UNIVERSIDAD DE ESPECIALIDADES ESPÍRITU SANTO

FACULTAD DE CIENCIAS DE EDUCACIÓN

TÍTULO DE INVESTIGACIÓN

ANALISIS SOBRE EL USO DE KAHOOT EN SEGUNDO AÑO DE BASICA EN EL PERÍODO 2023-2024 EN LA AREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LA UNIDAD EDUCATIVA VICTOR LEON VIVAR.

TRABAJO DE TITULACIÓN QUE SE PRESENTA COMO REQUISITO PREVIO A OPTAR POR EL GRADO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

NOMBRE DEL ESTUDIANTE:

GLADYS CECILIA IILESCAS VASQUEZ

NOMBRE DEL TUTOR:

MAGISTER ISAAC AUGUSTO CAICEDO VERA

SAMBORONDÓN, GUAYAQUIL

2022-2023

Resumen

En esta investigación, en la Unidad Educativa Víctor León Vivar revela que la implementación de Kahoot en el segundo año de educación básica, específicamente en Lengua y Literatura, ha tenido un impacto altamente positivo en la participación y el rendimiento académico de los estudiantes. Esta herramienta tecnológica ha logrado involucrar eficazmente a los alumnos en el proceso de aprendizaje, fomentando su interacción y entusiasmo por la materia.

A pesar de estos resultados, existen desafíos pendientes. La exitosa combinación de la tecnología en el aula requiere una capacitación continua para los docentes, habilidad para utilizar Kahoot de manera efectiva y aprovechar su potencial educativo, misma oportunidad a estudiantes.

En resumen, el uso de Kahoot ha demostrado ser positivo para la educación en la Unidad Educativa Víctor León Vivar. Sin embargo, es necesario seguir mejorando su implementación y abordar los obstáculos para asegurar que todos los estudiantes puedan aprovechar la herramienta Kahoot.

Palabras claves: Kahoot, tecnología, aprendizaje, rendimiento

ABSTRACT

In this research, at the Víctor León Vivar Educational Unit, it is revealed that the implementation of Kahoot in the second year of basic education, specifically in Language and Literature, has had a highly positive impact on student participation and academic performance. This technological tool has effectively engaged students in the learning process, promoting their interaction and enthusiasm for the subject.

Despite these results, there are still pending challenges. The successful integration of technology in the classroom requires ongoing training for teachers, the ability to use Kahoot effectively, and harness its educational potential, ensuring equal opportunity for all students.

In summary, the use of Kahoot has proven to be beneficial for education at the Víctor León Vivar Educational Unit. However, it is necessary to continue improving its implementation and addressing obstacles to ensure that all students can make the most of the Kahoot tool.

Keywords: Kahoot, technology, learning, performance.

Introducción

El avance constante de la tecnología ha transformado significativamente la forma en que se lleva a cabo la educación en todo el mundo. En este contexto, el presente análisis se enfoca en el uso de la plataforma Kahoot como una herramienta tecnológica para la enseñanza y el aprendizaje en el segundo año de educación básica durante el período 2023-2024. Específicamente, se centra en su aplicación en el área de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Víctor León Vivar.

Kahoot, una plataforma de gamificación educativa, ha ganado popularidad en los últimos años debido a su capacidad para involucrar a los estudiantes y fomentar su participación activa en el proceso de aprendizaje. Este análisis busca evaluar cómo la implementación de Kahoot ha influido en la participación y el rendimiento académico de los estudiantes en el contexto específico de la Unidad Educativa Víctor León Vivar.

Si bien se reconocen los beneficios potenciales de esta herramienta, también se abordarán los desafíos que pueden surgir en su uso, como la capacitación de docentes y la equidad en el acceso a la tecnología. Este análisis tiene como objetivo proporcionar una comprensión sólida de la efectividad y las áreas de mejora en la implementación de Kahoot en el aula, con el fin de informar y enriquecer las prácticas pedagógicas en esta institución educativa durante el período mencionado.

Problematización

Delimitación del problema

En esta problemática de investigación en el análisis del uso del Kahoot en la Unidad Educativa Víctor león Vivar donde los estudiantes contribuyan una experiencia en el área de lengua y literatura, con el objetivo de los estudiantes, padres de familia, docentes de la institución en este periodo 2023-2024 este problema sea detentado en los alumnos.

Técnicas para el análisis del problema

El análisis del uso de Kahoot en segundo año de educación básica en el período 2023-2024 en el área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Víctor León Vivar puede realizarse utilizando diversas técnicas y enfoques. Presento algunas técnicas y pasos que podrían ser útiles para llevar a cabo este análisis de mi investigación:

Recopilación de Datos Iniciales:

- Recolecta información sobre el uso actual de Kahoot en la Unidad Educativa Víctor León Vivar en el área de Lengua y Literatura
- Recopila datos demográficos sobre los estudiantes de segundo año, como su nivel de competencia digital y familiaridad con la plataforma.

Encuestas y Cuestionarios:

- Diseña encuestas dirigidos a docentes y estudiantes para obtener información sobre sus experiencias y percepciones con respecto al uso de Kahoot.

- Pregunta sobre los objetivos, frecuencia de uso, ventajas y desventajas percibidas, así como sugerencias para mejoras.

Análisis de Datos Cuantitativos:

- Se analiza los datos recopilados a través de encuestas para identificar esquemas y tendencias en el uso de Kahoot.
- Utiliza herramientas estadísticas para cuantificar la eficacia percibida y la satisfacción de docentes y estudiantes.

Planteamiento del problema

En el proceso de esta investigación se expresa que la participación de los alumnos de segundo de básica, padres de familia, docentes sea de manera positiva con los vínculos afectivas en función de implementar el uso tecnológico en las casas, en la escuela, comunidad educativa.

Preguntas de problema

¿Porque es importante como herramienta del Kahoot pueda colaborar en la enseñanza aprendizaje de lengua y literatura?

¿Qué estrategias se aplica para el uso de esta plataforma?

¿Cuál es la mayor dificultad que se encuentra en esta plataforma aplicando al aprendizaje en nuestra aula?

Objetivos:

General

- Analizar el rendimiento académico de los estudiantes de segundo año de educación básica en el área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Víctor León Vivar durante el período 2023-2024, a través de la propuesta de la formulación y efectiva utilización de la plataforma Kahoot como material didáctico, con el propósito de incrementar la participación activa y el logro de competencias lingüísticas y literarias

Objetivos:

Específicos.

- Delimitar uso adecuado del kahoot que influye en la institución.
- Enunciar el uso de kahoot en el área de lengua y literatura.
- Seleccionar la teórica con la práctica para el uso de esta herramienta en las otras áreas de lengua y literatura.
- Plantear la herramienta de Kahoot en el manejo para la enseñanza aprendizaje en los estudiantes.

HIPÓTESIS

El uso del Kahoot en los estudiantes en el área lengua y literatura si influyen en el rendimiento académico

REVISIÓN LITERARIA

Antecedentes

En la actualidad estamos en una nueva era de la tecnología para el aprendizaje, en la que la educación debe girar a nuevos cambios en que los estudiantes tengan una formación integral, tratando de intentar el desarrollar capacidades, habilidades y valores para enfrentar al mundo de constante cambio.

Con respecto a la realización de los antecedentes de mi investigación, tomó en cuenta de algunos artículos y tesis de grado, relacionados con utilización de la aplicación de kahoot como implementación de la herramienta de gamificación dentro del aula en Lengua y Literatura.

En la actual en el sector educativo se han traído numerosas avances y grandes transformaciones en plantear nuevos escenarios para el enseñanza- aprendizaje con la utilización de nuevas aplicaciones tecnológicas como es una de la herramienta online Kahoot donde se ha cambiado actividades de distracción en la niñez con múltiples juegos en línea, debido a la gran cantidad de transformación, aislamiento social evitando en contacto con la otra persona se está a lado.

Mediante la investigación de Gema Martínez (2017), con la utilización de Kahoot señala "que es la enseñanza basada en el aprendizaje activo por parte del alumnado, se debe apoyar en el uso de nuevas tecnologías que permitan reorientar el aprendizaje utilizando interfaces interactivas contribuya al desarrollo de aptitudes y capacidades tanto intelectuales como emocionales del alumnado" (Navarro, 2017), trata de indicar el investigador que la

herramienta Kahoot que es beneficioso para el trabajo colaborativo utilizando nuevas metodologías de juego de manera dinámica e interactiva.

Es notorio que, en la educación actual, los estudiantes de primaria están muy desmotivados con las metodologías antiguas del docente con un currículo basado sólo en contenidos. Las nuevas tecnologías ayudan al estudiante a motivarlos y dar importancia usar metodologías que capten la atención de los estudiantes para desarrollar las destrezas de expresión oral, expresión escrita, comprensión auditiva y comprensión lectora, lo que ha permitido la utilización de Kahoot como indica (Gregorio Hoyo Sánchez,2017), "donde el docente puede hacer cuestionario con los alumnos en un intervalo de tiempo relativamente corto, y les proporcionan gran cantidad de datos completamente objetivos de cada alumno de manera individualizada"

También, se considera que la utilización de gamificación tipo Kahoot hay mayor participación de los estudiantes con motivación en cualquier tipo de evaluación aplicados en la aula y lecturas planteadas por parte del docente, lo que permite a al estudiante ser competitivo evidenciando que tiene mayor interés en el estudio (Moruno, F.M., Luján, A.M., Gómez, F.I., & Preciado, J.F. ,2018)

Como es indicado por, (Guerra-Zúñiga, M., Cuevas-Lang, K., & Segovia-Chamorro, J. ,2020), Kahoot es una plataforma en tiempo real, virtual y gratuita para aprendizaje basado en

juegos, como una evaluación formativa que cumple de forma de clickers y dando un resultado positivo lo que facilita la captación o atención de grupo de clases.

En este sentido, se puede encontrar varias estrategias didácticas para la enseñanza de la Lengua y literatura como es: Aprendizaje Autónomo, Aprendizaje Colaborativo, Aprendizaje Basado en Proyectos, entre otros, aplicando TICs dando como resultados de las experiencias de aprendizaje, siendo sistemática, adaptable, gradual, de fácil acceso y con elementos novedosos que permitan mejorar la calidad educativa como indica (Olga Lachimba, 2023)

En esta investigación de Rojas & Alvarez &Bracero, (2021) "mediante herramientas virtuales como es Kahoot trata de motivar al estudiante que mejore su aprendizaje en el área de lengua y literatura con la finalidad de obtener buenos resultados aplicando orientaciones didácticas diferente a lo tradicional, estrategias para la lectura, escritura, ortografía. permita analizar datos de investigación coherentes que demuestren resultados para mejorar cada día más y demostrar oportunidades en la mejora de aprendizajes". (Rojas Viteri, J., Álvarez Zurita, A., & Bracero Huertas, D, 2021)

El diseño de esta didáctica nos ayuda a enfocarnos en el área de lengua y literatura mejorar la comprensión lectora, lectura, fonemas que se comienza en el segundo de básica que se presenta como base principal para el avance de todos los años escolares por esta razón he decidido investigar y plantear es reto de aplicar en este año en mi institución educativa.

MARCO TEÓRICO

- **Gamificación.**

Según varios autores, en esta investigación se pretendo inicialmente indicar que es gamificación como ayuda en el aprendizaje de lengua y literatura, acrecentando la motivación que es importante para el éxito académico en todos los niveles de la educación. Mencionare varios conceptos de autores que indica lo siguiente:

- **¿Qué es gamificación?**

Según Virgina Gaitán, indica que Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. (Virgina Gaitán,2019)

Igualmente, Burke plantea que la gamificación como el uso de diseños y técnicas propias de los juegos en contextos no lúdicos con el fin de desarrollar habilidades y comportamientos de desarrollo (Burke,2012)

Por consiguiente, Karl Kapp, define como “el uso de los mecanismos, la estética y el pensamiento de los juegos para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (Karl Kapp, 2012).

De acuerdo, a los tres autores citados anteriormente se puede decir el concepto de gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada un mecanismo de juegos que ayuda la atención e involucramiento del estudiante en hora de clases, en la que permite al docente motivar al estudiante con la participación personalizada de las actividades que aplican técnicas de aprendizaje lúdicas.

- **Herramienta Kahoot virtual educativa**

Existen varios recursos didácticos como herramienta educativa que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje en aula de clase, favoreciendo al docente y estudiante. Por tal, son recursos que sirve como apoyo pedagógico como ayuda para trabajo del docente, cabe indicar que aquellas herramientas que utilizan el docente en el proceso educativo, convirtiéndose en intermediarios para el beneficio del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Por lo tanto, el enfoque de nuevas tecnologías aplicadas en el aula, permite grandes cambios de educación tradicional a entornos de aprendizaje digital integrado, accediendo a la evolución en el proceso de aprendizaje mediante a incorporación de juegos para captar la atención del alumno con la motivación hacia los objetivos y promover la competencia, el trabajo en equipo efectivo y la comunicación (Subhash y Cudney, 2018)

- **¿Qué es Kahoot?**

Según su creador el profesor Alf Inge Wang , su concepto de "Kahoot es una plataforma de aprendizaje mixto basado en el juego, permitiendo a los educadores y estudiantes investigar, crear, colaborar y compartir conocimientos" (Alf Inge Wang,2013)

- **Características de Kahoot**
    - Promueve el M-learning: Forma de aprendizaje que ayuda a construir conocimientos por medio de los dispositivos electrónicos móviles.
    - Es parte de la Gamification, que son los juegos electrónicos que potencien la creatividad.
    - Enseña a los estudiantes a jugar de forma ordenada dentro del aula de clases.
    - Para crear actividades dentro de Kahoot tienen que registrarse en página.
    - Existen g repertorios de juegos ya creados por otros usuarios. (Navarro, 2017)

- **Funcionamiento de Kahoot**
    - Crear una cuenta en Kahoot
    - Crear un Kahoot: crear un nuevo test, título, idioma, imagen es adicional
    - Pulsar Add Question: escribe el título para la pregunta, cuatro opciones disponibles, marcar la casilla a lado de las respuestas cuales son las correctas.
    - Seguir el proceso para añadir preguntas y pulsar Grabar. (Ramírez, 2022)

- **Tipos de Kahoot**

Las más utilizados por los docentes son aquellos que son gratuititos, entre ellos son:

- **Quiz:** formulas preguntas y das varias opciones para responder
- **Discussion**: me permite crear debates o preguntas abiertas

- **Survey:** que se usar para generar encuestas (Sandra Mª Martín Sánchez, 2019)

- **Ventajas que ofrece Kahoot a la docencia.**
    - Revisar contenidos de forma lúdica y visual
    - Reformar conocimientos.
    - Diseñar actividades de evaluación formativa
    - Facilita la colaboración – aprendizaje cooperativo
    - Facilita el debate y discusión. (San Segundo. L, 2019)
- **Ventajas que ofrece Kahoot a los alumnos.**
    - Favorece la comunicación y la relación del grupo en clase
    - Incentiva la participación y la asistencia
    - Mejorará la productividad individual y la competitividad.
    - Mejorar en la comprensión de la asignatura. (Fernández, 2016)

- **Aprendizaje del Kahoot en área de Lengua y Literatura. - Enseñanza – Aprendizaje de lengua y Literatura en Segundo de Básica**

Desde el Mineduc, en su currículo establece que la lengua es una herramienta fundamental para la interacción social, comunicación, para forma vínculos con las demás personas a la que pertenecemos: solicitar, agradecer, persuadir, expresar. Por lo tanto, el Lenguaje que representa la facultad humana de emitir sonidos con sentido. Por tal razón, "Lengua y Literatura" para convertirse en personas competentes comunicativas.

(CASSANY, Daniel, 1997,pág.87)

Por consiguiente, conocer lo que es importante la Lengua y Literatura desde los inicios de años de la primaria, es fundamental indicar los objetivos de Segundo de Básica en área de Lengua y Literatura requiere alcanzar lo siguiente:

- Comprender y producir: Conversaciones acerca de experiencias personales, narraciones, descripciones, instrucciones, exposiciones argumentaciones (opiniones) orales desde los procesos y objetivos comunicativos específicos, para conseguir la adquisición del código alfabético y el aprendizaje de la lengua.
- Comprender y disfrutar de textos literarios. Cuentos de hadas, cuentos maravillosos, canciones infantiles, juegos de lenguaje (adivinanzas, trabalenguas, retahílas, nanas, rondas,entre otros) y narraciones variadas adecuadas con la especificidad literaria. (Educación, 2010)

En la Tabla 1 indica una actividad de comprensión lectora que se aplica la Gamificación aplicando la herramienta Kahoot (Salazar T, 2020)

Tabla 1.

Listado de Elementos que aplica Gamificación

Elementos		**Análisis**
Dinámicas	Narración Emociones Progresión	- La lectura "Cuento para Ulises" es la que genera preguntas y respuestas y hace posible el juego sobre comprensión lectora. - Con el juego se genera en el niño: alegría, competitividad, incertidumbre, frustración, enojo.
	Reglas	- Inicialmente se plantean de 4 a 5 preguntas, sencillas, hasta que el niño sienta confianza, luego

Mecánicas	Retos	las preguntas se harán más difíciles de esta forma es él quien reconoce sus logros.
Componentes	Competencias Freedback Logros Puntuación Equipos Recompensas	- Se plantean normas que se deben cumplir para alcanzar los objetivos propuestos. - Al plantear las preguntas con un determinado tiempo para ganar mayor puntaje, el niño debe esforzarse para cumplir, lo que genera un reto que alcanzar. - El juego se plantea de manera grupal, y habrá quienes ganen y quienes pierdan. - El juego genera una retroalimentación inmediata después de cada pregunta. - Alcanzables y fáciles de cumplir. - Se determinan puntos a cada pregunta de acuerdo al nivel de dificultad. - Trabajo en grupo, con objetivos en común. - Premios al equipo ganador

Nota: Se describe los elementos de la comprensión lectora utilizando gamificación puede ser uso de tecnologías

Sin embargo, se debe trabajar a la par con apoyo del docente y nuevas herramientas tecnológicas TIC´s, con la elaboración de su material de actividades que fomente la lectura, además, deberán escoger lecturas dramatizadas, títeres, lectura en voz alta, clubes de lectura, de acorde a su edad y nivel de educación. Mediante estas actividades los niños mediante la recepción auditiva para mejorar su lenguaje e inmersión en el tema.

De igual modo, como indica Tatiana Salazar que las “docentes conciben que la herramienta Kahoot, refuerza los procesos de lectura y escritura porque, al ser una gamificación, es decir una herramienta con elementos de juego, atraen la atención y motivación de las estudiantes para desarrollar y consolidar competencias en estos procesos, los cuales siempre han implicado un nivel alto de concentración” (Salazar T, 2020)

MARCO PEDAGÓGICO

La Unidad Educativa "Victor León Vivar", oferta educación Inicial, con los subniveles 1 – 2, Educación General Básica y Bachillerato, conscientes que nuestros niños(as), adolescentes y jóvenes; debemos reconocer seres integrales, en sus aspectos (cognitivos, sociales, psicomotrices y afectivos), ser únicos e irrepetibles, con características y ritmos de aprendizaje propios, considerando la individualidad de cada uno y adaptamos al contexto realidad de nuestra institución, fomentando valores, el respeto la variedad cultural, social, étnica, y educativa.

Ante la parte pedagógica con aportes básicos del constructivismo es la formación del ser humano se sustenta fuentes que toma la atención a la integralidad del mismo; razón por la cual, tomaremos el aporte de Vygotsky y Montesori, considerando al estudiante como un ser social en el que las funciones mentales como: el desarrollo pensamiento y el razonamiento lógico, el conocimiento, la retentiva, por herramientas didácticas (Vygotsky, 1979), por lo tanto el docente de esta institución actuará como mediador ofreciendo oportunidades de aprendizajes significativos mediante ambientes de aprendizajes, recursos materiales, tecnológicos necesarios para que el estudiante que desarrollo su potencial.

Siguiendo este modelo constructivista citamos a Perkins (2001), "para el conocimiento generativo se caracteriza por: ser comprendido, retenido y que sea usado activamente; con la intención de generar aprendizajes de comprensión de ser capaces de reaccionar ante una dificultar tanto en su contexto o diversos". Para este autor Perkins las escuelas inteligentes son

las que ajustan al cambio o progreso en la enseñanza y el aprendizaje conduciendo a los estudiantes no sólo conozcan, sino que reconsidere a partir de lo que conocen.

Así como también Cesar Coll, plantea que los niños hoy en día aprenden en muchos sitios, y muchísimas cosas que antes generalmente aprendían solo en la escuela: ahora las aprenden en cualquier parte. Los únicos son los docentes que pueden ayudar a los niños a ligar las experiencias en un todo. Este autor también menciona que la participación de la familia en la educación es indispensable, ya que como institución de debe realizar estrategias para que la familia apoye y se involucre en la educación de sus hijos.

Con estrategias desarrolladas en base a los niveles y jornadas, de acuerdo a las necesidades propias de los estudiantes, particularizando las necesidades educativas especiales. La evaluación de los procesos enseñanza-aprendizaje en la I.E. es permanente y continua en el marco de la consecución de los conocimientos, así como de los valores.

Esta en correlación con, el Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural (RLOEI), en su artículo 184, define a la evaluación de los aprendizajes como un "proceso continuo de reflexión, evaluación y registro de información que evidencia el logro de objetivos de aprendizaje de los estudiantes, sistemas de retroalimentación, encaminados a mejorar la metodología de enseñanza y los resultados de aprendizaje" (Educación, M. D, 2016). La evaluación que da el estudiante tiene como intención de que el docente oriente al estudiante de manera pertinente, adecuado para alcanzar los objetivos del aprendizaje".

MARCO LEGAL

Para el desarrollo de análisis del rendimiento académico en el área de lengua y literatura de los estudiantes segundo de educación básica de la Unidad Educativa Víctor León Vivar y el manejo de esta herramienta como material didáctico en el área de lengua y literatura, se deberá cumplir normativas y reglamentos vigentes de educación en el Ecuador.

A propósito que, hablaremos sobre la tecnología se ha implementado en la educación como progreso de cambio en el mundo para el ser humano siendo un elemento indispensable en las políticas educativas, interesarse en la enseñanza el uso de herramientas para mejorar los beneficios para la pedagogía de docente como apoyo como una interacción en la enseñanza. UNESCO(2016)

En vista que, el Mineduc con el Acuerdo N° 0357-12 del Artículo 344 acuerda en Art. 2 Determinar. Que en la configuración de los equipos de los laboratorios informática de establecimientos educativos se utilice el software normado por Sistema operativo libre o propietarios producto libre en el mercado, para su utilización de buenas prácticas de acceso y utilización de los recursos y servicios tecnológicos (Acuerdo 357, 2012).

Además, Agenda de Telecomunicación digital del Ecuador 2022 -2025, su propuesta es establecer fortalecimiento de la capacidad digital de la sociedad en pilares fundamentales en la transformación digital del Ecuador, en una de ellas es el Eje de cultura e Inclusión Digital, concerniente a la Educación como pila está la Teleducación en la cuales es:

- Promover estrategias técnicas y normativas necesarias para fortalecer la teleducación en todos los niveles de enseñanza a nivel nacional, considerando la integración de tecnologías digitales en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

- Potenciar programas de formación docente centrados en Competencias Digitales

- Fomentar programas de formación y capacitación en línea para fortalecer las competencias digitales de la ciudadanía en todos los sectores público y privado.

- Fortalecer planes, programas y proyectos de educación, investigación e innovación tecno pedagógica a nivel nacional. (Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad, 2023)

Por consiguiente, mediante otros ministerios, la educación garantiza que ser humano participe en lo académico que sustenta involucrarse dentro de ellos a programas de competencia para que sea necesario desarrollar habilidades. (Constitución de la República del Ecuador, 2008)

Finalmente, en LOEI Art.9, pág 4, inciso 2. En nuestro currículo a nivel nacional promueve a todas las autoridades de las instituciones educativas las modalidades en tener disponible textos, materiales y evaluaciones constantes y la disponibilidad Internet en todas las instituciones educativa aplicando nuevas metodologías de enseñanza para que pueda facilitar un aprendizaje autónomo y personalizado a los estudiantes. (LOEI, 2016)

METODOLOGÍA

La metodología de esta investigación tiene como objetivo analizar el uso de la plataforma Kahoot en el segundo año de educación básica durante el período 2023-2024, específicamente en el área de lengua y literatura de la Unidad Educativa Víctor León Vivar. A través de esta metodología, se busca comprender cómo el uso de Kahoot puede influir en el proceso de aprendizaje y en el rendimiento académico de los estudiantes en esta área.

Objetivo General:

- El objetivo principal de esta investigación es realizar un análisis exhaustivo y detallado del rendimiento académico de los estudiantes de segundo grado en el área de lengua y literatura de la Unidad Educativa Víctor León Vivar, con el propósito de identificar oportunidades de mejora en su desempeño, además, formular un enfoque pedagógico efectivo que integre Kahoot como material didáctico en este campo, contribuyendo así a un aprendizaje más enriquecedor y significativo para los estudiantes.

Diseño de la Investigación:

Este estudio se llevará a cabo utilizando un enfoque con los métodos cuantitativos y cualitativo para obtener una comprensión completa y enriquecedora del uso de Kahoot en el contexto educativo.

Población y Muestra:

La población y muestra de esta investigación está compuesta por todos los estudiantes del segundo año de educación básica sección matutina de la Unidad Educativa Víctor León Vivar durante el período 2023-2024, adicionalmente se integra a los padres de familia y docentes de la institución compuesta de la siguiente Tabla1.:

Tabla1.

Población y muestra

POBLACIÓN	**# MUESTRA**
Niños	4
Niñas	4
Padres de familia (mujeres)	8
Docentes	19

Nota: Numero de población y Muestra encuestada

Dado el tamaño de la población, se aplicará un muestreo estratificado aleatorio para seleccionar una muestra representativa de estudiantes que participarán en el estudio.

Recopilación de Datos:

Para llevar a cabo este análisis, se diseñó un cuestionario que incluye afirmaciones específicas relacionadas con la experiencia de los estudiantes en el uso de Kahoot. Cada afirmación se presenta diferente escala Likert de respuesta que va desde "1" hasta "5" . Las afirmaciones se seleccionaron cuidadosamente para abordar aspectos clave del uso de Kahoot en el contexto del aprendizaje de lengua y literatura.

La encuesta está estructurada con 5 preguntas para los niños (as) y para los padres de familia y 10 preguntas para los docentes con respuestas de opciones y preguntas de opinión

1. ***Encuestas a Estudiantes:*** Se administrarán encuestas a los estudiantes seleccionados para evaluar su conocimiento y experiencia en el uso de Kahoot, así como su percepción sobre cómo esta plataforma afecta su aprendizaje en lengua y literatura.
2. ***Encuestas a Docentes:*** Se llevarán a cabo encuestas con los docentes que utilizan Kahoot en sus clases de lengua y literatura para comprender sus métodos de enseñanza, objetivos y percepciones sobre el impacto de esta herramienta.
3. ***Análisis de Rendimiento Académico:*** Se recopilarán los resultados académicos de los estudiantes en el área de lengua y literatura durante el período de estudio para evaluar cualquier correlación entre el uso de Kahoot y el rendimiento académico.

Análisis de Datos:

Los datos recopilados se analizarán utilizando técnicas estadísticas cuantitativas para las encuestas y se llevará a cabo un análisis cuantitativo y cualitativo de las respuestas de los

participantes. Se utilizarán herramientas estadísticas como análisis de regresión y pruebas de hipótesis para examinar las relaciones y correlaciones identificadas.

Al finalizar el análisis, se presentarán las conclusiones del estudio, destacando los hallazgos más relevantes y sus implicaciones en el uso de Kahoot en el área de lengua y literatura. Se proporcionarán recomendaciones para mejorar el uso de esta plataforma como herramienta didáctica en el proceso educativo.

Los resultados obtenidos a través de este método proporcionarán información esencial sobre cómo se utiliza Kahoot en el contexto de segundo de básica, destacando tanto aspectos cuantitativos como cualitativos. Estos hallazgos servirán como base para comprender el impacto de la plataforma en el proceso de enseñanza y aprender más sobre las experiencias de los docentes. Las conclusiones derivadas de este análisis contribuirán a la toma de decisiones informadas sobre cómo optimizar el uso de Kahoot en el aula de segundo de básica.

En el análisis estadístico de los instrumento de la encuesta que se ha utilizado con los estudiantes, padres de familia y docentes donde es evaluara mediante un control para recoger información de datos mediante un tabulación y organización de datos que me permite profundizar la investigación con cada ítem de las preguntas serán calificadas para la obtención de tablas de información, donde se suscribe un análisis de datos obtenidos de acuerdo con el objetivo planteado en el presente trabajo.

ENCUESTA PARA NIÑOS/AS.

1. **¿Desea participar en esta investigación? Marque con una X**

   Si ____ No ___

2. **¿Tienes conocimiento previo acerca de la herramienta Kahoot? Por favor, indica tu nivel de familiaridad seleccionando una opción de la siguiente escala del 1 al 5.**

Tabla 2.

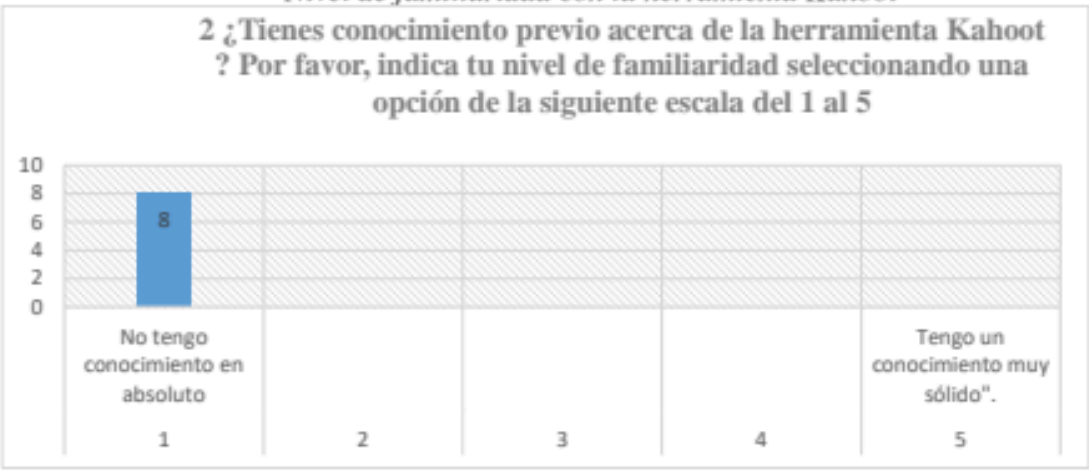
Items de valoración de la pregunta

1	2	3	4	5
No tengo conocimiento en absoluto				**Tengo un conocimiento muy sólido".**
8				

Nota: *Explica la escala del 1 a 5 para valor la pregunta del conocimiento de la pregunta*

Figura 1.

Nivel de familiaridad con la herramienta Kahoot



Nota: La figura muestra el porcentaje de personas que no conoce la herramienta de Kahoot, en la U.E Víctor León Vivar Fuente: (Vivar, 2023)

Interpretación de datos estadísticos

Los estudiantes de segundo de básica desconocen de esta herramienta para trabajar en el aprendizaje en el aula existiendo factores que se ha encontrado en esta pregunto de análisis en este tema de abortamiento que la mayoría 100% de estudiantes omiten la existencia de esta plataforma.

3. **¿Te gustaría jugar en el Kahoot? (marca x de 1al 5 su respuesta)**

Tabla 3.

Ítems de la valoración si le gustaría jugar Kahoot.

	1 Nunca	2 Casi nunca	3 Algunas veces	4 Casi Siempre	5 Siempre
NIÑAS	1				3
NIÑOS					4

Nota: Escala de valoración de pregunta 3 de Niños (as)

Figura 2.

Nivel que le gustarían jugar con la herramienta Kahoot



Nota: Presenta un alto porcentaje que niños y niñas desean jugar con la herramienta Kahoot. (Vivar, 2023)

Interpretación de datos estadísticos

En este análisis de esta pregunta a los estudiantes la mayoría predomina 40% de niños si le gustaría trabajar con esta plataforma y en mediano resultado que el 30% de niñas también desearía aprender y en bajo porcentaje un niño no desea conocer que 10% de acuerdo a su bajo conocimiento de la plataforma.

4. **¿Considera que es interesante conocer esta plataforma del Kahoot? (marca x de 1al 5 su respuesta)**

Tabla 4.

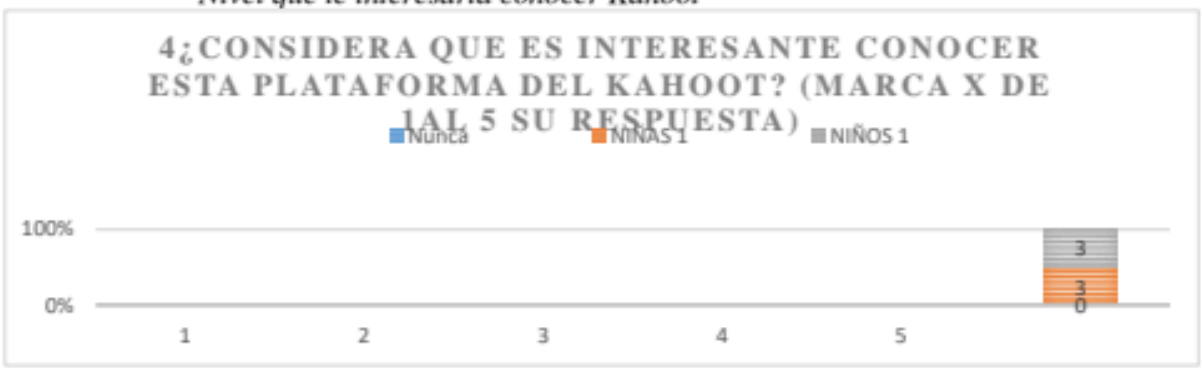
Ítems de la valoración le interesaría Kahoot.

	1	2	3	4	5	
	Nunca					Siempre
NIÑAS	1					3
NIÑOS	1					3

Nota: Escala de valoración de pregunta 4 de Niños (as), si le gustaría conocer Kahoot.

Figura 3.

Nivel que le interesaría conocer Kahoot



Nota: Alto Porcentaje de niños(as) le gustaría conocer la herramienta Kahoot.

Interpretación de datos estadísticos.

Los estudiantes de segundo año de básicas la mayoría tiene un alto porcentaje que es 60% de niños/as en tener interés en conocer y divertirse con este nuevo conocimiento esta plataforma y 20% estudiantes con bajo interés en conocer.

5. **¿Se considera que el Kahoot te ayudaría a mejorar en las diferentes áreas de estudio de aprendizaje? (marca x de 1al 5 su respuesta.)**

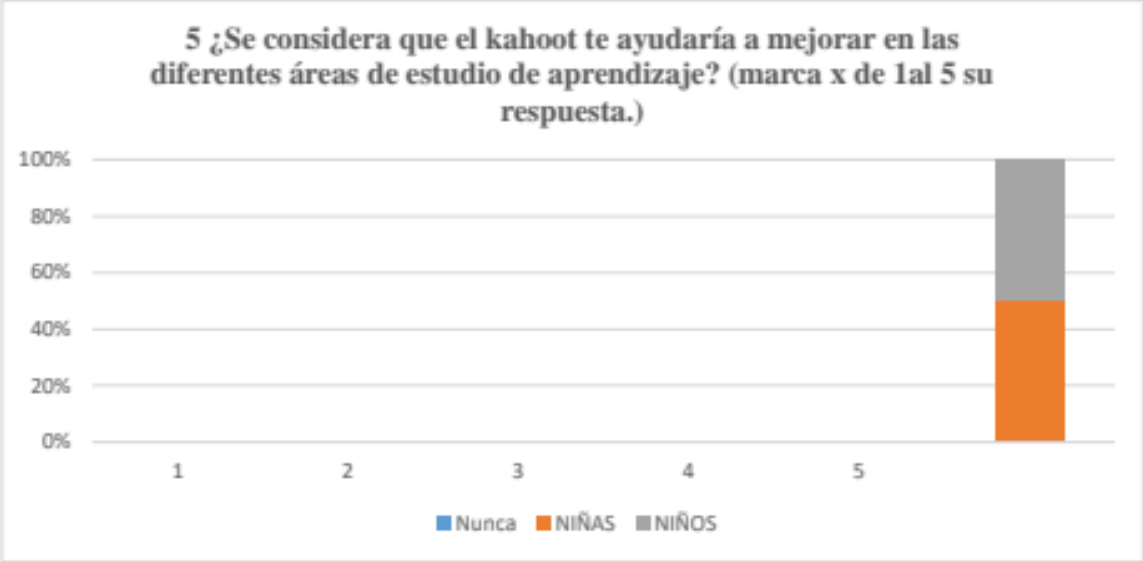
Tabla 5.

Ítems de la valoración si le ayudaría a mejorar al utilizar Kahoot.

	1	2	3	4	5	
	Nunca					Siempre
NIÑAS						4
NIÑOS						4

Nota: Todos los niños les indica que si mejoría su aprendizaje al utilizar Kahoot.

Figura 4.
Ítems de la valoración si le ayudaría a mejorar al utilizar Kahoot.



Nota: Alto porcentaje de niños dicen que le ayudaría a mejorar su aprendizaje en varias áreas. (Vivar, 2023)

Interpretación

Los estudiantes de segundo año de básicas tienen un alto porcentaje de 100% entre niños/as en conocer la plataforma y que sea beneficio para aplicar en sus estudios en todas las áreas para que los estudiantes obtenga mayor interés en las asignaturas de estudio en la escuela desde sus primeros años tenga motivación y no resulte muy cansado cuando se ha de trabajar en el aula.

6. **¿Te sientes emocionado de conocer esta plataforma de kahoot? (marca x de 1al 5 su respuesta.**

Tabla 6.

Ítems de la valoración si le gustaría conocer Kahoot.

	1	2	3	4	5	
	Nunca					Siempre
NIÑAS						4
NIÑOS						4

Nota: Todos los niños desean conocer de Kahoot.

Figura 5.

Ítems de la valoración para conocer el Kahoot



Nota: Alto porcentaje de niños dicen que están emocionados conocer la herramienta Kahoot áreas. (Vivar, 2023)

Interpretación

Los estudiantes de segundo año de básicas tienen un alto porcentaje que es 100% entre niños/as de conocer esta plataforma y sentirse emocionados cuando lo requieran en su lapso de estudio de las otras asignaturas no solo en lengua y literatura.

PADRES DE FAMILIA

1. **¿Desea participar en esta investigación? Marque con una X**

Si 8 No ___

2. **Has escuchado sobre el kahoot? (marca x de 1al 5 su respuesta)**

Tabla 7.

Ítems de la valoración si ha escuchado de Kahoot.

	1	**2**	**3**	**4**	**5**	
	Nunca					Siempre
Padre						
Madre	8					

Nota: Todos los padres de familia no conocen la herramienta Kahoot.

Figura 6.

Ítems de la valoración si ha escuchado de Kahoot



Nota: Alto porcentaje de padres de familia no conocen la herramienta Kahoot áreas. (Vivar, 2023)

Interpretación de datos estadísticos

El padre de familia tiene un alto porcentaje que es 100% que no de conocer esta plataforma para que los niños puedan distraerse en su hogar y aprender de forma fácil los temas que le miran tan difíciles en el aprendizaje del aula**.**

3. ¿Te gustaría que sus hijos conozcan sobre estos jugar en el Kahoot? (marca x de 1al 5 su respuesta)

Tabla 8.

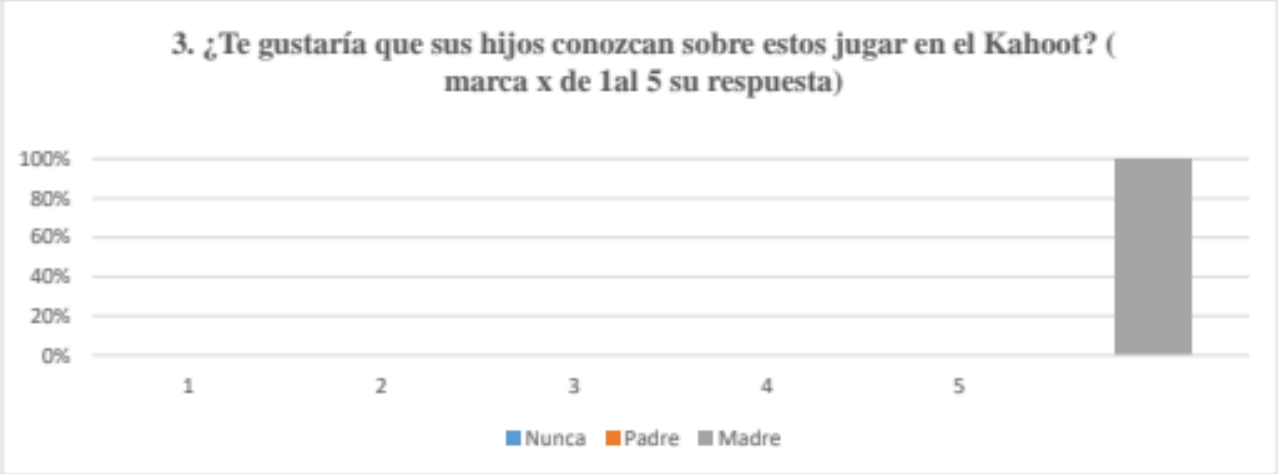
Ítems de la valoración si le permitirían a sus hijos jugar Kahoot.

	1	2	3	4	5	
	Nunca					Siempre
Padre						
Madre						8

Nota: Todos los padres de familia si les gustaría que jueguen sus hijos la herramienta Kahoot.

Figura 7.

Gráfico de contestación de la pregunta si les gustaría que sus hijos jueguen el Kahoot.



Nota: Alto porcentaje de padres de familia quieren que sus hijos jueguen el Kahoot. (Vivar, 2023)

Interpretación

Los padres de familia responden en esta pregunta que si desean conocer por lo tanto tiene un mayor porcentaje que es 100% en conocer estas plataformas para jugar con sus hijos en la casa y poder ayudarles en sus trabajos en casa detentando una gran motivación.

3. ¿Te interesantes conocer esta plataforma del Kahoot en sus casas? (marca x de 1al 5 su respuesta)

Tabla 9.

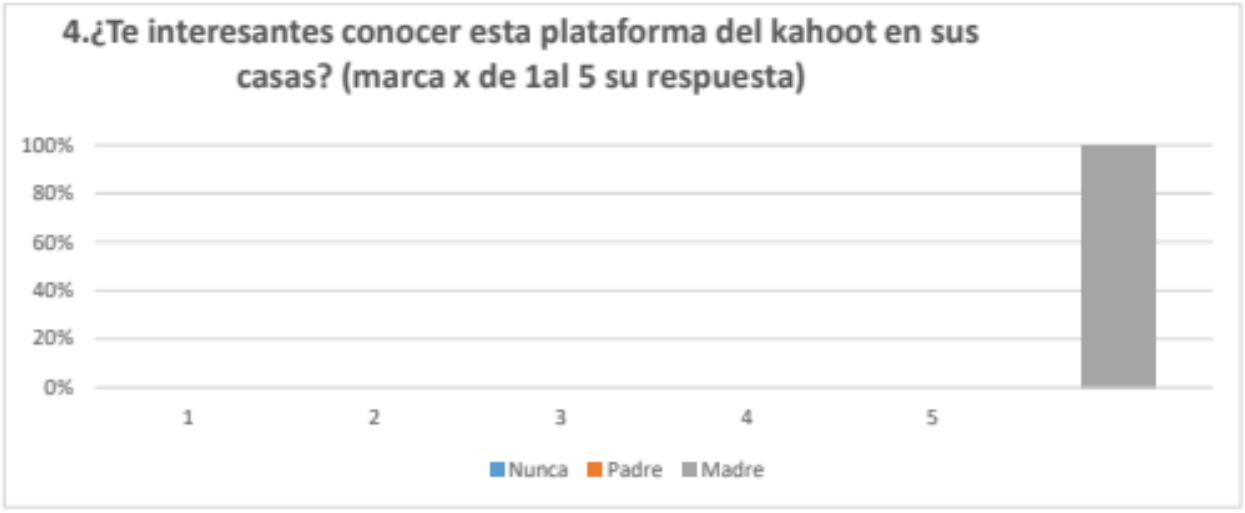
Valoración de que les interesaría conocer la herramienta Kahoot.

	1	2	3	4	5	
	Nunca					Siempre
Padre						
Madre						8

Nota*: Alto porcentaje les interesaría conocer la herramienta Kahoot.* (Vivar, 2023)

Figura 8

Ítems de la valoración si le interesaría conocer la herramienta Kahoot.



Nota: El alto porcentaje de padres de familia que les interesaría conocer la plataforma Kahoot.

Interpretación de datos estadísticos

Los padres de familia tienen un alto porcentaje que seria 100% de conocer esta plataforma para ayudar a sus hijos en el aprendizaje y mejorar su rendimiento académico en su vida estudiantil.

4. ¿Se considera que el Kahoot te ayudaría a mejorar en las diferentes áreas de estudio de aprendizaje de su hijo? (marca x de 1al 5 su respuesta.)

Tabla 10

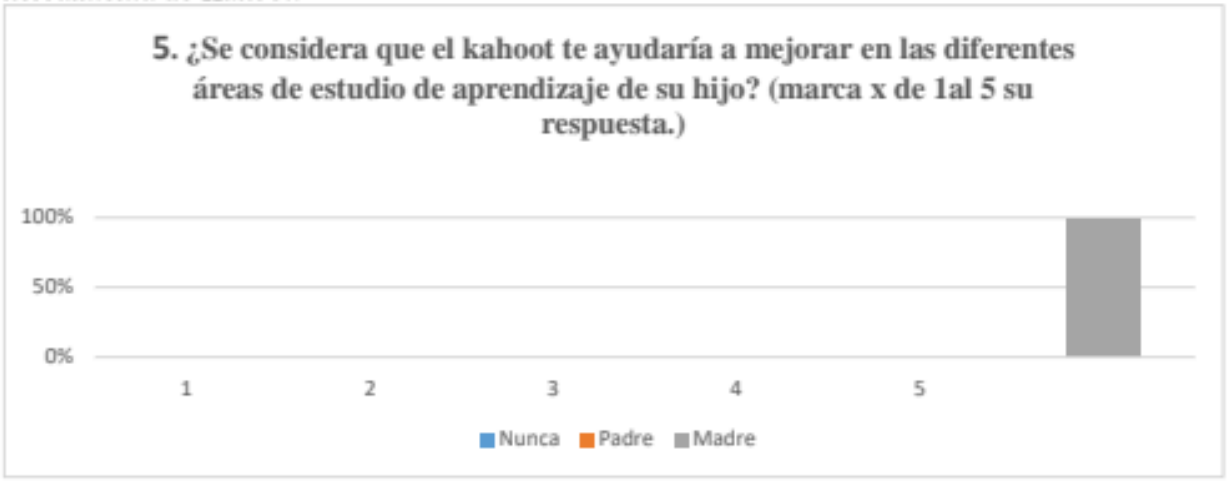
Ítems de la valoración le ayudaría a mejorar en las diferentes áreas con la ayudaría con la herramienta Kahoot.

	1	2	3	4	5	
	Nunca					Siempre
Padre						
Madre						8

Nota: *Alto porcentaje le indica que les ayudaría en diferentes áreas Kahoot*. (Vivar, 2023)

Figura 9

Gráfico de contestación de la pregunta ayudaría a mejorar áreas de estudio con la herramienta de Kahoot.



Nota: El alto porcentaje les ayudaría a mejorar en las diferentes áreas de estudio que la plataforma Kahoot.

Interpretación de datos estadísticos

El padre de familia tiene un alto interés con un porcentaje es seria 100% de conocer esta plataforma, para mejorar y motivar a sus niños en lo académico que no sea los conocimientos obsoletos, que no lo miren siempre con miedo en las tareas y deberes que envían los maestros.

5. **¿Te sientes emocionado de conocer esta plataforma de Kahoot que ayudara a distraerme un poco en la casa con medio de comunicación? (marca x de 1al 5 su respuesta).**

Tabla 11

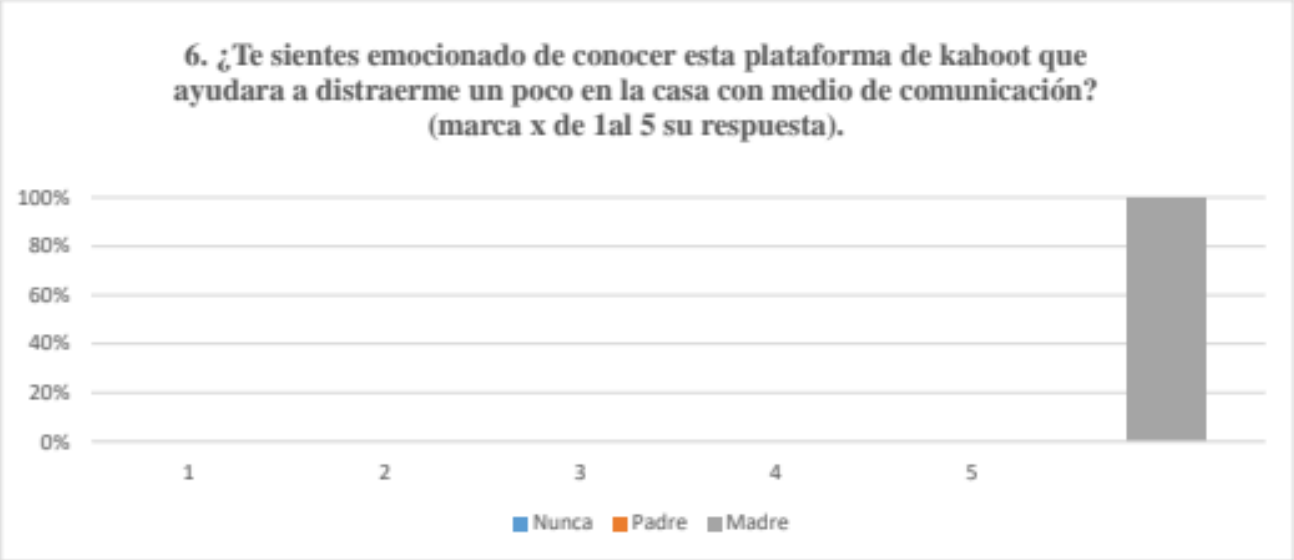
Ítems de la valoración conocer esta plataforma de Kahoot que ayudara a distraerme un poco en la casa con medio de comunicación con la herramienta Kahoot.

	1	2	3	4	5	
Nunca						Siempre
Padre						
Madre						8

Nota: *El alto porcentaje les ayudaría a mejorar en las diferentes áreas de estudio que la plataforma Kahoot*

Figura 10

Gráfico de la distracción como medio de comunicación



Nota: *El alto porcentaje les ayudaría de la distracción como medio de comunicación.*

Interpretación

Los padres de familia tienen un alto porcentaje que es 100% de sentir emocionados en conocer la plataforma del kahoot, para distraerse en su hogar con sus niños y mirar la forma de

obtener buenas relaciones familiares en sus hijos, en donde sean motivo que acercar para obtener mayor confianza en ellos.

DOCENTES PARTICIPANTES EN LA ENCUESTA

El objetivo es determinar la relación que existe entre el uso del Kahoot como herramienta digital y el aprendizaje en el por tal motivo se requiere su apoyo y seriedad para cumplir con el propósito **NUMERO 11**

Revelancia

a) Muy Alta (MA) b) Alta (A) c) Media (M) d) Baja (B) e) Ninguna (N)

Tabla 12.

Nivel de escala de valoración para la encuesta de docentes

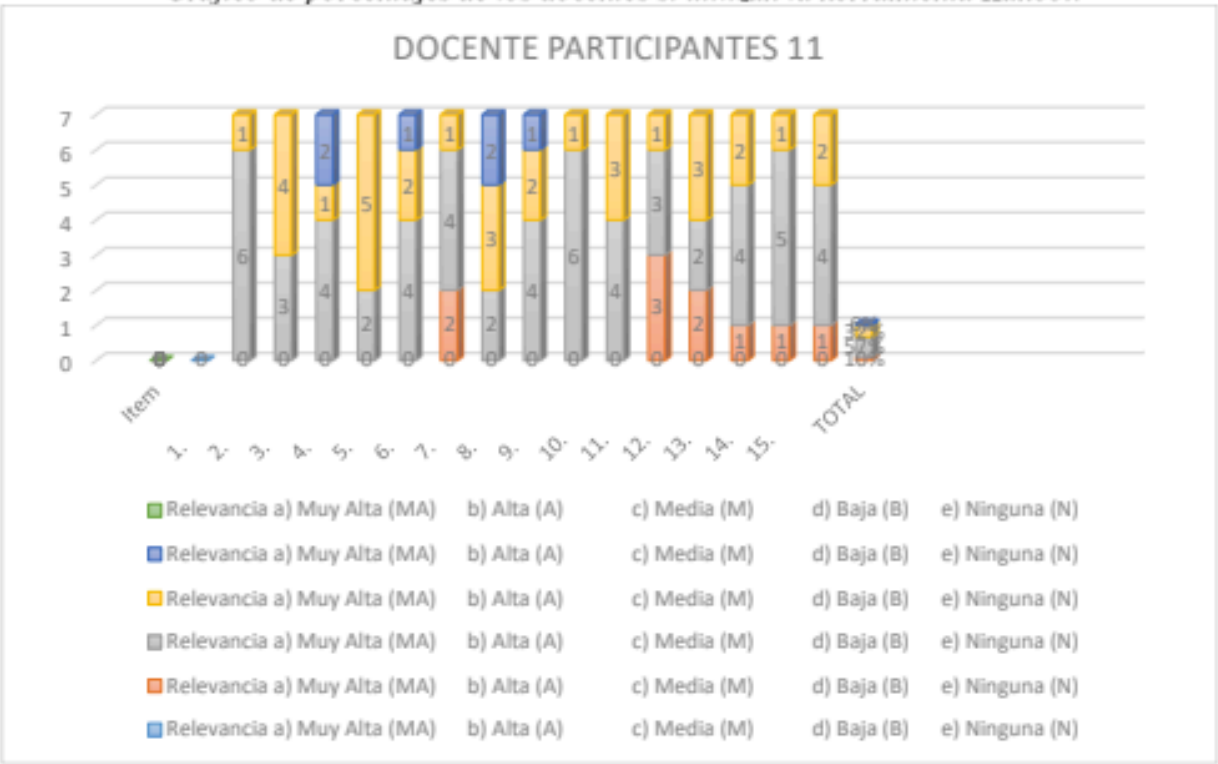
Item	Encuesta aplicada a los docentes Preguntas	MA	A	M	B	N
1.	¿Título académico que tiene?	1	8	2		
2.	Nivel Educativo en el que trabaja o desempeña	1	8	2		
3.	Tiempo de servicio profesional	2	3	5	1	
4.	Se capacita en forma constante en la actualidad.		6	5		
5.	Se considera un docente innovador en la tecnología	1	4	6		
6.	¿Cree usted que el uso pedagógico de herramientas tecnológicas facilita la actividad docente ?	3	2	6		
7.	¿Piensa usted que el docente utilicé herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje?	2	5	4		
8.	¿Se considera una herramienta digital el kahoot para mejorar la calidad de la educación?	2	3	6		
9.	¿En la pedagogía el uso de kahoot como una herramienta tecnológica facilitara en los estudiantes de segundo año de básica en forma significativa en la lengua y literatura?	3	3	5		

10.	¿En el uso de esta herramienta kahoot facilitara la cooperación de trabajo en grupo?	2	3	6	
11.	¿Está de acuerdo en aplicar esta herramienta tecnológica en su aprendizaje en el aula?	4	4	3	
12.	¿Cree usted que ha desarrollado habilidades digitales en la práctica docente?	2	7	2	
13.	En la institución educativa donde labora usted debería aplicar esta herramienta tecnología.	2	6	3	
14.	Cree usted que esta herramienta de kahoot como docente debería aplicar para fortalecer conocimientos de enseñanza.?	3	6	2	
15.	¿Considera usted que la aplicación de kahoot mejora conocimientos en los niños/as de segundo de básica para motivar a la lectura donde facilitaría la enseñanza aprendizaje en el futuro?	3	3	5	
total		31%	71%	62%	1%

Nota: Porcentaje de la preguntas de los docentes de que se aprecia que 71% alto conocimiento de la herramientas tecnología (Vivar, 2023)

Figura 11.

Gráfico de porcentajes de los docentes si utilizan la herramienta Kahoot.



Nota: Alto porcentaje de las preguntas relacionadas sobre la Hermienta la gran mayoria utilizan, conocer la herramienta Kahoot.

Interpretación de datos estadísticos

Los compañeros docentes inciden en porcentaje mayor de 71% en su respuesta de alta porcentaje. en mediano porcentaje de 62% que calificando en media que seria 31% y el 1% en bajo nivel de conocimiento de la plataforma.

DOCENTES PARTICIPANTES EN LA ENCUESTA

El objetivo es determinar la relación que existe entre el uso del Kahoot como herramienta digital y el aprendizaje en el por tal motivo se requiere su apoyo y seriedad para cumplir con el propósito **NUMERO 7**

Relevancia

a) Muy Alta (MA) b) Alta (A) c) Media (M) d) Baja (B) e) Ninguna (N)

Tabla 13

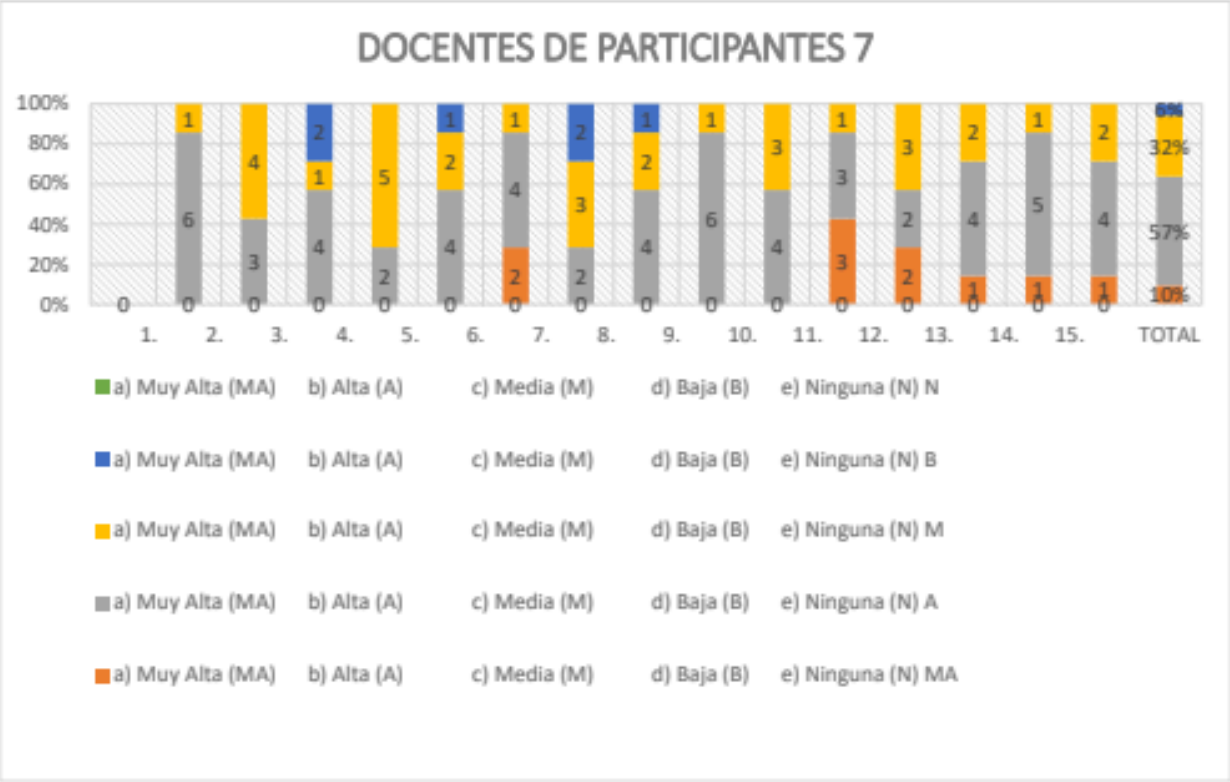
Nivel de escala de valoración para la encuesta de docentes

Item	Encuesta aplicado a los docentes	MA	A	M	B	N
	Preguntas					
1.	Título académico que tiene		6	1		
2.	Nivel Educativo en el que trabaja o desempeña		3	4		
3.	Tiempo de servicio profesional		4	1	2	
4.	Se capacita en forma constante en la actualidad.		2	5		
5.	Se considera un docente innovador en la tecnología		4	2	1	
6.	¿Cree usted que el uso pedagógico de herramientas tecnológicas facilita la actividad docente ?	2	4	1		
7.	¿Piensa usted que el docente utilicé herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje?		2	3	2	
8.	¿Se considera una herramienta digital el kahoot para mejorar la calidad de la educación?		4	2	1	

9.	¿En la pedagogía el uso de kahoot como una herramienta tecnológica facilitara en los estudiantes de segundo año de básica en forma significativa en la lengua y literatura?		6	1	
10.	¿En el uso de esta herramienta kahoot facilitara la cooperación de trabajo en grupo?		4	3	
11.	¿Está de acuerdo en aplicar esta herramienta tecnológica en su aprendizaje en el aula?	3	3	1	
12.	¿Cree usted que ha desarrollado habilidades digitales en la práctica docente?	2	2	3	
13.	En la institución educativa donde labora usted debería aplicar esta herramienta tecnología.	1	4	2	
14.	Cree usted que esta herramienta de kahoot como docente debería aplicar para fortalecer conocimientos de enseñanza.?	1	5	1	
15.	¿Considera usted que la aplicación de kahoot mejora conocimientos en los niños/as de segundo de básica para motivar a la lectura donde facilitaría la enseñanza aprendizaje en el futuro?	1	4	2	
TOTAL		10%	57%	32%	6%

Nota: Porcentaje de la preguntas de los docentes de que se aprecia que 57% alto conocimiento de la herramientas tecnología (Vivar, 2023)

Figura 12



Interpretación de datos estadísticos

En esta tabla podemos apreciar que las compañeras docentes en el resultado de análisis que se evaluado es de estas preguntas predominan el 57% de altas y 32% medianas su porcentaje,10% en muy altas y baja porcentaje de 6% de respuestas bajas en item con una respuesta de acuerdo a los criterios de opinión que se analizado en me ayuda a mejora con persona e institución Educativa.

Discusión sobre los análisis realizados

La Discusión

Se considera una parte importantes de investigación con se selección datos de información para realizar un enfoque en la aplicación de las encuestas que se ha realizado a estudiantes, padres de familia y docentes de la Unidad educativa Víctor León Vivar (Leudo, 2021)

Según esta apreciación de datos en la investigación con la participación directa de estudiantes y padres de familia destacando se sus habilidades de criterios y pensamientos en el uso de desarrollo de esta encuesta apreciando su gran fortaleza para mi investigación. (Nieto & Vargas ,2022)

Se observa en este proceso de trabajo en realizar una reflexión con miras al aprendizaje de los estudiantes de estos años ya que ellos otorgue estos habilitos de investigación desde su primero años de estudio. (Enríquez , 2022)

Todos los actores respondieron con gran sinceridad en las preguntas planteadas en la encuesta ordenando ideas para mejorar en la actualidad.

Me respaldaron con grandes ideas para mejorar cada día más para mi futuro de mi profesión

El resultado que obtenido en esta investigación es el interés de conocer más sobre la tecnología y luego para poder aplicar en el futuro. (Cáceres, 2010, p. 94

La fortaleza más importante primeramente son los estudiantes y sus padres de familia y luego las autoridades que dirigen esta Unidad Educativa y luego la experiencia de todos los participantes.

Se apoya de una grande variedad de información por internet con la lectura y publicación de documentos hallados para realización de mi investigación

Video sobre el tema planteado en esta investigación.

Los posibles factores de investigación que debe aplicar este año de básicas ya ellos facilidad de manejo de la tecnología (Cáceres, 2010, p. 94)

En esta investigación nos dirigimos al estudiante de segundo año permitieron conocer más acerca de este grupo de trabajo donde que abarca mucha información para futuros proyectos.

Los estudiantes de segundo de básica utilicen esta estrategia de estudio para fortalecer y motivarles en su aprendizaje académico en su futuro estudio (Sigal, 2007)

CONCLUSIÓN

Dentro de este proceso investigativo sea podido evidenciar que el estudiante aplica esta estrategia de enseñanza-aprendizaje como un desempeño en su formación académica con una fortalecer que les permita aprender con facilidad.

La investigación sobre uso de Kahoot en segundo de educación básica arrojó resultados significativos que presenta hallazgos como:

- El uso de Kahoot es una herramienta de aprendizaje que ha demostrado aumentar significamente la participación de los estudiantes. La gamificación y la competencia saludable ha motivado a los estudiantes involucrarse de manera activa en actividades que propone la docente.
- También se ha observado una mejora en el rendimiento académico de los estudiantes en el área de Lengua y literatura. Kahoot ha demostrado una herramienta efectiva para reforzar conceptos, comprensión lectora y ampliar el vocabulario.
- Kahoot permite una retroalimentación inmediata, lo que ha ayudados a los niños(as) a identificar sus áreas de mejora y a los docentes a adaptar sus estrategias de enseñanza de manera más precisa.
- Kahoot facilita la evaluación formativa, permitiendo a los docentes evaluar el progreso de los estudiantes de manera continua y realizar ajustes según sus necesidades individuales.

El desarrollo de este trabajo de investigación represento en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura nuevos diseño o alternativas como una

herramienta principal para un aprendizaje fructífero en su desempeño y que el docente innovador apoye o acompañen a los estudiantes a participar de estos proyectos de investigación.

Que se aplique como una estrategia de aprendizaje para los estudiantes mejoren su rendimiento académico dentro de las instituciones para que su evaluación no se genere pesada, además se considera que uso de Kahoot de forma activa la integración de la tecnología en el aula, preparando a los estudiantes para un entorno cada vez más digital.

Recomendaciones

Se recomienda seguir explorando el uso de las herramientas tecnológicas similares a Kahoot y capacitar a los docentes en su implementación efectiva. También es importante continuar investigado sobre el impacto a lo largo en el rendimiento académico de los estudiantes.

Se recomienda aplicar la tecnología en la parte lúdica con los estudiantes para que obtener mayores resultados en el aprendizaje con el uso de kahoot que contenga juegos, trabalenguas, rimas, coplas, poemas actividades que genere mayor motivación en los estudiantes.

Que los docentes se capaciten en recursos tecnológicos lúdicos para que el alumno genere confianza en los aprendizajes académicos.

Es primordial que el docente genere actividades lúdicas en el aula aplicando estrategias tecnologías en el área de lengua y literatura para obtener mayor participación activa en actividades de interés académico.

Se recomienda que en la institución educativa busque una variedad de estrategias para fortalecer las metodologías activas con propósitos positivos en la práctica docente.

Bibliografía

Acevedo, L.M. (2007). La investigación educativa universitaria.Investigación educativa, 11(19), 177-182

Alvarado, J. C. S., & Navas, C. D. H. (2022). Estudio de Kahoot como recurso didáctico para innovar los procesos evaluativos pospandemia de básica superior de la Unidad Educativa Iberoamericano. Journal of Economic and Social Science Research (JESSR), 2(4), 15-40

Azucena, L. A. O. (2023). Gamificación educativa para potenciar la lectura crítica (Master's thesis).

Cordero, G. C., Vizcaíno, C. G., & Álvarez, C. E. (2022). Kahoot! como herramienta de gamificación del aprendizaje: una experiencia con estudiantes de Medicina. 593 Digital Publisher CEIT, 7(4), 328-341.

Educacion, M. D. (2010). Introduccion a la Lengua y Literatura.

Educación, M. D. (2016). Instructivo para la aplicación de la evaluación estudiantil. Quito. Obtenido de *https:/educacion. gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2016/07/Instructivo-para-la-aplicacion-de-la-evaluacionestudiantil. pdf.*

Fernández, L. R. (24 de octubre de 2016). Recomendaciones para el uso de Kahoot en el aula universitaria. *Recomendaciones para el uso de Kahoot en el aula universitaria*. Obtenido de https://es.slideshare.net/leticiarofer/recomendaciones-para-el-uso-de-kahoot-en-el-aula-universitaria.

Jaber, J. R., Arencibia Espinosa, A., Carrascosa Iruzubieta, C., Ramírez, A. S., Rodriguez-Ponce, E., Melián, C., ... & Farray, D. (2016). Empleo de Kahoot como herramienta de gamificación en la docencia universitaria.

Martínez Jiménez, R., Ruiz Jiménez, M., García Martí, E., Pedrosa Ortega, C., & Licerán Gutiérrez, A. (2021, January). Kahoot! como herramienta para mejorar los resultados académicos en educación superior. In IN-RED 2020: VI Congreso de Innovación Educativa y Docencia en Red (pp. 656-669). Editorial Universitat Politècnica de València.

Ministerio de Educación (2016). Currículo Nacional de Educación General Básica y Bachillerato General Unificado de Lengua y Literatura. Recuperado el 26 de enero de 2021: https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2016/03/LENGUA.pdf

Navarro, G. M. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación aprender jugando. El caso de Kahoot. *Revista de Ciencias Humanas y Sociales*(83), 252-277.

Parejo-Moruno, F. M., Linares-Luján, A. M., Vega-Gómez, F. I., & Preciado, J. F. R. (2018). El uso de herramientas de gamificación como mecanismo de control y evaluación en la realización de lecturas. Investigaciones en historia económica: su transferencia a la docencia, 414-436.

Peña Zumba, A. E. (2021). La gamificación como estrategia didáctica inclusiva para atender a la diversidad en las clases de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Alborada del año lectivo 2020-2021 (Master's thesis, Universidad Nacional de Educación).

Ramírez, I. (8 de julio de 2022). *https://www.xataka.com*. Obtenido de Kahoot!: qué es, para qué sirve y cómo funciona: https://www.xataka.com/basics/kahoot-que-es-para-que-sirve-y-como-funciona

Salazar Alzate, M. T. (2020). Aplicación de la gamificación Kahoot! para fortalecer los aprendizajes de la asignatura de lengua castellana en las estudiantes del grado 6º del Colegio de la Inmaculada en la ciudad de Medellín-Antioquia.

Subhash, S. &. (2018). Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. *Computers in human behavio*(87), 192-206.

Rojas Viteri, J., Álvarez Zurita, A., & Bracero Huertas, D. (2021). Uso de Kahoot como elemento motivador en el proceso enseñanza-aprendizaje.

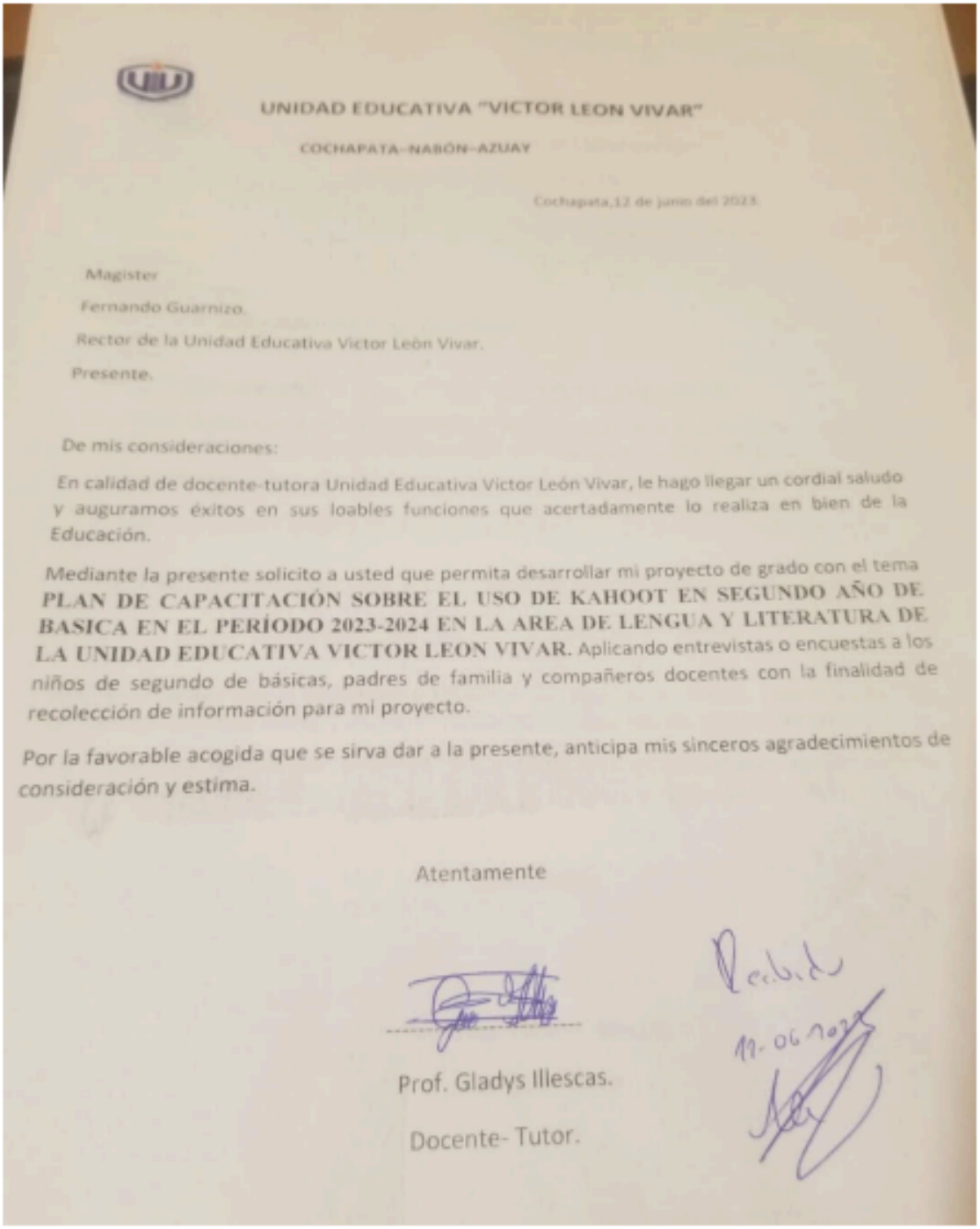
Taján Torregroza, M. (2021). La influencia de la utilización pedagógica de recursos educativos digitales sobre la percepción en la atención clínica de pacientes en la práctica médica en los estudiantes de undécimo semestre de medicina de la Universidad Metropolitana de Barranquilla.

UNESCO (2016d). TERCE en la mira Nº 2. Uso recreativo del computador: ¿Cuánto aporta al rendimiento de los estudiantes? Santiago: UNESCO OREALC. Disponible en http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/ Santiago/pdf/TERCE-en-la-Mira-2.pdf

UNESCO (2016e). Tecnologías digitales al servicio de la calidad educativa. Una propuesta de cambio centrada en el aprendizaje para todos. Santiago: Ediciones UNESCO.

Vidal, I. G. (2012). Acuerdo N 0357–12.

ANEXOS 1



UNIDAD EDUCATIVA "VICTOR LEON VIVAR"

COCHAPATA–NABÓN–AZUAY

Cochapata,12 de junio del 2023.

Magister

Fernando Guarnizo.

Rector de la Unidad Educativa Victor León Vivar.

Presente.

De mis consideraciones:

En calidad de docente-tutora Unidad Educativa Victor León Vivar, le hago llegar un cordial saludo y auguramos éxitos en sus loables funciones que acertadamente lo realiza en bien de la Educación.

Mediante la presente solicito a usted que permita desarrollar mi proyecto de grado con el tema **PLAN DE CAPACITACIÓN SOBRE EL USO DE KAHOOT EN SEGUNDO AÑO DE BASICA EN EL PERÍODO 2023-2024 EN LA AREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LA UNIDAD EDUCATIVA VICTOR LEON VIVAR.** Aplicando entrevistas o encuestas a los niños de segundo de básicas, padres de familia y compañeros docentes con la finalidad de recolección de información para mi proyecto.

Por la favorable acogida que se sirva dar a la presente, anticipa mis sinceros agradecimientos de consideración y estima.

Atentamente

Prof. Gladys Illescas.

Docente- Tutor.

Recibido

12-06-2023

UNIDAD EDUCATIVA "VICTOR LEON VIVAR"

COCHAPATA–NABÓN–AZUAY

Cochapata,1 de septiembre del 2023

Magister

Fernando Guarnizo.

Rector de la Unidad Educativa Victor León Vivar.

Presente.

De mis consideraciones:

En calidad de docente-tutora Unidad Educativa Victor León Vivar, le hago llegar un cordial saludo y auguramos éxitos en sus loables funciones que acertadamente lo realiza en bien de la Educación.

Mediante la presente solicito a usted que me permita desarrollar mi proyecto de grado con el tema: *ANÁLISIS SOBRE EL USO DE KAHOOT EN SEGUNDO AÑO DE BÁSICA EN EL PERÍODO 2023-2024 EN LA ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LA UNIDAD EDUCATIVA VÍCTOR LEÓN VIVAR.*

Aplicando entrevistas o encuestas a los niños de segundo de básica, padres de familia y compañeros docentes con la finalidad de recolección de información para mi proyecto.

Por la favorable acogida que se sirva dar a la presente, anticipa mis sinceros agradecimientos de consideración y estima.

Atentamente

Prof. Gladys Illescas.

Docente- Tutor.

Validación de Expertos

Estimado profesional, usted ha sido invitado a participar en el proceso de juicio de expertos del proyecto:

ANÁLISIS SOBRE EL USO DE KAHOOT EN SEGUNDO AÑO DE BÁSICA EN EL PERÍODO 2023-2024 EN LA AREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LA UNIDAD EDUCATIVA VICTOR LEÓN VIVAR

La intención fundamental del proyecto es:

OBJETIVO GENERAL

Analizar el rendimiento académico en el área de lengua y literatura de los estudiantes segundo de educación básica de la Unidad Educativa Victor León Vivar.

-Formular el manejo de esta herramienta como material didáctico en el área de lengua y literatura

Razón por la cual se presenta a Ud., lo siguiente:

Cuestionario elaborado para obtener información.

Formulario de valoración por ítems, observaciones a ítems

Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obte información eficaz, criterio requerido para toda investigación.

A continuación, sírvase identificar el ítem o pregunta y conteste marcando con una la casilla que usted considere conveniente y además puede hacernos llegar alguna apreciación en observaciones.

Relevancia

a) Muy Alta (MA)
b) Alta (A)
c) Media (M)
d) Baja (B)

Muy Coherente	Coherente	Medianamente Coherente	Poco Coherente	Nada Coherente

Validez del instrumento:

Sobre la validez y relación existente entre los componentes del cuestionario propuesto (principios, objetivos, premisas, enfoques, cualidades y momentos), marque con una (X) en la casilla que corresponda, según su criterio, teniendo en cuenta la escala de referencia siguiente:

Muy Válido	Válido	Medianamente Válido	Poco Válido	Nada Válido
X				

Lo certifico,

Nombres: [illegible]
Cédula: [illegible]
Grado académico: 2do

Ítem	Cuestionario aplicado a docentes Preguntas	MA	A	M	B	N
1.	¿Has escuchado sobre el kahoot? (marca x de 1al 5 su respuesta)	X				
2.	¿Te gustaría que sus hijos conozcan sobre estos jugar en el Kahoot? (marca x de 1al 5 su respuesta)	X				
3.	¿Te interesantes conocer esta plataforma del kahoot en sus casas? (marca x de 1al 5 su respuesta		X			
4.	¿Se considera que el kahoot te ayudaría a mejorar en las diferentes áreas de estudio de aprendizaje de su hijo? (marca x de 1al 5 su respuesta.)	X				
5.	¿Te sientes emocionado de conocer esta plataforma de kahoot que ayudara a distraerme un poco en la casa con medio de comunicación? (marca x de 1al 5 su respuesta).	X				

Observaciones de ítems	
1	No se aprecia las opciones de respuesta al ítem. No tengo ninguna
2	No se aprecia las opciones de respuesta al ítem. No tengo ninguna.
3	No se aprecia las opciones de respuesta al ítem. No tengo ninguna.
4	No se aprecia las opciones de respuesta al ítem. No tengo ninguna.
5	No se aprecia las opciones de respuesta al ítem. No tengo ninguna.

Pertinencia del instrumento:

Para emitir su criterio acerca de la Pertinencia de la estructura del cuestionario propuesto, sus componentes y contenido, marque con una (X) en la casilla correspondiente al valor asignado por Ud., teniendo como referencia la escala siguiente:

Muy Pertinente	Pertinente	Medianamente Pertinente	Medianamente Pertinente	Nada Pertinente

con una (X) en la casilla que corresponda, según su criterio, teniendo en cuenta la escala de referencia siguiente:

Muy Coherente	Coherente	Medianamente Coherente	Poco Coherente	Nada Coherente
	X			

Validez del instrumento:

Sobre la validez y relación existente entre los componentes del cuestionario propuesto (principios, objetivos, premisas, enfoques, cualidades y momentos), marque con una (X) en la casilla que corresponda, según su criterio, teniendo en cuenta la escala de referencia siguiente:

Muy Válido	Válido	Medianamente Válido	Poco Válido	Nada Válido
	X			

Lo certifico,

Roberth J. Méndez

Nombres: .....

Cédula: 1104401466

Grado académico: Magister

ANEXOS 2

Universidad Espiritu Santo

ENCUESTA

1. **Kahoot como herramienta digital para el aprendizaje**

Estimados alumnos del segundo de básicas de la Unidad Educativa Víctor León Vivar esta entrevista que forma parte del trabajo de investigación del artículo y se ha elaborado con fines académicos.

El objetivo es determinar la relación que existe entre el uso del Kahoot como herramienta digital y el aprendizaje en el por tal motivo se requiere su apoyo y seriedad para cumplir con el propósito.

Nombres y Apellidos: ……

2. **¿Desea participar en esta investigación? Marque con una X**

Si ____ No ___

3. **¿Tienes conocimiento previo acerca de la herramienta Kahoot? Por favor, indica tu nivel de familiaridad seleccionando una opción de la siguiente escala del 1 al 5**

1 No tengo conocimiento en absoluto	2	3	4	5 Tengo un conocimiento muy sólido".

4. **¿Te gustaría jugar en el Kahoot? (marca x de 1al 5 su respuesta)**

1 Nunca	2 Casi nunca	3 Algunas veces	4 Casi Siempre	5 Siempre

5. **¿Considera que es interesante conocer esta plataforma del Kioto? (marca x de 1al 5 su respuesta)**

	1	2	3	4	5	
Nunca						Siempre

6. **¿Se considera que el kahoot te ayudaría a mejorar en las diferentes áreas de estudio de aprendizaje? (marca x de 1al 5 su respuesta.)**

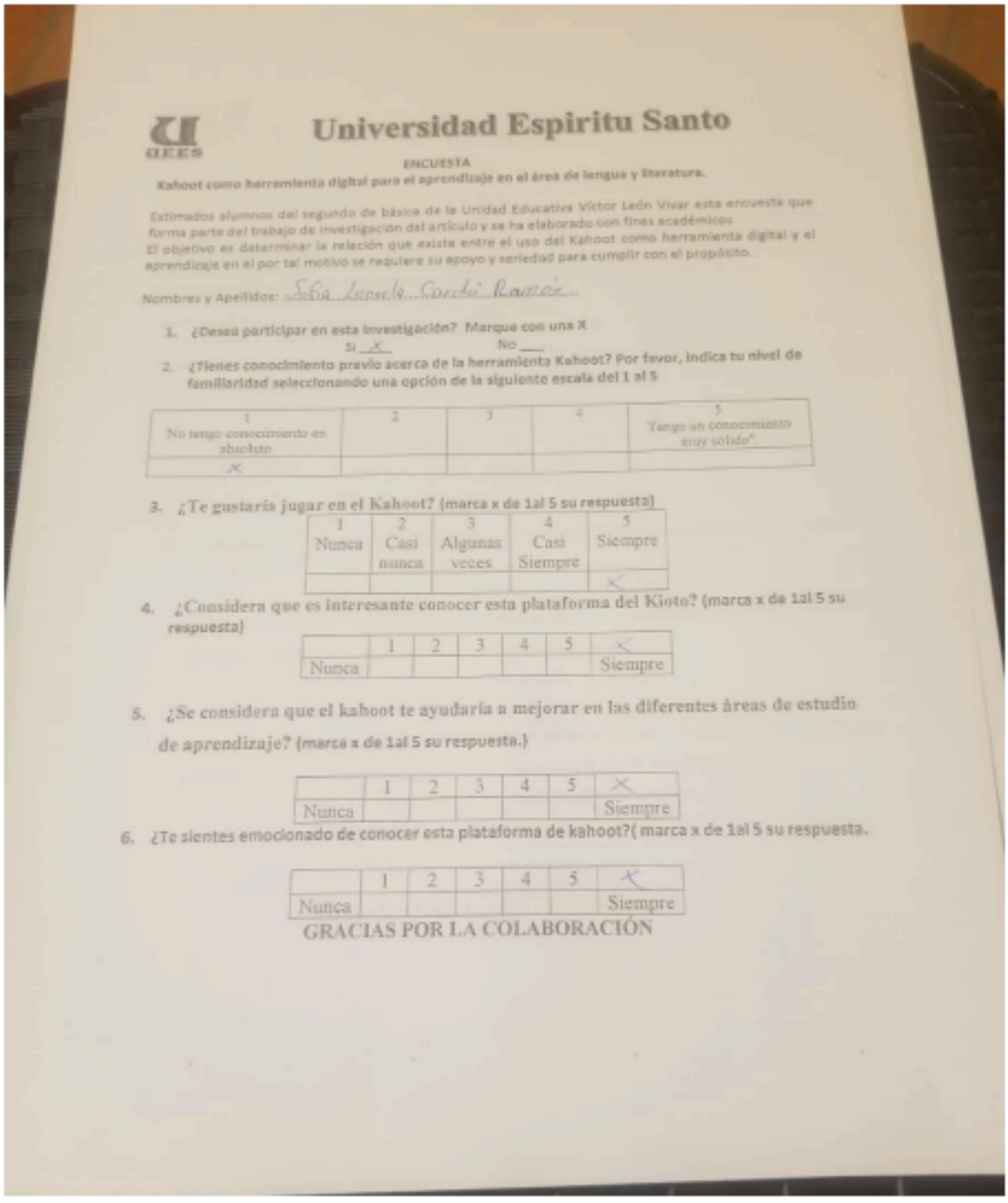
	1	2	3	4	5	
Nunca						Siempre

7. **¿Te sientes emocionado de conocer esta plataforma de kahoot?(marca x de 1al 5 su respuesta.**

	1	2	3	4	5	

Nunca						Siempre

GRACIAS POR COLABORACIÓN



Universidad Espiritu Santo

UEES

ENCUESTA

Kahoot como herramienta digital para el aprendizaje en el área de lengua y literatura.

Estimados alumnos del segundo de básica de la Unidad Educativa Víctor León Vivar esta encuesta que forma parte del trabajo de investigación del artículo y se ha elaborado con fines académicos El objetivo es determinar la relación que existe entre el uso del Kahoot como herramienta digital y el aprendizaje en el por tal motivo se requiere su apoyo y seriedad para cumplir con el propósito.

Nombres y Apellidos: Sofía Lisseth Cordero Ramón

1. ¿Desea participar en esta investigación? Marque con una X
   Si X No ___
2. ¿Tienes conocimiento previo acerca de la herramienta Kahoot? Por favor, indica tu nivel de familiaridad seleccionando una opción de la siguiente escala del 1 al 5

1	2	3	4	5
No tengo conocimiento en absoluto				Tengo un conocimiento muy sólido"
X				

3. ¿Te gustaría jugar en el Kahoot? (marca x de 1al 5 su respuesta)

1	2	3	4	5
Nunca	Casi nunca	Algunas veces	Casi Siempre	Siempre
				X

4. ¿Considera que es interesante conocer esta plataforma del Kioto? (marca x de 1al 5 su respuesta)

	1	2	3	4	5	X
Nunca						Siempre

5. ¿Se considera que el kahoot te ayudaría a mejorar en las diferentes áreas de estudio de aprendizaje? (marca x de 1al 5 su respuesta.)

	1	2	3	4	5	X
Nunca						Siempre

6. ¿Te sientes emocionado de conocer esta plataforma de kahoot?(marca x de 1al 5 su respuesta.

	1	2	3	4	5	X
Nunca						Siempre

GRACIAS POR LA COLABORACIÓN

Universidad Espiritu Santo

ENCUESTA

1: Kahoot como herramienta digital para el aprendizaje

Estimados padres de familia del segundo de básicas de la Unidad Educativa Víctor León Vivar esta encuesta que forma parte del trabajo de investigación del artículo y se ha elaborado con fines académicos

El objetivo es determinar la relación que existe entre el uso del Kahoot como herramienta digital y el aprendizaje en el por tal motivo se requiere su apoyo y seriedad para cumplir con el propósito.

Nombres y Apellidos: .....

6. **¿Desea participar en esta investigación? Marque con una X**

   Si ____ No ___

7. **¿Has escuchado sobre el kahoot? (marca x de 1al 5 su respuesta)**

	1	2	3	4	5	
Nunca						Siempre

8. **¿Te gustaría que sus hijos conozcan sobre estos jugar en el Kahoot? (marca x de 1al 5 su respuesta)**

	1	2	3	4	5	
Nunca						Siempre

9. **¿Te interesantes conocer esta plataforma del kahoot en sus casas? (marca x de 1al 5 su respuesta)**

	1	2	3	4	5	
Nunca						Siempre

10. **¿Se considera que el kahoot te ayudaría a mejorar en las diferentes áreas de estudio de aprendizaje de su hijo? (marca x de 1al 5 su respuesta.)**

	1	2	3	4	5	
Nunca						Siempre

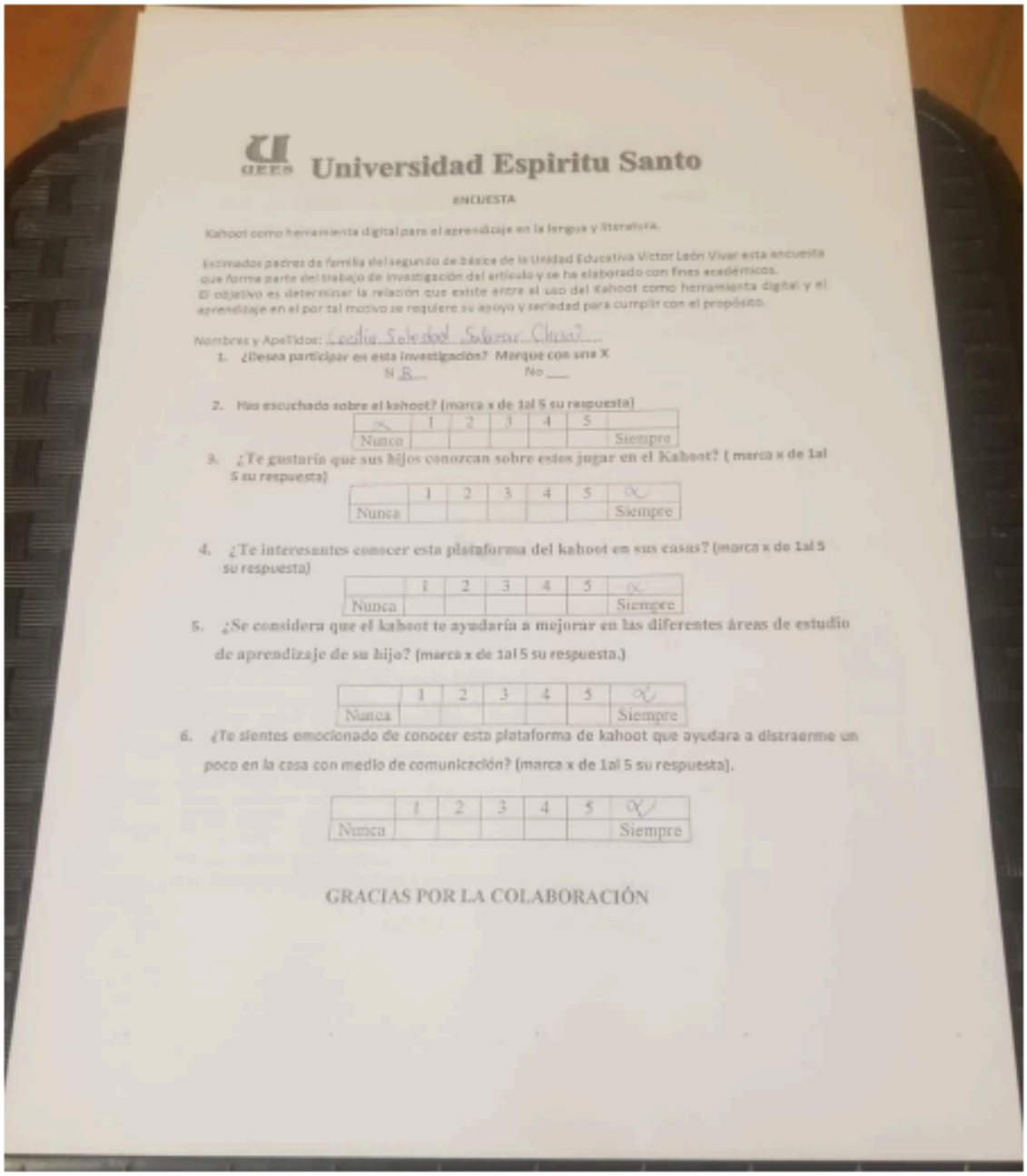
11. **¿Te sientes emocionado de conocer esta plataforma de kahoot que ayudara a distraerme un poco en la casa con medio de comunicación? (marca x de 1al 5 su respuesta).**

	1	2	3	4	5	
Nunca						Siempre

GRACIAS POR COLABORACION

Figura 1.

Encuesta de Estudiante



Universidad Espiritu Santo

ENCUESTA

Kahoot como herramienta digital para el aprendizaje en la lengua y literatura.

Estimados padres de familia del segundo de básica de la Unidad Educativa Victor León Vivar esta encuesta que forma parte del trabajo de investigación del artículo y se ha elaborado con fines académicos. El objetivo es determinar la relación que existe entre el uso del Kahoot como herramienta digital y el aprendizaje en el por tal motivo se requiere su apoyo y seriedad para cumplir con el propósito.

Nombres y Apellidos: Cecilia Soledad Salazar Chica

1. ¿Desea participar en esta investigación? Marque con una X
   Si X No ___

2. Has escuchado sobre el kahoot? (marca x de 1al 5 su respuesta)

	1	2	3	4	5	
X						
Nunca						Siempre

3. ¿Te gustaría que sus hijos conozcan sobre estos jugar en el Kahoot? (marca x de 1al 5 su respuesta)

	1	2	3	4	5	
						X
Nunca						Siempre

4. ¿Te interesantes conocer esta plataforma del kahoot en sus casas? (marca x de 1al 5 su respuesta)

	1	2	3	4	5	
						X
Nunca						Siempre

5. ¿Se considera que el kahoot te ayudaría a mejorar en las diferentes áreas de estudio de aprendizaje de su hijo? (marca x de 1al 5 su respuesta.)

	1	2	3	4	5	
						X
Nunca						Siempre

6. ¿Te sientes emocionado de conocer esta plataforma de kahoot que ayudara a distraerme un poco en la casa con medio de comunicación? (marca x de 1al 5 su respuesta).

	1	2	3	4	5	
						X
Nunca						Siempre

GRACIAS POR LA COLABORACIÓN

Nota: by Gladys Illescas, 2023, encuesta de padres de familia en la Unidad Educativa Víctor León Vivar

Universidad Espiritu Santo

ENCUESTA

Kahoot como herramienta digital para el aprendizaje de área de Lengua y Literatura.

Estimados compañeros de la Unidad Educativa Víctor León Vivar esta encuesta que forma parte del trabajo de investigación del artículo y se ha elaborado con fines académicos

El objetivo es determinar la relación que existe entre el uso del Kahoot como herramienta digital y el aprendizaje en el lengua y literatura en el segundo de básica por tal motivo se requiere su apoyo y seriedad para cumplir con el propósito.

Relevancia

a) Muy Alta (MA) b) Alta (A) c) Media (M) d) Baja (B) e) Ninguna (N)

Tabla 7.

Encuesta para docentes

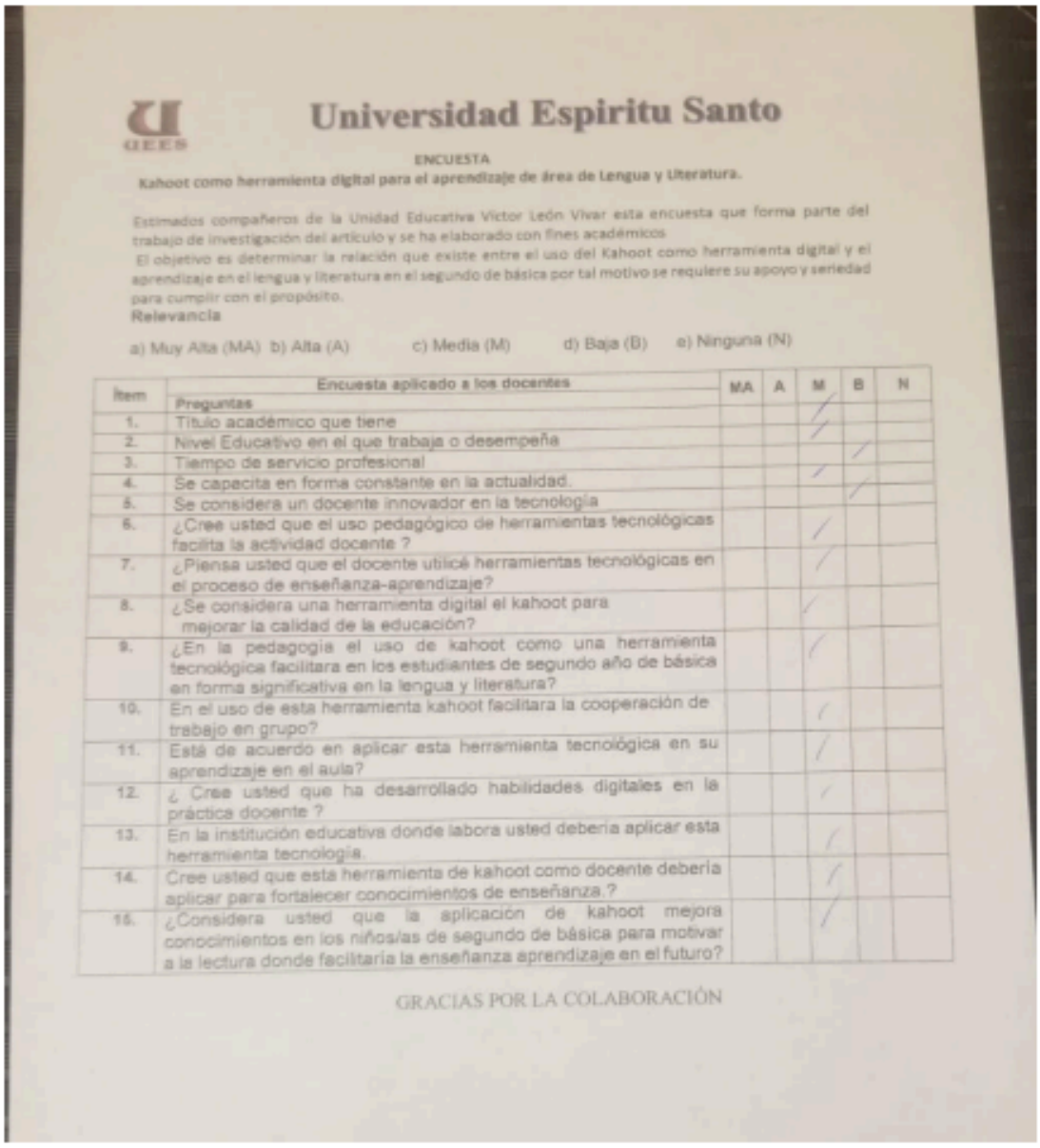
Ítem	Encuesta aplicado a los docentes	MA	A	M	B	N
	Preguntas					
1.	Título académico que tiene					
2.	Nivel Educativo en el que trabaja o desempeña					
3.	Tiempo de servicio profesional					
4.	Se capacita en forma constante en la actualidad.					
5.	Se considera un docente innovador en la tecnología					
6.	¿Cree usted que el uso pedagógico de herramientas tecnológicas facilita la actividad docente ?					
7.	¿Piensa usted que el docente utilicé herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje?					
8.	¿Se considera una herramienta digital el kahoot para mejorar la calidad de la educación?					
9.	¿En la pedagogía el uso de kahoot como una herramienta tecnológica facilitara en los estudiantes de segundo año de básica en forma significativa en la lengua y literatura?					
10.	¿En el uso de esta herramienta kahoot facilitara la cooperación de trabajo en grupo?					
11.	¿Está de acuerdo en aplicar esta herramienta tecnológica en su aprendizaje en el aula?					
12.	¿Cree usted que ha desarrollado habilidades digitales en la práctica docente?					
13.	En la institución educativa donde labora usted debería aplicar esta herramienta tecnología.					
14.	Cree usted que esta herramienta de kahoot como docente debería aplicar para fortalecer conocimientos de enseñanza.?					
15.	¿Considera usted que la aplicación de kahoot mejora conocimientos en los niños/as de segundo de básica para motivar a la lectura donde facilitaría la enseñanza aprendizaje en el futuro?					

Nota: Preguntas realizadas a los docentes con valoración.

GRACIAS POR COLABORACION

Figura 2.

Encuesta para docentes



Universidad Espiritu Santo

ENCUESTA

Kahoot como herramienta digital para el aprendizaje de área de Lengua y Literatura.

Estimados compañeros de la Unidad Educativa Victor León Vivar esta encuesta que forma parte del trabajo de investigación del artículo y se ha elaborado con fines académicos
El objetivo es determinar la relación que existe entre el uso del Kahoot como herramienta digital y el aprendizaje en el lengua y literatura en el segundo de básica por tal motivo se requiere su apoyo y seriedad para cumplir con el propósito.

Relevancia

a) Muy Alta (MA) b) Alta (A) c) Media (M) d) Baja (B) e) Ninguna (N)

Ítem	Encuesta aplicado a los docentes Preguntas	MA	A	M	B	N
1.	Título académico que tiene			/		
2.	Nivel Educativo en el que trabaja o desempeña			/		
3.	Tiempo de servicio profesional				/	
4.	Se capacita en forma constante en la actualidad.			/		
5.	Se considera un docente innovador en la tecnología				/	
6.	¿Cree usted que el uso pedagógico de herramientas tecnológicas facilita la actividad docente ?			/		
7.	¿Piensa usted que el docente utilicé herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje?			/		
8.	¿Se considera una herramienta digital el kahoot para mejorar la calidad de la educación?			/		
9.	¿En la pedagogía el uso de kahoot como una herramienta tecnológica facilitara en los estudiantes de segundo año de básica en forma significativa en la lengua y literatura?			/		
10.	En el uso de esta herramienta kahoot facilitara la cooperación de trabajo en grupo?			/		
11.	Está de acuerdo en aplicar esta herramienta tecnológica en su aprendizaje en el aula?			/		
12.	¿ Cree usted que ha desarrollado habilidades digitales en la práctica docente ?			/		
13.	En la institución educativa donde labora usted debería aplicar esta herramienta tecnología.			/		
14.	Cree usted que esta herramienta de kahoot como docente debería aplicar para fortalecer conocimientos de enseñanza.?			/		
15.	¿Considera usted que la aplicación de kahoot mejora conocimientos en los niños/as de segundo de básica para motivar a la lectura donde facilitaría la enseñanza aprendizaje en el futuro?			/		

GRACIAS POR LA COLABORACIÓN

Nota: Evidencia de la encuesta realizada a los docentes