la presentación de los resultados obtenidos. Además, se utiliza la estadística descriptiva para explicar las relaciones entre los datos mediante cálculos como la media aritmética, la mediana y las desviaciones estándar (Salkind, 2012) para valorar los criterios ofrecidos por los especialistas. Estas herramientas contribuyen a interpretar y visualizar los resultados de forma efectiva.

Declaración de la población y muestra

La **población** existente en la Unidad Educativa Técnica Particular Santiago de Quito está conformada por: 1050 estudiantes, 68 docentes, 10 autoridades, 15 personas de apoyo; de ella se selecciona como **muestra** no probabilística a los 19 estudiantes de séptimo año del paralelo B-G1. Se determina que sea no probabilística por las limitaciones de tiempo y el hecho de minimizar costos y optimizar el uso de recursos al enfocarse en un grupo accesible y dispuesto a participar, según Etikan, Musa & Alkassim, (2016), quienes también insisten en la accesibilidad. En la muestra se incluirá también a tres docentes del área de Lengua y Literatura.

Criterios de inclusión: Ser estudiantes que cursen el séptimo año en el paralelo B-G1, que reciben la asignatura Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Técnica Particular Santiago de Quito y ser docentes del área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa.

Declaración del tipo de investigación

Paradigma: sociocrítico

Se identifican problemas sociales como la falta de motivación por el aprendizaje, se analizan sus causas y se proponen soluciones (Kincheloe & McLaren, 2000), y aunque la motivación se estudia en el contexto educativo, resulta un componente imprescindible de la personalidad para llevar a cabo las tareas que se le presentan en su entorno social.

Tipo de investigación: aplicada (Leedy & Ormrod, 2015) porque se enfoca en resolver problemas específicos en un contexto educativo real, utilizando las teorías de la motivación intrínseca y extrínseca, así como la gamificación para diseñar soluciones prácticas. Busca desarrollar actividades concretas para mejorar la motivación de los estudiantes, mediante la implementación de la herramienta digital Kahoot.

Alcance: De acuerdo con Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio (2014), es un estudio explicativo porque no solo pretende describir las características del objeto de investigación, sino también determinar sus causas y generar un sentido de entendimiento sobre

cómo la integración de la herramienta digital Kahoot en las actividades del PEA de Lengua y Literatura puede influir en la motivación.

Tipo de enfoque: mixto (cuali-cuantitativo) al combinar el análisis cualitativo de las percepciones de los estudiantes y docentes con mediciones cuantitativas de la motivación, lo que proporciona una comprensión más completa del fenómeno estudiado (Creswell, 2014).

Tipo de diseño: no experimental, de corte transversal que analiza datos recopilados en un momento específico sobre una población seleccionada (Ato, 2013). La investigación se llevará a cabo durante el periodo comprendido entre septiembre de 2024 y abril de 2025.

Principales aportes

Incremento de la motivación y el compromiso por el aprendizaje: El uso de Kahoot en la enseñanza de Lengua y Literatura genera una percepción positiva en los estudiantes, lo que aumenta su interés y participación en clases.

Mejora en el aprendizaje de contenidos lingüísticos y literarios: La gamificación mediante el uso de Kahoot es efectiva para reforzar el aprendizaje de contenidos gramaticales y ortográficos, así como la comprensión de textos, lo que facilita la retención de conocimientos.

Desarrollo de aprendizajes significativos: La implementación de Kahoot en el aula permite que los estudiantes construyan conocimientos de manera interactiva y dinámica.

Fortalecimiento de habilidades cognitivas: La gamificación contribuye al desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad en la interpretación de textos.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica

La investigación que se realiza en la Unidad Educativa Técnica Particular Santiago de Quito tiene una **importancia** significativa desde varias perspectivas. Desde el punto de vista teórico, contribuye al avance del conocimiento al introducir métodos de enseñanza innovadores en el

contexto de la educación en entornos digitales. Este estudio aporta nueva información sobre cómo herramientas digitales específicas pueden influir en la motivación de los estudiantes. Desde el punto de vista práctico, aborda una problemática real en el ámbito educativo y ofrece soluciones para mejorar la motivación de los estudiantes en el PEA de Lengua y Literatura. La implementación de Kahoot como herramienta digital permite transformar las estrategias tradicionales en prácticas más contextualizadas y adaptadas a las necesidades del siglo XXI.

Constituye una **necesidad social** por considerarse que la investigación responde a una demanda educativa actual, la alfabetización digital, con la que se pretende enseñar a los estudiantes a usar la tecnología de manera responsable y efectiva. Por otra parte, la Unidad Educativa Técnica Particular Santiago de Quito, ubicada en El Coca, representa un entorno en el que la integración de métodos digitales avanzados es crucial, por lo que se precisa de una formación de calidad. A su vez, el trabajo por la mejora de la motivación se encauza hacia la formación integral del individuo.

La **novedad** consiste en concebir actividades basadas en la herramienta digital Kahoot, aplicables al PEA de Lengua y Literatura de séptimo año de la Educación Básica General, de la Unidad Educativa Técnica Particular Santiago de Quito. Las actividades diseñadas convierten el aprendizaje en una experiencia divertida. Mediante juegos, competencias amistosas, así como con el sistema de puntos y el ranking en tiempo real, se creará un ambiente favorable a la motivación por el aprendizaje.

Finalmente, la **actualidad científica** radica en el enfoque innovador que adquiere el PEA de Lengua y Literatura con la aplicación de la herramienta digital Kahoot. La propuesta se alinea con las tendencias actuales de la educación digital y responde a la falta de estudios previos en este contexto particular, ofreciendo un análisis actualizado y relevante que puede influir en futuras prácticas educativas.

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

En cuanto a la **estructura del informe** de este trabajo de titulación, este consta de: introducción, tres capítulos, conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.

En el capítulo 1 se presenta el marco teórico de la investigación. Este se divide en epígrafes en los que se realizará el análisis de las principales fuentes bibliográficas consultadas, relacionadas con la motivación de los estudiantes, la integración de herramientas digitales al PEA de Lengua y Literatura, en especial, Kahoot. Se tendrán en cuenta los antecedentes históricos y evolutivos del tema, los resultados de investigaciones de otros autores nacionales e internacionales y se pondrá en práctica el análisis crítico de las investigadoras.

La metodología que se empleará para el desarrollo de la investigación, así como el análisis de los resultados del diagnóstico inicial de la variable dependiente se presentará en el capítulo 2. Se parte de la operacionalización de las variables (dimensiones, indicadores); se establece el tipo, enfoque y alcance de la investigación con su referida justificación; se describen los métodos y los instrumentos para recopilar la información, y se explicitan los estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas. Otros aspectos como la población, la muestra con su correspondiente justificación, así como el proceder metodológico general que se ha seguido también son expuestos en este capítulo.

Lo concerniente al análisis de los resultados obtenidos con la implementación de la propuesta se presentan en el capítulo 3. En él se modelan las actividades basadas en la herramienta digital Kahoot luego de la presentación de su estructura y funcionalidad, y se hace alusión a las ventajas de esta herramienta para la mejora de la motivación de los estudiantes.

CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

En este capítulo se ofrecen los referentes teóricos que constituyen el sustento de la investigación. Se realiza un análisis de los antecedentes históricos de la enseñanza de la Lengua en el que se explica, a partir del posicionamiento crítico de las autoras de esta investigación, cómo han evolucionado los diferentes enfoques aplicados. Como parte de las principales categorías de la investigación se contextualiza el PEA del área de Lengua y Literatura en el nivel de Educación Básica General y se sistematizan los criterios consultados acerca de la motivación de los estudiantes en dicho proceso. En este sentido, se hace alusión a las ventajas que ofrecen las TIC con la gamificación para motivar hacia el aprendizaje y se particulariza en otras categorías como herramienta digital Kahoot y actividad.

1.1. Antecedentes históricos- evolutivos del PEA de Lengua y Literatura

En la Antigüedad la enseñanza era esencialmente oral y basada en la memorización. Más tarde, con la invención de la imprenta se democratizó el acceso al conocimiento escrito, todo lo cual ha llegado a la actualidad y se continúa transformando. Por esta razón, se impone un recorrido por los antecedentes históricos de la enseñanza de la Lengua para la adecuada comprensión de cómo han evolucionado los enfoques aplicados en esta disciplina.

La preocupación por el empleo del lenguaje se evidencia en documentos de los escribas egipcios y en las obras de los filósofos griegos y latinos. Esto tiene su explicación en la necesidad de alcanzar la elocuencia en la comunicación para la vida política; de ahí que la Retórica, como arte de la oratoria, ocupó un lugar fundamental en las escuelas de aquella época, en las que los estudiantes eran sometidos a rigurosos ejercicios de elocución (Roméu-Escobar, 2006). Posteriormente, y durante la Edad Media, el interés lingüístico se centra en el latín y el griego. No se reconocen otras lenguas literarias, sino que se exaltan las lenguas clásicas, como las únicas con derecho a denominarse como tal. Ya a partir de la llegada del Renacimiento, las escuelas humanísticas fomentan el surgimiento de una escuela diferente, que sienta las bases del desarrollo de las ideas democráticas en la educación, las que cobran fuerza mediante el pensamiento pedagógico reformista de finales del siglo XVI y principios del siglo XVII.

Variados han sido los enfoques empleados en la enseñanza de la Lengua (Roméu-Escobar, 2006), los cuales han evolucionado por el desarrollo tanto de la Lingüística, como de la Pedagogía, la Psicología y otras ciencias que han hecho sus aportes a la Didáctica particular. Los orígenes de estos enfoques estuvieron condicionados históricamente y han subsistido en el tiempo con una relativa independencia. De manera detallada se resumen en tres: el prescriptivo, el descriptivo y el productivo.

Enfoque Prescriptivo: surge en la Antigüedad Clásica. Está presente en las concepciones de la enseñanza en la Edad Media y se extiende hasta la actualidad. Data del surgimiento de las primeras gramáticas que se escribían con el propósito de facilitar el conocimiento de la lengua para poder leer y explicar los textos de los poetas antiguos. Se fundamenta en la memorización o imitación de los modelos clásicos por considerarse perfectos. Entre los aspectos positivos de este enfoque se encuentra que está en función de la comunicación y enseña a seleccionar, a partir de los recursos que brinda la lengua, el código adecuado. La limitación que posee es que centra su atención en un solo aspecto, que no es suficiente para garantizar la formación lingüística de los estudiantes.

Enfoque descriptivo: surge a inicios del siglo XX. Proporciona el conocimiento sincrónico del sistema de la lengua con un fin en sí mismo. Esto constituye el aporte más importante de la figura representativa de este enfoque, el lingüista ginebrino Ferdinand de Saussure, precursor de la Lingüística como ciencia. Reconoce que en la producción del lenguaje intervienen diversos factores: físicos, fisiológicos, psíquicos, individuales y sociales. Centra la atención en la caracterización de las estructuras lingüísticas y no en su uso en la comunicación. Esto, evidentemente, hace que se desarrolle la capacidad de análisis de los estudiantes. Entre los aspectos positivos se plantea que por primera vez se estudia la lengua como un sistema de signos y se proporciona el conocimiento de este sistema; sin embargo, concentrarse solamente en una lingüística de la lengua donde queda fuera el habla le confiere limitaciones. En el ámbito escolar, esta enseñanza descriptiva de base normativa aún prevalece, evidenciándose una insuficiente relación entre enseñanza y desarrollo.

Enfoque Productivo: tiene sus orígenes en la antigua práctica de la oratoria y el estudio de la retórica en las escuelas de Grecia y Roma. En este enfoque son significativos los criterios de Juan E. Pestalozzi, “el que desterró de la escuela el método gramatical de carácter formal.” (Aguayo, 1924, p. 289). Apunta hacia el desarrollo de habilidades para la producción oral y escrita. Se le confiere especial atención al desarrollo de la expresión oral y escrita, lo que resulta positivo para el estudiante. No obstante, su principal limitación es que se desatienden los conocimientos acerca de las estructuras lingüísticas y aspectos relacionados con los tipos de textos y sus usos. (Roméu- Escobar, 2003),

Más tarde las teorías conductistas atendieron la comunicación como proceso, pero de forma lineal y mecánica. Surge la llamada gramática generativa y transformacional desarrollada por N. Chomsky, que se interesa en el funcionamiento, la descripción y el análisis de los enunciados. Se propone una nueva teoría de la sintaxis sobre la adquisición de la lengua al definir como competencia “las capacidades y disposiciones para la interpretación y la actuación” (Chomsky, citado por Roméu, 2003, p. 24); lo que restringe el concepto a la competencia lingüística, considerada el dominio de las reglas gramaticales que rigen un idioma.

Con esta teoría no se logra resolver el problema de la relación entre la lengua y la actuación y no se garantiza una comunicación eficiente. Surge, entonces, a partir de las últimas décadas del siglo XX, un interés en los investigadores por una lingüística del habla (del texto o del discurso) y con su desarrollo surge el **Enfoque comunicativo**. Este, a consideración de Hymes (citado por Roméu-Escobar, 2003), abarca el saber qué decir, a quién y cómo decirlo de forma apropiada en una situación determinada. Entre sus beneficios se encuentra que no se limita al lenguaje en sí mismo, sino que lo tiene en cuenta en su relación con los procesos cognitivos, metacognitivos y comunicativos en el ámbito social.

En resumen, los fundamentos teóricos que sustentan la enseñanza de la Lengua y la Literatura en la actualidad tienen en cuenta las concepciones de la Lingüística del texto, y otras ciencias antes mencionadas, que sirven de base al enfoque comunicativo. Cuando se aplica a la

enseñanza, el objetivo fundamental es el desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes, lo que debe lograrse de forma gradual, teniendo en cuenta los objetivos específicos de cada nivel educativo.

1.2.El PEA de Lengua y Literatura en la Educación General Básica

La Educación General Básica, conformada por diez niveles de estudio obligatorio, debe reforzar, ampliar y profundizar en las capacidades del estudiante para comunicarse, interpretar y resolver problemas, y para comprender la vida natural y social. Explica acertadamente Chiriboga-Maldonado (2012) que en esta etapa se debe asegurar el manejo de tecnologías de la información y la comunicación, con el fin de que los estudiantes desarrollen la capacidad de aprender.

Como plantea la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) en su artículo 42, en este nivel se deben desarrollar “las capacidades, habilidades, destrezas y competencias de las niñas, niños y adolescentes desde los cinco años de edad en adelante, para participar en forma crítica, responsable y solidaria en la vida ciudadana y continuar los estudios de bachillerato” (Ministerio de Educación, 2015, p. 39). A juicio de las autoras de esta tesis, esto implica la preparación del docente para el cumplimiento de su encargo social, de modo que mediante el PEA logre una interacción con su grupo de clase y con cada uno de sus miembros que sea dinámica, flexible y continua que conduzca al desarrollo del estudiante.

Las autoras de esta investigación coinciden con el criterio de Addine (2004, p.11) cuando se refiere a que un PEA eficiente pone a los estudiantes en situaciones concretas de aprendizaje en las que aprendan a aprender. Y es precisamente ese reto el que se debe asumir para que el estudiante se convierta, además, en un constructor activo de su propio conocimiento, por lo que el maestro debe poner en práctica el PEA desarrollador que posibilita un crecimiento integral del estudiante, ya que, al decir de Castellanos, et. al. (2001) este no es más que:

El proceso sistémico de transmisión y apropiación de la cultura en la institución escolar en función del encargo social, que se organiza a partir de los niveles del desarrollo actual y potencial de los y las estudiantes, y conduce al tránsito continuo hacia niveles superiores de desarrollo, con

la finalidad de formar una personalidad integral y autodeterminada, capaz de transformarse y de transformar su realidad en un contexto histórico concreto. (s/p).

Existe consenso en la literatura consultada que el área de Lengua y Literatura posibilita este desarrollo del estudiante hacia niveles superiores, lo que se reafirma en la visión integral del Currículo Nacional de Ecuador del Plan Educativo, Sección 2 que fomenta el desarrollo de destrezas y habilidades lingüístico-comunicativas para ser competente en el uso de la lengua oral y escrita; con los que se podrá fortalecer la capacidad comunicativa de los estudiantes. (Ministerio de Educación, Régimen Sierra-Amazonía, 2020-2021)

Igualmente, se coincide con los criterios ofrecidos por Cortijo (2010) cuando manifiesta que el estudiante que concluye este nivel educativo debe haberse formado como un ciudadano capacitado para convivir y participar activamente en una sociedad intercultural y plurinacional. Enumera este autor otras capacidades que se aspiran que haya logrado el egresado y entre ellas destaca: disfrutar de la lectura y leer crítica y creativamente; producir textos en los que demuestre su comprensión del mundo y en especial de Ecuador; así como demostrar comprensión de obras artísticas de diferentes estilos y técnicas.

Lo anterior evidencia la importancia del área de Lengua y Literatura en la formación del estudiante. Esta contribuye al perfil de salida del bachiller ecuatoriano, al enfatizar en el desarrollo del pensamiento lógico, crítico y creativo; en el enriquecimiento del vocabulario y la capacidad para establecer relaciones lógicas entre nociones y conceptos (Ministerio de Educación, 2016), lo que tiene su expresión en los componentes comprensión, análisis y construcción de textos.

El área de Lengua y Literatura promueve el desarrollo de habilidades lingüístico-comunicativas. Mediante estas se potencia el uso adecuado de la lengua, que implica la capacidad del educando para expresarse coherentemente de manera oral o escrita. Enfatiza acertadamente Cassany (1999) que: “El uso verbal discursivo solo se puede realizar a través de las cuatro destrezas lingüísticas básicas (escuchar, hablar, leer y escribir), que exigen la resolución de variados y complejos problemas” (p.6).

Asumen las autoras de la investigación que como el lenguaje une a todos los conocimientos, y la enseñanza de la lengua se propone fundamentalmente enseñar a escuchar, a hablar, a leer y a escribir; el PEA debe estar encaminado al desarrollo del pensamiento, ya que el lenguaje no solo se emplea para la comunicación, sino que participa en la elaboración de dicho pensamiento. Adquiere así la expresión oral una importancia didáctica en cada una de las asignaturas, puesto que el estudiante, al expresar oralmente el conocimiento adquirido, hace una traducción a sus patrones lingüísticos, comprende; por lo tanto, el profesor debe insistir en que exprese el resultado de sus observaciones y así pueda establecer un enlace entre los objetos y la palabra. Estas habilidades (escuchar, a hablar, a leer y a escribir), aunque son independientes, se complementan entre sí, lo que permite una comunicación eficiente. Es válido plantear que la adquisición y el desarrollo de ellas se complejiza puesto que cada una implica procesos cognitivos específicos.

La lectura y la escritura son dos maneras de comunicarse; pero leer no es simplemente trasladar el material escrito a la lengua oral; eso sería una técnica de decodificación. Leer significa interactuar con un texto, comprenderlo y utilizarlo con un determinado fin. Por otro lado, escribir no es trazar letras, sino organizar el contenido del pensamiento para que otros puedan comprender los mensajes que se han querido transmitir. Leer y escribir son dos actos diferentes que conforman las dos caras de la misma moneda (Montaño-Calines, 2024).

En cuanto a escuchar y hablar son destrezas fundamentales para la interacción verbal. Todas, desde sus individualidades y mediante el establecimiento de sus nexos deberán ser atendidas como prioritizadas en el área de Lengua y Literatura, y en el resto de las asignaturas del currículo.

Particularmente en el del área de Lengua y Literatura en la Educación General Básica en Ecuador, se insiste en que se asuma que la lengua materna es el castellano. Es válido explicitar esto ya que en Ecuador no todos tienen como lengua materna el castellano ya que en la nación existen diversos grados de bilingüismo (Currículo de EGB y BGU, s/f). Las destrezas propuestas en este currículo están vinculadas al ejercicio de prácticas comunicativas concretas e integrales, razón por la que deben implementarse dentro de diferentes situaciones comunicativas reales o

simuladas, “que exijan a los estudiantes interrelacionar habilidades orales, escritas, de comprensión, de expresión oral y de producción de textos para la resolución de problemas presentes en ellas” (s/f, p. 40).

El Ministerio de Educación en Ecuador (Ministerio de Educación 2016), considera la enseñanza del lenguaje como un tema crucial en la educación. Se refiere acertadamente a los diferentes enfoques en la enseñanza y enfatiza en que la Literatura se ha categorizado como un arte.

En la tesis presentada por Chiriboga- Maldonado (2012) para la obtención del título de Magíster en Pedagogía y Educación Musical, se explicita con detenimiento que el área de Lengua y Literatura se orienta hacia el desarrollo funcional del lenguaje, visto este como instrumento para el pensamiento, la comunicación, y el aprendizaje. Por su parte, el autor rechaza el enfoque prescriptivo de la enseñanza al sostener de manera vehemente que su estudio va más allá de aprender la gramática, pues se encamina “al conocimiento comprensivo, humanístico, estético y científico, integra los ejes transversales de educación en la práctica de valores, desarrollo de la inteligencia, interculturalidad y defensa de la vida” (pp.7-8).

Refiere Ramírez- Viva (2019) que la lectura y la escritura, deben apoyarse en una enseñanza sólida que esté basada en la expresión oral, porque comúnmente se escucha y habla más que lo que se lee, aunque la lectura se realice a viva voz.

Estos elementos relacionados con el PEA de Lengua y Literatura quedan expresos en la EBG en el programa de aula Superletras. Este se organiza en trimestres y mediante él se enseña lengua castellana y literatura, teniendo en cuenta el enfoque comunicativo de la lengua. Tiene como propósito que los estudiantes desarrollen sus competencias lingüísticas, a pesar de que las trabaje todas y de que enfatice en el desarrollo de la lectura y la escritura. Reúne todos los aspectos necesarios para que sean los protagonistas de su aprendizaje.

La literatura en este programa va en busca de fomentar en los estudiantes el disfrute y la apreciación literaria, de ahí que se trabajen el relato de terror, los frascos literarios, los podcasts, los que se someten a debate o a determinadas actividades comunicativas. En ellas se insertan otros componentes como la gramática y la ortografía, que, como defienden Suárez-Álvarez, Pupo-Pupo y Verdecia-Carballo (2023) no deben tratarse de manera descontextualizadas, porque se debe privilegiar el contexto comunicativo.

Su diseño pedagógico integra metodologías de aprendizaje activas que permiten el desarrollo de las competencias clave y cuenta con sesiones de aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en el juego, así como otras actividades en las que se propicie el diseño de estrategias de pensamiento para desarrollar el pensamiento crítico y la comunicación oral. El empleo de la evaluación formativa favorece la autorregulación del aprendizaje y se ofrecen situaciones que proponen retos contextualizados. (Superletras, s/f).

No obstante, a que en el área de Lengua y Literatura se ha potenciado tradicionalmente el análisis de textos y el desarrollo de competencias lingüísticas, esta se ha catalogado como una disciplina teórica y reflexiva, tal y como se constata en el libro Perspectivas y apreciaciones teóricas sobre el Lenguaje. Estudios de la Maestría en Lingüística, de Giraldo-Henao, et al. (2023).

Se deben desterrar de la clase los métodos tradicionales de enseñanza basados en la lectura pasiva y la memorización; de ahí que, teniendo en cuenta los referentes teóricos expuestos, las autoras de la investigación consideran que el profesor tiene la responsabilidad de asumir un PEA de Lengua y Literatura, definido como un proceso intencionado y desarrollador que favorece la construcción activa de conocimientos lingüísticos y el gusto estético de los estudiantes por la literatura, enfocándose en alcanzar la competencia comunicativa.

1.3.La motivación en el PEA del área de Lengua y Literatura

Como se ha explicado, la enseñanza de Lengua y Literatura ha experimentado profundas transformaciones a lo largo de la historia, especialmente en las últimas décadas, con la integración de las TIC al PEA. En este contexto, la motivación de los estudiantes por aprender ha adquirido

una relevancia central, ya que se ha evidenciado que al sentirse motivados muestran un mayor interés y compromiso con su proceso de aprendizaje.

El tema de la motivación por el aprendizaje ha sido una constante en el quehacer investigativo de diversos autores. Su concepto, al decir de Bosque-Manchón (s/f) ha sufrido numerosos estudios en el ámbito psicológico por formar parte de las propias conductas del ser humano, y en este sentido, la misma psicología intenta la búsqueda de respuestas a dichos comportamientos y conductas.

En el ámbito educativo constituye un gran desafío que se enfrenta en aras de mejorar los procesos de enseñanza- aprendizaje y ajustarse a los cambios en el desarrollo pedagógico. Destacan Amaya Claudio, Rosales Libia y Medina Arbi (2024) que la motivación es un mecanismo clave en el proceso de aprendizaje, ya que permite a los estudiantes mantener una actitud activa y perseverante para alcanzar sus objetivos académicos.

En su estudio, concluyen planteando que los docentes deben implementar estrategias pedagógicas alineadas con los intereses y necesidades de los estudiantes, ya que esto fomenta el compromiso y el desarrollo académico. Además, enfatizan en que la motivación no solo influye en el rendimiento escolar, sino que también impacta en la capacidad de los estudiantes para enfrentar desafíos y mejorar su aprendizaje.

A partir de lo anterior, se considera que la motivación es un factor primordial para que el estudiante pueda interesarse por la adquisición de nuevos conocimientos, de ahí que el docente deba utilizar recursos educativos de aprendizaje dentro del aula que generen el interés del grupo.

En la sociedad del conocimiento, el sistema educativo debe enfocarse en los estudiantes como actores principales en la construcción de sus aprendizajes, fomentando el trabajo colaborativo y competitivo para desarrollar aprendizajes significativos y útiles.

La innovación en la enseñanza debe ser constante y diversa (Salas, 2016) y en el área de Lengua y Literatura, por la naturaleza de su contenido y sus múltiples funciones están creadas las

condiciones para formar, de modo natural, sentimientos, valores y motivos; es por ello que actúa sobre la esfera motivacional (Cuesta, 2000).

De acuerdo con Anaya, (2016) la motivación es un proceso mediante el cual el individuo inicia, sostiene y direcciona su conducta hacia la obtención de una recompensa, sea esta externa o interna, según su objetivo trazado. Esto indica que existe una necesidad, un deseo que puede ser cambiante en el tiempo y teniendo en cuenta las circunstancias.

Se asume el acertado criterio de Cobeña- Napa y Moya- Martínez (2019) que al adentrarse en las necesidades manifiestan que cuando se quieren lograr, “se activa el mecanismo de acción que puede ser fisiológico o psicológico, rompiendo el equilibrio del organismo y produciendo un estado de tensión, inconformidad e insatisfacción” (s/p). Es este el impulso que lleva a la persona a responder con una acción y al quedar satisfecha la necesidad el organismo regresa a su estado de equilibrio anterior.

Las autoras de la investigación concuerdan con el Currículo de EGB y BGU (Ministerio de Educación, s/f) al plantear que, según el enfoque comunicativo, “la motivación ocupa el centro del proceso de enseñanza de la Lengua y la Literatura” (p.47) y para que esto se cumpla los estudiantes deben saber por qué y para qué aprenden. Esto implica que el profesor deba crear la necesidad en ellos para que deseen leer, escribir, hablar, escuchar atentos a sus compañeros participar activamente de su proceso de aprendizaje y convertirse en un comunicador competente.

Según Pintrich & De Groot (1990), tener una orientación intrínseca indica que la participación del estudiante es una meta en sí misma y no un medio para lograr otra meta. A diferencia de lo expuesto, si existe una motivación extrínseca, la principal preocupación del estudiante es con aspectos que no están directamente vinculados con el aprendizaje; entonces su participación es un medio para alcanzar una meta. Se puede involucrar en la tarea, pero lo hará por razones externas como obtener buenos resultados y en eso se concentran sus expectativas. No obstante, ya sea un tipo u otro de motivación, sí se considera básica la presencia de un estímulo

que impulse al estudiante a movilizar recursos personalógicos como la perseverancia, constancia, autogestión, entre otros.

Expresa Cadena (2022) que la motivación es un impulso que hace que la persona se sienta motivada a realizar una acción en determinada situación. Constituye una guía, un camino hacia ciertas metas y estas son las que impulsan a diseñar e implementar acciones específicas para lograr el fin propuesto.

Una de las investigaciones consultadas en el contexto ecuatoriano, sobre la motivación de los estudiantes por la lectura, es la de Carchi-García (2023). Juiciosamente, expone el autor la responsabilidad que encara el docente al no involucrar a los estudiantes en las actividades, lo cual ocasiona la desmotivación. El mencionado autor considera que no se debe dejar que el estudiante pierda el entusiasmo, pues cuando esto sucede, será difícil lograr los resultados que se esperaban.

De lo expuesto se infiere que la motivación está estrechamente relacionada con la actividad intelectual y formativa que genera el PEA. Si se logra motivar a los estudiantes por las actividades de aprendizaje, y estas transcurren en relación con las del juego u otras propias de la edad, el aprendizaje resultante dejará un efecto, en términos de conocimientos, habilidades, vivencias y motivaciones, que influirá positivamente en su comportamiento intelectual y en su actitud ante la búsqueda de otros conocimientos. El grado de motivación moviliza y dirige la actividad en mayor o menor medida.

Lo anterior conduce a reflexionar acerca de que la motivación no debe activarse solo al principio de la clase o en una en una actividad, sino que debe mantenerse en todo momento y ser el punto de partida, para un aprendizaje significativo (Valenzuela, 2015). Del éxito de las acciones diseñadas dependerá que aumente el interés de los estudiantes por el PEA de Lengua y Literatura; de ahí la creatividad del profesor para trazar su estrategia.

1.4. La gamificación en el PEA de Lengua y Literatura para la mejora de la motivación de los estudiantes

A lo largo de la historia, los avances tecnológicos han influido en los métodos de enseñanza. La irrupción de los ordenadores en las aulas en la década de 1980 representó un cambio significativo en la forma en que se presentaba y adquiría el conocimiento. Estos cambios se han incrementado con la llegada de internet y, más recientemente, con el uso constante de dispositivos móviles. En este contexto, el concepto de "aprendizaje digital" ha cobrado protagonismo, promoviendo metodologías activas donde el estudiante es el centro del proceso educativo.

La llegada de las TIC desde finales del siglo XX ha marcado un antes y un después en los métodos y estrategias didácticas, pues no solo facilitan el acceso a una mayor cantidad de información, sino que permiten crear entornos de aprendizaje más dinámicos, interactivos y personalizados.

Sin embargo, uno de los retos que se ha presentado es cómo lograr que el uso de la tecnología no solo facilite el acceso a la información, sino que también fomente un mayor compromiso y motivación por parte del alumnado. En este sentido, se ha venido investigando cómo influyen estas en la motivación de los estudiantes.

Autores como Torres (2021) exploran los desafíos y oportunidades que estas presentan y ofrecen una visión integral de cómo integrar la tecnología en el aula como herramienta efectiva para captar la atención del grupo.

Las TIC permiten a los docentes planificar procesos de gamificación, usando el juego como herramienta pedagógica, lo que ayuda a los estudiantes a demostrar sus habilidades tecnológicas desarrolladas fuera del ámbito educativo. Argumenta lo anterior Chou (2023) que como resultado de una investigación presenta diversas estrategias de gamificación que buscan motivar a los estudiantes.

La gamificación o ludificación, es una metodología que implica el uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a éstos, con el propósito de transmitir un mensaje o cambiar un comportamiento, mediante una experiencia lúdica que propicie la motivación.

En la educación la gamificación tiene dos propósitos clave: motivar a los estudiantes mediante videojuegos educativos y brindarles satisfacción al superar retos. Estos juegos online promueven la colaboración y competencia, generando emociones positivas como la alegría, el asombro, la creatividad y la curiosidad.

Por su parte, la influencia de la gamificación en la motivación es bastante significativa. Al incorporar estos elementos de juego, se crea un entorno más atractivo y divertido. Por ejemplo, al establecer metas claras y recompensar los logros, las personas se sienten más motivadas a participar y a esforzarse por alcanzar esos objetivos. Además, la competencia amistosa que puede surgir entre los participantes también puede impulsar el interés y la dedicación.

Según Hadfield (2013), es importante que los docentes proporcionen actividades y tareas que sean divertidas y lúdicas para mejorar la motivación de los estudiantes en el aprendizaje del inglés. Además, se sugiere que los docentes utilicen la colaboración y el trabajo en equipo para fomentar la motivación y el rendimiento de los estudiantes.

1.5. La herramienta digital Kahoot para la mejora de la motivación de los estudiantes

En las últimas décadas, el concepto de enseñanza-aprendizaje ha sufrido una transformación radical. Las aulas tradicionales, donde el profesor era el único depositario del conocimiento, han evolucionado hacia un modelo más interactivo y participativo, donde los estudiantes tienen un rol activo. En este proceso, las TIC han permitido que los estudiantes tengan acceso a una cantidad casi ilimitada de información, cambiando su papel de receptores pasivos de conocimiento a participantes activos en la creación y desarrollo de sus propias experiencias de aprendizaje.

Con acierto, Vidal Esteve, Romero Rodrigo, Sánchez Cruz y Gabarda Méndez (2023) exploran en su libro *En digital: experiencias y reflexiones para el uso de la tecnología en educación*, cómo la integración de recursos digitales está transformando los procesos educativos. Reflexionan sobre el papel de la tecnología en la equidad educativa y el cumplimiento de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y examinan herramientas digitales y su impacto en la alfabetización informacional y el desarrollo de competencias digitales.

Estos autores destacan que la digitalización educativa no solo implica el uso de herramientas tecnológicas, sino que requiere una revisión profunda de los modelos pedagógicos para garantizar un aprendizaje significativo. En este sentido, se considera que la introducción de plataformas digitales como Kahoot permiten a los estudiantes interactuar, colaborar y competir de manera constructiva, lo que facilita la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas fundamentales para su formación.

Considera Pintor-Díaz (2017), en su estudio sobre gamificación con Kahoot en evaluación formativa, que esta herramienta digital facilita la administración de retroalimentación entre iguales y promueve un aprendizaje activo y colaborativo.

Uno de los retos más importantes para los docentes que desean incorporar herramientas como Kahoot en sus aulas es la planificación adecuada de las actividades, de modo que estas no se limiten a una simple evaluación de contenidos, sino que contribuyan al desarrollo de competencias más complejas. Para lograr esto, los profesores pueden adoptar un enfoque de aprendizaje basado en proyectos (ABP), donde Kahoot se utiliza como una herramienta de evaluación formativa dentro de un esquema más amplio.

Por ejemplo, en un proyecto centrado en el análisis de una obra literaria, Kahoot podría utilizarse para evaluar el conocimiento factual de los estudiantes sobre los personajes, el argumento y el contexto histórico de la obra, mientras que otras actividades, como debates, ensayos o presentaciones, permitirían a los estudiantes profundizar en el análisis crítico y la interpretación

del texto. De esta manera, Kahoot se integra de manera coherente en un enfoque pedagógico que promueve tanto el conocimiento superficial como el análisis profundo.

Varios estudios han explorado cómo Kahoot puede ser integrado en la enseñanza de contenidos literarios y gramaticales demostrando que esta herramienta de gamificación favorece la participación activa, refuerza el aprendizaje significativo y mejora la motivación del estudiantado en asignaturas como Lengua y Literatura (Martínez & García, 2021; López et al., 2020). demostrando que esta herramienta no solo favorece la participación activa, sino que también mejora la retención de cada uno de los contenidos de la asignatura. La naturaleza competitiva de Kahoot motiva a los estudiantes a prestar mayor atención y a participar activamente en las actividades, lo que resulta en una mejora en su comprensión.

Es evidente que la motivación de los estudiantes juega un papel fundamental en su proceso de aprendizaje, y que herramientas digitales como Kahoot, contribuyen a aumentarla esta motivación. No obstante, es esencial que los docentes adopten un enfoque equilibrado, utilizando estas herramientas como un complemento a otras estrategias pedagógicas que fomenten el pensamiento crítico, la creatividad y el aprendizaje autónomo.

Kahoot, al ser una plataforma basada en preguntas y respuestas, permite a los docentes evaluar de manera rápida y eficaz el grado de comprensión de los textos literarios, la correcta aplicación de normas gramaticales o el conocimiento sobre autores y movimientos literarios. Más allá de la evaluación, los estudiantes pueden interactuar de manera lúdica con el contenido, lo que favorece la retención de la información y la reflexión crítica. Diversos estudios indican que los estudiantes tienden a participar más activamente en actividades relacionadas con la comprensión lectora o el análisis literario cuando estas son presentadas de manera interactiva y dinámica (Flores y Roig, 2020).

Desde una perspectiva crítica, si bien Kahoot ha mostrado resultados prometedores en términos de mejora de la motivación académica, también es importante destacar que no es una solución universal. La efectividad de su uso depende de cómo se integre en la estrategia pedagógica

general y de su capacidad para adaptarse a los diferentes estilos de aprendizaje presentes en el aula (Flores y Roig, 2020). El enfoque teórico-conceptual de este estudio se basa en la premisa de que la motivación es un factor clave en el aprendizaje, y que la gamificación, a través de Kahoot, puede ser una estrategia eficaz para fomentarla.

La integración de esta herramienta en el PEA del área de Lengua y Literatura puede transformar la manera en que los estudiantes perciben el aprendizaje, haciéndolo más dinámico y motivador. No obstante, es crucial que los docentes no vean esta herramienta como un fin en sí mismo, sino como un medio para facilitar un aprendizaje más significativo y profundo.

Por otra parte, es importante tener en cuenta que no todos los estudiantes se benefician igualmente de un entorno competitivo. Algunos pueden sentir ansiedad o frustración si no obtienen buenos resultados en las pruebas de Kahoot, lo que puede afectar su motivación a largo plazo; por lo tanto, es decisivo que los docentes equilibren su uso con otras actividades que permitan a los estudiantes trabajar a su propio ritmo y reflexionar sobre su aprendizaje

En resumen, Kahoot convierte el aprendizaje en un juego divertido, lo que resulta ideal para evaluar, autoevaluar y fortalecer el aprendizaje de manera innovadora. Esta estrategia promueve la competencia sana entre estudiantes y refuerza el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de juegos interactivos que generan interés y motivación.

1.6.La actividad como categoría con la que se integra la herramienta digital Kahoot

Actividad, del latín *activitas*, *activas*, que significa actuar. Siempre está ligada a cierta necesidad que provoca la búsqueda. Conjunto de operaciones o tareas propias de una persona o entidad.

Desde el punto de vista filosófico “es un conjunto de operaciones o tareas propias de una persona o entidad condicionadas por los intereses y propósitos personales” (Valle, A., 2001, p.16).

Desde el punto de vista psicológico:

Es la más compleja de las formas de actuación del hombre y es considerada como una forma de interacción entre el hombre y su medio, en cuyo proceso trata de obtener o lograr un fin conscientemente en dependencia de sus intereses y motivaciones, lo que permite lograr el cambio y la transformación racional. (Álvarez de Zayas, 1991, p.50)

En el plano pedagógico “son acciones y operaciones que, como parte de un proceso de dirección organizado, desarrollan los estudiantes, con la mediación del profesor, para la enseñanza-aprendizaje del contenido de la educación” (Álvarez de Zayas, 1991, p.50).

Las autoras de la presente investigación asumen el criterio dado por Leontiev (citado por Bermúdez, 2004) cuando plantea que la actividad es: “El proceso de interacción sujeto-objeto, dirigido a la satisfacción de las necesidades del sujeto, como resultado del cual se produce una transformación del objeto y del propio sujeto” (p.64).

Se considera que la actividad es estimulada por la necesidad, se orienta hacia el objeto que le da satisfacción y se lleva a cabo mediante un sistema de acciones. En su aspecto interno se opera en la mente del hombre con representaciones de los objetos y los movimientos. La actividad práctica está dirigida directamente a la transformación de los hechos. Es por ello que la actividad está estrechamente relacionada con la mejora de la motivación de los estudiantes.

Un aspecto importante en la organización de la actividad de aprendizaje por el profesor y que puede estar presente en las distintas etapas analizadas, es el relacionado con la utilización de variadas formas de colaboración y comunicación en la interacción maestro- estudiante, estudiante-estudiante.

En el plano educativo, el trabajo conjunto permite enseñar al estudiante el respeto mutuo, a tener en cuenta al otro, aunque sus puntos de vista sean diferentes al suyo propio, pero a la vez, el otro actúa como elemento importante en el reconocimiento de su labor; de ahí el diseño adecuado de las actividades para alcanzar la meta propuesta. Al respecto, se han obtenido resultados alentadores con la elaboración de actividades basadas en herramientas digitales. Estas permiten a

los docentes modernizar sus estrategias pedagógicas y aumentar la participación de los estudiantes en el aula. Según Area y Hernández (2020), la tecnología educativa facilita la creación de entornos interactivos en los que los estudiantes no solo reciben información, sino que también participan activamente en la construcción de su propio aprendizaje.

Como se ha explicado, la actividad es una categoría fundamental en el análisis de la integración de Kahoot en el proceso educativo, ya que permite evaluar su impacto en la motivación, participación y aprendizaje de los estudiantes. Según Machaca-Huamanhorcco (2022), el uso de Kahoot fomenta la interacción dinámica en el aula, transformando la actividad educativa en un proceso más atractivo y significativo. Además, Martínez López et al. (2022) destacan que la gamificación mejora la retención de conocimientos y la evaluación formativa, permitiendo a los docentes adaptar sus estrategias pedagógicas de manera más efectiva.

En el contexto de Lengua y Literatura, las actividades en las que se integren estas herramientas permiten a los docentes no solo transmitir contenido, sino también evaluar de manera continua la comprensión de los estudiantes, proporcionando un entorno dinámico donde los estudiantes pueden poner a prueba sus conocimientos de manera rápida y efectiva, ajustando su comprensión a medida que avanzan.

En el contexto ecuatoriano, la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el sistema educativo cuenta con un sólido respaldo legal y normativo. La Constitución de la República del Ecuador (2008), en sus artículos 26, 27, 344 y 350, reconoce a la educación como un derecho fundamental y un deber ineludible e inexcusable del Estado, y establece que esta debe ser de calidad, incluyente y orientada al desarrollo integral de la persona. Además, promueve explícitamente el uso de tecnologías en los procesos educativos como medio para garantizar la equidad, la innovación y la mejora continua del aprendizaje.

Así mismo, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2021) y su Reglamento General (RLOEI, 2023) refuerzan esta perspectiva al establecer como uno de sus objetivos fundamentales la integración de las TIC en todos los niveles del sistema educativo. Estas

normativas hacen énfasis en la necesidad de una infraestructura adecuada, así como en la formación y actualización permanente del personal docente en competencias digitales, con el fin de garantizar una enseñanza contextualizada, dinámica y acorde con los desafíos del siglo XXI.

Adicionalmente, el Marco Curricular Competencial de los Aprendizajes (2023) impulsa una transformación profunda del modelo educativo ecuatoriano, orientándolo hacia una educación más pertinente, flexible e innovadora. Este documento señala como eje transversal el uso de tecnologías emergentes, promoviendo su incorporación no solo como herramientas de apoyo, sino como medios fundamentales para fomentar el pensamiento crítico, la creatividad y la preparación de los estudiantes para el futuro digital.

En conjunto, este marco legal y curricular proporciona las bases necesarias para implementar estrategias pedagógicas innovadoras que incluyan recursos como la gamificación, la realidad aumentada, plataformas interactivas y otras herramientas digitales, favoreciendo una educación más motivadora, inclusiva y adaptada a las necesidades del entorno actual.

1.7. Conclusiones del capítulo 1

En conclusión, el desarrollo alcanzado por las TIC es un fenómeno relevante en la época actual, su impacto se evidencia en las distintas esferas de la vida. La educación no puede quedar al margen de este, por lo que debe preparar hombres cada vez más capaces para enfrentar los retos que ante ellas se plantean.

Los referentes teóricos presentados en este capítulo sustentan la motivación de los estudiantes en el PEA de Lengua y Literatura, así como la integración de actividades basadas en la herramienta digital Kahoot. En la medida en que se logra captar mejor la atención de los estudiantes y se promueva un ambiente colaborativo, competitivo, lúdico donde puedan aprender de manera más accesible. Esto debe convertirse en una prioridad para los docentes, pues les permite garantizar una formación mucho más sólida al mejorar el proceso de aprendizaje y facilitar una experiencia más interactiva y participativa.

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

En este capítulo se ofrece la explicación acerca de la metodología empleada para el desarrollo de la investigación, a partir de las tareas propuestas, en estrecha relación con los objetivos específicos determinados y los métodos e instrumentos seleccionados. Asimismo, se realiza un análisis de los resultados del diagnóstico inicial de la motivación de los estudiantes en el PEA de Lengua y Literatura de séptimo año de la EBG, paralelo B-G1 de la Unidad Educativa Técnica Particular Santiago de Quito. Se detallan los resultados de cada instrumento y se triangula la información para evaluar el comportamiento de la variable dependiente e identificar las fortalezas y las debilidades derivadas del estudio que se realiza.

2.1 Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías

Para llevar a cabo la investigación se definen conceptual y operacionalmente las variables dependiente e independiente de la investigación. Estas categorías posibilitan estructurar el diseño del estudio, establecer relaciones causa-efecto y analizar los resultados. Permiten la determinación de las estrategias de recolección de datos, así como los instrumentos y escalas de medición.

Desde una perspectiva investigativa, las variables se definen como se muestran a continuación:

Variable dependiente: motivación de los estudiantes en el PEA de Lengua y Literatura

Se parte de la definición ofrecida por Justiniano Flores & Cancino Cotrina (2024) que plantea que “La motivación es aquella fuerza que orienta y dirige la conducta humana” (p. 5) y los criterios ofrecidos por Legault (2016) cuando plantea que mediante la interacción entre la motivación intrínseca y la extrínseca se logra un equilibrio entre ellas que es clave para mantener la motivación a largo plazo por el aprendizaje.

Teniendo en cuenta lo anterior, las autoras definen el constructo teórico: motivación de los estudiantes en el PEA de Lengua y Literatura como, las fuerzas internas y externas que se integran

para impulsar a los estudiantes, mediante el PEA de Lengua y Literatura, hacia el desarrollo de habilidades lingüísticas y literarias para el logro de su competencia comunicativa.

Definición operacional: nivel de motivación intrínseca y extrínseca que impulsa al estudiante hacia el desarrollo de su competencia comunicativa mediante el PEA de Lengua y Literatura.

Para la variable dependiente se determinaron sus dimensiones e indicadores con los que se pueda medir empírica, cualitativa y cuantitativamente, y de la manera más objetiva posible, sus rasgos distintivos. Se establecen dos dimensiones: motivación intrínseca y motivación extrínseca con sus respectivos indicadores, los que son medidos con una escala valorativa de: alto (A), medio (M) y bajo (B) como se muestra en la parametrización (Anexo 1).

Tabla 1

Operacionalización variable dependiente

Dimensiones	Indicadores
I. Motivación intrínseca: consiste en la identificación del valor que tiene para el estudiante el PEA de Lengua y Literatura para satisfacer necesidades de desarrollo personal. Abarca su interés por el aprendizaje, la satisfacción que experimenta, así como la autonomía para ampliar sus conocimientos y alcanzar la competencia comunicativa.	1.1. Interés por el aprendizaje 1.2. Satisfacción personal 1.3. Autonomía
II. Dimensión: Motivación extrínseca: consiste en el interés externo que muestra el estudiante por el PEA de Lengua y Literatura.	2.1. Impulso externo hacia el aprendizaje 2.2. Obtención de objetivos académicos 2.3. Influencia del contexto educativo

Se valora el incentivo, el reconocimiento y las recompensas por encima del desarrollo de habilidades lingüísticas y literarias que conduzcan a su competencia comunicativa. Muestra una sensación de obligatoriedad.

Fuente: Elaboración propia (2025)

Cada uno de los indicadores que conforman esta variable se podrán evaluar en el diagnóstico inicial mediante métodos empíricos como la observación científica y la encuesta a los estudiantes. Para esto se emplearán como instrumentos la guía de observación y el cuestionario, respectivamente. Al realizar el análisis de los resultados de cada instrumento se procede a la triangulación de las fuentes para determinación del estado inicial de la variable independiente.

Variable independiente: actividades basadas en la herramienta digital Kahoot.

Para definir esta variable se consideró, primeramente, que las actividades son estimuladas por las necesidades, se orientan hacia el objeto que le da satisfacción y se llevan a cabo mediante un sistema de acciones. Se asumió la siguiente definición conceptual:

Actividad: “son acciones y operaciones que, como parte de un proceso de dirección organizado, desarrollan los estudiantes, con la mediación del profesor, para la enseñanza-aprendizaje del contenido de la educación” (Álvarez de Zayas, 1991, p.50).

También fue necesario definir conceptualmente herramienta digital Kahoot: “una plataforma online de aprendizaje basada en juegos, usada en todo el mundo por profesores, estudiantes e incluso empresas” (De Mingo-López & Vidal-Meliá, 2019, p. 101).

Teniendo en cuenta lo anterior las autoras definen actividades basadas en la herramienta digital Kahoot como las acciones y operaciones que los estudiantes llevan a cabo en un ambiente lúdico, bajo la dirección organizada del PEA y con la mediación del profesor, utilizando la plataforma interactiva Kahoot como recurso principal.

Tabla 2

Operacionalización variable independiente

Dimensiones	Indicadores
I. Organización del PEA	1.1 Precisión del objetivo general de las actividades basadas Kahoot y los objetivos específicos de aprendizaje. 1.2 Planificación y diseño de actividades basadas en Kahoot. 1.3 Estructura, funcionalidad y secuencia lógica de las tareas realizadas en la plataforma.
II. Rol del profesor como mediador	2.1. Orientación y guía proporcionada durante la interacción con Kahoot. 2.2. Control del uso de la herramienta en el contexto del aprendizaje. 2.3. Evaluación y retroalimentación ofrecida a los estudiantes basada en sus resultados en Kahoot.
III. Participación activa de los estudiantes	3.1. Interacción de los estudiantes con la herramienta durante las actividades. 3.2. Compromiso en la realización de cuestionarios, juegos o dinámicas. 3.3. Motivación demostrada por los estudiantes al utilizar Kahoot.
IV. Aprovechamiento de los beneficios de plataforma digital Kahoot	4.1. Funcionalidad y características de Kahoot utilizadas en las actividades (cuestionarios, encuestas, juegos competitivos). 4.2. Creatividad en la adaptación de la herramienta para diferentes dinámicas educativas.

Fuente: Elaboración propia (2025)

Para valorar la validez teórico-práctica de las actividades basadas en la herramienta digital Kahoot para la mejora de la motivación de los estudiantes en el PEA de Lengua y Literatura de

séptimo año de la EBG, paralelo B-G1 de la Unidad Educativa Técnica Particular Santiago de Quito, se empleará el criterio de especialistas mediante el cuestionario. Los resultados de este cuestionario y, sobre todo, las sugerencias y los señalamientos se considerarán para perfeccionar la propuesta.

2.2 Enfoque de la investigación

Se emplea un enfoque mixto que combina análisis cualitativo de las percepciones de los estudiantes y docentes con mediciones cuantitativas de la motivación para proporcionar una comprensión más completa del fenómeno estudiado. Al respecto, plantean Hernández- Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio (2014) que en este enfoque (al que el autor denomina mixto) se utilizan las fortalezas de ambos tipos de indagación combinándolas y tratando de minimizar sus debilidades potenciales. Por su parte, Creswell (2014) refiriéndose a las técnicas refiere que las cualitativas se emplean para explorar en profundidad los aspectos del fenómeno y las cuantitativas, para medir y analizar datos de manera estadística. Igualmente, presenta un diseño no experimental, de corte transversal que analiza datos recopilados en un momento específico sobre una población seleccionada (Ato, 2013).

Teniendo en cuenta lo anterior se utilizarán técnicas de recolección de datos como encuestas y observaciones para obtener información sobre la motivación de los estudiantes en el PEA de Lengua y Literatura, así como para analizar los criterios ofrecidos por los especialistas sobre la validez de la propuesta, la cual se asume como una posible vía de solución al problema científico identificado. Todo esto permitirá obtener una visión integral de cómo la integración de la herramienta digital Kahoot impacta en el PEA de Lengua y Literatura de séptimo año de la EBG y específicamente en la mejora de la motivación de los estudiantes.

2.3 Alcance de la investigación

De acuerdo con los objetivos planteados en la investigación, el estudio comienza siendo descriptivo porque se identifica el estado inicial de la motivación de los estudiantes y se describen sus características. Sin embargo, y de acuerdo con Hernández Sampieri, Fernández Collado y

Baptista Lucio (2014) tiene un alcance explicativo porque no solo pretende describir las características del objeto de investigación, sino también determinar sus causas y generar un sentido de entendimiento sobre cómo la integración de la herramienta digital Kahoot en las actividades del PEA de Lengua y Literatura puede influir en la motivación de los estudiantes.

Como estudio descriptivo se centra en caracterizar y detallar las características de un fenómeno sin manipular variables. Todo esto sustentado en las ideas de Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio (2014) acerca de que los estudios descriptivos describen las propiedades de un fenómeno, mientras que los estudios explicativos intentan esclarecer las razones detrás de esos fenómenos.

2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación

Se asume el paradigma sociocrítico que al decir de Kincheloe & McLaren (2000), identifica problemas sociales, analiza sus causas y propone soluciones, y aunque la motivación se estudia en el contexto educativo, resulta un componente imprescindible de la personalidad para llevar a cabo las tareas que se le presentan en su entorno social.

Se coincide con Alvarado & García (2008) al plantear que el conocimiento se desarrolla a partir de los intereses y necesidades de los grupos sociales y que el objetivo de este paradigma es lograr la autonomía y liberación racional del ser humano, de ahí que se tenga en cuenta en esta investigación.

En cuanto al tipo de investigación es una investigación aplicada (Leedy & Ormrod, 2015) porque se enfoca en resolver problemas específicos en un contexto educativo real, utilizando las teorías de la motivación intrínseca y extrínseca, así como la gamificación para diseñar soluciones prácticas. Busca desarrollar actividades concretas para mejorar la motivación de los estudiantes, mediante la implementación de la herramienta digital Kahoot.

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

Se asume como base metodológica general el método dialéctico, basado en el análisis de contradicciones para avanzar en el conocimiento (Engels, 1883), con el propósito de un mejor entendimiento de la dinámica de cambio y transformación del fenómeno estudiado.

2.5.1. Métodos teóricos

Entre los métodos teóricos que proporcionan un marco integral para la comprensión del fenómeno que se investiga, se emplea el analítico-sintético, entendido como la descomposición de un fenómeno en sus elementos para luego integrarlos en una visión general (Ruíz, 2015). Este permite la determinación de los referentes teóricos y metodológicos acerca de la motivación de los estudiantes en el PEA de Lengua y Literatura, así como de las regularidades, comparaciones y evaluaciones que conducen a un posicionamiento sobre el tema. Posibilita el análisis y la generalización de los resultados obtenidos con los instrumentos aplicados. El método deductivo-inductivo permite el tránsito de lo general a lo particular y viceversa (Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio, 2014), a partir de las indagaciones teóricas y empíricas sobre las categorías esenciales, y llegar a conclusiones acerca de los datos de campo. Con el enfoque de sistema, que concibe los elementos de estudio como parte de un conjunto interrelacionado (Bertalanffy, 1968), se podrán establecer los vínculos entre los componentes de las actividades, las relaciones de coordinación y subordinación entre ellas.

2.5.2. Métodos empíricos

Los métodos empíricos son aquellos que se basan en la evidencia recogida mediante los sentidos para desarrollar conocimiento. Se centran en la recolección de datos tangibles y comprobables que pueden ser verificados y reproducidos.

La observación científica, que registra el comportamiento en el entorno natural (Angrosino, 2012), resulta de gran utilidad para evaluar el estado inicial de la motivación de los estudiantes en el PEA de Lengua y Literatura.

La encuesta, herramienta para recopilar datos mediante preguntas estructuradas (Creswell, 2014), indaga acerca de la percepción de la motivación que experimentan los estudiantes en el PEA de Lengua y Literatura.

Se emplea también la entrevista a los docentes y mediante la guía se explora el criterio que estos poseen acerca de la motivación de los estudiantes. Se indaga, además, sobre las metodologías más usadas para motivar por el aprendizaje de Lengua y Literatura.

El criterio de especialistas se utiliza con la finalidad de valorar la validez teórico-práctica de las actividades propuestas. Se realiza mediante un cuestionario de encuesta y a partir de las sugerencias ofrecidas se podrán realizar los ajustes correspondientes.

2.5.3. Métodos matemáticos-estadísticos

Se empleará la estadística descriptiva para explicar las relaciones entre los datos. Se emplea el análisis porcentual como procedimiento, así como los cálculos de media aritmética, mediana y las desviaciones estándar (Salkind, 2012) para valorar el estado inicial de la variable y los criterios ofrecidos por los especialistas. Lo anterior contribuye a interpretar y visualizar los resultados de forma efectiva, así como explicar los resultados de la observación, las encuestas y la entrevista a docentes. Todos los resultados se tabulan y expresan mediante tablas de frecuencia y porcentajes, lo que facilitará su presentación.

2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.

A partir de los métodos seleccionados se determinaron los instrumentos que se emplearán en la investigación. Estos tienen en consideración el tipo de investigación que se realiza, de ahí que se recolectan datos cuantitativos y cualitativos. Se estudiaron los instrumentos que ya han demostrado ser válidos y confiables. Posteriormente, las investigadoras, mediante la observación y las descripciones de los sujetos participantes concibieron nuevos instrumentos para registrar los datos cuantitativos y cualitativos en el contexto específico de la investigación, como se realiza en investigaciones con un enfoque mixto.

- **Guía de observación a clases:** a partir de los indicadores propuestos en la variable dependiente se establecieron los aspectos a observar en el PEA de Lengua y Literatura.
- **Cuestionario de encuesta:** se partió del estudio de otras encuestas que midieron la motivación de los estudiantes (Mendoza- Rodríguez y Mendoza- Rodríguez, 2021; Mahecha, Hernández y Mesa, 2023) y se elaboró el cuestionario según los indicadores determinados por las autoras de esta investigación para medir la motivación de los estudiantes en un contexto específico. Siguiendo los criterios de Hernández- Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio (2014) se concibió semiestructurada con preguntas cerradas y abiertas. A las preguntas cerradas se le asignaron varias categorías u opciones de respuestas, delimitadas con anterioridad y para obtener mayor información acerca de las variables se diseñó una pregunta abiertas al final del cuestionario.
- Se elaboró otro cuestionario de encuesta teniendo en cuenta los indicadores de la variable independiente actividades basadas en la herramienta digital Kahoot para el criterio de especialistas.
- Guía de entrevista: con ella se exploró cómo valoran los docentes la motivación de los estudiantes en el PEA. Se indagó, además, acerca de la puesta en práctica de estrategias que contribuyan a mejorar la motivación.

2.7. Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo y los procedimientos de selección de la muestra

Población: personal que forma parte de la Unidad Educativa Técnica Particular Santiago de Quito: 1050 estudiantes, 68 docentes, 10 autoridades, 15 personas de apoyo.

Muestra: conformada por los 19 estudiantes de séptimo año del paralelo B-G1 de la Unidad Educativa Técnica Particular Santiago de Quito.

Se determinó que la muestra fuera no probabilística por las limitaciones de tiempo y el hecho de minimizar costos y optimizar el uso de recursos al enfocarse en un grupo accesible y dispuesto a participar, según Etikan, Musa & Alkassim (2016). Los criterios de inclusión están dados en que son estudiantes que cursan el séptimo año en el paralelo B-G1 y reciben la asignatura

Lengua y Literatura. Se incluyen en esta muestra tres profesoras de Lengua y Literatura del mismo centro. Se excluyen estudiantes y profesores que no reúnen los requisitos.

2.8. Descripción de la metodología de acuerdo con las tareas de investigación

A continuación, se describe la metodología que se ha seguido en la investigación de acuerdo al alcance e intereses de la investigación y a las tareas determinadas.

Etapa 1. Estudio teórico: se dedicó a la exploración del objeto de estudio en la práctica educativa y a la identificación de los referentes teóricos que sustentan la motivación de los estudiantes en el PEA de Lengua y Literatura. La revisión bibliográfica permitió sistematizar acerca de las principales categorías de la investigación, así como analizar los antecedentes históricos-evolutivos de estas. Esto permitió el ordenamiento y la interpretación, de forma crítica, de la información, la cual fue confrontada para arribar a generalizaciones. Se asumen criterios de autores que se argumentan con la experiencia de las investigadoras, y se refutan otros. Todo esto permitió la elaboración del marco teórico de la investigación que aparece en el Capítulo 1.

Etapa 2. Diagnóstico inicial: se definieron conceptual y operacionalmente las variables dependiente e independiente para su posterior parametrización. Se estableció una escala valorativa de alto, medio y bajo. Se diseñaron y aplicaron los instrumentos (guía de observación a clases, cuestionario de encuesta a estudiantes, guía de entrevista a profesores). Se procesaron estadísticamente y se realizó el análisis descriptivo del comportamiento de la variable, explicando las relaciones causa-efecto. Se llegó a la conclusión de cuáles fueron los indicadores más y menos afectados para buscar una posible vía de solución a la problemática detectada. (Capítulo 2)

Etapa 3. Modelación de la propuesta: teniendo en cuenta los referentes teóricos que se asumen y los resultados del diagnóstico se procedió a la determinación de la estructura y funcionalidad de las actividades basadas en la herramienta digital Kahoot. Se determinó su objetivo general y los específicos de aprendizaje en cada una de ellas. Igualmente, se precisaron los aspectos relacionados con la organización del PEA, el rol del profesor como mediador y la participación activa de los estudiantes. Se diseñaron las actividades (Capítulo 2) y cuando estuvo concluido el

diseño se elaboró el cuestionario de encuesta a especialistas para que ofrecieran su valoración. Luego de la recogida de información y diagnosticados los resultados se valoraron las sugerencias y se hicieron los ajustes correspondientes en las actividades. (Capítulo 3)

Etapas 4. Valoración de la propuesta: se presentó la valoración de las actividades, mediante los resultados de la encuesta a especialistas, la cual había sido previamente analizada por las investigadoras para perfeccionar la propuesta, pero en este momento es cuando se procesa estadísticamente. Se determinó el comportamiento de las medianas de cada indicador y se realizaron inferencias a partir de la evaluación asignada. Se constató la validez teórico-práctica de la propuesta, lo que posibilita su implementación en el PEA de Lengua y Literatura. Como parte de la retroalimentación se analizaron las sugerencias y los señalamientos de los especialistas y se perfeccionaron las actividades. (Capítulo 3).

Según se fue transitando por cada una de estas etapas descritas, se fue elaborando el informe de la investigación.

2.9. Análisis de los resultados de los instrumentos aplicados en la etapa inicial

En el diseño de cada uno de los instrumentos aplicados se tuvo en cuenta la operacionalización y parametrización de la variable dependiente motivación de los estudiantes en el PEA de Lengua y Literatura para evaluar su estado inicial.

2.9.1. Análisis de los resultados de la observación a clases

Mediante la guía de observación (Anexo 2) se observaron seis clases de Lengua y Literatura al séptimo año de la EBG de la institución educativa "Unidad Educativa Técnica Particular Santiago de Quito", grupo paralelo B-G1. El objetivo de este instrumento fue evaluar el comportamiento de la dimensión I, motivación intrínseca de los estudiantes en el PEA de Lengua y Literatura.

Se seleccionaron previamente para ser observadas: una clase de trabajo en equipos, una de práctica de redacción, una práctica de lectura y comprensión, una de análisis de textos y dos de

ejercitación de lo aprendido. Es válido señalar que en esta oportunidad quien registra la observación es una de las investigadoras, que es, a su vez, la propia profesora que imparte la clase.

De manera general, se comprobó que la dimensión I está afectada, pues así se demostró en cuatro de las clases observadas (66.6 %). Específicamente, al evaluar el indicador 1.1 (interés por el aprendizaje) se comprobó que no existen ausencias ni tardanzas a clases por parte de los estudiantes; sin embargo, sólo en 2 clases (33.3 %) fue evidente el interés de 6 estudiantes (el 31.58 %) por los contenidos tratados, por lo que se mantuvieron muy activos y curiosos. No ocurrió de igual manera con los 13 restantes, a quienes se les debía preguntar directamente para que respondieran y en ocasiones manifestaban no saber.

En las 4 clases restantes (66.6 %) este interés por el aprendizaje se reflejó de manera aislada. Los estudiantes participan escasamente y no realizan preguntas con frecuencia, por lo que las muestras de curiosidad también fueron escasas. El deseo por mejorar las habilidades lingüísticas y literarias solo se constató en 4 estudiantes (21.05 %), por lo que este indicador se evaluó de bajo.

Coincidentemente, el indicador 1.2, relacionado con la satisfacción personal evidenció resultados similares al 1.1 y también se evaluó de bajo. En la clase en la que se realizó trabajo por equipos (una clase que representa el 16.6 %) se destacaron 8 estudiantes (42.1 %) que demostraron un gran entusiasmo y trataron de atraer al resto de sus compañeros hacia la actividad.

En cuanto al indicador 1.3 se pudo constatar que, aunque se realizaron actividades que posibilitaban el desarrollo de la autonomía, esto solo fue manifestado de manera concreta en una clase (16.6 %) de trabajo independiente. No obstante, solo dan cuenta de la constante búsqueda de soluciones y su independencia para aprender, 5 estudiantes (26.3 %).

Tabla 3

Niveles de motivación en el aprendizaje de los estudiantes

Dimensión I	ALTO	MEDIO	%	BAJO	%
1.1. Interés por el aprendizaje		2	33.3	4	66.6
1.2. Satisfacción por el aprendizaje		2	33.3	4	66.6
1.3. Autonomía		1	16.6	5	83.3

Fuente: Elaboración propia (2025)

Los resultados alcanzados en cada indicador demuestran que la dimensión I se encuentra en un nivel bajo. Esto se debe a que, en las seis clases observadas, hubo poca participación y la tendencia fue la de tratar de que los estudiantes se mantuvieran interesados mediante el llamado de atención de la profesora. No se logró motivar a los estudiantes con las actividades de escritura y análisis de textos. En la clase que mayor interés se demostró fue en la del trabajo en equipo.

Con estos resultados se aplicaron medidas de tendencia central como el cálculo de la media y la mediana. En cuanto a la media se empleó la ecuación:

$$\text{Media} = \frac{\sum Xi}{n}$$

Donde Xi son los valores observados y n es el total de clases observadas (6). Se consideran los siguientes valores para las categorías: Medio = 2 y Bajo = 1.

Al realizar el cálculo de la media por indicadores se obtuvo que:

La media de los indicadores 1.1. (interés por el aprendizaje) y 1.2 (satisfacción por el aprendizaje) es 1.33, lo que indica, primeramente, que la mayoría de los estudiantes tienen un bajo nivel de interés, aunque hay algunos que muestran una motivación moderada, y que la satisfacción

con el proceso de enseñanza es limitada. En cuanto al indicador 1.3 (autonomía) la media es 1.17, siendo el indicador más afectado.

En resumen, los resultados de la observación a clases reflejan una tendencia general hacia una baja motivación intrínseca en los estudiantes. En los tres indicadores evaluados (interés por el aprendizaje, satisfacción por el aprendizaje y autonomía), la media se encuentra entre 1.17 y 1.33, lo que indica que la mayoría de los estudiantes mostraron poco interés y satisfacción, además de una baja autonomía en su aprendizaje. Esto es preocupante y puede afectar el desarrollo de habilidades de aprendizaje independiente.

El análisis realizado demuestra la falta de motivación intrínseca de los estudiantes en el PEA de Lengua y Literatura.

2.9.2. Análisis de los resultados de la encuesta a estudiantes

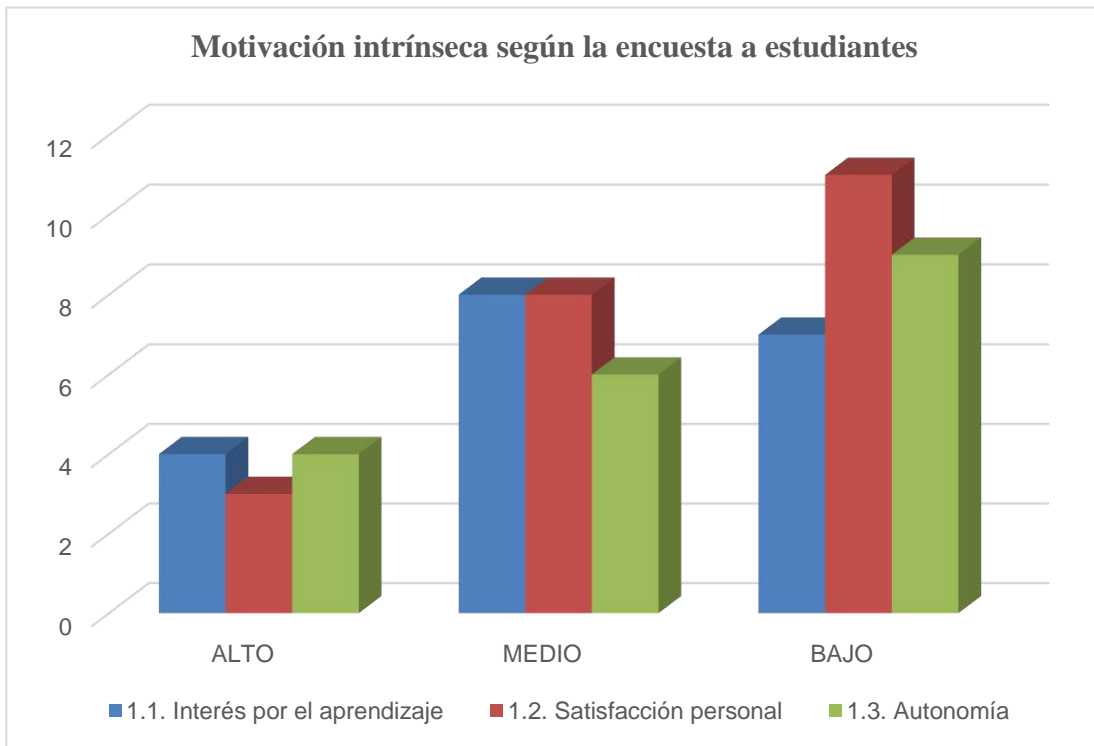
Con el cuestionario de la encuesta a estudiantes (Anexo 3) se midieron las dos dimensiones de la variable dependiente. Este tuvo como objetivo valorar la motivación de los estudiantes en el PEA de Lengua y Literatura.

Para estandarizar los criterios se les pidió que los ofrecieran en una escala ordinal ascendente de la 1^o (bajo), 2^o (medio) y 3^a (alto).

Los resultados obtenidos se muestran en las siguientes figuras:

Figura 1

Gráfica de barras sobre el análisis de los resultados de la dimensión I de la variable dependiente.



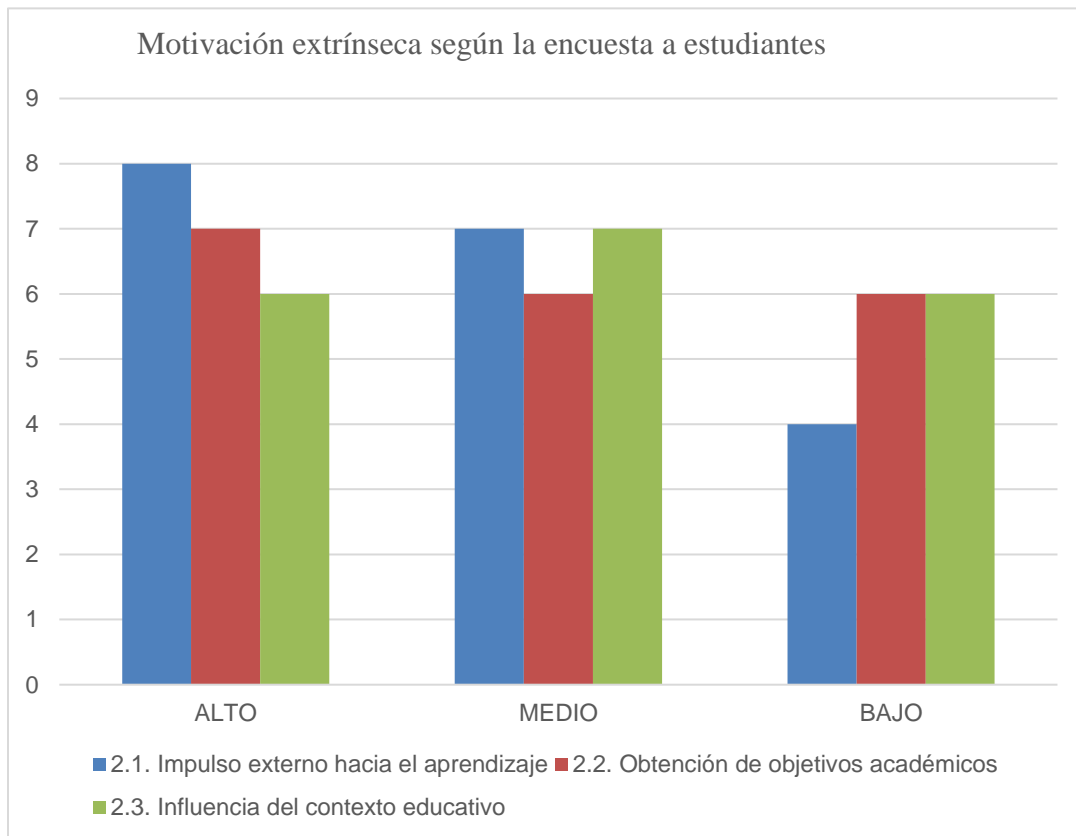
Fuente: Elaboración propia (2025)

Como se aprecia en la figura 1 existen debilidades en la dimensión motivación intrínseca, lo que se constata en los valores que alcanzan los indicadores que la conforman y que, excepto el 1.1 (interés por el aprendizaje) que adquiere categoría de medio, los dos restantes se evalúan de bajo. En este sentido, el que mayores dificultades arrojó fue el indicador 1.2 referido a la satisfacción personal, pues 11 estudiantes, que representan el 57.8 % manifestaron un bajo nivel de satisfacción y disfrute por la clase de Lengua y Literatura.

En la figura 2 se muestra el comportamiento de los indicadores de la dimensión 2.

Figura 2

Gráfica de barras sobre el análisis de los resultados de la dimensión II de la variable dependiente



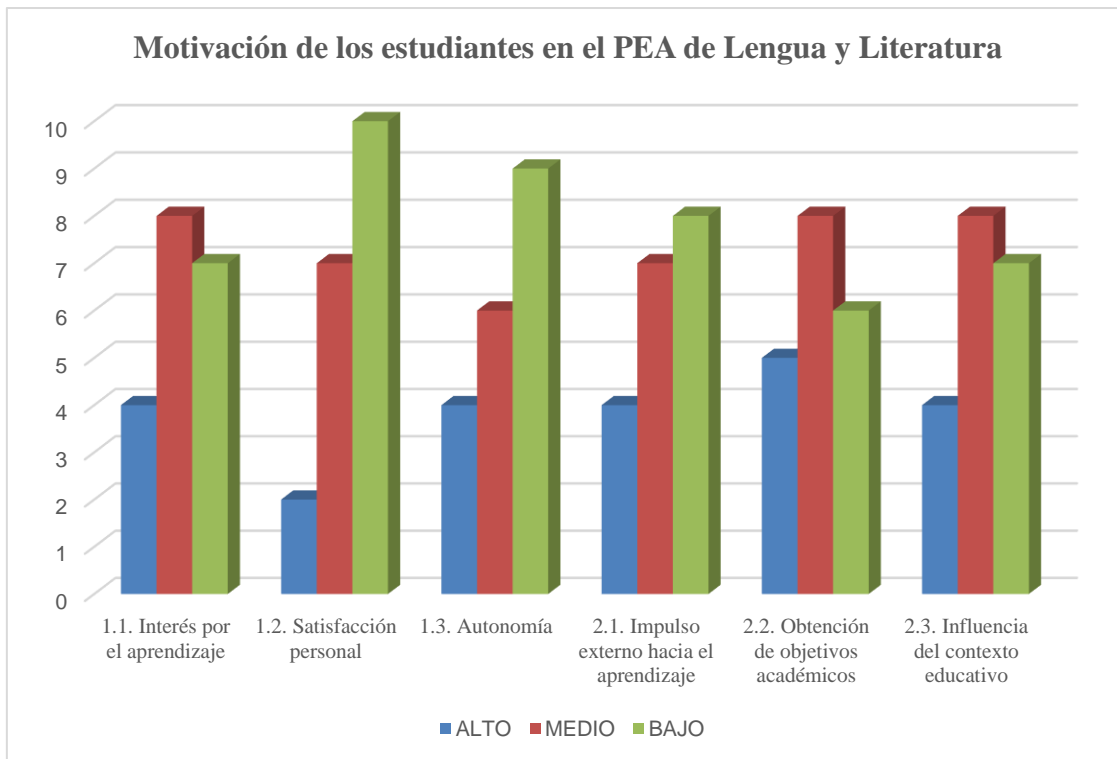
Fuente: Elaboración propia (2025)

En esta dimensión los resultados difieren de la anterior, pues predomina la categoría de medio en la motivación extrínseca. Según lo que se aprecia en la figura 2, existe una motivación hacia el PEA de Lengua y Literatura, guiada por fuerzas externas. Plantean 8 estudiantes (42.1 %) que participan en clases en busca de un elogio o recompensa por su acción, como les sucede a 7 (36.8 %), pero por obtener buenos resultados académicos y alegan 6 (31.5 %) que se muestran activos porque disfrutan del reconocimiento de sus compañeros de grupo.

Para realizar un análisis comparativo entre las dos dimensiones y llegar a conclusiones sobre el estado inicial de la variable dependiente, según los datos recogidos mediante el cuestionario, se presenta la figura 3:

Figura 3

Grafica de barras sobre el estado inicial de la variable según la encuesta a estudiantes



Fuente: Elaboración propia (2025)

Se demuestra en esta figura las diferencias que existen entre ambas dimensiones. El hecho de que se encuentren en mejor situación los indicadores de la dimensión II (motivación extrínseca) se considera que esto constituye una debilidad, pues sugiere que los estudiantes no encuentran satisfacción en la materia sin estímulos externos, lo que puede afectar su autonomía en el aprendizaje.

En el análisis de los resultados de la encuesta también se tuvo en cuenta el cálculo de la mediana para datos agrupados, de manera que pueda discriminarse con mayor precisión la tendencia central. Para ello, las investigadoras se apoyaron en la tabulación que se registró en una tabla de doble entrada, la calificación que le otorgó cada estudiante a cada aspecto que se evalúa.

Los resultados se muestran en la siguiente tabla

Tabla 4
Comportamiento de las medianas según la encuesta

Indicadores	Md
1.1. Interés por el aprendizaje	1.8
1.2. Satisfacción por el aprendizaje	1.57
1.3. Autonomía	1.21
2.1. Impulso externo hacia el aprendizaje	2.21
2.2. Obtención de objetivos académicos	2.05
2.3. Influencia del contexto educativo	2.0

Fuente: Elaboración propia (2025)

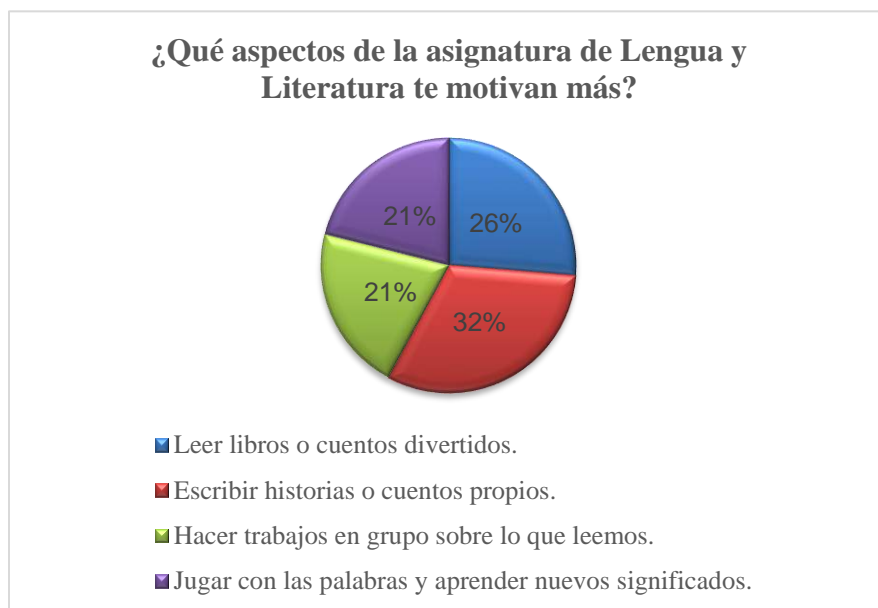
Como muestra la tabla, todas las medianas se encuentra entre 1.21 y 2.21, por lo que ningún indicador se ubica en la categoría de alto, equivalente a 3. El que más se acerca es el impulso externo hacia el aprendizaje, lo que, como ya se explicó, constituye una debilidad al verse condicionado el proceso de aprender a factores externos. Constituye la autonomía el indicador más afectado, cuestión a la que se le debe dedicar especial atención.

Se aprecia, además, en la tabla una distribución equilibrada entre los tres factores de motivación extrínseca, pues no existe uno predominante.

Por último, se indagó en la encuesta acerca de los aspectos de la asignatura de Lengua y Literatura que más los motivan. Las respuestas quedan recogidas en la figura 4 donde se muestran los criterios de los estudiantes para que la clase se convierta en un lugar de sano disfrute y aprendizaje.

Figura 4

Gráfica de pastel sobre las propuestas de los estudiantes para las clases



Fuente: Elaboración propia (2025)

A juicio de las investigadoras, existe uniformidad en las respuestas ofrecidas, pues entre 6 y 8 estudiantes han coincidido en sus criterios. Coincide el 32 % con trabajar en clases la construcción de textos escritos y apunta un 21 % que prefiere la integración de juegos.

Luego de todo este análisis, las autoras consideran que para que el estudiante se sienta motivado deben integrarse las dos fuerzas que los empujan a actuar: la interna y la externa, pues también el incentivo por obtener buenas calificaciones y el elogio oportuno contribuirán a que el estudiante disfrute su proceso de aprendizaje. En la medida en que esto suceda, se sentirá confiado de sus logros e irá asumiendo su PEA con mayor satisfacción.

2.9.3. Análisis de los resultados de la entrevista a los docentes

Otro de los instrumentos aplicados fue la entrevista (Anexo 4). Mediante la guía se dialogó con los tres docentes de Lengua y Literatura de séptimo año de la institución en la que se realiza la investigación. El objetivo de esta entrevista fue: explorar cómo los docentes valoran la motivación de sus estudiantes en el aprendizaje de Lengua y Literatura, a partir de distintos factores e indicadores.

El análisis revela cómo los docentes consideran que en la motivación de los estudiantes existe un predominio de la motivación extrínseca sobre la intrínseca. Según los docentes, la mayoría de los estudiantes parecen depender de incentivos externos (notas, recompensas) para comprometerse con el aprendizaje, en lugar de sentir una curiosidad natural o satisfacción personal por la asignatura, lo que se evidencia en la siguiente tabla:

Tabla 5

Análisis de los resultados de la entrevista a docentes

Indicadores	Docentes	%
1.1. Interés por el aprendizaje	1	33.3
1.2. Satisfacción por el aprendizaje	1	33.3
1.3. Autonomía	1	33.3
2.1. Impulso externo hacia el aprendizaje	2	66.6
2.2. Obtención de objetivos académicos	2	66.6
2.3. Influencia del contexto educativo	3	100

Fuente: Elaboración propia (2025)

Existen coincidencias en cuanto a la valoración realizada y los resultados se corresponden con los de los instrumentos anteriormente analizados. Plantean los 3 docentes (100 %) que entre los cambios que han implementado en sus metodologías para mejorar la motivación en el aula se encuentran los juegos, pero solo un profesor explica cómo lo emplea y se refiere a los buenos resultados.

Uno de los entrevistados recomienda que se realicen juegos de rol para motivar a los estudiantes. Otro hace alusión al uso de audiovisuales del interés de los estudiantes.

Los resultados obtenidos se corresponden con la observación a clases y la encuesta. En todos ha quedado demostrado que existe desmotivación por parte de los estudiantes en el PEA de Lengua y Literatura, pues no le asignan a dicho proceso el valor que tiene en el desarrollo de sus habilidades lingüísticas y, sobre todo, en el logro de su competencia comunicativa. Esta falta de motivación intrínseca puede deberse a métodos de enseñanza tradicionales, falta de conexión con los contenidos o poca percepción de utilidad en su vida cotidiana; de ahí la necesidad de buscar una posible vía de solución que pueda revertir esta situación.

2.10. Conclusiones del diagnóstico

El diagnóstico inicial de la variable motivación de los estudiantes en el PEA de Lengua y Literatura ha quedado evidenciado con la aplicación de los instrumentos. Estos demuestran lo poco atrayente que les resulta el PEA y conduce a que su participación en las actividades sea escasa o nula. El desinterés por aprender, constatado en la observación a clases, explica que solo 3 estudiantes (15.7 %) se sientan complacidos y no perciban la clase como un acto de obligatorio cumplimiento, sino de disfrute y amplitud de saberes.

Las actividades de Lengua y Literatura deben constituir una fuente de inspiración que despierte su curiosidad y la búsqueda de soluciones a los problemas que se le presentan. Por otra parte, la falta de autonomía atenta contra la confianza en sí mismo y todo esto contribuye de manera significativa a su falta de interés.



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

ACTIVIDADES BASADAS EN KAHOOT PARA LA MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA

El análisis realizado conduce a las autoras a replantearse una posible vía de solución, pues no puede ser la única vía hacia la motivación el premio, el elogio y las recompensas externas. Se pudo constatar una dependencia a estos impulsos, de ahí la necesidad de revertir esta situación mediante un PEA desarrollador que transforme al estudiante en un constructor activo de su propio conocimiento, capaz de sentirse motivado para transformar el mundo en función del bien común.



La Universidad para todos

CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Según lo analizado en los capítulos anteriores, en este capítulo se procede al diseño de las actividades basadas en la herramienta digital Kahoot. Se ofrece una caracterización de dichas actividades y se describe cada una. Asimismo, se presentan los resultados del análisis del criterio de especialistas, lo que permite valorar la validez teórico-práctica de las actividades y realizar un análisis objetivo sobre la efectividad de la propuesta.

3.1. Presentación de la propuesta

Nombre de la propuesta: Actividades basadas en la herramienta digital Kahoot para la motivación de los estudiantes en el PEA de Lengua y Literatura

3.1.1. Objetivos de la propuesta

Objetivo General: Contribuir a la mejora de la motivación de los estudiantes mediante actividades flexibles y gamificadas que promuevan el pensamiento crítico, la creatividad y la resolución de problemas, en el PEA de Lengua y Literatura.

Objetivos Específicos:

Propiciar la interactividad, la participación y el interés de los estudiantes por el PEA de Lengua y Literatura.

Implementar estrategias de gamificación que refuercen la motivación a través de cuestionarios dinámicos.

Analizar las respuestas de los estudiantes a las actividades y el impacto de estas en el nivel de motivación de los estudiantes.

Proporcionar retroalimentación inmediata para reforzar el aprendizaje en Lengua y Literatura y aumentar la autoconfianza.

3.1.2. Fundamentación de la propuesta

La propuesta se basa en los fundamentos: sociológicos, psicológicos, tecnológicos pedagógicos, didácticos y semióticos.

Se asume como fundamento **sociológico** la función social de la institución educativa, sus relaciones con la comunidad y las que se establecen entre estudiante-estudiante y profesor-estudiante. Considera el desarrollo integral de la personalidad, la construcción social del conocimiento de forma cooperada y basada en el respeto, así como el cumplimiento de las normas para el empleo de las TIC.

Igualmente, la propuesta se sustenta en el fundamento **psicológico** a partir de considerar al profesor como un elemento mediador que conduce a los estudiantes hasta su zona de desarrollo potencial; basamento del Enfoque Histórico-Cultural (Vigostky), de quien se asume también la relación aprendizaje-desarrollo. (Reiné Herrera, 2024). Tiene en consideración que se trata de un proceso de enseñanza capaz de adaptarse a las necesidades y los estilos de aprendizaje de los estudiantes, con lo que se incrementa la motivación.

Se basa, también, en la integración de las TIC al PEA, fundamento **tecnológico** con el que se tiene en cuenta que la gamificación y el aprendizaje interactivo contribuye a un ambiente educativo más estimulante. Según Machaca-Huamanhorcco (2022), Kahoot permite transformar la enseñanza tradicional en un proceso dinámico y participativo, favoreciendo la retención de conocimientos y el compromiso estudiantil.

Se adopta de la **Pedagogía** el carácter sistémico del proceso pedagógico y el estudio de las actividades del profesor y del estudiante. Se considera el dinamismo y la flexibilidad del PEA, así como sus categorías, lo que se considera como parte del fundamento **didáctico**. En este se enfatiza en una concepción humanista y desarrolladora, consolidada en los valores humanos y profesionales. Se atiende el par educación- instrucción, las que se funden en un único proceso.

Unido a lo anterior, se asume el fundamento **semiótico**, el análisis de discursos multimodales en los que se determina la cohesión composicional. Se integran las herramientas semióticas de la cultura digital, la variedad de significantes de la comunicación multimodal y la comprensión del lenguaje icónico.

3.1.3 Caracterización de la propuesta

Las actividades que se diseñan promueven el pensamiento crítico, la creatividad y la resolución de problemas. Poseen un **carácter desarrollador** al pretender que los participantes alcancen niveles superiores de calidad en su aprendizaje de Lengua y Literatura, lo que implica el desarrollo integral del futuro egresado y específicamente de su competencia comunicativa. Esto les permite a los estudiantes mejorar su expresión oral y escrita mediante interacciones significativas y colaborativas, lo cual se logra con la inclusión de actividades que requieren su participación activa, el intercambio de ideas y la construcción conjunta del conocimiento.

Asimismo, las actividades se caracterizan por su **flexibilidad**, ya que pueden adaptarse a las diferencias individuales de los estudiantes y las diversas situaciones de aprendizaje, lo que asegura la participación de todos. Esta característica permite que se modifiquen en función del contexto y las circunstancias específicas, lo que garantiza su relevancia y efectividad.

Son actividades **desarrolladoras** que potencian el desarrollo de los participantes y niveles superiores de motivación. Esto conduce a su transformación y crecimiento y estimula la actividad creadora. Asimismo, se caracterizan por ser **contextualizadas**, al centrarse en el PEA de Lengua y Literatura de séptimo año de la EBG.

Por otra parte, al definirse objetivos claros y significativos se encuentra un propósito mayor (intrínseco) en las actividades que realizan, las que a partir de la gamificación logran que los estudiantes se apasionen o se sientan realizados. No obstante, no se desestiman los beneficios externos (extrínsecos), como recompensas, reconocimientos o complementos para el logro de los objetivos.

Las propias recompensas que les otorga cada juego en la herramienta digital Kahoot se alinean en el PEA con las metas internas de los estudiantes, pues ellas contribuyen al crecimiento personal. De este modo, se crea un entorno motivador con el que se va desarrollando el hábito de la Autorreflexión. El estudiante reflexiona sobre sus avances y sobre cómo las motivaciones intrínseca y extrínseca se integran en su proceso de aprendizaje. A partir de que las recompensas externas vayan siendo habituales, se disfruta más de la actividad en sí y esto conduce al disfrute e interés por el PEA de Lengua y Literatura.

Con la interacción entre estudiantes y docentes se eleva la calidad de las relaciones, el apoyo recibido por parte del profesor y la percepción de un ambiente de respeto y colaboración en clase. Esto se logra mediante la relevancia de los contenidos, que está dada por la conexión entre los temas tratados en Lengua y Literatura con la vida diaria, la cultura y los intereses del estudiante, así como por el clima emocional que se genera al integrar la herramienta digital Kahoot.

3.1.4. Organización de las actividades

Se prevé que las diez actividades diseñadas se inserten de manera armónica en el PEA de Lengua y Literatura del séptimo año de la EBG, pues están en concordancia con el currículo educativo y para su puesta en práctica se organizan en tres fases:

1. Exploración y activación de conocimientos previos: Se presentan preguntas introductorias para evaluar el nivel de conocimiento de los estudiantes sobre un tema específico.
2. Desarrollo y práctica de contenidos: Se diseñan cuestionarios con preguntas de opción múltiple, verdadero/falso y retos cronometrados que incentivan la participación y el pensamiento crítico.
3. Refuerzo y retroalimentación: Los resultados obtenidos permiten identificar áreas de mejora y brindan retroalimentación inmediata para afianzar los aprendizajes.

Las actividades se han planificado considerando la integración de elementos motivacionales. Cuando se compite se insiste en el respeto a los compañeros, el elogio oportuno y

se desechan actitudes negativas como la burla, la ofensa, el bullying a quienes no logran llegar a la meta; de ahí que se fomenten la solidaridad y la empatía. La puntuación en tiempo real y la recompensa simbólica, posibilitará que aumente el compromiso y el entusiasmo de los estudiantes por aprender. Todo esto propicia que el aprendizaje de Lengua y Literatura sea más dinámico, participativo y acorde con las necesidades de los estudiantes.

Para la puesta en práctica de las actividades se tienen en cuenta las diversas secciones que posee la herramienta:

1.Actividades de inicio con Kahoot

En esta sección se introducen las actividades para familiarizar a los estudiantes con la herramienta y generar un ambiente propicio para el PEA de Lengua y Literatura. El docente será el encargado de presentar las reglas del juego y de debatirlas con los estudiantes para su aprobación. Se dan a conocer los objetivos de las actividades y la metodología a seguir para el uso de Kahoot, mediante las siguientes actividades:

- Cuestionario de bienvenida: Se desarrollará una actividad en Kahoot con preguntas introductorias sobre los intereses y las experiencias previas de los estudiantes con el aprendizaje de Lengua y Literatura, incentivando la interacción y el reconocimiento del grupo.

- Foro de participación: Se propondrá una dinámica en la que los estudiantes, después de participar en el cuestionario, comenten sus expectativas sobre el uso de Kahoot en el aula y compartan sus opiniones sobre cómo los juegos pueden ayudar a su aprendizaje.

- Gamificación inicial: Mediante una ronda de preguntas cortas y sencillas en Kahoot, los estudiantes podrán familiarizarse con el funcionamiento de esta herramienta digital, lo que genera un ambiente lúdico y motivador.

2. Actividades de contenidos con Kahoot

En esta sección se organizan las actividades en función de los temas y subtemas del área de Lengua y Literatura, lo que permite a los estudiantes reforzar los conceptos clave mediante una metodología lúdica e interactiva.



Fuente: Elaboración propia (2025)

3. Área de actividades con Kahoot

Los estudiantes desarrollarán actividades interactivas y gamificadas utilizando Kahoot como herramienta principal para reforzar los contenidos de Lengua y Literatura. Estas actividades pueden ser de dos tipos:

- De revisión de información: Se diseñan cuestionarios en Kahoot que permiten a los estudiantes repasar los conceptos fundamentales de cada tema, promoviendo el aprendizaje activo y evitando la monotonía de métodos tradicionales.
- De gamificación: Se incluyen retos cronometrados, competencia por puntos y desafíos en equipo para fomentar la participación y la motivación en el aprendizaje.

Para garantizar la calidad pedagógica de las actividades se cuenta con la revisión y validación de docentes especialistas en Lengua y Literatura, quienes se encargan de evaluar la pertinencia y efectividad de las estrategias gamificadas.

En esta sección se pretende transformar el aprendizaje tradicional mediante el uso de herramientas tecnológicas, haciendo del refuerzo académico una experiencia dinámica, motivadora y efectiva.



Fuente: Elaboración propia (2025)

4. Área de evaluación con Kahoot

Al finalizar cada sección de contenidos los estudiantes realizarán evaluaciones mediante Kahoot, con el objetivo de medir su comprensión y progreso en el área de Lengua y Literatura.

Las evaluaciones están diseñadas para:

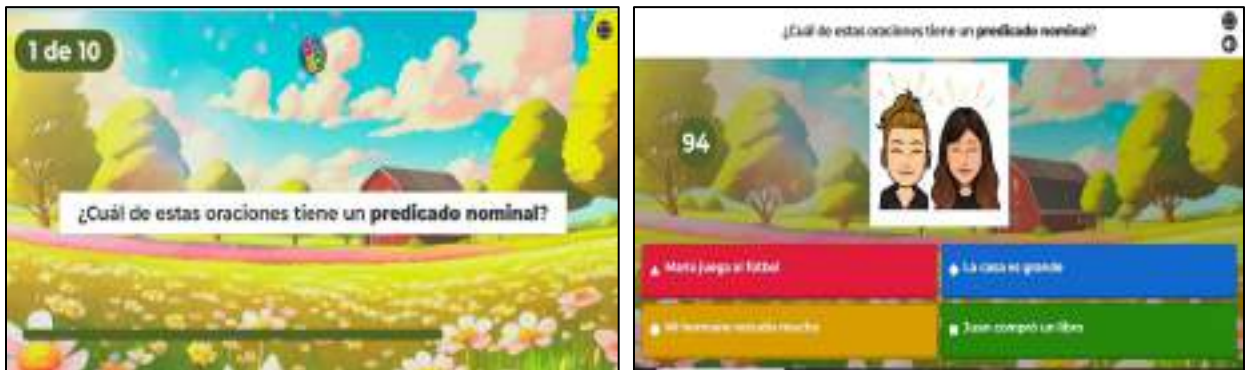
- Evaluar el aprendizaje de manera dinámica: se aplican cuestionarios gamificados que permiten evaluar el conocimiento teórico y la capacidad de aplicar lo aprendido en situaciones prácticas.

- Fomentar la autoevaluación: se proporciona retroalimentación inmediata, permitiendo a los estudiantes identificar sus áreas de mejora antes de una evaluación final.

Incluir actividades formativas: aunque se realizan evaluaciones sumativas, se incorporan actividades interactivas que permiten fortalecer las competencias antes de la calificación definitiva.

El docente no solo calificará cuantitativamente las respuestas de los estudiantes, sino que también analizará su evolución, desempeño y propiciará la retroalimentación oportuna, por lo que se combina la evaluación formativa con la sumativa.

Aquí se asegura un seguimiento continuo del progreso estudiantil, integrando una evaluación innovadora, motivadora y alineada con los objetivos pedagógicos.



Fuente: Elaboración propia (2025)



Fuente: Elaboración propia (2025)

Para complementar este proceso, el docente puede registrar manualmente los puntajes en una hoja de seguimiento o en una plataforma externa, brindando informes cualitativos sobre la evolución del desempeño. Además, se pueden implementar estrategias de gamificación, como insignias o reconocimientos semanales, que incentiven la participación activa y el compromiso con el aprendizaje. De este modo, el módulo de seguimiento no solo permite evaluar el progreso académico, sino que también refuerza la motivación y el interés de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.2 Ejemplificación de la propuesta

El uso de herramientas digitales en el PEA de Lengua y Literatura permite fomentar la participación activa de los estudiantes y reforzar su motivación. La herramienta Kahoot, en particular, se ha convertido en una estrategia efectiva para generar el dinamismo en el aula. A partir de las actividades interactivas, los estudiantes pueden aprender de manera lúdica, competitiva y colaborativa, lo que incrementa su interés y compromiso con la asignatura.

Los objetivos específicos de estas actividades en Kahoot son:

1. Propiciar la interactividad, la participación y el interés de los estudiantes en el PEA de Lengua y Literatura.
2. Implementar estrategias de gamificación que refuercen la motivación a través de cuestionarios dinámicos.
3. Analizar las respuestas de los estudiantes a las actividades y el impacto de estas en el nivel de motivación de los estudiantes.
4. Proporcionar retroalimentación inmediata para reforzar el aprendizaje en Lengua y Literatura y aumentar la autoconfianza.

A continuación, se ejemplifica con algunas de las actividades:

Actividad 1: "Predicando con estilo: Nominal vs Verbal"

Objetivo: Identificar los tipos de predicado: nominal y verbal, en oraciones simples, reconociendo su estructura y función en la construcción del significado.

Descripción: Esta actividad se inserta en la clase en la que se trabajará el texto descriptivo. Luego de la lectura y comprensión del texto seleccionado en el que predominan las oraciones de predicado nominal, los estudiantes pondrán a prueba sus conocimientos sobre los tipos de predicados, mediante un juego interactivo. A través de preguntas dinámicas, podrán diferenciar cada uno, así como su estructura dentro de la oración.

Estructura de la actividad: Consta de 10 preguntas. Incluye preguntas de Verdadero o Falso y Opción múltiple para reforzar el aprendizaje.

Tiempo total: 20 minutos. Cada pregunta tiene un límite de 2 minutos para responder.

Si el estudiante responde antes del tiempo, podrá avanzar a la siguiente pregunta sin esperar el tiempo completo.

Al finalizar el juego, se visualizará un podio con los ganadores del primer, segundo y tercer lugar. Para acceder a esta actividad el estudiante tiene acceso al siguiente link.

<https://create.kahoot.it/share/predicando-con-estilo-nominal-vs-verbal/11ad80fa-e87c-42cb-a45f-7be23a8a308c>



Fuente: Elaboración propia (2025)

Actividad 2: Atributos divertidos: “¡Clasifica y gana!”

Objetivo: Comprender el concepto de atributo en la oración, identificando su relación con el sujeto y el verbo copulativo.

Descripción: Esta actividad está prevista para la clase de práctica de construcción de textos escritos y con ella los estudiantes reforzarán sus conocimientos sobre el atributo en la oración, identificando su función y relación con el verbo copulativo. A través de un juego interactivo en podrán aplicar lo aprendido de manera dinámica y entretenida.

Estructura de la actividad: Consta de 10 preguntas en total. Incluye preguntas de Verdadero o Falso y Opción Múltiple para evaluar la comprensión del tema.

Tiempo total: 20 minutos. Cada pregunta tiene un límite de tiempo de dos minutos para responder. Si el estudiante responde antes del tiempo establecido, podrá avanzar a la siguiente pregunta. Al finalizar el juego, se visualizará un podio con los ganadores del primer, segundo y tercer lugar. Para acceder a esta actividad el estudiante tiene acceso al siguiente link:

<https://create.kahoot.it/share/atributos-divertidos-clasifica-y-gana/634e05ef-67ff-43ae-b79e-800ff3876590>



Fuente: Elaboración propia (2025)

Actividad 3: "¡Boom! Tic-Tac: El reto de las onomatopeyas"

Objetivo: Reconocer onomatopeyas para que sean empleadas en la construcción de textos, comprendiendo su función expresiva y comunicativa.

Descripción: En esta oportunidad la actividad se emplea en la clase de análisis de textos literarios. Los estudiantes aprenderán a identificar las onomatopeyas, comprendiendo su función expresiva en el lenguaje para, posteriormente, emplearlas en la construcción de textos. A través de un divertido juego pondrán a prueba sus conocimientos de manera interactiva.

Estructura de la actividad: Consta de 10 preguntas en total. Incluye preguntas de Verdadero o Falso y Opción múltiple para evaluar la comprensión del tema.

Tiempo total: 20 minutos. Cada pregunta tiene un límite de dos minutos para responder.

Si el estudiante responde antes del tiempo, podrá avanzar a la siguiente pregunta sin esperar el tiempo completo.

Al finalizar el juego, se visualizará un podio con los ganadores del primer, segundo y tercer lugar.

Para acceder a esta actividad el estudiante tiene acceso al siguiente link:

<https://create.kahoot.it/share/boom-tic-tac-el-reto-de-las-onomatopeyas/204820fb-396d-4815-a8c1-78a7dcb56a2e>



Fuente: Elaboración propia (2025)

Actividad 4: "¿Sabes lo que significan? Frases hechas en juego"

Objetivo: Identificar el significado de las frases hechas en el idioma español y su uso en diferentes contextos comunicativos.

Descripción: Los estudiantes explorarán el significado y uso de las frases hechas, comprendiendo su importancia en la comunicación cotidiana. A través de un juego interactivo podrán identificar y aplicar estas expresiones en distintos contextos. Esta actividad propicia el trabajo con los juegos de roles que posteriormente se realizarán en clases.

Estructura de la actividad: Consta de 10 preguntas de Verdadero o Falso y Opción Múltiple para evaluar la comprensión del tema.

Tiempo total: 20 minutos. Cada pregunta tiene un límite de dos minutos para responder. Si el estudiante responde antes del tiempo, podrá avanzar a la siguiente pregunta.

En esta actividad también podrán visualizar el podio de ganadores al finalizar el juego.

Para acceder a esta actividad el estudiante tiene acceso al siguiente link:

<https://create.kahoot.it/share/sabes-lo-que-significan-frases-hechas-en-juego/be26f3d4-58f2-4d98-a563-b4861fe10a45>



Fuente: Elaboración propia (2025)

Actividad 5: "¡Atrévete a escribir bien! B vs. V"

Objetivo: Aplicar correctamente las reglas ortográficas del uso de la B y la V, diferenciando sus usos en distintas palabras.

Descripción: Los estudiantes pondrán a prueba sus conocimientos ortográficos mediante preguntas dinámicas que les ayudarán a identificar y aplicar correctamente los grafemas B y V.

Estructura de la actividad: Consta de 10 preguntas. Formato: Verdadero o Falso y Opción Múltiple.

Tiempo total: 20 minutos con un límite de dos minutos por pregunta. Avanzan de manera automática, si responden antes del tiempo. Se cierra con el podio de los tres primeros lugares.

Para acceder a esta actividad el estudiante tiene acceso al siguiente link:

<https://create.kahoot.it/share/atrevete-a-escribir-bien-b-vs-v/02296c2b-1842-47d4-8d26-2474f985a23b>



Fuente: Elaboración propia (2025)

Actividad 6: "La H en acción: ¡Aprende jugando!"

Objetivo: Aplicar las reglas ortográficas del uso de la H, evitando errores comunes en la escritura.

Descripción: Los estudiantes participarán en un desafío ortográfico donde identificarán palabras con H y sin H, aplicando reglas ortográficas clave de forma lúdica y dinámica.

Estructura de la actividad: Consta de 10 preguntas en total, con un formato de Verdadero o Falso y Opción Múltiple.

Tiempo total: 20 minutos, con un límite de dos por preguntas. Igual a las anteriores, el avance es automático, si responden antes del tiempo, y concluye con el podio de premiaciones.

Para acceder a esta actividad el estudiante tiene acceso al siguiente link:

<https://create.kahoot.it/share/la-h-en-accion-aprende-jugando/599658e7-df41-4f8c-8ce5-16e25fc03c0f>



Fuente: Elaboración propia (2025)

Actividad 7: “Maestro de las palabras”

Objetivo: Consolidar los conocimientos lingüísticos y gramaticales tratados en la unidad, articulando contenidos clave y promoviendo el aprendizaje activo y significativo en los estudiantes.

Descripción: Esta actividad propone una experiencia de revisión y aplicación de contenidos como palabras tabú y eufemismos, palabras con “ge”, “gi”, “je” y “ji”, prefijos de lugar, oposición y negación, sufijos de lugar, instrumento y profesión, complemento directo e indirecto, y el uso del verbo en voz activa y pasiva.

A través de una serie de preguntas tipo Quiz en Kahoot, los estudiantes explorarán de manera integrada los conceptos trabajados en clase, reflexionando sobre el uso y significado del lenguaje. El enfoque lúdico permite reforzar aprendizajes de forma amena y eficaz.

Estructura de la actividad: Consta de 10 preguntas, con un formato de opción múltiple.

Tiempo total: 20 minutos. El límite continúa siendo de dos minutos por pregunta y el avance automático, si responden antes del tiempo. Se visualizan en el podio los ganadores.

Para acceder a esta actividad el estudiante tiene acceso al siguiente link:

<https://create.kahoot.it/share/maestro-de-las-palabras/e60c10c1-4894-40d2-85b0ea4d78b8b5ba>



Fuente: Elaboración propia (2025)

Actividad 8: “Desafío de Palabras: Nivel Pro”

Objetivo: Fomentar la comprensión y el uso correcto de estructuras gramaticales esenciales del español mediante una actividad integradora que estimule el análisis sintáctico y el pensamiento reflexivo en un entorno de aprendizaje lúdico.

Descripción: A través de esta propuesta interactiva, los estudiantes refuerzan su dominio sobre los siguientes contenidos: análisis sintáctico, siglas y abreviaturas, comillas y paréntesis, palabras con “x” y “s”, y prefijos y sufijos intensivos.

La actividad presenta una serie de retos lingüísticos que requieren atención al detalle, reconocimiento de estructuras y aplicación práctica de lo aprendido en clase. Se promueve un ambiente participativo y competitivo que facilita el aprendizaje significativo.

Estructura de la actividad: Consta de 10 preguntas de opción múltiple.

Tiempo total: 20 minutos y el límite de tiempo por preguntas es el mismo de las actividades anteriores. El avance es automático, si responden antes del tiempo y suben al podio los primeros lugares al final de la actividad.

Para acceder a ella el estudiante tiene acceso al siguiente link:
<https://create.kahoot.it/share/desafio-de-palabras-nivel-pro/4da725c4-cba8-4456-a019-d8f05378edb9>



Fuente: Elaboración propia (2025)

Actividad 9: “Exploradores del lenguaje”

Objetivo: Integrar diversos contenidos fundamentales de Lengua y Literatura mediante una dinámica interactiva que fortalezca el análisis gramatical, el uso correcto del lenguaje y la reflexión crítica, a través de una herramienta tecnológica motivadora y participativa.

Descripción: Esta actividad está diseñada para consolidar el aprendizaje de los siguientes temas: complemento circunstancial, neologismos, préstamos, extranjerismos, arcaísmos, el punto, la coma, el punto y coma, los dos puntos, los puntos suspensivos, palabras con “ll” y “y”, y las variedades del español.

Los estudiantes participan en un juego tipo Quiz en el que ponen a prueba sus conocimientos mediante preguntas integradoras que relacionan ortografía, semántica y gramática. La experiencia busca fortalecer la comprensión de forma dinámica y motivadora.

Estructura de la actividad: Consta de 10 preguntas de opción múltiple.

Tiempo total: 20 minutos con las mismas características de las actividades anteriores.

Para acceder a esta actividad el estudiante tiene acceso al siguiente link:

<https://create.kahoot.it/share/exploradores-del-lenguaje/ec2f130f-22f0-4d31-9b71-b5e4fb4fe3df>



Fuente: Elaboración propia (2025)

Actividad 10- "Detectives Literarios con Kahoot"

Objetivo: Reconocer los elementos de la narrativa (personajes, espacio, tiempo, narrador y trama) a partir del cuento "El león y el ratón".

Descripción: Los estudiantes desarrollarán su comprensión lectora e identificarán los componentes clave de un texto narrativo a través de un juego interactivo en Kahoot. La actividad combina lectura, análisis y gamificación para reforzar el aprendizaje de forma divertida y participativa. Previo al juego, los estudiantes recibirán indicaciones claras sobre la dinámica de la

actividad. A continuación, se leerá en clase el cuento "El león y el ratón", guiando la comprensión de sus elementos narrativos. Luego, los estudiantes participarán en el Kahoot de forma individual.

Estructura de la actividad: Consta de 10 preguntas de opción múltiple.

Tiempo total: 20 minutos. El límite por preguntas es de 2 minutos, pero si responden antes del tiempo, pueden avanzar. Al finalizar visualizan el podio con los tres primeros lugares.

Acceso a la actividad: Los estudiantes ingresarán en vivo escaneando un código QR que será proyectado al inicio del juego. También podrán acceder manualmente ingresando el PIN del juego en kahoot.it.



Fuente: Elaboración propia (2025)

Las actividades diseñadas fueron perfeccionadas a partir de las sugerencias de los especialistas que las evaluaron, como se explica en el capítulo siguiente. En ese proceso de perfeccionamiento se incorporan acciones relacionadas con la retroalimentación entre las que se encuentran:

- Análisis de respuestas: Después de cada pregunta, se debate por qué una respuesta es correcta o incorrecta. Esto ayuda a reforzar el aprendizaje en tiempo real y a comprender mejor los contenidos.

- Elogio oportuno: Se emplean mensajes de ánimo y reconocimiento para mantener la motivación alta.

- Revisión de resultados: Al final del juego se analizan las preguntas con más errores y se discuten con los estudiantes. Esto se hace mediante ejemplos o casos prácticos para fortalecer la comprensión.

- Uso de preguntas abiertas: Se complementa Kahoot con debates o reflexiones sobre las preguntas. Esto fomenta el pensamiento crítico y la participación activa.

- Premios y gamificación: Se ofrecen incentivos como reconocimientos, puntos extra o simplemente una mención especial para motivar a los estudiantes.

- Encuestas y preguntas finales: Se incorporan preguntas al final para evaluar la percepción del aprendizaje y detectar áreas que necesitan refuerzo.

Con estas adecuaciones, Kahoot se convierte en una herramienta efectiva para mejorar la motivación de los estudiantes en el PEA de Lengua y Literatura. Los juegos de preguntas y dinámicas gamificadas, permiten que los estudiantes participen activamente en su aprendizaje, reforzando componentes de la clase de Lengua: gramática, comprensión lectora, ortografía, construcción de textos, y análisis literario.

3.3. Validación de la propuesta realizada a través del criterio de especialistas

Una vez elaboradas las actividades se hace necesario la validación de estas, para lo cual se emplea el criterio de especialistas, método de evaluación y valoración de diferentes materiales en el campo de la investigación educativa que es bastante frecuente. Para la aplicación de este método se debe partir de la identificación de los criterios de inclusión para la selección de los expertos, entre los que se encuentran los siguientes:

1.Experiencia profesional en educación: Los expertos deben contar con una experiencia mínima de diez años como docentes de Lengua y Literatura y experiencia en metodologías activas de enseñanza

2.Conocimientos básicos sobre herramientas digitales: Deben poseer conocimientos sobre herramientas digitales que se pueden emplear en el PEA, con énfasis en Kahoot.

3.Experiencia en entornos virtuales de aprendizaje: Es importante que los expertos tengan experiencia en la implementación y evaluación de aulas virtuales o herramientas digitales dentro del ámbito educativo, lo que les permitirá evaluar la efectividad de Kahoot en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes.

4.Titulación: Se dará preferencia a expertos con categoría de Máster y Doctor en Ciencias, con Licenciatura en Lengua y Literatura, Pedagogía, Tecnología educativa o áreas afines, incluyendo aquellos docentes con estudios de posgrado, certificaciones y cursos de actualización sobre innovación educativa y uso de TIC.

5.Disponibilidad y compromiso: Los expertos deben contar con disponibilidad para participar en la evaluación, dedicando el tiempo necesario para revisar y analizar la propuesta, interactuar con los estudiantes y brindar retroalimentación objetiva.

6.Capacidad de evaluación: Los expertos deben poseer habilidades para evaluar de manera crítica y objetiva la implementación de Kahoot, considerando su impacto en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes de Lengua y Literatura.

Siguiendo estos criterios se realizó una selección inicial de 15 especialistas y de ellos, 10 hicieron llegar sus consideraciones, 7 nacionales y 3 internacionales provenientes de universidades de Cuba. Una caracterización más detallada se muestra en el anexo 5 y evidencia la alta especialización y la experticia de los seleccionados, lo que garantiza que sus criterios se tuvieran en cuenta. Estudios publicados por dos de ellos (el 20 %) en revistas científicas se centran en la

clase de Lengua y Literatura y en el empleo de herramientas digitales, lo que le confiere un valor añadido a este grupo de expertos.

Luego de la selección y aceptación de la tarea a realizar por parte de los implicados se puso a su disposición una síntesis de la investigación y el diseño de las actividades. Esto se acompañó de un cuestionario (Anexo 6) en el que debían ofrecer sus valoraciones (en una tabla resumen) de cada uno de los aspectos a consultar. Se les dio la posibilidad, además, de realizar sugerencias y señalamientos.

Para estandarizar los criterios se les pidió que emplearan la escala ordinal ascendente de la 1^o (inadecuado) a la 5^a (muy adecuado)

Tabla 6

Comportamiento de las medianas según la encuesta a especialistas

1 ^a	Inadecuado (I)
2 ^a	Parcialmente adecuado (PA)
3 ^a	Adecuado (A)
4 ^a	Bastante adecuado (BA)
5 ^a	Muy adecuado (MA)

Fuente: Elaboración propia (2025)

En la tabulación (Anexo 7) se recogió detalladamente la calificación que otorgó cada especialista a cada indicador, por lo que se empleó una tabla de doble entrada. Para sintetizar los resultados, se determinó el estado de los aspectos consultados a partir del cálculo de la mediana para datos agrupados, de manera que pueda discriminarse con mayor precisión la tendencia central que caracteriza al escalamiento ordinal utilizado, de acuerdo con la fórmula:

$$M_d = L_0 + \frac{\frac{n}{2} - \sum f_{AM_d}}{f_{M_d}} C$$

Los resultados se muestran en la siguiente tabla:

Tabla 7
Indicadores del uso de Kahoot en el aprendizaje

Indicadores	Md
1.1. Precisión del objetivo general de las actividades basadas Kahoot y los objetivos específicos de aprendizaje.	4.7
1.2. Planificación y diseño de actividades basadas en Kahoot.	4.8
1.3. Estructura, funcionalidad y secuencia lógica de las tareas realizadas en la plataforma.	5
2.1. Orientación y guía proporcionada en la descripción.	4.8
2.2. Control del uso de la herramienta en el contexto del aprendizaje.	4.7
2.3. Evaluación y retroalimentación ofrecida a los estudiantes basada en sus resultados en Kahoot.	4.2
3.1. Interacción de los estudiantes con la herramienta durante las actividades.	4.9
3.2. Búsqueda del compromiso de los estudiantes en las tareas del aprendizaje.	4.8
3.3. Incentivo a la motivación de los estudiantes al utilizar Kahoot.	4.7

4.1. Funcionalidad y características de Kahoot utilizadas en las actividades (cuestionarios, encuestas, juegos competitivos).	4.8
4.2. Creatividad en la adaptación de la herramienta para diferentes dinámicas educativas.	4.7

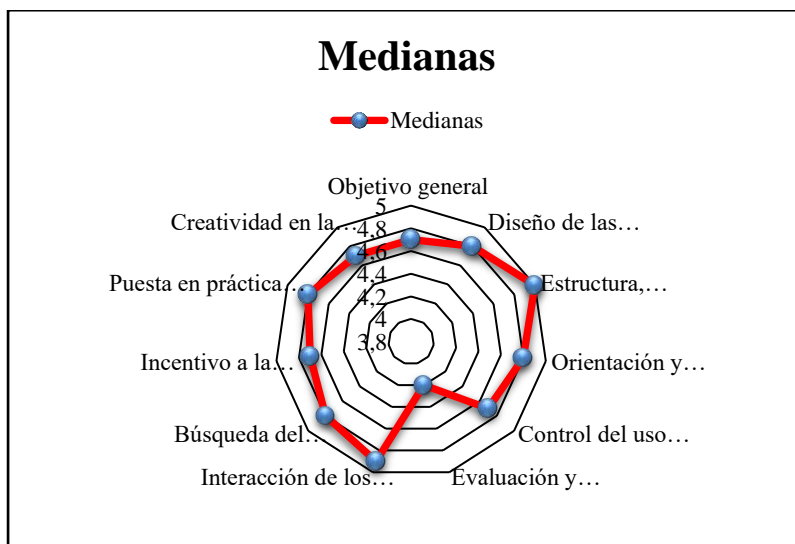
Fuente: Elaboración propia (2025)

Como muestra la tabla 6, el estado en que se encuentran los 11 aspectos consultados superan la 4ª posición de la escala ordinal creciente hasta la 5ª, por lo que se evalúan de bastante adecuado, aunque uno adquiere categoría de muy adecuado. Todos los indicadores, excepto el 2.3 que mide la evaluación y retroalimentación ofrecida a los estudiantes se acercan a la categoría máxima.

Un análisis relativo a profundidad a partir de un Gráfico Amoeba, evidencia semejanzas entre 10 de los 11 aspectos evaluados como se muestra a continuación:

Figura 5

Gráfica Amoeba con los resultados de los indicadores evaluados



Fuente: Elaboración propia (2025)

En cuanto al indicador más afectado (evaluación y retroalimentación) coincidieron 3 especialistas (30 %) al asignarle la categoría de adecuado y refieren como sugerencias realizar el análisis de respuestas y la revisión de resultados al concluir la actividad. Otro especialista recomienda complementar las actividades de Kahoot con debates o reflexiones sobre las preguntas para fomentar el pensamiento crítico y la participación activa. Estas sugerencias fueron analizadas por las autoras y se tuvieron en cuenta para perfeccionar las actividades.

De esto puede inferirse que existe entre los especialistas una aceptación generalizada hacia las actividades. Esto lo demuestra el análisis relativo comparativo de los aspectos evaluados, por lo que se considera que constituye una posibilidad real su implementación.

CONCLUSIONES

A partir del análisis de los referentes teóricos y metodológicos consultados, se concluye que la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje (PEA) de Lengua y Literatura constituye un factor clave para fomentar el compromiso, la participación activa y el desarrollo integral del estudiante. Se reconocen la motivación intrínseca y extrínseca como elementos complementarios cuya integración armónica puede potenciar significativamente el aprendizaje autónomo y significativo en el área de Lengua y Literatura.

El diagnóstico realizado evidenció un bajo nivel de motivación en los estudiantes de séptimo año de la EBG, específicamente en el paralelo B-G1 de la Unidad Educativa Técnica Particular Santiago de Quito. El predominio de la motivación extrínseca reveló una necesidad urgente de implementar estrategias didácticas que despierten el interés genuino del estudiante por el área, incentivando su participación desde un enfoque más lúdico, dinámico y centrado en sus intereses.

Las actividades diseñadas con base en la herramienta digital Kahoot respondieron a una estructura metodológica coherente con los principios de la gamificación y el aprendizaje activo. Su funcionalidad lúdica, interactiva y adaptable se enfocó en promover una experiencia educativa significativa, facilitando la participación y generando un ambiente de aprendizaje motivador, tanto para los estudiantes como para los docentes.

La validación teórico-práctica realizada a través de la valoración de especialistas confirmó la pertinencia, relevancia y aplicabilidad de las actividades propuestas. Estas se consideraron innovadoras y efectivas para mejorar la motivación en el área de Lengua y Literatura. Los expertos destacaron el potencial de Kahoot para generar mayor interés y compromiso en los estudiantes, al incorporar elementos lúdicos, retroalimentación inmediata y trabajo colaborativo, alineados con las demandas actuales de la educación.

En general, se logró el cumplimiento del objetivo general de la investigación al diseñar actividades basadas en Kahoot que responden a las necesidades motivacionales detectadas en el



**ACTIVIDADES BASADAS EN KAHOOT PARA
LA MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES EN EL
PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DE
LENGUA Y LITERATURA**

diagnóstico y que se fundamentan en principios pedagógicos actuales. Se generó una propuesta metodológica viable, que puede ser replicada y adaptada en otros contextos educativos, contribuyendo a la innovación didáctica en el área de Lengua y Literatura en la Educación Básica General.



La Universidad para todos



RECOMENDACIONES

Implementar las actividades diseñadas con base en la herramienta digital Kahoot en el área de Lengua y Literatura, como una estrategia didáctica para fortalecer la motivación de los estudiantes del séptimo año de la EBG.

Integrar el uso de recursos digitales interactivos en la planificación curricular, priorizando plataformas que promuevan el aprendizaje activo, la participación constante y el interés genuino por los contenidos académicos.

Fomentar el equilibrio entre la motivación intrínseca y extrínseca mediante metodologías dinámicas, lúdicas y significativas que conecten con las experiencias e intereses del estudiante.

Capacitar a los docentes en el uso pedagógico de herramientas como Kahoot, para garantizar su aprovechamiento óptimo dentro del aula y su vinculación con objetivos educativos claros.

Evaluar periódicamente el impacto de las estrategias implementadas sobre la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes, a fin de ajustar y mejorar continuamente las prácticas docentes.

Promover espacios de reflexión e intercambio de experiencias entre docentes que utilicen recursos digitales, con el objetivo de construir propuestas colaborativas y contextualizadas a las necesidades del entorno educativo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Addine, F. et al. (2004). *Didáctica: teoría y práctica*. Ed. Pueblo y Educación.

Aguayo, A. M. (1924). *Didáctica de la lengua y la literatura: Historia y fundamentos*. Editorial Cultural.

Alvarado, L., & García, M. (2008). Características más relevantes del paradigma socio-crítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias. *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación*, 9(2), 187–202.

Álvarez de Zayas, C. (1991). *La Escuela en la Vida*. Ed. Pueblo Educación.

Amaya Claudio, B. R., Rosales Libia, B. O., & Medina Arbi, A. J. (2024). El impacto de la motivación en el aprendizaje en la educación. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 8(35), <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i35.876>

Amores-Valencia, A., & De-Casas-Moreno, P. (2019). El uso de las TIC como herramienta de motivación para alumnos de enseñanza secundaria obligatoria: Estudio de caso español. *Hamut'ay*, 6(3), 37-49. <https://doi.org/10.21503/hamu.v6i3.1845>

Anaya, A. (2016). *Psicología de la motivación: Procesos y aplicaciones*. Editorial Psicología Contemporánea

Angrosino, M. (2012). *Doing Ethnographic and Observational Research*. SAGE Publications.

Area, M., & Hernández, V. (2020). *Tecnología educativa en el siglo XXI: Diseño de entornos interactivos de aprendizaje*. Editorial Innovación Educativa

Arias-Zari, J. G. (2017). Metodología que debe aplicar el docente de la asignatura lengua y literatura en el proceso de enseñanza y aprendizaje [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Machala]. Repositorio Universidad Técnica de Machala. <https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/9883/1/ECUACS%20DE00001.pdf>

Ato, M., López, J. J. y Benavente, A. (2013). Un sistema de clasificación de los diseños de investigación en psicología. *Anales de Psicología*, 29(3), 1038-1059.

Bastidas Chamorro, E. A., Caicedo-Angulo, M. M., & Ortiz Aguilar, W. (2023). Herramientas digitales en el aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes del tercer año de la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra. *Sinergia Académica*, 6(4), 161-182. <https://doi.org/10.51736/sa.v6i4.165>

Bermúdez, R. (2004). *Aprendizaje formativo y crecimiento personal*. Ed. Pueblo y Educación.

Bertalanffy, L. Von. (1968). *General system theory: Foundations, development, applications*. George Braziller.

Blanco Gómez, M. R., & Ferrás Mosquera, L. M. (2024). Valoración acerca de los métodos del nivel empírico más empleados en las investigaciones educacionales. *Alcance y límites de aplicación. Didáctica Y Educación* ISSN 2224-2643, 15(1), 109–129. <https://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalia/article/view/1840>

Cadena, C. (2022). Motivación lectora en estudiantes del subnivel inicial II de la Unidad Educativa Fiscal Juan Montalvo Fiallos. <https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/2908/1/Cadena%20Castellanos%20Cindy%20Carolina.pdf>

Cádiz, P., Barrio, L., León, D., Hernández, Á., Milla, M., & Sotomayor, M. (2021). Motivación contextual desde la autodeterminación en las clases de Educación Física. *Revista Retos*, 41(1), 88-94. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7944703>

Carchi García, M. G. (2023). Mediación del teatro con marionetas como estrategia de motivación lectora para el desarrollo del aprendizaje significativo en la asignatura de Lengua y Literatura en estudiantes de cuarto grado de la unidad educativa “Ciudad de Cuenca”. Trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del título de Licenciado/a en Ciencias de la Educación Básica

Cassany, D. (1999). Los enfoques comunicativos: origen, fundamentos y características. En: De Gregorio, M. I. (comp.) *Cuando enseñar lengua es un encuentro comunicativo*. Rosario (Argentina): Fundación Ross. ISBN: 950-9472-69-7. pág. 1-29.

Castellanos, D., et al. (2001). *Hacia una concepción del aprendizaje desarrollador*. CEE, ISPEJV, La Habana.

Castro-Castro, J. J., & Castro-Bermúdez, I. E. (2023). Uso de la herramienta digital Kahoot para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Historia. *Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 11(3), http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S230801322023000300008&lng=es&tlng=es

Cedeño-Pincay, F. M., & Zambrano-Sornoza, J. M. (2023). Integración de las tecnologías de información y comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Cognosis*, 8(EE1), 73–96. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v8iEE1.5615>

Chiriboga Maldonado, R. N. J. (2012). *Guía para la enseñanza-aprendizaje de música a través del uso de los bloques curriculares del séptimo año de Educación General Básica en el área de Lengua y Literatura*. Tesis previa a la obtención del Título de Magister en Pedagogía e

Investigación Musical Universidad de Cuenca en Convenio con la Pontificia Universidad Católica del Ecuador.

Cobeña Napa, M. Á., & Moya Martínez, M. E. (2019). El papel de la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/08/motivacion-ensenanza-aprendizaje.html>

Constitución de la República del Ecuador. (2008). Decreto Legislativo 0. Registro Oficial 449 de 20-oct.-2008. Última modificación: 25-ene.-2021. Estado: Reformado. https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf

Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4ª ed.). SAGE Publications. <https://doi.org/10.5539/elt.v12n5p40>

Cuesta, C. (2000). *Lengua y Literatura: Disciplina escolar. Hacia una metodología circunstanciada de su enseñanza*. Recuperado de <https://memoria.fahce.unlp.edu.ar/handle/20.500.12209/10004>

De Mingo-López, D. V., & Vidal-Meliá, L. (2019). Actividades Kahoot! en el aula y satisfacción del alumnado. *3C TIC: Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 8(1), 96–115. <https://doi.org/10.17993/3ctic.2019.81.96-115>

Engels, F. (1883). *Dialéctica de la naturaleza*. Recuperado de https://proletarios.org/books/Engels-Dialectica_de_la_Naturaleza.pdf

Etikan, I., Musa, S. A., & Alkassim, R. S. (2016). Comparación entre el muestreo por conveniencia y el muestreo intencionado. *American Journal of Theoretical and Applied Statistics*, 5(1), 1-4. <https://doi.org/10.11648/j.ajtas.20160501.11>

Flores, J., & Roig, R. (2020). Integración de la tecnología en ambientes de aprendizaje: Experiencias de docentes y estudiantes. En J. Flores & R. Roig (Eds.), *Integración de la tecnología*

en ambientes de aprendizaje: Experiencias de docentes y estudiantes (pp. 1-15). Ediciones Universidad de Alicante.

Gallego, F. J., Molina, R., & Llorens, F. (2014). **Gamificar una propuesta docente: Diseñando experiencias positivas de aprendizaje.** *XX Jornadas sobre la Enseñanza Universitaria de la Informática (JENUI)*, 1-2. Universidad de Alicante. Recuperado de <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificación-definición.pdf>

Giraldo-Henao, et al. (2023) Perspectivas y apreciaciones teóricas sobre el Lenguaje. *Estudios de la Maestría en Lingüística*. Universidad Tecnológica de Pereira, 2023 <https://repositorio.utp.edu.co>

Hadfield, J. (2013). El juego como herramienta en el aprendizaje del inglés. En *El juego como principal medio de aprendizaje del inglés en 5º de primaria* (pp. 15-20). Universidad Internacional de La Rioja.

Hernández Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill. <https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/9883/1/ECUACS%20DE00001.pdf>

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado [INTEF]. (2019). KAHOOT: ¿Evaluamos o jugamos? *Observatorio de Tecnología Educativa*, https://doi.org/10.4438/2695-4176_OTEpdf25_2019_847-19-134-3

Justiniano-Flores, R. J., & Cancino-Cotrino, D. M. (2024). La motivación en el aprendizaje durante la última década. *Horizontes: Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 8(32), 380–392. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i32.730>

Kincheloe, J. L., & McLaren, P. (2000). Repensando la teoría crítica y la investigación cualitativa. En N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *Manual de investigación cualitativa* (2ª ed., pp. 279-313).

Leedy, P. D., & Ormrod, J. E. (2015). *Practical research: Planning and design* (11th ed.). Pearson Education.

Legault, L. (2016). *Intrinsic and extrinsic motivation*. En V. Zeigler-Hill & T. K. Shackelford (Eds.), *Encyclopedia of personality and individual differences* (pp. 1–5). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-28099-8_1139-1

Machaca-Huamanhorcco, E. (2022). Aplicación de Kahoot como herramienta educativa para la enseñanza. *Educación*, 31(61), 116-128. <https://doi.org/10.18800/educacion.202202.006>

Mahecha, J. E., Hernández, W. M., & Mesa, F. M. (2023). Estrategias para la motivación en el aprendizaje: ¿Qué opinan estudiantes y maestros? *Miradas*, 18(1), 95-115. <https://doi.org/10.22517/25393812.25316>

Martínez López, J., et al. (2022). Uso de Kahoot en la enseñanza de Lengua y Literatura: Impacto en la motivación estudiantil. *Revista de Innovación Educativa*, 25(3), 89-105.

Martínez- López, V., Campo-Mon, M. Á., Fueyo-Gutiérrez, Eva y Dobarro-González, A. (2022). La herramienta Kahoot! como propuesta innovadora de gamificación educativa en Educación Superior. *Digital Education Review* ISSN 2013-9144 <http://revistes.ub.edu/der> 34 Number 42, December 2022 <https://doi.org/10.1344/der.2022.42.34-49>

Martínez, L., & García, P. (2021). *Gamificación en el aula: Uso de Kahoot para la enseñanza de contenidos literarios*. *Revista Iberoamericana de Tecnología Educativa*, 16(2), 45–58. <https://doi.org/10.1234/rite.v16i2.2021>

Martínez-Navarro, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: Aprender jugando. El caso de Kahoot. *Opción*, 33(83), 252–277. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6228338>

Matute-Ordóñez, N. M., Carbay-Ortega, Y. Y., Mora-Herryman, M. C. y Ortiz-Aguilar, W. (2024). Estrategias didácticas para la comprensión lectora en el área de lengua y literatura, en los

estudiantes de séptimo año, de la Unidad Educativa Veinticinco de Agosto. Dominio De Las Ciencias, 10(2), 284–302. <https://doi.org/10.23857/dc.v10i2.3801>

Mendoza-Rodríguez, B. A., & Mendoza-Rodríguez, R. A. A. (2021). Motivación y rendimiento académico en estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa privada de Villa María del Triunfo [Tesis de licenciatura, Universidad Marcelino Champagnat]. Repositorio Institucional UMCH. <https://repositorio.umch.edu.pe/handle/20.500.14231/3386>

Ministerio de Educación de Ecuador. (2015). Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

Ministerio de Educación de Ecuador. (2016). Currículo de Lengua y Literatura. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/LENGUA.pdf>

Ministerio de Educación del Ecuador. (2020). Currículo priorizado de educación general: Régimen Sierra-Amazonía 2020-2021. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/09/Curriculo-Priorizado-Sierra-Amazonia-2020-2021.pdf>

Montaño- Calcines, J.R (Coord.) (2024). La enseñanza de la comprensión. Un gran desafío. Ed. Félix Varela. Disponible en: <http://bibliografiia.reduniv.cu>

Montaño Calcines, J.R (Coord.) (2024). La enseñanza de la comprensión. Un gran desafío. Ed. Félix Varela. Disponible en: <http://bibliografiia.reduniv.cu>

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.

Naranjo Pereira, M. L. (2009). Motivación: Perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. Educación, 33(2), 153-170. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44012058010.pdf>

Pintor-Díaz, P. (2017). Gamificando con Kahoot en evaluación formativa. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, 3(2), 112–117. <https://doi.org/10.22370/ieya.2017.3.2.709>

Pintrich, P. R., & De Groot, E. V. (1990). Componentes motivacionales y de aprendizaje autorregulado en el rendimiento académico en el aula. *Journal of Educational Psychology*, 82(1), 33-40. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.82.1.33>

Ramírez Vivas, M. A. (2019). Desafíos actuales para la Enseñanza-Aprendizaje de la Lengua Española. *Revista Sarance*, (42), 151-164. <https://revistasarance.ioaotavalo.com.ec/index.php/revistasarance/article/view/773>

Real Academia Española. (2023). La enseñanza de la lengua y la literatura en España, con especial atención al uso, el conocimiento y el aprendizaje del español. RAE. <https://www.rae.es/recursos-academicos-de-apoyo-para-el-lenguaje-claro/informes-academicos/la-ensenanza-de-la-lengua-y-la-literatura-en-espana-con-especial-atencion-al-uso-el-conocimiento-y>

Roméu- Escobar, A. et al. (2006). El enfoque cognitivo, comunicativo y sociocultural en la enseñanza de la lengua y la literatura. Ed. Pueblo y Educación

Roméu Escobar, A. et al. (2013). Didáctica de la lengua española y la literatura, I y II. Editorial Pueblo y Educación.

Roméu-Escobar, A. (2003). Teoría y práctica del análisis del discurso. Su aplicación a la enseñanza. Ed. Pueblo y Educación.

Ruíz, J. (2015). Métodos de investigación en ciencias sociales: Una visión integradora. Editorial Universitaria.

Salas, A. (2016). La innovación en la enseñanza debe ser constante y diversa. *Intersedes*, 17(34), 135-148. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/intersedes/article/view/27467/27641>

Salkind, N. (2012). *Statistics for People Who (Think They) Hate Statistics*. SAGE.

Sellan-Naula, M. E. (2017). Importancia de la motivación en el aprendizaje. *Sinergias educativas*, 1-4. 2(1), 13–19. <https://doi.org/10.37954/se.v2i1.20>

Suárez-Álvarez, M. F., Pupo-Pupo, Y., & Verdecia-Carballo, E. (2023). Didáctica de la Lengua y la Literatura: Estrategia didáctica para motivar su aprendizaje. *Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 11(2), 195-210. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2308-01322023000200009

Superletras (s/f.). Programación del aula Superletras 7^o EGB <https://myroom.tekmaneducation.com/programs/material/superletras/ECU-SIERRA%202024-25/Completo/ec/M6>

Torres, A. (2021). *Tecnología educativa: Desafíos y oportunidades en el aula*. Editorial Innovación

Touriñán-López, J. M. (1981). **Valor pedagógico y educativo del principio de actividad**. *Revista Española de Pedagogía*, 39(153), 127-142. <https://www.revistadepedagogia.org/rep/vol39/iss153/7>

Valenzuela, J. (2015). Claves para la formación motivacional de futuros docentes. *Estudios Pedagógicos*, 351-361. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/estped/v41n1/art21.pdf>

Valle, A. (2001). *La actividad: una aproximación teórica*. (Material en soporte digital), La Habana: ICCP.

Vélez, H., Bernal, Á., Vinuesa, Q., & Borrero, L. (2022). Los recursos tecnológicos como estrategias de aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura. *Polo del Conocimiento*, 7(10), 73–96. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v8iEE1.5615>



**ACTIVIDADES BASADAS EN KAHOOT PARA
LA MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES EN EL
PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DE
LENGUA Y LITERATURA**

Vidal Esteve, M. I., Romero Rodrigo, M. M., Sánchez Cruz, M., & Gabarda Méndez, V. (Coords.). (2023). En digital: Experiencias y reflexiones para el uso de la tecnología en educación. Dykinson. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=918254>

Vygotsky, L. S. (1995). Pensamiento y lenguaje. *Paidós Esenciales*. https://pladlibroscl0.cdnstatics.com/libros_contenido_extra/43/42600_Pensamiento_y_lenguaje.pdf



ANEXOS

Anexo 1. Parametrización de la variable dependiente

Variable: motivación de los estudiantes en el PEA de Lengua y Literatura

Dimensión 1: Motivación intrínseca: consiste en la identificación del valor que tiene para el estudiante el PEA de Lengua y Literatura para satisfacer necesidades de desarrollo personal. Abarca su interés por el aprendizaje, la satisfacción que experimenta, así como la autonomía para ampliar sus conocimientos y alcanzar la competencia comunicativa.

Indicadores:

1.1. Interés por el aprendizaje: La atracción del estudiante por el conocimiento de la Lengua y la Literatura y el desarrollo de habilidades lingüísticas y literarias.

PARAMETRIZACIÓN DEL INDICADOR

Alto: El estudiante asiste puntualmente a todas las clases y participa constantemente en debates, análisis críticos de textos y actividades de lectura, escritura, gramática, entre otras diseñadas por el profesor. Muestra una gran curiosidad, realiza preguntas relevantes sobre los temas tratados en clase. Demuestra un interés personal por el desarrollo de sus habilidades lingüísticas y literarias, incluso fuera del aula.

Medio: El estudiante asiste regularmente a las clases, aunque puede presentar ocasionalmente retrasos o inasistencias injustificadas. Participa en actividades y debates, aunque no lo hace de manera constante. Aporta algunas ideas y realiza preguntas en ocasiones. Muestra curiosidad moderada y cierto interés personal por aprender.

Bajo: El estudiante falta frecuentemente a las clases o asiste con retrasos reiterados. Su participación en actividades y debates es escasa o nula; rara vez contribuye con ideas o preguntas. Demuestra poco o ningún interés personal por aprender y no se interesa por desarrollar habilidades lingüísticas y literarias más allá de lo estrictamente necesario.

1.2. Satisfacción personal: La complacencia que le reporta al estudiante el PEA en Lengua y Literatura por el valor que le asigna.

PARAMETRIZACIÓN DEL INDICADOR

Alto: El estudiante se siente muy complacido con las actividades y tareas de las clases. Disfruta activamente al participar en actividades de lectura y escritura, entre otras, expresando entusiasmo constante en el proceso. Motiva y atrae a sus compañeros hacia el disfrute del aprendizaje, compartiendo su entusiasmo y actitud positiva en el aula.

Medio: El estudiante se muestra complacido ocasionalmente con las actividades y tareas. Participa en actividades de lectura y escritura, entre otras, pero solo disfruta de ellas en ocasiones, dependiendo de la temática o metodología empleada. Influye de manera esporádica en sus compañeros, generando interés en algunos casos, pero sin generar un impacto.

Bajo: El estudiante no se muestra complacido con las actividades o tareas y las percibe como una obligación. No atiende a las explicaciones del profesor y su participación en actividades de lectura y escritura es limitada. Se muestra desinteresado por el PEA y no influye de manera positiva en sus compañeros.

1.3. Autonomía: La disposición del estudiante para gestionar su proceso de aprendizaje por sí solo y desarrollar su competencia comunicativa (Busca mejorar sus habilidades comunicativas de forma independiente. Desafía obstáculos y busca soluciones.)

PARAMETRIZACIÓN DEL INDICADOR

Alto: El estudiante muestra una gran disposición por mejorar sus habilidades comunicativas realizando actividades por su interés personal (leer, escribir, investigar) fuera de las clases. Se enfrenta a obstáculos con determinación y busca soluciones creativas e independientes. Trabaja de manera autónoma, sin depender constantemente de la guía del profesor.

Media: El estudiante muestra alguna disposición por mejorar sus habilidades comunicativas. Puede superar ciertos obstáculos, pero a menudo busca orientación antes de intentar resolverlos por su cuenta. Depende, en ocasiones, de la guía y orientación del profesor.

Baja: El estudiante muestra escasa o nula disposición por mejorar de forma independiente sus habilidades comunicativas y se limita a cumplir con las tareas indicadas por el profesor. Ante obstáculos, no se muestra perseverante, tiende a rendirse o depender exclusivamente del apoyo de otros sin intentar resolverlos por sí mismo.

Dimensión 2. Motivación extrínseca: consiste en el interés externo que muestra el estudiante por el PEA de Lengua y Literatura. Se valora el incentivo, el reconocimiento y las recompensas por encima del desarrollo de habilidades lingüísticas y literarias que conduzcan a su competencia comunicativa. Muestra una sensación de obligatoriedad.

Indicadores

2.1. Impulso externo hacia el aprendizaje: La importancia que el estudiante le asigna a los reconocimientos e incentivos externos en el PEA de Lengua y Literatura.

PARAMETRIZACIÓN DEL INDICADOR

Alto: El estudiante participa constantemente y con entusiasmo en las actividades del PEA, buscando activamente el reconocimiento del profesor, sus compañeros o su familia. Realiza las actividades con dedicación, motivado principalmente por las recompensas externas (premios, elogios, calificaciones altas). Muestra una clara dependencia de los incentivos externos para mantener su compromiso y esfuerzo en el aprendizaje.

Medio: El estudiante participa en las actividades del PEA, pero en dependencia del incentivo externo que esta le proporcione. Se siente motivado por esos estímulos, pero su nivel de participación en las actividades del PEA es moderado. No siempre sus incentivos externos lo conducen a comprometerse con el aprendizaje, aunque evidencia cierta dependencia a ellos.

Bajo: El estudiante participa de manera limitada en las actividades del PEA, sin mostrar un interés notable en recibir premios o reconocimiento externo. Realiza escasas actividades o de manera superficial, con poca o ninguna motivación derivada de incentivos externos. No depende del reconocimiento o las recompensas externas para su aprendizaje.

2.2. Obtención de objetivos académicos: interés por el cumplimiento de objetivos establecidos por el currículo de Lengua y Literatura.

PARAMETRIZACIÓN DEL INDICADOR

Alto: El estudiante demuestra interés constante por el cumplimiento de los objetivos establecidos por el currículo de Lengua y Literatura. Participa en el PEA y realiza todas las actividades asignadas motivado por la intención de obtener calificaciones sobresalientes. Manifiesta una clara preocupación por mantener un buen desempeño académico y no reprobar.

Medio: El estudiante demuestra cierto interés por el cumplimiento de los objetivos establecidos de manera general, aunque no siempre con la misma dedicación. Participa regularmente en el PEA y realiza las actividades necesarias para alcanzar calificaciones aceptables. Manifiesta cierta preocupación por no reprobar y cumplir con los requerimientos mínimos, aunque ocasionalmente busca obtener mejores resultados.

Bajo: El estudiante demuestra un escaso interés por el cumplimiento de los objetivos indispensables del currículo de Lengua y Literatura. Participa en escasas o nulas actividades o cuando lo considera estrictamente obligatorio. Entrega tareas incompletas o fuera del plazo asignado. Manifiesta despreocupación por su desempeño académico, incluso no se interesa por aprobar.

2.3. Influencia del contexto educativo: El impacto de los estímulos externos como el apoyo del profesor, la dinámica del aula Superletras, el reconocimiento del grupo en el interés del estudiante por el PEA de Lengua y Literatura.

PARAMETRIZACIÓN DEL INDICADOR

Alto: El estudiante responde de manera activa al apoyo brindado por el profesor, mostrando motivación y compromiso en las actividades orientadas. Aprovecha los métodos y medios empleados en el PEA del programa Superletras, participando plenamente en las actividades propuestas. Se muestra entusiasta con el reconocimiento de sus compañeros, colabora en equipos, comparte ideas y mantiene un ambiente de cooperación en el aula.

Medio: El estudiante responde parcialmente al apoyo brindado por el profesor, mostrando una moderada motivación y cierto compromiso en las actividades orientadas. Aprovecha en ocasiones los métodos y medios empleados en el PEA del programa Superletras para insertarse en las actividades. Muestra un entusiasmo moderado ante el reconocimiento de sus compañeros e interactúa con ellos de manera ocasional.

Bajo: El estudiante no muestra una respuesta adecuada ante el apoyo brindado por el profesor, manteniéndose indiferente o poco comprometido, incluso con estímulos directos hacia su aprendizaje. Aprovecha escasas veces o ninguna los métodos y medios empleados en el PEA del programa Superletras, mostrando desinterés ante las dinámicas propuestas. Su interacción con los compañeros es poca o nula y evita trabajar en equipo o participar en actividades colectivas. No se interesa por el reconocimiento de los demás.

Anexo 2. Guía de observación a clases

Objetivo: evaluar el estado inicial de la motivación de los estudiantes en el PEA de Lengua y Literatura

Aspectos a evaluar:

- Manifestaciones de motivación intrínseca de los estudiantes
- Manifestaciones de motivación extrínseca

- Registrar los principales comportamientos que asumen los estudiantes

Anexo 3. Encuesta a los estudiantes

Instrucciones

Estimado estudiante, como parte de una investigación que se está realizando necesitamos que responda esta encuesta anónima. Sus respuestas serán analizadas para encontrar soluciones a problemáticas que se presentan en la clase de Lengua y Literatura. Le agradecemos de antemano por su colaboración.

Lea atentamente cada enunciado y marque con una equis (X) la evaluación que considere en la escala ordinal creciente de 1 a 3 donde:

1= BAJO 2= MEDIO 3= ALTO

Dimensión 1	1	2	3
1. Me interesa y disfruto aprender los contenidos de Lengua y Literatura porque los encuentro útiles o interesantes.			
2. Me siento satisfecho/a por todo lo que aprendo en clases.			
3- Me siento curioso y tomo la iniciativa para buscar información adicional sobre temas que se tratan en clases.			
Dimensión 2	1	2	3
1. Me esfuerzo en esta asignatura porque deseo obtener recompensas externas			
2. Me esfuerzo en clases para obtener buenas calificaciones			
3. Me esfuerzo en clases para que mis compañeros me valoren como un estudiante inteligente			

Fuente: Elaboración propia (2025)

Responda la siguiente pregunta

¿Qué aspectos de la asignatura de Lengua y Literatura te motivan más?

Anexo 4. Guía de entrevista a docentes de Lengua y Literatura

Objetivo: Explorar cómo los docentes valoran la motivación de sus estudiantes en el aprendizaje de Lengua y Literatura, a partir de distintos indicadores.

1. Motivación intrínseca

Interés por el aprendizaje

¿Cómo percibe el nivel de interés de sus estudiantes hacia la asignatura de Lengua y Literatura?

¿Qué estrategias utiliza para despertar y mantener su interés?

Satisfacción personal

¿Cree que sus estudiantes sienten satisfacción cuando logran avances en el aprendizaje?
¿Cómo lo identifica?

¿Promueve actividades que refuercen la confianza y el entusiasmo por el aprendizaje de Lengua y Literatura?

Autonomía

¿Considera que los estudiantes tienen autonomía en su proceso de aprendizaje?

¿Cómo fomenta la independencia en la búsqueda del conocimiento dentro y fuera del aula?

2. Motivación extrínseca

Impulso externo hacia el aprendizaje

¿Qué papel juegan los incentivos externos (reconocimientos, calificaciones, feedback) en la motivación de sus estudiantes?

¿Cree que la motivación de los alumnos depende en gran medida de la actitud del docente y del ambiente del aula?

Obtención de objetivos académicos

¿Cómo relaciona la motivación con el cumplimiento de metas académicas?

¿Los estudiantes muestran interés en alcanzar objetivos más allá de los establecidos en el currículo escolar?

Influencia del contexto educativo

¿Cómo influyen las condiciones del centro educativo en la motivación de los estudiantes?

¿Qué factores externos considera que afectan la motivación de los estudiantes en Lengua y Literatura?

PREGUNTAS GENERALES:

¿Ha implementado cambios en sus metodologías para mejorar la motivación en el aula?
¿Cuáles han sido los resultados?

¿Qué recomendaciones daría a otros docentes para potenciar la motivación en el PEA de Lengua y Literatura?

Anexo 5. Caracterización de los especialistas seleccionados

Nacional	Internacional	Dr. C	Profesor Titular	Magister	Con 10 años de experiencia	Con más de 10 años
7	3	3	3	7	4	6
Experiencia en entornos virtuales	Conocimientos sobre herramientas digitales	Conocimientos sobre Kahoot	Con estudios de posgrado sobre innovación educativa y TIC	Con estudios sobre motivación		
10	10	7	8	10		

Fuente: Elaboración propia (2025)

Anexo 6. Cuestionario de encuesta para especialistas

Estimado(a) colega:

Como parte de la investigación que se realiza sobre la motivación de los estudiantes en el PEA de Lengua y Literatura, se someten a criterio de especialistas las actividades basadas en Kahoot para la mejora de la motivación, que en informe adjunto se presenta. Por su vasta experiencia profesional y sus conocimientos sobre la temática, su evaluación de la validez teórico-práctica de la propuesta que se presenta será de gran relevancia.

Le agradecemos de antemano por su colaboración.



**ACTIVIDADES BASADAS EN KAHOOT PARA
LA MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES EN EL
PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DE
LENGUA Y LITERATURA**

Nombre y apellidos: _____

Titulación: _____

Profesión: _____

Institución: _____

Área de especialización: _____

Años de experiencia en la docencia: _____

1- Lea atentamente cada enunciado y marque con una equis (X) la evaluación que considere en la escala ordinal creciente de 1 a 5 donde: 1= Inadecuado, 2= Parcialmente adecuado, 3= Adecuado, 4= Bastante adecuado, 5 = Muy adecuado

Dimensiones	Indicadores					
		1	2	3	4	5
I. Organización del PEA	1.1 Precisión del objetivo general de las actividades basadas Kahoot y los objetivos específicos de aprendizaje.					
	1.2 Planificación y diseño de actividades basadas en Kahoot.					
	1.3 Estructura, funcionalidad y secuencia lógica de las tareas realizadas en la plataforma.					
II. Rol del profesor como mediador	2.1 Orientación y guía proporcionada durante la interacción con Kahoot.					



-
- 2.2 Control del uso de la herramienta en el contexto del aprendizaje.
- 2.3 Evaluación y retroalimentación ofrecida a los estudiantes basada en sus resultados en Kahoot.
- 3.1 Promueven la interacción de los estudiantes con la herramienta durante las actividades.
- III. Incentivan a la motivación 3.2 Se logra comprometer a los estudiantes en las tareas del aprendizaje.
- 3.3 Promueve la motivación en los estudiantes al utilizar Kahoot.
- IV. Aprovechamiento de los beneficios de plataforma digital Kahoot 4.1 Funcionalidad y características de Kahoot utilizadas en las actividades (cuestionarios, encuestas, juegos competitivos).
- 4.2 Creatividad en la adaptación de la herramienta para diferentes dinámicas educativas.

Fuente: Elaboración propia (2025)

Realice las sugerencias y los señalamientos que sean necesarios, pues con ellos se podrán perfeccionar las actividades.

Anexo 7.Tabulación de la encuesta a especialistas



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

**ACTIVIDADES BASADAS EN KAHOOT PARA
LA MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES EN EL
PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DE
LENGUA Y LITERATURA**

Experto	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2
1	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5
2	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5
3	5	5	5	4	5	3	5	5	5	5	5
4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4
6	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5
7	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4
8	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5
9	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5
10	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
Md	4.7	4.8	5	4.8	4.7	4.2	4.9	4.8	4.7	4.8	4.7

Fuente: Elaboración propia (2025)

TRIBUNAL PROYECTO DE TITULACIÓN



La Universidad para todos