

INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN

UNIDAD DE POSGRADO

**INFLUENCIA DE KAHOOT EN LA CONSTRUCCIÓN DE  
APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS DEL ÁREA DE  
LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE  
7MO EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ECON. ABDÓN  
CALDERÓN” QUITO-ECUADOR 2021**



**PRESENTADA POR  
ANDREA SOLEDAD BONILLA MOROCHO**

**ASESOR  
EMILIO AUGUSTO ROSARIO PACAHUALA**

**TESIS**

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRA EN EDUCACIÓN  
CON MENCIÓN EN INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

**LIMA – PERÚ  
2022**



**CC BY-NC-SA**

**Reconocimiento – No comercial – Compartir igual**

El autor permite transformar (traducir, adaptar o compilar) a partir de esta obra con fines no comerciales, siempre y cuando se reconozca la autoría y las nuevas creaciones estén bajo una licencia con los mismos términos.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



**INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN  
SECCIÓN DE POSGRADO**

**INFLUENCIA DE KAHOOT EN LA CONSTRUCCIÓN DE APRENDIZAJES  
SIGNIFICATIVOS DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS  
ESTUDIANTES DE 7MO EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ECON. ABDÓN  
CALDERÓN” QUITO-ECUADOR 2021**

**TESIS PARA OPTAR  
EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRA EN EDUCACIÓN CON  
MENCIÓN EN INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

**PRESENTADO POR:  
ANDREA SOLEDAD BONILLA MOROCHO**

**ASESOR:  
MG. EMILIO AUGUSTO ROSARIO PACAHUALA**

**LIMA, PERÚ**

**2022**

**INFLUENCIA DE KAHOOT EN LA CONSTRUCCIÓN DE APRENDIZAJES  
SIGNIFICATIVOS DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS  
ESTUDIANTES DE 7MO EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ECON. ABDÓN  
CALDERÓN” QUITO-ECUADOR 2021**

## **ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO**

### **ASESOR:**

Mg. Emilio Augusto Rosario Pacahuala

### **PRESIDENTE DEL JURADO:**

Dr. Oscar Alejandro Guevara Salvatierra

### **MIEMBROS DEL JURADO:**

Dr. César Herminio Capillo Chávez

Dr. Edwin Barrios Valer

## **DEDICATORIA**

Este trabajo investigativo está dedicado a todos los profesionales de la educación, y, especialmente a aquellos docentes o autoridades que, aun en tiempos de pandemia, no contemplan del todo la posibilidad de que los estudiantes puedan construir aprendizajes significativos mediante el desarrollo de cuestionarios interactivos.

### **AGRADECIMIENTO**

Principalmente a Dios que me ha guiado y brindado la fuerza necesaria para superar adversidades; también agradezco a mi madre, mi padre y mi hija por el amor y apoyo incondicional que me brindan y que se convirtió en mi deseo de superación personal y profesional.

## ÍNDICE

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO .....	iii
DEDICATORIA .....	iv
AGRADECIMIENTO .....	v
ÍNDICE DE TABLAS .....	viii
ÍNDICE DE FIGURAS .....	x
RESUMEN .....	xi
ABSTRACT .....	xii
INTRODUCCIÓN .....	1
<b>1 CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>8</b>
1.1 Antecedentes de la investigación .....	8
1.1.1. Antecedentes nacionales .....	8
1.1.2. Antecedentes internacionales .....	9
1.2 Bases teóricas .....	10
1.3 Definición de términos básicos .....	24
<b>2 CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES .....</b>	<b>26</b>
2.1 Formulación de Hipótesis Principal y Derivadas .....	26
2.1.1. Hipótesis Principal .....	26
2.1.2. Hipótesis Derivadas .....	26
2.2 Variables y Definición Operacional .....	27
2.2.1. Variable Independiente .....	27
2.2.2. Variable Dependiente .....	27
<b>3 CAPÍTULO III: METODOLOGÍA .....</b>	<b>28</b>
3.1 Diseño Metodológico .....	28
3.2 Diseño Muestral .....	29



3.3	Técnicas de Recolección de Datos .....	29
3.3.1.	Validación y Confiabilidad de los Instrumentos .....	30
3.4	Técnicas Estadísticas para el Procesamiento de la Información .....	30
3.5	Aspectos Éticos .....	31
4	CAPÍTULO IV: RESULTADOS .....	32
4.1	Análisis e Interpretación de Resultados .....	32
4.2	Pruebas de Hipótesis.....	38
5	CAPÍTULO V: DISCUSIÓN .....	49
	CONCLUSIONES .....	53
	RECOMENDACIONES .....	54
	FUENTES DE INFORMACIÓN .....	55
	ANEXOS.....	58
1.	Matriz de consistencia.....	59
2.	Matriz de operacionalización de variables.....	61
3.	Instrumentos de recopilación de datos .....	63
4.	Validación de instrumentos .....	65
5.	Sesiones en Kahoot.....	76

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Características de las Etapas del Desarrollo.....	13
Tabla 2	Fases del Aprendizaje Significativo .....	20
Tabla 3	Confiabilidad de Aprendizaje Significativo .....	30
Tabla 4	Tabla de frecuencias de la variable dependiente en el grupo experimental y control.....	32
Tabla 5	Tabla de frecuencias de la dimensión 01 en el grupo experimental y control .....	34
Tabla 6	Tabla de frecuencias de la dimensión 02 en el grupo experimental y control .....	35
Tabla 7	Tabla de frecuencias de la dimensión 03 en el grupo experimental y control .....	37
Tabla 8	Resultados de la prueba de Wilcoxon para la hipótesis general del grupo experimental y control.....	39
Tabla 9	Resultados de la prueba de U de Mann Whitney para la hipótesis general de los grupos experimental y control.....	40
Tabla 10	Resultados de la prueba de Wilcoxon para la hipótesis específica 01 del grupo experimental y control.....	41
Tabla 11	Resultados de la prueba de U de Mann Whitney para la hipótesis específica 01 de los grupos experimental y control.....	42
Tabla 12	Resultados de la prueba de Wilcoxon para la hipótesis específica 02 del grupo experimental y control.....	44
Tabla 13	Resultados de la prueba U de Mann Whitney para la hipótesis específica 02 de los grupos experimental y control.....	45
Tabla 14	Resultados de la prueba de Wilcoxon para la hipótesis específica 03	

	del grupo experimental y control.....	46
Tabla 15	Resultados de la prueba U de Mann Whitney para la hipótesis específica 03 de los grupos experimental y control.....	47

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Gráfico de barras de porcentajes de la variable dependiente en el grupo experimental y control.....	33
Figura 2	Gráfico de barras de porcentajes de la dimensión 01 en el grupo experimental y control.....	34
Figura 3	Gráfico de barras de porcentajes de la dimensión 02 en el grupo experimental y control.....	36
Figura 4	Gráfico de barras de porcentajes de la dimensión 03 en el grupo experimental y control.....	37

## RESUMEN

El objetivo de esta tesis fue determinar la influencia de Kahoot en la construcción de aprendizajes significativos del área de Lengua y Literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021. Por las características de la investigación, se desarrolló un enfoque cuantitativo y un diseño cuasi experimental a fin de evidenciar los beneficios e influencia de la app Kahoot para la mejora de aprendizajes. Para el experimento tuvimos dos grupos: experimental y control; con 40 estudiantes cada uno. El instrumento validado fue el cuestionario aplicado como pretest para ambos grupos y posttest solo para el grupo experimental, debido a que, solo este grupo participó de las 3 sesiones de Kahoot con el tema de clasificación de palabras por su acento. Luego del análisis, interpretación de datos, prueba de hipótesis de Wilcoxon ( $p=0,000$ ) y prueba de hipótesis de U de Mann Whitney ( $P=0,000$ ) efectuadas se validó la hipótesis principal en la que se afirma que el uso de Kahoot sí influye en la construcción de aprendizajes significativos de los estudiantes, por lo cual es importante que este tipo de juegos interactivos se apliquen constantemente durante las clases a fin de fortalecer los procesos educativos.

**Palabras clave:** Kahoot; aprendizaje significativo; experiencias previas; conocimientos nuevos; conexión entre antiguos y nuevos conocimientos.

**INFLUENCE OF KAHOOT IN THE CONSTRUCTION OF MEANINGFUL LEARNING IN THE  
AREA OF LANGUAGE AND LITERATURE OF THE 7TH GRADE STUDENTS OF THE  
EDUCATIONAL UNIT "ECON. ABDÓN CALDERÓN" QUITO-ECUADOR 2021**

**ABSTRACT**

The objective of this thesis was to determine the influence of Kahoot in the construction of significant learning in the area of Language and Literature of 7th grade students of the Educational Unit "Econ. Abdón Calderón" Quito-Ecuador 2021. Due to the characteristics of the research, a quantitative approach and a quasi-experimental design were developed in order to demonstrate the benefits and influence of the Kahoot app for the improvement of learning. For the experiment we had two groups: experimental and control; with 40 students each. The validated instrument was the questionnaire applied as pretest for both groups and posttest only for the experimental group, because only this group participated in the 3 Kahoot sessions with the topic of word classification by accent. After the analysis, data interpretation, Wilcoxon hypothesis test ( $p=0.000$ ) and U Mann Whitney hypothesis test ( $P=0.000$ ), the main hypothesis was validated, which states that the use of Kahoot does influence the construction of meaningful learning of students, so it is important that this type of interactive games are constantly applied during classes in order to strengthen the educational processes.

**Key words:** *Kahoot; meaningful learning; previous experiences; new knowledge; connection between old and new knowledge.*

NOMBRE DEL TRABAJO

DIDÁCTICA EN ENTORNOS VIRTUALES U  
TILIZANDO EL SOFTWARE MINDOMO Y  
EL APRENDIZAJE COLABORATIVO EN E  
STU

AUTOR

JANETH ANGELA ESPINOZA DIAZ

RECUENTO DE PALABRAS

18094 Words

RECUENTO DE CARACTERES

104622 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

119 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

3.4MB

FECHA DE ENTREGA

Jan 15, 2023 10:54 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jan 15, 2023 10:56 PM GMT-5

### ● 19% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 12% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 15% Base de datos de trabajos entregados
- 4% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

### ● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Fuentes excluidas manualmente
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)

  
Mg. EMILIO AUGUSTO ROSARIO PACAHUALA  
Asesor  
ORCID: 0000-0003-2421-548X

## INTRODUCCIÓN

La realidad a la que nos enfrentamos actualmente debido a la pandemia por COVID-19, ha hecho evidente la importancia de la existencia y el uso de las TICS en todos los ámbitos de nuestras vidas. Uno de los más afectados ha sido el sistema educativo debido al poco o nulo conocimiento y aplicación de estrategias metodológicas, enfocadas en herramientas digitales e internet, por parte de autoridades y docentes en cuanto a la planificación y ejecución de las clases virtuales.

Los avances tecnológicos desarrollados en el ámbito educativo han mejorado notablemente la calidad del sistema educacional, además, con esto se ha hecho evidente la necesidad de que los docentes se capaciten en relación al manejo de las TICs a fin de guiar a los estudiantes en el desarrollo de procesos de enseñanza aprendizaje fortalecidos mediante aplicaciones tecnológicas y dispositivos digitales que coadyuven a la construcción de aprendizajes significativos.

Si bien es cierto, antes del confinamiento y suspensión de clases presenciales, se empezaban a incluir procesos de gamificación en el aula, estos no fueron suficientes para afrontar la educación en línea y todo lo que ella conlleva. Por ello, docentes y estudiantes se vieron obligados a adaptarse a esta nueva modalidad de estudio; sin embargo, fueron los docentes a quienes más les costó trabajar de forma virtual, por lo que, tuvieron que capacitarse



para conocer y manejar herramientas digitales y aplicaciones de juegos interactivos que apoyaran al desarrollo de sus procesos educativos; por otro lado, para los estudiantes la transición de la presencialidad a la virtualidad fue más simple, debido a que, al formar parte de la generación Z estaban más familiarizados con las TICS y todo lo que su uso implica.

El uso de juegos interactivos promueve la motivación, el interés y la participación por parte de los alumnos para que al aprender jugando, refuercen sus conocimientos y adquieran experiencias que les permitan entender mejor los conceptos teóricos y refuercen diferentes habilidades, destrezas y competencias a través de las interacciones y las relaciones interpersonales derivadas del juego (Martínez, 2017).

En relación a lo expuesto en párrafos anteriores, surge el trabajo investigativo denominado “Influencia de Kahoot en la construcción de aprendizajes significativos del área de Lengua y Literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021”, cuya finalidad es evidenciar y exponer los beneficios que tiene el uso de la aplicación Kahoot para la mejorar de conocimientos de los estudiantes.

Kahoot, al ser una plataforma de uso gratuito, es una de las principales herramientas digitales que puede ser utilizada en las clases a modo de juego educativo que impulsa a los estudiantes a aprender, a participar y a mejorar sus habilidades y su rendimiento general, puesto que, esta app permite realizar actividades interactivas basadas en cuestionarios o quiz para que los estudiantes puedan contestarlos a través de dispositivos digitales con conexión a internet (De Mingo y Vidal, 2019).

Es así que, los contenidos de las clases y su consolidación gracias a los juegos en Kahoot promueven la construcción de un verdadero aprendizaje significativo, pues, tal como lo expresa Rivera (2014) “toda experiencia que parte de los conocimientos y vivencias previas del sujeto, que son integradas con el nuevo conocimiento se convierten en un aprendizaje significativo” (p. 47).

Por ello, es indispensable que los docentes planifiquen los procesos teniendo conciencia plena de que los estudiantes de esta generación están íntimamente relacionados con las TICs, a fin promover el uso de software o plataformas educativas interesantes y motivadoras para que los estudiantes aprendan en base a su realidad. Al respecto, Fajardo (2012) considera un “Software Educativo como cualquier programa computacional cuyas características estructurales y funcionales sirvan de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar” (p. 12).

Durante el ejercicio profesional podemos notar que gran parte de docentes se rehúsan a emplear estrategias metodológicas relacionadas con las TICs, lo cual repercute en que los procesos de enseñanza aprendizaje dirigidos a los estudiantes sean poco o nada significativos, debido a que las actividades son monótonas y no llaman su atención.

Ante esta realidad, se pretende desarrollar experiencias de aprendizaje basadas en el juego, no como entretenimiento, sino como estrategia educativa, puesto que, la gamificación o ludificación es una metodología orientada al “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, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación, la implicación y la diversión” (Gallego, et al, 2014, p.2).

El desarrollo de la gamificación en el aula requiere del conocimiento de las bases fundamentales del juego para poder aplicarlos y generar la construcción de aprendizajes, gracias al interés y motivación que se produce en los estudiantes logrando un rendimiento académico satisfactorio.

El juego más que una diversión es la primera forma de aprender, es un proceso de aprendizaje de su entorno con el que interactúa y desarrolla muchas de sus habilidades. Desarrolla habilidades motoras como el equilibrio, la coordinación mano-ojo..., estimula el desarrollo intelectual y cognitivo, la percepción, el pensamiento, la creatividad, la imaginación y, a la vez, inicia la resolución de sus primeros problemas, modela su personalidad asimilando

actitudes que ve y recrea como modelos, favorece la comunicación e interacción social. (Díaz, 2018, pp. 21-22)

Es así que, esta investigación tiene como problema general la siguiente interrogante: ¿De qué manera influye Kahoot en la construcción de aprendizajes significativos del área de Lengua y Literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021?, además de algunos problemas específicos detallados a continuación:

- a) ¿De qué manera influye Kahoot en las experiencias previas del área de Lengua y Literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021?
- b) ¿De qué manera influye Kahoot en los nuevos conocimientos del área de Lengua y Literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021?
- c) ¿De qué manera influye Kahoot en la conexión entre nuevos y antiguos conocimientos del área de Lengua y Literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021?

El objetivo general de esta investigación es: Determinar la influencia de Kahoot en la construcción de aprendizajes significativos del área de Lengua y Literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021, así mismo se plantean los siguientes objetivos específicos:

- a) Determinar la influencia de Kahoot en las experiencias previas del área de Lengua y Literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021
- b) Determinar la influencia de Kahoot en los nuevos conocimientos del área de Lengua y Literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021

- c) Determinar la influencia de Kahoot en la conexión entre nuevos y antiguos conocimientos del área de Lengua y Literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021

La justificación de la investigación se centra en que la mayoría de los docentes continúan empleando teorías tradicionalistas y no dan paso a teorías actuales como el Conectivismo, por ello, planifican actividades monótonas para el desarrollo de habilidades, destrezas y capacidades, lo cual repercute en el desinterés por parte de los estudiantes y ello conlleva a que los conocimientos adquiridos sean esporádicos y nada significantes.

Por esto, considero que, al proponer actividades innovadoras mediadas por internet y herramientas tecnológicas, los estudiantes se sentirán motivados y responderán satisfactoriamente ante el fortalecimiento de aprendizajes, dado que el manejo de herramientas tecnológicas e internet es muy familiar para ellos.

Al emplear Kahoot como estrategia metodológica se pueden fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje ejecutados con los estudiantes y lograr una verdadera construcción de conocimientos al desarrollar “la creatividad, la facilidad del aprendizaje a través del descubrimiento, la asimilación y retención de la información, el mejoramiento de la coordinación motora y la capacidad de pensar y analizar rápidamente una situación” (Roncancio et al, 2017, p. 41).

La investigación a desarrollar es importante debido a que es un tema necesario en la actualidad, puesto que, ante la emergencia sanitaria el sistema educativo ha requerido que los procesos se desarrollen en entornos virtuales de aprendizaje y con esto, se ha evidenciado la carencia de conocimientos relacionados al uso de TICs en la educación.

Durante la búsqueda de antecedentes investigativos se han encontrado temas de tesis, libros, artículos científicos, entre otros, relacionados a las variables Kahoot y Aprendizaje Significativo, sin embargo, estas investigaciones han sido desarrolladas en niveles superiores a

la Educación General Básica, por tal motivo se considera que el tema de investigación elegido es importante, debido a que, está orientado a determinar y demostrar los beneficios de implementar videojuegos educativos en los procesos de enseñanza aprendizaje desarrollados por los estudiantes de 7mo EGB de la UE "Econ. Abdón Calderón" en Quito-Ecuador, a fin de lograr la construcción de aprendizajes significativos.

La utilidad de esta investigación radica en que permitirá a los docentes conocer las características, importancia, beneficios (ante un buen uso) y manejo de la herramienta Kahoot para emplearla como estrategia didáctica y evaluativa con los estudiantes a fin de consolidar y fortalecer habilidades, destrezas y capacidades. Además, eliminarán el paradigma de que el juego y la tecnología son un ente de distracción.

Hay tres líneas que soportan el análisis de relación entre la enseñanza-aprendizaje y los videojuegos. Primero, ayudan a conformar nodos y redes mejor estructuradas que conllevan a mejorar las prácticas comunicativas y el intercambio de información. Segundo, el perfil del nuevo estudiante como efecto de su interacción con los medios digitales y virtuales. Tercero, las tecnologías digitales, juegan un papel básico en el cambio cultural pues influyen, la forma de pensar y actuar de los sujetos. (Castells, 2006, como se citó en Rozo, 2016, p. 38)

La investigación es viable debido a que existen trabajos anteriores similares y una variedad de bibliografía de fácil acceso, además de la disponibilidad de recursos tecnológicos, humanos y económicos que permiten el desarrollo satisfactorio del proyecto.

Finalmente, cabe mencionar que existen algunas limitaciones en este estudio referentes a la continuidad de la emergencia sanitaria, lo cual retrasaría la aceptación de solicitudes para desarrollar el proyecto; además, no podría observar clases presenciales y actitudes de los

actores. Población y muestra, puesto que no todos los docentes permiten ser observados. Falta de infraestructura tecnológica para el desarrollo de actividades con Kahoot.

La investigación tiene 5 capítulos orientados al conocimiento y evidencia de los beneficios del uso de Kahoot para el aprendizaje significativo.

**CAPÍTULO I:** Marco Teórico, en el que se detallan algunas investigaciones anteriores que se relacionan con el tema actual, fundamentos teóricos, definición de términos básicos y caracterización de las variables de investigación.

**CAPÍTULO II:** Hipótesis y Variables, aquí se plantean las hipótesis del trabajo investigativo y la operacionalización de las dos variables de estudio.

**CAPÍTULO III:** Metodología, en dónde se describe la metodología empleada durante el desarrollo de la investigación, así como también los grupos de estudio y la confiabilidad de los instrumentos.

**CAPÍTULO IV:** Resultados, corresponde al análisis de los datos representados en tablas y gráficos, y la interpretación de los resultados obtenidos mediante el instrumento de medición de la variable de estudio.

**CAPÍTULO V:** Discusión, en la que se desarrolla un análisis crítico de los resultados obtenidos en relación a otros estudios con temas similares.

**CONCLUSIONES:** Corresponde a los principales hallazgos de la investigación.

**RECOMENDACIONES:** Se detallan algunas sugerencias prácticas en base a los resultados obtenidos.

**FUENTES DE INFORMACIÓN:** En el que se enlistan las referencias bibliográficas que se tomaron en cuenta para el desarrollo de los capítulos anteriores.

**ANEXOS:** En este apartado se encuentran las evidencias fotográficas de la aplicación de las sesiones de enseñanza aprendizaje con Kahoot.

## CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

### 1.1 Antecedentes de la Investigación

#### 1.1.1 *Antecedentes Nacionales*

Chisag (2018) en su tesis de posgrado denominada *Gamificación y Tutoría Académica* pretende establecer de qué manera la gamificación apoya a la tutoría académica en la Carrera de Educación Básica de la Universidad Técnica de Ambato. El diseño de investigación es exploratoria, experimental y correlacional, se aplicó una encuesta a los estudiantes, gracias a la cual se pudo concluir que los docentes desarrollan sus jornadas de tutoría académica de forma tradicional, lo cual no permite que los estudiantes aprendan de forma significativa, puesto las clases no promueven el uso de videojuegos educativos, redes sociales y demás recursos multimedia. Por ello se sugiere que el uso de las TIC's se vaya implementando paulatinamente en dichos procesos educativos.

Olivo (2019) en su tesis *Aplicación Kahoot como una propuesta lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Sociales*, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación mención Ciencias Sociales en la Universidad Central del Ecuador, pretende analizar la influencia de la aplicación Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales en los estudiantes de 4to semestre de la Carrera de

Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales en el periodo del 2019. La investigación fue correlacional y descriptiva de enfoque holístico por lo que no se aplicó la experimentación. La recolección de datos se obtuvo mediante una encuesta aplicada a 94 estudiantes y 15 Docentes de la Facultad. Los resultados obtenidos demuestran que la utilización de los cuestionarios de la app Kahoot en el aula sí facilitan el aprendizaje de la Historia.

Ponce (2020) presenta el artículo “La innovación, como herramienta para el aprendizaje significativo en la mejora de los hábitos lectores” cuyo objetivo es describir el proceso lector completo, así como también investigar los hábitos de lectura que aplican los estudiantes de 3er año de EGB. El artículo de investigación tuvo un enfoque cuantitativo y su diseño fue no experimental a fin de evaluar la habilidad y competencia lectora, mediante la técnica de la observación directa, aplicando el instrumento de Escala diagnóstica de lectura George Spache como herramienta que evalúa el nivel, calidad, errores, velocidad de la lectura, comprensión y actitud. En la investigación se concluye que los estudiantes tienen una actitud positiva y muestran interés frente a las habilidades lectoras, sin embargo, prevalecen algunas dificultades que pueden ser superadas con la aplicación de estrategias tecnológicas.

### **1.1.2 Antecedentes Internacionales**

Martínez (2017) en su artículo “Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot” tiene como objetivo demostrar que el uso de Kahoot a través de celulares y tablets en el aula aumentan la motivación y participación de los estudiantes mejorando significativamente la calidad de sus aprendizajes. Para el desarrollo del artículo se ha realizado una investigación bibliográfica y se entrevistó a un grupo de docentes para conocer su posición ante la gamificación con Kahoot en el aula. Finalmente, el autor afirma que, la integración entre herramientas tecnológicas y videojuegos repercute de manera positiva en los aprendizajes asimilados por los estudiantes.



Pardo (2019) en su tesis titulada *Aplicación del Kahoot como herramienta didáctica para la mejora del dominio de Unidades Sintácticas del idioma inglés en estudiantes universitarios* para optar el grado académico de maestra en educación con mención en Docencia e Investigación Universitaria en la Universidad de San Martín de Porres, pretende definir si la aplicación del Kahoot en las horas clase de inglés mejora potencialmente el dominio de unidades sintácticas. La investigación es cuasi experimental de enfoque cuantitativo, por lo que tiene un grupo experimental y un grupo control con 40 estudiantes cada uno, a los que se aplicó una evaluación de inicio. Después de la ejecución práctica con Kahoot en el grupo experimental se tomó otra evaluación en la que se concluyó que gracias a kahoot mejoró el conocimiento de las unidades sintácticas del idioma inglés.

Flores (2020) en la tesis denominada *Relación entre los recursos tecnológicos y el logro de aprendizajes significativos de los estudiantes de posgrado, del Instituto para la Calidad de la Educación de la Universidad de San Martín de Porres, 2017*, para optar el grado académico de Doctor en Educación en la USMP, la finalidad es evidenciar los beneficios educativos que genera el uso de recursos tecnológicos en las jornadas escolares para potenciar la construcción y asimilación del aprendizaje significativo de los estudiantes universitarios. El trabajo de tesis ejecutado fue no experimental y transversal. En la recolección de información se aplicó un cuestionario a 200 alumnos, dando como resultado que sí existe una correlación entre las herramientas tecnológicas y el desarrollo de aprendizajes significativos.

## **1.2 Bases Teóricas**

Los avances tecnológicos aplicados en el ámbito educativo han mejorado notablemente la calidad académica, por ello es necesario que los docentes conozcan y manejen las herramientas de las TICs a fin de promover situaciones didácticas que coadyuven a la construcción de aprendizajes significativos por parte de los estudiantes. La inclusión de TICs en el aula no radica solo en el uso de dispositivos tecnológicos conectados a internet, sino en el uso

de herramientas de la web 2.0 como estrategia metodológica que motive a los estudiantes a la participación activa ante el desarrollo de actividades.

Una de las estrategias más significativas para los estudiantes son los videojuegos, que, al igual que los juegos convencionales, desarrollan varias habilidades, sin embargo, dichas habilidades están orientadas principalmente a las competencias digitales, es por ello que, ante el uso de las TICs y los medios digitales actuales es necesario implementar el uso de videojuegos para mejorar la calidad de aprendizajes.

Los profesores que propongan el uso de videojuegos en sus planificaciones necesitan bases tecnológicas sólidas para poder incorporar esas estrategias a los contenidos del currículo; de allí la importancia de la capacitación docente de forma continua para responder a las necesidades de los estudiantes de la sociedad del conocimiento.

El uso del videojuego Kahoot como estrategia metodológica para fortalecer la construcción de aprendizajes significativos es favorable debido a que se presenta ante la comunidad educativa como un cuestionario interactivo al que se puede acceder desde todo tipo de dispositivo tecnológico/digital. Lo más importante es que al ser gratuito y de fácil acceso, los alumnos pueden practicar un feedback permanente.

### ***El Aprendizaje Basado en Juegos***

Desde el nacimiento y esencialmente en los primeros años de vida, los niños dedican gran parte de su tiempo a jugar, logrando adquirir los conocimientos básicos para su desarrollo integral en relación a las capacidades motoras, cognitivas y socio afectivas que le permiten establecer interacciones con el medio.

En edades tempranas, la mayoría de acciones realizadas son mediante el juego y conllevan a un conocimiento, por ello, al ingresar a la etapa educativa, los niños y niñas poseen conocimientos previos en todos los ámbitos del desarrollo (adquiridos mediante su experiencia

con el entorno), los cuales serán la conexión con los nuevos aprendizajes construidos a través de juegos propuestos en los procesos de enseñanza aprendizaje planificados por los docentes.

Según Piaget, las etapas del desarrollo responden a cuatro estadios invariantes por los que atraviesan todos los individuos desde su nacimiento hasta los 12 años en adelante, sin embargo, cada sujeto avanza a su ritmo, por lo cual se origina un vaivén en relación a la edad en la que aparece cada estadio, además de que, no todos los niños y niñas logran consolidar los estadios finales.

Es importante saber que los estadios son secuenciales e inclusivos, es decir, las estructuras de un estadio inferior se integran al siguiente y su transición es gradual porque cada uno tiene fases de preparación y otra en la que se completan los logros correspondientes.

### ***Estadio Sensoriomotor (0 a 2 años)***

En esta etapa el niño explora el mundo a través de los sentidos a fin de percibir y representar la realidad. Desarrolla la conducta intencional denominada reacción circular porque ante los efectos “interesantes”, el niño repite la acción varias veces (golpear un sonajero para que suene) asimilando la permanencia del objeto gracias a la comprensión de su existencia. Este estadio se caracteriza por la imitación y el juego.

### ***Estadio Preoperacional (2 a 7 años)***

El niño tiene una mayor habilidad para usar símbolos (gestos, números, palabras e imágenes) para reflexionar sobre el ambiente. Su comprensión y comunicación mejora notablemente dando apertura al juego simbólico. Esta etapa se caracteriza por la representación mental del mundo que va perfeccionando cada sujeto a medida que se desenvuelven y se relacionan con sus pares, dejando de lado la rigidez, centralización y egocentrismo.

### ***Estadio de las Operaciones Concretas (7 a 11 años)***

Inician las operaciones mentales y la lógica para reflexionar sobre fenómenos que ocurren en la naturaleza. Su pensamiento muestra menos rigidez y más flexibilidad al suprimir progresivamente el egocentrismo. Este estadio se caracteriza porque el niño aprende las operaciones lógicas de seriación, de clasificación y conservación para la resolución de problemas.

### ***Estadio de las Operaciones Formales (11 a 12 años en adelante)***

Una vez que se han dominado las operaciones lógicas se empieza a construir un sistema coherente de lógica formal que permite comprender relaciones conceptuales entre operaciones matemáticas, ordenar elementos y clasificar conocimientos. Es así que, el niño alcanza el conocimiento abstracto de los objetos desarrollando y mejorando el razonamiento lógico, científico y proporcional.

#### **Tabla 1**

*Características de las Etapas del Desarrollo*

<b>ETAPAS DEL DESARROLLO</b>	
<b>Estadio</b>	<b>Característica</b>
Sensoriomotor	Niño activo
Preoperacional	Niño intuitivo
Operaciones concretas	Niño práctico
Operaciones formales	Niño reflexivo

Es evidente que el juego es uno de los principales generadores de conocimientos gracias a las experiencias enriquecedoras que provee, por ello es fundamental que se utilice como estrategia metodológica en la ejecución de procesos de enseñanza aprendizaje planificados por los docentes a fin de orientar a los estudiantes a la construcción de aprendizajes significativos y funcionales para la vida.

Aprender jugando desarrolla capacidades psicomotoras, cognitivas y socioafectivas gracias a la interacción con el medio y el incremento de complejidad de cada juego. Por ello, el rol del docente es fundamental, ya que propone, dirige y supervisa los juegos durante el proceso lúdico a fin de que los estudiantes apliquen lo aprendido en situaciones similares.

### ***Tecnologías de Información y Comunicación en la Educación***

Las TIC'S en educación han provocado un cambio radical en cuanto a la forma de enseñar y aprender, no solo por los estudiantes, sino también por los docentes; puesto que, es evidente la necesidad de incorporar herramientas tecnológicas durante el desarrollo de procesos de enseñanza aprendizaje a fin de fortalecer y favorecer la construcción de conocimientos significativos.

En cuanto al ámbito educativo, las TIC son medios y no fines. Es decir, son herramientas y materiales de construcción para facilitar el aprendizaje, y, por consiguiente, el desarrollo de habilidades. Del mismo modo, la tecnología es utilizada tanto para acercar mutuamente al mundo y al aprendiz. (Heller, 2005, citado por Moreno, 2006, p.4)

Las TICs han mejorado la forma de comunicarnos, informarnos, crear contenidos, entre otras facilidades, mediante el buen uso que se haga de ellas, por ejemplo, en el ámbito educativo se aplica con el fin de fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje desarrollados por los docentes.

Pardo (2019) reconoce a las Tecnologías de la Información y Comunicación como un cúmulo “de herramientas tecnológicas que construyen la sociedad de la comunicación e información, incluyendo la informática, el internet, la multimedia y los sistemas de telecomunicaciones por los cuales uno distribuye el mensaje. Estas herramientas se complementan y están relacionadas entre sí” (p. 10).

Respecto a ello, la integración de herramientas de las TICs al sistema educativo se constituye como una construcción didáctica que fortalece la consolidación de un aprendizaje significativo a la tecnología.

### ***Gamificación***

La gamificación o ludificación es una metodología orientada al “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, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación, la implicación y la diversión” (Gallego, Molina y Llorens, 2014, p.2).

La sociedad del conocimiento requiere que el sistema educativo responda a las necesidades primordiales que presentan, es decir, que consideren a los estudiantes como los actores principales de la construcción de sus aprendizajes, para ello es necesario que los docentes escuchen y valoren sus puntos de vista, promuevan el trabajo colaborativo y competitivo enfocado en la construcción de aprendizajes significativos que les resulte útil y aplicable.

Desarrollar experiencias de aprendizaje motivadoras e innovadoras, con los estudiantes, resulta un verdadero reto para los docentes especialmente cuando empiezan a incluir temas relacionados a la gamificación en el aula con el propósito de jugar para aprender.

La inclusión de las TIC's en la educación posibilita a los docentes planificar y ejecutar procesos de gamificación del aula, proponiendo el juego como una estrategia metodológica de enseñanza y aprendizaje que permite a los estudiantes demostrar las habilidades y destrezas tecnológicas que han desarrollado al navegar por internet en ambientes externos al educativo.

La gamificación desarrollada en el sistema educativo tiene dos propósitos fundamentales; la primera, el grado de motivación que los videojuegos educativos pueden lograr en los estudiantes y, la segunda, la “satisfacción de poder conseguir un reto. Estos juegos online

permiten que el grupo de clase colabore compitiendo lo que a su vez genera emociones positivas en los jugadores como la alegría, el asombro, la satisfacción, la creatividad o la curiosidad” (McGonigal, 2011, como se citó en Martínez, 2017, p. 262).

### ***Kahoot***

De Mingo y Vidal (2019) mencionan que “*Kahoot!* es una plataforma online de aprendizaje basada en juegos usada en todo el mundo por profesores, estudiantes e incluso empresas. Esta plataforma permite crear juegos y pruebas divertidas en minutos, en cualquier momento y lugar” (p. 101).

La aplicación Kahoot fue creada en el año 2013 gracias al docente noruego Alf Wang, dicha app tenía el propósito de generar un ambiente armónico en la comunidad educativa a fin de interactuar en la sociedad de forma satisfactoria. Por ello se dice que:

Kahoot es una plataforma de aprendizaje mixto basado en el juego, permitiendo a los educadores y estudiantes investigar, crear, colaborar y compartir conocimientos. Se ofrece a los estudiantes una voz en el aula, y permite a los educadores que se dediquen y centren sus estudiantes a través del juego y la creatividad.

Es así que, esta herramienta gratuita aún tres de los conceptos que se plantean en esta investigación: juego, tics y aprendizaje significativo. El profesor puede diseñar y plantear cuestionarios, debates, encuestas, exámenes y otras actividades para que los alumnos participen activamente desde cualquier dispositivo conectado a internet para contestar a las interrogantes planteadas.

Martín, Herranz y Segovia (2017) consideran que para alcanzar el aprendizaje usando Kahoot como estrategia educativa es necesario ejecutar los siguientes pasos:

1. Diseñar y crear un cuestionario interactivo basado en preguntas de opción múltiple a las que se puede agregar imágenes, videos, audios, entre otros elementos multimedia capaces de aportar a la resolución de las preguntas del Kahoot.
2. Participar activamente desde cualquier dispositivo digital conectado a internet durante el desarrollo del Kahoot, aportando con ideas de retroalimentación y poniendo en evidencia el nivel de conocimientos que ha adquirido en las clases.
3. Compartir el mismo cuestionario interactivo para promover el pensamiento analítico, crítico y reflexivo a fin de cooperar en la consolidación de aprendizajes significativos del grupo de estudiantes.

Con esto, el aprendizaje se convierte en un juego, es decir, algo divertido, ameno y gratificante. Puede usarse para evaluar, auto evaluar o para fortalecer los aprendizajes de un tema determinado. Kahoot es una estrategia innovadora de aprender mediante el uso de la tecnología con el objetivo de fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje a través del desarrollo de juegos interactivos que causen interés e incentiven a los estudiantes a competir sanamente con sus compañeros de clase.

### ***Aprendizaje Significativo***

La Teoría del Aprendizaje Significativo fue propuesta inicialmente por David Ausubel planteando un avance importante en el constructivismo, esta teoría hace hincapié en que el sujeto principal en el proceso educativo es el estudiante, pues es considerado como el constructor de su propio aprendizaje, siempre y cuando el docente le brinde las estructuras necesarias para que dicho proceso sea productivo y funcional en su vida diaria.

Contreras (2016) expresa que Ausubel considera al aprendizaje significativo como:

Un proceso que consiste en relacionar el nuevo conocimiento o una nueva información a la estructura cognitiva que ya tiene el aprendiz, pero esta incorporación se realiza en una



forma no arbitraria (aislada respecto a su estructura cognitiva) y sustancial (es decir no literal, sino comprensiva y expresada con su propio dominio lingüístico, es decir, no memorístico). (p. 132)

Para la construcción de aprendizajes significativos es necesario contar con los siguientes indicadores:

- Experiencias previas, relacionadas a el conocimiento de temas correspondientes al nivel académico.
- Docente enfocado en el constructivismo y conectivismo a fin de guiar a los alumnos en la construcción de su propio aprendizaje.
- Estudiantes motivados a participar activamente en los procesos educativos.
- Interacción entre el docente y los estudiantes para analizar situaciones y desarrollar el pensamiento crítico.

Entonces, podemos decir que el aprendizaje que alcanza el alumno es significativo siempre y cuando relacione la información previa con el nuevo contenido a fin de tener la capacidad de aplicarlo de forma útil en diferentes contextos.

### ***Tipos de Aprendizaje Significativo***

**Aprendizaje Representacional.** Hace referencia a la relación de correspondencia de un elemento gráfico con su nombre y viceversa. Este aprendizaje se produce gracias a la exploración del entorno para descubrir todo el ambiente que le rodea. Un ejemplo claro de este tipo de aprendizaje es cuando un niño o niña empieza a asociar el maullido de un gato con la imagen que corresponde a dicho animal. Sin embargo, cabe recalcar que, durante los primeros años, los individuos necesitan de la ayuda de los adultos para llegar a la abstracción de objetos del entorno.

**Aprendizaje de Conceptos.** Este aprendizaje precede al representacional, puesto que en esta etapa los individuos toman conciencia de las características representativas de cada objeto o símbolo con el que se relaciona en su entorno. Haciendo referencia al ejemplo anterior, en este tipo de aprendizaje el niño conoce e identifica características de los objetos por lo que puede construir el concepto general de un gato e incluso encontrar las mismas características en otros animales.

**Aprendizaje Proposicional.** Este tipo de aprendizaje es el resultado del desarrollo satisfactorio de los anteriores, aquí los niños y niñas son capaces de identificar características de los objetos del entorno, expresarlas verbalmente y formar significados de los conceptos. En el caso de la representación mental y el concepto del animal gato, en el aprendizaje proposicional los individuos son capaces de expresar y entender que un gato tiene vida y es un animal doméstico que maúlla y ronronea.

Para concluir, el aprendizaje significativo se desarrolla en el aula debido a la interacción entre docente y estudiantes gracias a las actividades y recursos innovadores propuestos en las planificaciones curriculares. Los modelos mentales y los esquemas de asimilación permiten que el aprendizaje se convierta en significativo al perdurar en el tiempo y aplicarse en la vida cotidiana.

### ***Fases del Aprendizaje Significativo***

Según Shuell (1990) citado por Rivera (2014), las fases del aprendizaje significativo tienen que ver con los contenidos de tipo actitudinal, valorativo (ser); conceptual, declarativo (saber); y procedimental, no declarativo (saber hacer).

**Tabla 2***Fases del Aprendizaje Significativo*

<p style="text-align: center;"><b>INICIO</b></p> <p style="text-align: center;"><b>SER</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>INTERMEDIO</b></p> <p style="text-align: center;"><b>SABER</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>FIN</b></p> <p style="text-align: center;"><b>SABER HACER</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fragmentos de información aislados conceptualmente</li> <li>• Memorización de información y retención de esquemas</li> <li>• Conocimiento general de un tema</li> <li>• Nueva información específica</li> <li>• Conocimientos previos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación de estructuras a partir de los fragmentos</li> <li>• Interiorización de lo aprendido y aplicación de contenidos</li> <li>• Retroalimentación constante</li> <li>• Conocimiento abstracto y generalizado</li> <li>• Organización</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asociación de estructuras y esquemas</li> <li>• Control asertivo y automático en diversas situaciones</li> <li>• Funcionalidad de la información</li> <li>• Reacción entre los conocimientos</li> <li>• Aplicación funcional de los conocimientos</li> </ul>

Las actividades ejecutadas en las jornadas escolares favorecen a la construcción de aprendizajes significativos siempre y cuando el estudiante responda de forma asertiva ante el desarrollo de juegos interactivos que lo incentivan a reforzar sus conocimientos, mejorar sus habilidades y competir con sus compañeros al resolver preguntas sobre temas trabajados previamente.

## ***Lengua y Literatura***

La asignatura de Lengua y Literatura está orientado al desarrollo de las habilidades lingüísticas básicas: escuchar, hablar, leer y escribir, a fin de potenciar los tipos de pensamiento y darles funcionalidad para expresarlos a través de diversas manifestaciones artísticas.

El Ministerio de Educación (2016) afirma que el área de Lengua y Literatura es:

Eminentemente procedimental y, por lo tanto, promoverá que los estudiantes ejerciten de manera ordenada habilidades lingüístico-comunicativas que les permitan el uso eficiente de la lengua. Así, las destrezas que se presentan facilitan que los estudiantes, con la ayuda del docente, exploren, usen, ejerciten e interioricen un conjunto de procesos lingüísticos implicados en usos discursivos específicos, con la finalidad de que se conviertan en usuarios competentes de la cultura oral y escrita. (p.40)

La finalidad de las orientaciones planteadas en el currículo y demás documentos pedagógicos no se centran en lograr que los estudiantes se desenvuelvan adecuadamente en sus exposiciones, presenten tareas con buena caligrafía o lean textos de forma fluida; sino que, adquieran experiencias y conocimientos significativos al desarrollar actividades innovadoras que los motiven a construir su propio aprendizaje y que este, a su vez, les permita relacionarse de forma asertiva en diferentes contextos socio culturales a través de una interacción social artística, literaria y/o científica, valorando y respetando la diversidad de expresiones y a la sociedad intercultural y plurinacional en la que vive.

## ***Habilidades Lingüísticas***

**Escuchar.** Escuchar va más allá del mero hecho de oír sonidos externos, escuchar es entender y dar sentido funcional a lo que se oye. Por ello se propone el trabajo entorno a la escucha activa en la que, es necesario, trabajar con textos del interés del grupo (videos de

noticias, reportajes de temas actuales, textos leídos por familiares, entre otros) a fin de que los estudiantes puedan comprender la intención de lo que escuchan e identifiquen las partes del texto.

**Hablar.** Es una de las habilidades que se desarrollan desde en el contexto familiar y se fortalece en el sistema educativo. Podemos decir que esta habilidad es consecuencia de la anterior, puesto que, después de escuchar, analizar e interpretar, los estudiantes están en capacidad de expresar o discutir sus ideas y argumentos. Esto permite que mejoren su vocabulario, usen tonos de voz adecuados, manejen sus movimientos corporales, etc.

**Leer.** El logro de esta habilidad es el resultado de las estrategias metodológicas propuestas por los docentes desde la educación inicial para que los estudiantes asimilen cada vez más y mejor los procesos de lectura y comprensión lectora que servirá para todas las áreas de estudio. Uno de los beneficios de leer y comprender lo que se lee es el desarrollo de la capacidad de observación, atención, concentración, análisis crítico, reflexión y producciones posteriores.

**Escribir.** Es un proceso de enseñanza aprendizaje que tiene mayor impacto en el primer año de EGB dado que implica, en su gran mayoría, sonidos de las vocales y consonantes que al unirse forman sílabas, palabras y oraciones que al escucharlas podemos escribirlas. La escritura es acto intelectual que requiere: intención comunicativa, producción y socialización de ideas, finalidad, palabras, texto estructurado y dominancia de un código.

Para el alcance de esta habilidad es indispensable el conocimiento y dominio de los siguientes temas:

**Sílabas.** La sílaba es cada una de las partes fonológicas que forman una palabra, según la agrupación de una vocal y una o más consonantes. Según el número de sílabas, las palabras se clasifican en:

- Monosílabas: una sílaba: luz, sí, dos, tres, pan.
- Bisílabas: dos sílabas: pluma, dedo, árbol, llaves.
- Trisílabas: tres sílabas: botella, repasar, conducir.
- Polisílabas: más de tres sílabas: camioneta, impresora, computadora.

Todas las palabras con dos o más sílabas están formadas por: sílaba tónica (con tono) que contiene el acento prosódico u ortográfico y, sílabas átonas (sin tono) que no tienen acento o fuerza de voz. Entonces, se puede concluir que toda palabra únicamente tiene una sílaba tónica.

**Acento.** “El acento es un prosodema que, como tal, afecta a unidades lingüísticas de la cadena hablada superiores al sonido (...) al poner de relieve una determinada sílaba con respecto a las de su entorno” (Hernando, 2015, p.134).

Según Sosa (2007) todas las palabras bisílabas, trisílabas y polisílabas poseen acento fonético o prosódico, pero solamente algunas utilizan, acento ortográfico, es decir, tilde. Para entender mejor los tipos de acento, menciona que:

Vamos a entender como acento fonético a la elevación del tono de la voz en una sola sílaba de cualquier palabra; en cambio, consideraremos al acento ortográfico como la grafía que se traza -solamente en algunos casos, de acuerdo a normas específicas- de arriba para abajo sobre la vocal de la sílaba que contiene el acento fonético (p.74).

### ***Clasificación de las sílabas según la posición que ocupan en la palabra***

Las sílabas se clasifican en: última, penúltima, antepenúltima y anterior a la antepenúltima o trasantepenúltima. Para ello, se debe contar la posición de las sílabas de una palabra desde la derecha hacia la izquierda.

**Clasificación de las palabras según su acento.** Según la ubicación de la sílaba tónica que se considera como el núcleo, las palabras se clasifican en:

- Agudas: cuando la sílaba tónica es la última de la palabra.
- Graves o llanas: son aquellas que tienen la sílaba tónica en penúltimo lugar.
- Esdrújulas: son palabras cuya sílaba tónica es antepenúltima.
- Sobreesdrújulas: cuando la sílaba tónica es la anterior a la antepenúltima.

#### **Aplicación del acento tónico o tilde.**

- Palabras agudas: llevarán tilde siempre que terminen en las consonantes “N” y “S” o en una vocal.
- Palabras graves: se deben tildar cuando no terminen en las consonantes “N” o “S” ni en una vocal.
- Palabras esdrújulas y sobreesdrújulas siempre llevan tilde.

### **1.3 Definición de Términos Básicos**

#### ***Kahoot***

Es una herramienta interactiva que promueve la consolidación de aprendizajes a través de la resolución de cuestionarios innovadores presentados como juegos a los estudiantes para que estudien de forma divertida con el fin de competir con sus compañeros de clase al resolver Kahoots propuestos por el docente.

#### ***Aprendizaje Significativo***

Es el resultado de la asociación de conocimientos y experiencias previas que tienen los alumnos sobre determinados temas con la información nueva que adquieren en la clase a fin de mejorar lo que conocen y aplicarlo en la vida cotidiana para resolver problemas de forma agradable.

***Capacidad***

Es el perfeccionamiento de la habilidad que logra una persona a través de la práctica constante con el fin de emplearla en situaciones comunes para mejorarlas de forma eficiente y, en el ámbito educativo, para alcanzar nuevos aprendizajes.

***Destreza***

En el ambiente escolar, es la posibilidad que tienen los estudiantes para adaptarse a situaciones cotidianas que le permitan adquirir nuevos conocimientos mientras desarrollan aspectos cognitivos, lingüísticos y socioemocionales.

***Gamificación***

Es una metodología de enseñanza aprendizaje que se enfoca en el juego educativo como estrategia principal para desarrollar habilidades y destrezas en los estudiantes. Se propone con el fin de mejorar la calidad de aprendizajes mientras se implementan herramientas tecnológicas gestionadas mediante internet.

***Tecnologías de la Información y Comunicación***

Las TICs hacen referencia al conjunto de recursos y herramientas utilizadas con el fin de procesar, administrar y compartir información mediante el uso de dispositivos tecnológicos que mayormente requieren de una conexión a la red de internet.



## CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES

### 2.1 Formulación de hipótesis principal y derivadas

#### 2.1.1 *Hipótesis Principal*

El uso de Kahoot influye en la construcción de aprendizajes significativos del área de Lengua y Literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021

#### 2.1.2 *Hipótesis Derivadas*

- a) El uso de Kahoot influye en las experiencias previas del área de Lengua y Literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021
- b) El uso de Kahoot influye en los nuevos conocimientos del área de Lengua y Literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021
- c) El uso de Kahoot influye en la conexión entre nuevos y antiguos conocimientos del área de Lengua y Literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021

## **2.2 Variables y definición operacional**

### **2.2.1 *Variable Independiente: Kahoot***

Es una herramienta interactiva que promueve la consolidación de aprendizajes a través de la resolución de cuestionarios innovadores presentados como juegos a los estudiantes para que estudien de forma divertida con el fin de competir con sus compañeros de clase al resolver Kahoots propuestos por el docente.

### **2.2.2 *Variable Dependiente: Aprendizaje significativo***

Es el resultado de la asociación de conocimientos y experiencias previas que tienen los alumnos sobre determinados temas con la información nueva que adquieren en la clase a fin de mejorar lo que conocen y aplicarlo en la vida cotidiana para resolver problemas de forma agradable.

## CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

### 3.1 Diseño metodológico

La investigación es experimental pues es de tipo aplicada, con un diseño cuasiexperimental y de enfoque cuali-cuantitativo a fin de comprobar los efectos/beneficios del uso de la herramienta Kahoot en la construcción de aprendizajes significativos de los estudiantes. Rodríguez (2011) expresa que:

La fase central en la realización de un experimento es la escogencia del diseño experimental. El término diseño se utiliza frecuentemente en dos sentidos: a) como plan de una investigación experimental y; b) como aquella parte del plan que explica la forma como se obtendrán los datos. Es en este último sentido como utilizaremos el término. El propósito fundamental del diseño es controlar las variables extrañas a la situación experimental. (p.154)

Es importante tener en cuenta que el proceso de experimentación es un método que permite analizar y determinar resultados con un grado de confiabilidad bastante alto través de relaciones que causan ciertas reacciones entre hechos o fenómenos del entorno. Por esto es considerado como el más alto tipo y nivel en cuanto a la investigación científica.

La investigación es cuali-cuantitativa en tanto que, se recogen y analizan datos sobre ambas variables (Kahoot y aprendizaje significativo). Al respecto, algunos autores consideran que este tipo de investigación analiza la relación que existe entre variables cuantificadas, además busca definir el nivel de influencia o correlación entre dichas variables.

### **3.2 Diseño muestral**

#### ***Población***

La población de la investigación es de 120 estudiantes de cuatro paralelos de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” en el año lectivo 2020-2021

#### ***Muestra***

Para determinar el tamaño de la muestra, se ha aplicado el muestreo no probabilístico intencional o deliberado, en el que “el investigador decide según los objetivos, qué unidades integrarán la muestra de acuerdo a su percepción” (Salinas, 2004).

Por lo tanto, la muestra representativa del universo correspondiente a la unidad de análisis es de 80 estudiantes (40 de 7mo “A” y 40 de 7mo “B”).

### **3.3 Técnicas de recolección de datos**

**Técnica de investigación.** La técnica de recolección de datos a emplear es la encuesta puesto que “constituye el término medio entre la observación y la experimentación. En ella se pueden registrar situaciones que pueden ser observadas y en ausencia de poder recrear un experimento se cuestiona a la persona participante sobre ello” (Torres, Paz y Salazar, 2015, p.4).

**Instrumento de investigación.** El instrumento para la recolección de datos es el cuestionario, que corresponde a un grupo de preguntas presentadas de forma ordenada sobre los temas más relevante tratados en esta investigación y, que se espera puedan ser contestadas por los estudiantes encuestados.

### 3.3.1 Validación y confiabilidad de los instrumentos

**Validez.** En este trabajo de investigación, los instrumentos (cuestionarios) fueron validados por tres jueces expertos especialistas en Educación con grados académicos de cuarto nivel. Sin embargo, solo se aplicó el instrumento para la variable Aprendizaje Significativo, debido a que la intención fue evidenciar la influencia de Kahoot para la construcción del aprendizaje.

**Confiabilidad.** El instrumento correspondiente a Aprendizaje Significativo se aplicó a 20 estudiantes que no formaron parte de la investigación como prueba piloto para medir la confiabilidad, esto se realizó a través de la prueba del Alfa de Cronbach, en la que un porcentaje que se acerca a 1 indica un alto grado de confiabilidad y, por el contrario, si el porcentaje se acerca al 0 quiere decir que el grado de confiabilidad es bajo.

**Tabla 3**

*Confiabilidad de Aprendizaje Significativo*

<i>Estadísticas de fiabilidad</i>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0,913	12

Según estos resultados, queda evidenciado que el instrumento es confiable, es decir que, si se aplica en otro estudio, los resultados serán similares a los obtenidos en esta investigación.

### 3.4 Técnicas Estadísticas para el Procesamiento de la Información

Los datos obtenidos tras la aplicación de las encuestas serán procesados y analizados en el programa SPSS versión 20.0 para Windows.

### **3.5 Aspectos Éticos**

El trabajo de investigación responde a los principios éticos propuestos por la USMP, por tal motivo, todo tipo de información tomada de diferentes autores está citada y referenciada según la las normas APA 6ta edición.

## CAPÍTULO IV: RESULTADOS

### 4.1 Análisis de Estadística Descriptiva

Influencia de Kahoot en la construcción de aprendizajes significativos del área de Lengua y Literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021.

#### 4.1.1 Variable dependiente. Aprendizaje significativo

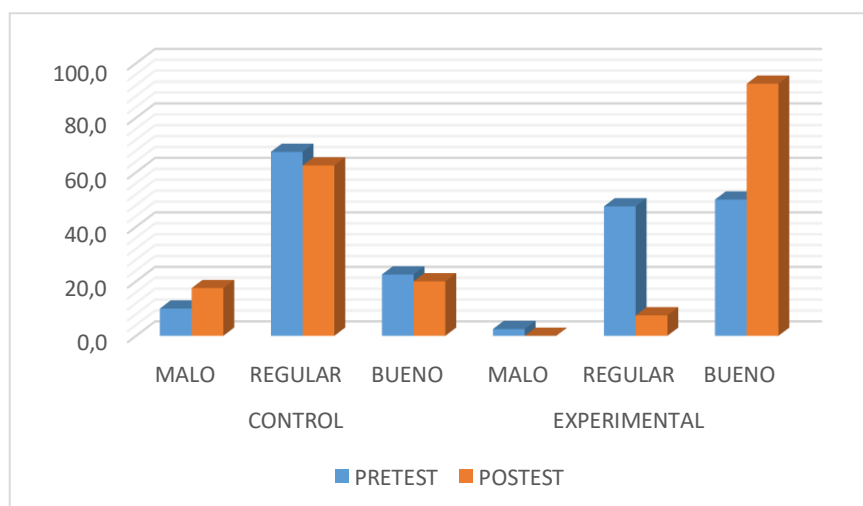
**Tabla 4**

*Tabla de frecuencias de la variable dependiente en el grupo experimental y control*

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO		PRETEST		POSTEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
CONTROL	MALO	4	10,0	7	17,5
	REGULAR	27	67,5	25	62,5
	BUENO	9	22,5	8	20,0
	Total	40	100,0	40	100,0
EXPERIMENTAL	MALO	1	2,5	0	0,0
	REGULAR	19	47,5	3	7,5
	BUENO	20	50,0	37	92,5
	Total	40	100,0	40	100,0

**Figura 1**

*Gráfico de barras de porcentajes de la variable dependiente en el grupo experimental y control*



De acuerdo con la tabla 1 y la figura 1, el pretest evidencia que el 67,5% de los estudiantes del grupo control ha desarrollado un aprendizaje significativo regular, mientras que el 50,0% del grupo experimental tiene un aprendizaje significativo bueno.

El postest muestra que el grupo control se mantiene en un aprendizaje significativo regular con un 62,5%, en tanto que, el grupo experimental mejoro notablemente al dar como resultado un 92,5% de estudiantes con aprendizaje significativo bueno.

Tras el análisis de los valores en los niveles de aprendizaje significativo, se evidencia que el grupo control y el grupo experimental no inician la investigación con diferencias prominentes en el pretest ya que ambos se encontraban en un nivel entre regular y bueno; sin embargo, el postest demuestra que la calidad del aprendizaje significativo mejora en el grupo experimental gracias a la aplicación del Kahoot.



#### 4.1.2 Dimensión 01. Experiencias previas

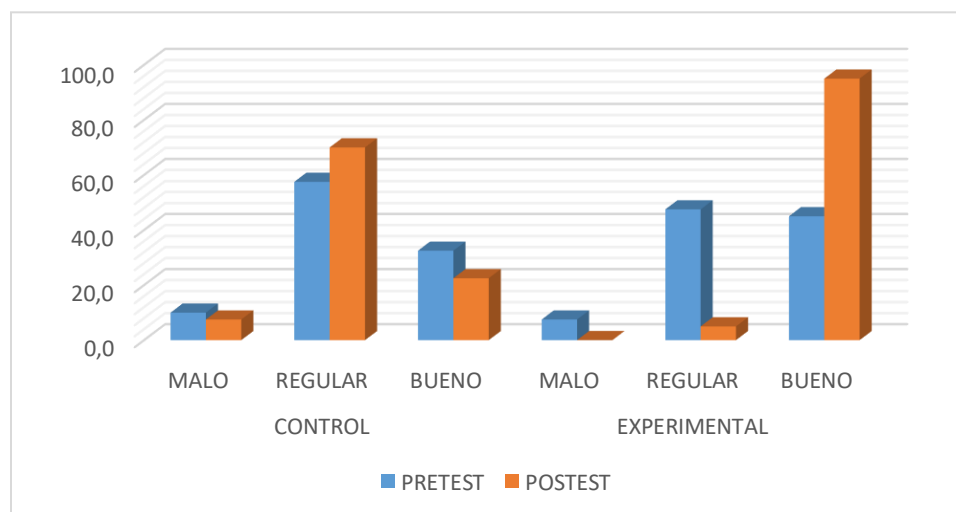
**Tabla 5**

*Tabla de frecuencias de la dimensión 01 en el grupo experimental y control*

EXPERIENCIAS PREVIAS		PRETEST		POSTEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
CONTROL	MALO	4	10,0	3	7,5
	REGULAR	23	57,5	28	70,0
	BUENO	13	32,5	9	22,5
	Total	40	100,0	40	100,0
EXPERIMENTAL	MALO	3	7,5	0	0,0
	REGULAR	19	47,5	2	5,0
	BUENO	18	45,0	38	95,0
	Total	40	100,0	40	100,0

**Figura 2**

*Gráfico de barras de porcentajes de la dimensión 01 en el grupo experimental y control*



Según la tabla 2 y la figura 2, podemos observar en el pretest que las experiencias previas de todos los estudiantes son regulares pues en el grupo control existe un 57,5% y en el grupo experimental hay un 47,5%.

Así mismo, en el postest se puede observar que en el grupo control el 70,0% de estudiantes mantienen experiencias previas regulares y en el grupo experimental el 95,0% de estudiantes tienen experiencias previas buenas.

Finalmente, podemos afirmar que al inicio de la investigación no existieron diferencias relevantes en los grupos control y experimental debido a que la mayoría de estudiantes poseen experiencias previas regulares. Mientras que, después de la aplicación de Kahoot, el grupo experimental mejora notablemente la calidad de experiencias previas para la construcción del aprendizaje significativo.

#### 4.1.3 Dimensión 02. Nuevos conocimientos

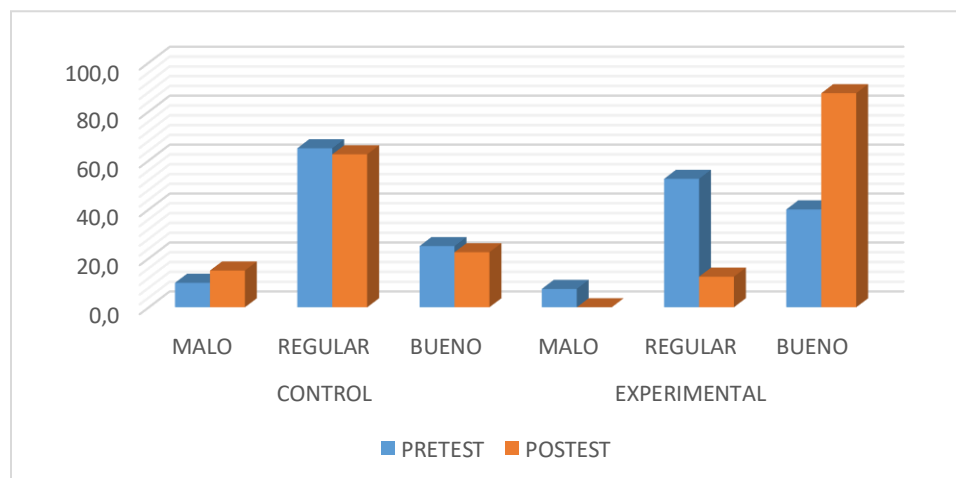
**Tabla 6**

*Tabla de frecuencias de la dimensión 02 en el grupo experimental y control*

NUEVOS CONOCIMIENTOS		PRETEST		POSTEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
CONTROL	MALO	4	10,0	6	15,0
	REGULAR	26	65,0	25	62,5
	BUENO	10	25,0	9	22,5
	Total	40	100,0	40	100,0
EXPERIMENTAL	MALO	3	7,5	0	0,0
	REGULAR	21	52,5	5	12,5
	BUENO	16	40,0	35	87,5
	Total	40	100,0	40	100,0

**Figura 3**

*Gráfico de barras de porcentajes de la dimensión 02 en el grupo experimental y control*



En la tabla 3 y la figura 3 podemos apreciar que en el pretest el 65,0% de estudiantes del grupo control y el 52,5% de estudiantes del grupo experimental posee nuevos conocimientos regulares.

En el posttest evidenciamos que los valores en el grupo control casi se mantienen con el 62,5% de estudiantes con conocimientos nuevos regulares, mientras que, los estudiantes del grupo experimental alcanzan el 87,5% de conocimientos nuevos buenos.

Con este análisis se puede decir que en el pretest en el grupo control y experimental predominaban los estudiantes con conocimientos nuevos regulares debido a que los valores eran similares, no obstante, los resultados del posttest aplicado tras los Kahoots reflejan que los conocimientos nuevos que han adquirido la mayoría de estudiantes del grupo experimental son buenos.

#### 4.1.4 Dimensión 03. Conexión entre nuevos y antiguos conocimientos

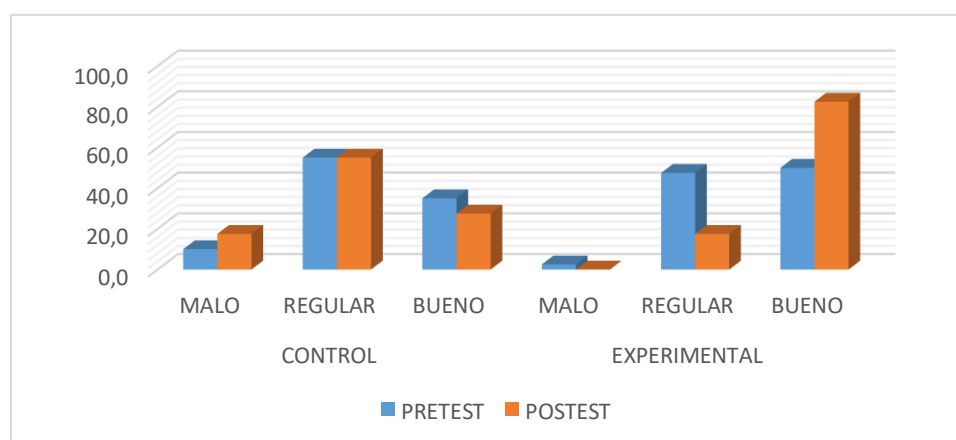
**Tabla 7**

*Tabla de frecuencias de la dimensión 03 en el grupo experimental y control*

CONEXIÓN ENTRE NUEVOS Y ANTIGUOS CONOCIMIENTOS		PRETEST		POSTEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
CONTROL	MALO	4	10,0	7	17,5
	REGULAR	22	55,0	22	55,0
	BUENO	14	35,0	11	27,5
	Total	40	100,0	40	100,0
EXPERIMENTAL	MALO	1	2,5	0	0,0
	REGULAR	19	47,5	7	17,5
	BUENO	20	50,0	33	82,5
	Total	40	100,0	40	100,0

**Figura 4**

*Gráfico de barras de porcentajes de la dimensión 03 en el grupo experimental y control*



De acuerdo con la tabla 4 y la figura 4, el pretest evidencia que el 55,0% de estudiantes del grupo control establece una conexión regular entre nuevos y antiguos conocimientos, mientras que el 50,0% del grupo experimental presenta una buena conexión entre nuevos y antiguos conocimientos para la construcción del aprendizaje significativo.

El postest muestra que el grupo control se mantiene con un 55,0% de estudiantes que mantienen una conexión regular entre nuevos y antiguos conocimientos, en tanto que, el grupo experimental mejoró notablemente al dar como resultado un 82,5% de estudiantes que establecen una buena conexión entre nuevos y antiguos conocimientos para el logro del aprendizaje.

Tras el análisis de los valores en los niveles de conexión entre nuevos y antiguos conocimientos, es indiscutible que las diferencias entre el grupo control y el experimental son pocas en el pretest ya que ambos se encontraban en un nivel entre regular y bueno; sin embargo, el postest demuestra que la conexión entre nuevos y antiguos conocimientos para la construcción del aprendizaje significativo mejora en el grupo experimental gracias a la aplicación del Kahoot.

## **4.2 Prueba de Hipótesis**

### ***Revisión del Tipo de Variable y Dimensiones***

- Variable dependiente: Aprendizaje significativo
- Dimensión 01: Experiencias previas
- Dimensión 02: Nuevos conocimiento
- Dimensión 03: Conexión entre nuevos y antiguos conocimientos

### ***Grupos de Trabajo***

Cantidad de grupos: 02 (Experimental y Control, cada uno conformado por 40 estudiantes)

Momentos: 02 (Pretest y Postest para ambos grupos)

En este trabajo de investigación se ejecutaron pruebas de evaluación no paramétricas de U de Mann Whitney y Wilcoxon, en las que se tomó como referencia un margen de error menor al 5% (0,05). Dichas pruebas proporcionaron lo siguiente:

### ***Prueba de la Hipótesis General***

H1: El uso de Kahoot influye en la construcción de aprendizajes significativos del área de Lengua y Literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021

H0: El uso de Kahoot no influye en la construcción de aprendizajes significativos del área de Lengua y Literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021

### **Tabla 8**

*Resultados de la prueba de Wilcoxon para la hipótesis general del grupo experimental y control*

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>		
GRUPO		APREND_APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO
CONTROL	Z	-,756 <sup>b</sup>
	p- valor	0,450
EXPERIMENTAL	Z	-3,674 <sup>d</sup>
	p- valor	0,000

Nota. b. Se basa en rangos positivos. d. Se basa en rangos negativos.

De acuerdo a la tabla 5, el valor de significancia hallado en el grupo control es de 0,450 y es mayor al valor establecido (0,05), lo cual nos permite afirmar que no hubo diferencias en el aprendizaje significativo entre el pre y el postest.

Asimismo, el grupo experimental tiene un valor de significancia de 0,000 y es menor al valor determinado (0,05), por lo cual podemos decir que existen diferencias en el aprendizaje significativo entre el pre y el postest.

Entonces, se rechaza la H0 y se acepta la H1: El uso de Kahoot influye en la construcción de aprendizajes significativos del área de Lengua y Literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021, debido a que los resultados del postest demuestran mejoras en el aprendizaje significativo.

**Tabla 9**

*Resultados de la prueba de U de Mann Whitney para la hipótesis general de los grupos experimental y control*

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	
	PRETEST	POSTEST
U de Mann- Whitney	555,500	209,500
Z	-2,695	-6,439
p-valor	0,007	0,000

Nota. a. Variable de agrupación: GRUPO

Como se observa en la tabla 6, el valor de significancia hallado en el pretest es de 0,007 y es menor al valor establecido (0,05), por lo que podemos decir que existen diferencias en el aprendizaje significativo entre el grupo control y el experimental.

Según el valor de significancia 0,000 hallado en el postest que es menor al 0,05 establecido se evidencia que existen diferencias en el aprendizaje significativo entre el grupo control y el experimental.

Por tanto, aunque existieron diferencias en el aprendizaje significativo entre el grupo control y el experimental en el pretest, las dimensiones que se analizaron reflejan que ambos grupos tienen conocimientos similares en cuanto al tema de la clasificación de palabras por su

acento, es así que, después de desarrollar las 3 sesiones de Kahoot con el grupo experimental y el postest se evidencia una mejora en todas las dimensiones del aprendizaje significativo.

Con esto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: El uso de Kahoot influye en la construcción de aprendizajes significativos del área de Lengua y Literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021.

### ***Prueba de la Hipótesis Específica 01***

H1: El uso de Kahoot influye en las experiencias previas del área de Lengua y Literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021

H0: El uso de Kahoot no influye en las experiencias previas del área de Lengua y Literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021

### **Tabla 10**

*Resultados de la prueba de Wilcoxon para la hipótesis específica 01 del grupo experimental y control*

<i>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></i>		
		D1_EXPERIENCIAS
GRUPO		PREVIAS
CONTROL	Z	-1,069 <sup>b</sup>
	p-valor	0,285
EXPERIMENTAL	Z	-3,632 <sup>d</sup>
	p-valor	0,000

Nota. b. Se basa en rangos positivos. d. Se basa en rangos negativos.



De acuerdo a la tabla 7, el valor de significancia hallado en el grupo control es de 0,285 y es mayor al valor establecido (0,05), por lo que se puede afirmar que no existen diferencias en las experiencias previas entre el pre y el postest.

Asimismo, en el grupo experimental el valor de significancia es 0,000 y es menor al valor 0,05 determinado, por lo cual podemos decir que existen diferencias en las experiencias previas entre el pre y el postest.

Entonces, podemos aceptar la H1: El uso de Kahoot influye en las experiencias previas del área de Lengua y Literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021, debido a que los resultados del postest demuestran mejoras en la calidad de experiencias previas.

### **Tabla 11**

*Resultados de la prueba U de Mann Whitney para la hipótesis específica 01 de los grupos experimental y control*

<i>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></i>	<i>EXPERIENCIAS PREVIAS</i>	
	<i>PRETEST</i>	<i>POSTEST</i>
U de Mann-Whitney	696,500	265,000
Z	-1,116	-5,827
p-valor	0,264	0,000

Nota. a. Variable de agrupación: GRUPO

Como se observa en la tabla 8, el valor de significancia hallado en el pretest es de 0,264 y es mayor al valor establecido (0,05), por lo que podemos decir que no existen diferencias en las experiencias previas entre el grupo control y el experimental.

Según el valor de significancia 0,000 hallado en el postest que es menor al 0,05 establecido se evidencia que existen diferencias en las experiencias previas entre el grupo control y el experimental.

Por tanto, se evidencia que ambos grupos poseen un nivel de experiencias previas similares al inicio de la investigación y, tras desarrollar las 3 sesiones de Kahoot con el grupo experimental, el postest refleja una mejora significativa en cuanto a las experiencias previas del tema palabras por su acento.

Con esto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: El uso de Kahoot influye en la construcción de aprendizajes significativos del área de Lengua y Literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021.

### ***Prueba de la Hipótesis Específica 02***

H1: El uso de Kahoot influye en los nuevos conocimientos del área de Lengua y Literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021

H0: El uso de Kahoot no influye en los nuevos conocimientos del área de Lengua y Literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021

**Tabla 12**

*Resultados de la prueba de Wilcoxon para la hipótesis específica 02 del grupo experimental y control*

<i>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></i>		
GRUPO		D2_NUEVOS CONOCIMIENTOS
CONTROL	Z	,000 <sup>c</sup>
	p- valor	1,000
	<hr/>	
EXPERIMENTAL	Z	-4,207 <sup>d</sup>
	p- valor	0,000
	<hr/>	

Nota. c. La suma de rangos negativos es igual a la suma de rangos positivos. d. Se basa en rangos negativos.

De acuerdo a la tabla 9, el valor de significancia hallado en el grupo control es de 1,000 y es mayor al valor establecido (0,05), por lo que se puede afirmar que no existen diferencias en los nuevos conocimientos entre el pre y el postest.

Asimismo, en el grupo experimental el valor de significancia es 0,000 y es menor al valor 0,05 determinado, por lo cual podemos decir que existen diferencias en los nuevos conocimientos entre el pre y el postest.

Entonces, se acepta la H1: El uso de Kahoot influye en los nuevos conocimientos del área de Lengua y Literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021, debido a que los resultados del postest muestran la consolidación de los nuevos conocimientos.

**Tabla 13**

*Resultados de la prueba U de Mann Whitney para la hipótesis específica 02 de los grupos experimental y control*

<i>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></i>	<i>NUEVOS CONOCIMIENTOS</i>	
	<i>PRETEST</i>	<i>POSTEST</i>
U de Mann-Whitney	677,000	217,000
Z	-1,356	-6,501
p-valor	0,175	0,000

Nota. a. Variable de agrupación: GRUPO

Como se observa en la tabla 10, el valor de significancia hallado en el pretest es de 0,175 y es mayor al valor establecido (0,05), por lo que se puede afirmar que no existen diferencias en los nuevos conocimientos entre el grupo control y el experimental.

Según el valor de significancia 0,000 hallado en el posttest que es menor al 0,05 establecido, se evidencia que existen diferencias en los nuevos conocimientos entre el grupo control y el experimental.

Por lo tanto, ambos grupos poseen un nivel de nuevos conocimientos similares al inicio de la investigación y, tras desarrollar las 3 sesiones de Kahoot con el grupo experimental, el posttest refleja una mejora significativa en cuanto a los nuevos conocimientos del tema palabras por su acento.

Con esto, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna: El uso de Kahoot influye en los nuevos conocimientos del área de Lengua y Literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021.

### **Prueba de la Hipótesis Específica 03**

H1: El uso de Kahoot influye en la conexión entre nuevos y antiguos conocimientos del área de Lengua y Literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021

H0: El uso de Kahoot no influye en la conexión entre nuevos y antiguos conocimientos del área de Lengua y Literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021

#### **Tabla 14**

*Resultados de la prueba de Wilcoxon para la hipótesis específica 03 del grupo experimental y control*

<i>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></i>		
GRUPO		D3_CONEXIÓN
CONTROL	Z	-1,134 <sup>b</sup>
	p-valor	0,257
EXPERIMENTAL	Z	-2,746 <sup>d</sup>
	p-valor	0,006

Nota. b. Se basa en rangos positivos. d. Se basa en rangos negativos.

De acuerdo a la tabla 11, el valor de significancia hallado en el grupo control es de 0,257 y es mayor al valor establecido (0,05), lo que evidencia que no existen diferencias en la conexión entre nuevos y antiguos conocimientos entre el pre y el postest.

Asimismo, en el grupo experimental el valor de significancia es 0,006 y es menor al valor 0,05 determinado, por lo cual se deduce que existen diferencias en la conexión entre nuevos y antiguos conocimientos entre el pre y el postest.

Por tanto, se acepta la H1: El uso de Kahoot influye en la conexión entre nuevos y antiguos conocimientos del área de Lengua y Literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021, ya que los resultados del postest evidencian una mejora significativa de la conexión entre nuevos y antiguos conocimientos para la construcción del aprendizaje significativo.

**Tabla 15**

*Resultados de la prueba U de Mann Whitney para la hipótesis específica 03 de los grupos experimental y control*

<i>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></i>	<i>CONEXIÓN ENTRE</i>	
	<i>NUEVOS Y ANTIGUOS</i>	
	<i>CONOCIMIENTOS</i>	
	<i>PRETEST</i>	<i>POSTEST</i>
U de Mann-Whitney	653,000	335,500
Z	-1,593	-5,043
p-valor	0,111	0,000

Nota. a. Variable de agrupación: GRUPO

Como se observa en la tabla 12, el valor de significancia hallado en el pretest es de 0,111 y es mayor al valor establecido (0,05), por lo que se puede afirmar que no existen diferencias en la conexión entre nuevos y antiguos conocimientos entre el grupo control y el experimental.

Según el valor de significancia 0,000 hallado en el postest que es menor al 0,05 establecido, se evidencia que existen diferencias en la conexión entre nuevos y antiguos conocimientos entre el grupo control y el experimental.

Entonces, ambos grupos poseen un nivel de conexión entre nuevos y antiguos conocimientos similares al inicio de la investigación y, tras desarrollar las 3 sesiones de Kahoot

con el grupo experimental, el posttest evidencia una mejora significativa en cuanto a la conexión entre nuevos y antiguos conocimientos del tema palabras por su acento.

Con esto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: El uso de Kahoot influye en la conexión entre nuevos y antiguos conocimientos del área de Lengua y Literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa "Econ. Abdón Calderón" Quito-Ecuador 2021.

## **CAPÍTULO V: DISCUSIÓN**

El propósito de esta investigación fue evidenciar los beneficios del uso de Kahoot en la construcción del aprendizaje significativo de los contenidos del área de Lengua y Literatura, específicamente de la clasificación de las palabras por su acento, para lo cual se trabajó con 2 grupos (control y experimental) de 40 estudiantes cada uno.

Luego del desarrollo de las sesiones de Kahoot y el análisis de datos obtenidos en los pretest y posttest aplicados, es indiscutible la aceptación de la hipótesis alterna: El uso de Kahoot influye en la construcción de aprendizajes significativos del área de Lengua y Literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021; lo cual repercute en que el trabajo investigativo fue satisfactorio y acertado.

Al respecto, Olivo (2019) tras su trabajo investigativo, afirma que la aplicación de Kahoot como una propuesta lúdica, sí facilita el aprendizaje significativo de la asignatura de Historia en Ciencias Sociales, esto debido a que la app permite que los docentes creen fácilmente juegos/cuestionarios interactivos a fin de consolidar los contenidos trabajados durante las clases, lo que repercute en una mejor retroalimentación y en la permanencia de dichos aprendizajes.

El juego en el ámbito educativo es considerado como una estrategia metodológica capaz de influir favorablemente en el aprendizaje, Barreta (2018) citado por Olivo (2019) afirma que:



Los juegos son recursos didácticos para convertir el proceso enseñanza aprendizaje en un momento más agradable y participativo, pero para su aplicación debe estar de acuerdo con la práctica pedagógica del profesor, para que de esta manera proporcionar una mayor interacción entre los contenidos y el aprendizaje. (p. 113)

Uno de los resultados de este trabajo investigativo es la influencia favorable del uso de Kahoot en las clases desarrolladas con los 40 estudiantes del grupo experimental, puesto que, los logros en cuanto a la construcción del aprendizaje significativo de la clasificación de las palabras por su acento en el área de Lengua y Literatura fueron mayores y mejores en comparación a los alcances del grupo control.

Pardo (2019) en su trabajo de investigación ratifica la concepción de que Kahoot, al ser una aplicación interactiva síncrona (es decir, a la que se puede acceder en tiempo real), mejora significativamente el dominio de las diferentes unidades sintácticas y, por ende, favorece a la construcción del aprendizaje.

Una de las principales ventajas que brinda la aplicación Kahoot es que brinda a docentes e incluso a estudiantes la posibilidad de crear cuestionarios interactivos que a mediano y largo plazo permiten potencializar las habilidades digitales y la calidad de aprendizajes que se van construyendo gracias a la motivación que producen los juegos en Kahoot, con esto se va cambiando el paradigma de la educación tradicional en la que el docente es un mero transmisor de conocimientos en sus clases tediosas e incluso aburridas, para dar paso al desarrollo de clases innovadoras y, mayormente, mediadas por las TIC's.

Después de aplicar los instrumentos de recolección de datos, tabularlos y analizarlos, esta investigación demuestra que las experiencias previas son fundamentales ante la construcción del aprendizaje significativo relacionado a la clasificación de palabras por su acento, debido a que, según el análisis de resultados los estudiantes con experiencias previas sólidas

lograron comprender y asimilar los nuevos conocimientos, mientras que, aquellos estudiantes que tenían vagas experiencias previas no fueron capaces construir verdaderos aprendizajes.

Cervantes (2013) en su tesis afirma que gracias a su trabajo investigativo se ha podido comprobar que los estudiantes que tienen adecuadas capacidades y destrezas relacionadas al nuevo conocimiento obtienen una aprobación total en el aprendizaje significativo, siempre y cuando se cumplan las condiciones de motivación, recursos y una buena relación entre docentes y estudiantes.

En relación al párrafo anterior McKenna (1994) considera que existe actitud positiva cuando hay un ambiente favorable, disponibilidad del material que el tiempo sea útil e interesante. Además, incentivarle a la producción, propiciar retos y desafíos, que actúen con independencia, inducir a la creatividad, y responsabilidad, aplicando estrategias prácticas de modo que su experiencia se vuelva atractiva e interesante a fin de lograr la consolidación del aprendizaje.

Los datos y el análisis de resultados de esta investigación evidencian que la conexión entre nuevos y antiguos conocimientos es fundamental para la construcción del aprendizaje significativo, además, se ha comprobado que no es suficiente poseer experiencias previas o aprender los nuevos conocimientos si no se produce una asociación complementaria capaz de desarrollar un verdadero aprendizaje.

Ponce (2020) considera, en su artículo científico, que la conexión entre nuevos y antiguos conocimientos se produce cuando los estudiantes presentan una actitud positiva; y, esto ocurre si los docentes proponen en un ambiente favorable, capaz de incentivarlos a la producción y participación en juegos interactivos e innovadores al presentarles retos y desafíos, logrando que se motiven para competir demostrando la calidad de sus conocimientos.

Gracias a los eventos anteriores, logramos que el aprendizaje no se produzca únicamente durante la clase, sino que sea significativo y funcional para la vida. Esto surge en la etapa de asimilación, en la que, tal como afirman Fairstein y Gissels (2004) la adquisición de nuevos

conceptos o informaciones que el sujeto recibe es relacionada con los antiguos (previos y nuevos) para formar una conexión que producirá un nuevo conocimiento.

Finalmente, Calderón (2019) en su tesis investigativa evidencia que la interacción entre los nuevos conocimientos con los saberes previos conocidos como antiguos conocimientos, existentes en la estructura cognitiva generan el conflicto cognitivo que a su vez promueve el aprendizaje significativo. Por ello, gracias al trabajo ejecutado, se ha podido verificar que el uso asertivo de Kahoot en el aula de clases y más aún en las clases virtuales, favorece significativamente a la construcción de aprendizajes por parte de los estudiantes de 7mo de EGB de la Unidad Educativa “Abdón Calderón” en Quito-Ecuador 2021.

## CONCLUSIONES

1) El uso de Kahoot influyó en la construcción de aprendizajes significativos del área de Lengua y Literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021, debido a que, según los datos y el análisis de resultados se evidencia que el grupo control se mantiene en un aprendizaje significativo regular con un 62,5%; y, el grupo experimental alcanza un 92,5% de estudiantes con aprendizaje significativo bueno.

2) El uso de Kahoot influyó en las experiencias previas del área de Lengua y Literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021, puesto que, en el postest se puede observar que en el grupo control el 70,0% de estudiantes mantienen experiencias previas regulares y en el grupo experimental el 95,0% de estudiantes tienen experiencias previas buenas pues la solidez de experiencias previas permitió un desarrollo satisfactorio en el cuestionario de Kahoot.

3) El uso de Kahoot influyó en los nuevos conocimientos de la clasificación de palabras por su acento en los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021; es así que, gracias al postest evidenciamos que el grupo control tiene el 62,5% de estudiantes con conocimientos nuevos regulares, mientras que, los estudiantes del grupo experimental alcanzan el 87,5% de conocimientos nuevos buenos.

4) El uso de Kahoot influyó en la conexión entre nuevos y antiguos conocimientos del área de Lengua y Literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021, puesto que, el postest muestra que el grupo control se mantiene con un 55,0% de estudiantes que mantienen una conexión regular entre nuevos y antiguos conocimientos, en tanto que, el grupo experimental mejoró notablemente al dar como resultado un 82,5% de estudiantes que establecen una buena conexión entre nuevos y antiguos conocimientos para la construcción del aprendizaje significativo.

## RECOMENDACIONES

1) Es importante que los docentes se capaciten constantemente, a fin de que conozcan diferentes herramientas tecnológicas y logren crear juegos interactivos y cuestionarios en la aplicación Kahoot para que los estudiantes se sientan motivados y puedan construir aprendizajes significativos.

2) Es necesario que los docentes provean un ambiente favorable durante las jornadas educativas y brinden a los estudiantes la mayor cantidad de experiencias, para que, cuando conozcan nuevos temas logren asociarlos y puedan consolidar los nuevos aprendizajes.

3) Se recomienda a las autoridades y docentes de la Unidad Educativa gestionar la implementación de conexión a redes de internet para que el acceso a las diferentes herramientas tecnológicas sea posible, además de que se debe incentivar a los estudiantes al uso de apps educativas que favorezcan a la construcción de sus propios aprendizajes.

4) Es importante que los docentes aprovechen las herramientas tecnológicas para la mejora de sus clases y sean capaces de implementarlas en las demás asignaturas.

## FUENTES DE INFORMACIÓN

- Contreras, F. (2016). El aprendizaje significativo y su relación con otras estrategias. *Horizonte de la Ciencia*, 6 (10), 130-140. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5612845>
- De Mingo, D. y Vidal, L. (2019). Actividades Kahoot! en el aula y satisfacción del alumnado. *3 c TIC: cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 8 (1), 96-115. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6901826>
- Díaz, N. (2018). *Los videojuegos como medio de aprendizaje, análisis de entornos gamificados* [Tesis Doctoral, Universidad Nacional de Educación a Distancia de Madrid]. <http://e-spacio.uned.es/fez/view/tesisuned:Educacion-Ndiaz>
- Fajardo, J. (2012). *El software educativo y el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de octavo a décimo año de educación general básica del colegio Nicolás Infante Díaz del cantón Quevedo, periodo lectivo 2011-2012*. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Babahoyo]. <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/1538>
- Gallego, F., Molina, R. y Llorens, F. (9-11 de julio de 2014). *Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje* [Discurso principal]. JENUI XX Jornadas sobre la Enseñanza Universitaria de la Informática, Oviedo, España. <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/39195>
- Hernando, L. (2015). Acento prosódico y acentuación gráfica en español. *Archivum: Revista de la Facultad de Filosofía y Letras*, (65), 133-164. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5274435>

- López, C. (2016). El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games. *Apertura, Revista de Innovación Educativa*, 8(1), 1-15.  
[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-61802016000200010](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-61802016000200010)
- Martín, A., Herranz, P. y Segovia, M. (2017). Gamificación en la educación, una aplicación práctica con la plataforma Kahoot. *Anales de ASEPUMA*, (25), 1-17.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6210181>
- Martínez, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, (83), 252-277.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6228338>
- Ministerio de Ecuación. (2016). *Currículo de EBG y BGU. Lengua y Literatura*. Quito, Ecuador: MINEDUC.
- Moreno, E. (2006). Las TIC y el desarrollo del aprendizaje en educación inicial. *REDHECS Revista electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social*, 1(1), 1-11.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2719444>
- Pardo, F. (2019). *Aplicación del Kahoot como herramienta didáctica para la mejora del dominio de unidades sintácticas del idioma inglés en estudiantes universitarios*. [Tesis de posgrado, Universidad de San Martín de Porres].  
[http://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/usmp/6075/pardo\\_cfc.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/usmp/6075/pardo_cfc.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Rivera, J. (2014). El aprendizaje significativo y la evaluación de los aprendizajes. *Revista Investigación Educativa*, 8 (14), 47-52.  
<https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/educa/article/view/7098/6272>

Sosa, F. (2007). Aplicación del acento ortográfico. *Punto Cero*, 12(14), 71-82.

[http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1815-02762007000100009&lng=es&tlng=es.](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762007000100009&lng=es&tlng=es)



**ANEXOS**

- Anexo 1: Matriz de consistencia
- Anexo 2: Matriz de operacionalización de variables
- Anexo 3: Instrumento de recopilación de datos
- Anexo 4: Validación de instrumentos

### ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO DE LA TESIS:	<b>Influencia de Kahoot en la construcción de aprendizajes significativos del área de Lengua y Literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021</b>
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	Investigación en nuevas tecnologías en docencia virtual y estrategias y modelos educativos
AUTOR(ES):	Andrea Soledad Bonilla Morocho

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general			
¿De qué manera influye Kahoot en la construcción de aprendizajes significativos del área de Lengua y Literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021?	Determinar la influencia de Kahoot en la construcción de aprendizajes significativos del área de lengua y literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021	El uso de Kahoot influye en la construcción de aprendizajes significativos del área de lengua y literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021	Variable independiente: Kahoot  Variable dependiente: aprendizaje significativo	1. Crear 2. Jugar 3. Aprender  1. Experiencias previas 2. Nuevos conocimientos 3. Conexión entre nuevos y antiguos conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enfoque: Cuantitativo</li> <li>• Nivel: Explicativo</li> <li>• Tipo: Aplicada</li> <li>• Diseño: Cuasi-experimental</li> <li>• Unidad de análisis: Estudiantes de 7mo de EGB</li> </ul>
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas		Indicadores	Medios de Certificación (Fuente / Técnica)
¿De qué manera influye Kahoot en las experiencias previas del área de lengua y literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021?	Determinar la influencia de Kahoot en las experiencias previas del área de lengua y literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021	El uso de Kahoot influye en las experiencias previas del área de lengua y literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021		1.1. Conocimiento 1.2. Configuración  2.1. Participación activa 2.2. Competición  3.1. Motivación 3.2. Retroalimentación	

<p>¿De qué manera influye Kahoot en los nuevos conocimientos del área de lengua y literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021?</p> <p>¿De qué manera influye Kahoot en la conexión entre nuevos y antiguos conocimientos del área de Lengua y Literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021?</p>	<p>Determinar la influencia de Kahoot en los nuevos conocimientos del área de lengua y literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021</p> <p>Determinar la influencia de Kahoot en la conexión entre nuevos y antiguos conocimientos del área de lengua y literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021</p>	<p>El uso de Kahoot influye en los nuevos conocimientos del área de lengua y literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021</p> <p>El uso de Kahoot influye en la conexión entre nuevos y antiguos conocimientos del área de lengua y literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa “Econ. Abdón Calderón” Quito-Ecuador 2021</p>		<p>. Experiencias previas . Conocimientos previos</p> <p>2.1. Nuevas experiencias 2.2. Nuevos conocimientos</p> <p>3.1. Integración 3.2. Aprendizaje significativo</p>	
--	--	--	--	--	--

## ANEXO 2: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Tabla N° 1  
Operacionalización de la variable 1

<b>Variable:</b> Kahoot		
<b>Definición conceptual:</b> Es una herramienta interactiva que promueve la consolidación de aprendizajes a través de la resolución de cuestionarios innovadores presentados como juegos a los estudiantes para que estudien de forma divertida con el fin de competir con sus compañeros de clase al resolver Kahoots propuestos por el docente.		
<b>Instrumento:</b> Cuestionario		
<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores (Definición Operacional)</b>	<b>Ítems del instrumento</b>
Crear	Conocimiento	1. Conozco la app Kahoot 2. Conozco los pasos para crear un Kahoot
	Configuración	3. Puedo crear cuestionarios en Kahoot
Jugar	Participación activa	4. Me interesa resolver las actividades de Kahoot 5. Repaso la materia de las clases pasadas para participar en Kahoot
	Competición	6. Analizo las preguntas y mis respuestas para ganar el juego en Kahoot 7. Resuelvo las preguntas en el menor tiempo posible para obtener el primer lugar
Aprender	Motivación	8. Las actividades de Kahoot me motivan a estudiar
	Retroalimentación	9. Jugar en Kahoot mejora mis aprendizajes 10. Prefiero que me evalúen con juegos en Kahoot

**Tabla Nº 2**  
Operacionalización de la variable 2

<b>Variable:</b> Aprendizaje significativo		
<b>Definición conceptual:</b> Es el resultado de la asociación de conocimientos y experiencias previas que tienen los alumnos sobre determinados temas con la información nueva que adquieren en la clase a fin de mejorar lo que conocen y aplicarlo en la vida cotidiana para resolver problemas de forma agradable.		
<b>Instrumento:</b> Cuestionario		
<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores (Definición Operacional)</b>	<b>Ítems del instrumento</b>
Experiencias previas	Experiencias previas	1. Menciono experiencias previas sobre el tema de la clase 2. Participo en actividades para responder sobre mis experiencias previas
	Conocimientos previos	3. Recuerdo conocimientos previos al tema de la clase 4. Respondo preguntas sobre mis conocimientos previos
Nuevos conocimientos	Nuevas experiencias	5. Participo en actividades que me brindan experiencias nuevas 6. Trabajo en equipo para obtener experiencias nuevas
	Nuevos conocimientos	7. Atiendo a la clase porque me interesa tener nuevos conocimientos 8. Participo en las actividades propuestas porque los contenidos son entendibles
Conexión entre nuevos y antiguos conocimientos	Integración	9. Relaciono mis experiencias previas con las nuevas experiencias de la clase 10. Respondo preguntas que demuestran que estoy aprendiendo
	Aprendizaje significativo	11. Aplico lo aprendido para resolver problemas propuestos en clase y en la vida cotidiana 12. Los aprendizajes adquiridos son importantes y útiles en mi vida estudiantil y personal

### ANEXO 3: INSTRUMENTO DE RECOPIACIÓN DE DATOS

**ESCALA: N=** Nunca, **CN=** Casi Nunca, **O=** Ocasionalmente, **CS=** Casi Siempre, **S=** Siempre

Nombre del Instrumento:		Cuestionario						
Autor del Instrumento:		Andrea Bonilla						
Definición Conceptual:		Es una herramienta interactiva que promueve la consolidación de aprendizajes a través de la resolución de cuestionarios innovadores presentados como juegos a los estudiantes para que estudien de forma divertida con el fin de competir con sus compañeros de clase al resolver Kahoots propuestos por el docente.						
Población:		120 estudiantes						
Variable	Dimensión	Indicador	Preguntas	Escala				
				N	CN	O	CS	S
				1	2	3	4	5
Kahoot	D1 Crear	I1 Conocimiento Conocimiento	1. Conozco la app Kahoot					
			2. Conozco los pasos para crear un Kahoot					
		I2 Conocimiento	3. Puedo crear cuestionarios en Kahoot					
	D2 Jugar	I1 Participación activa	4. Me interesa resolver las actividades de Kahoot					
			5. Repaso la materia de las clases pasadas para participar en Kahoot					
		I2 Competición	6. Analizo las preguntas y mis respuestas para ganar el juego en Kahoot					
			7. Resuelvo las preguntas en el menor tiempo posible para obtener el primer lugar					
	D3 Aprender	I1 Motivación	8. Las actividades de Kahoot me motivan a estudiar					
			I2 Retroalimentación	9. Jugar en Kahoot mejora mis aprendizajes				
		10. Prefiero que me evalúen con juegos en Kahoot						

Nombre del Instrumento:		Cuestionario						
Autor del Instrumento:		Andrea Bonilla						
Definición Conceptual:		Es el resultado de la asociación de conocimientos y experiencias previas que tienen los alumnos sobre determinados temas con la información nueva que adquieren en la clase a fin de mejorar lo que conocen y aplicarlo en la vida cotidiana para resolver problemas de forma agradable.						
Población:		120 estudiantes						
Variable	Dimensión	Indicador	Preguntas	Escala				
				N	CN	O	CS	S
				1	2	3	4	5
Aprendizaje significativo	D1 Experiencias previas	I1 Experiencias previas	1. Conoce los tipos de sílabas (tónicas y átonas)					
			2. Identifica la sílaba tónica en las palabras					
		I2 Conocimientos previos	3. Recuerda lo que es el acento					
			4. Conoce el acento prosódico y ortográfico					
	D2 Nuevos conocimientos	I1 Nuevas experiencias	5. Participa en actividades de clasificación de palabras agudas, graves y esdrújulas					
			6. Resuelve actividades grupales relacionadas a la clasificación de palabras por su acento					
		I2 Nuevos conocimientos	7. Observa y escucha atentamente el contenido multimedia (videos, presentaciones interactivas...) de la clasificación de palabras por su acento					
			8. Comprende las reglas de acentuación de las palabras agudas, graves y esdrújulas					
	D3 Conexión entre nuevos y antiguos conocimientos	I1 Integración	9. Identifica la sílaba tónica para clasificar las palabras en agudas, graves o esdrújulas					
			10. Reconoce los tipos de sílabas, reglas de acentuación y clasificación de palabras por su acento					
		I2 Aprendizaje significativo	11. Aplica reglas ortográficas al escribir palabras agudas, graves y esdrújulas					
			12. Entiende las reglas de acentuación para clasificar palabras agudas, graves y esdrújulas es importante en mi vida estudiantil y personal					



#### ANEXO 4: FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS JUICIO DE EXPERTO

Estimado Especialista:

Siendo conocedores de su trayectoria académica y profesional, me he tomado la libertad de nombrarlo como JUEZ EXPERTO para revisar a detalle el contenido del instrumento de recolección de datos:

1. Cuestionario ( X ) 2. Guía de entrevista ( ) 3. Guía de focus group ( )  
4. Guía de observación ( ) 5. Otro \_\_\_\_\_( )

Presento la matriz de consistencia y el instrumento, la cual solicito revisar cuidadosamente, además le informo que mi proyecto de tesis tiene un enfoque:

1. Cualitativo ( ) 2. Cuantitativo ( X ) 3. Mixto ( )

Los resultados de esta evaluación servirán para determinar la validez de contenido del instrumento para mi proyecto de tesis de pregrado.

Título del proyecto de tesis:	Influencia de Kahoot en la construcción de aprendizajes significativos del área de Lengua y Literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa "Econ. Abdón Calderón" Quito-Ecuador 2021
Línea de investigación:	Investigación en nuevas tecnologías en docencia virtual y estrategias y modelos educativos

De antemano le agradezco sus aportes.

Estudiante autor del proyecto:

Apellidos y Nombres	Firma
Bonilla Morocho Andrea Soledad	

Asesor(a) del proyecto de tesis:

Apellidos y Nombres	Firma
Rosario Pacahuala Emilio	

Quito, 26 de febrero del 2021



## RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Criterios	Escala de valoración			
	1	2	3	4
<b>1. SUFICIENCIA:</b> Los ítems que pertenecen a una misma dimensión o indicador son suficientes para obtener la medición de ésta.	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión o indicador.	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión o indicador, pero no corresponden a la dimensión total.	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión o indicador completamente.	Los ítems son suficientes.
<b>2. CLARIDAD:</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas.	El ítem no es claro.	El ítem requiere varias modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>3. COHERENCIA:</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación regular con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.
<b>4. RELEVANCIA:</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión o indicador.	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que éste mide.	El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

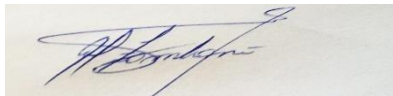
Fuente:

Adaptado

de:

[www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3\\_juicio\\_de\\_experto\\_27-36.pdf](http://www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3_juicio_de_experto_27-36.pdf)

**INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:**

Nombres y Apellidos:	Henry Santiago Zambrano Gallegos
Sexo:	Hombre ( x )                      Mujer (   )                      Edad 44 (años)
Profesión:	Docente
Especialidad:	Gerencia Educativa
Años de experiencia:	22 años
Cargo que desempeña actualmente:	Docente
Institución donde labora:	U. E. Mejía D7
Firma:	

### FORMATO DE VALIDACIÓN

Para validar el Instrumento debe colocar en el casillero de los criterios: suficiencia, claridad, coherencia y relevancia, el número que según su evaluación corresponda de acuerdo a la rúbrica.

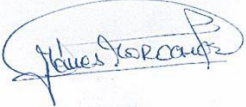
**TABLA N° 1  
KAHOOT**

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Cuestionario					
Autor del Instrumento	Andrea Bonilla					
Variable 1:	VD: Kahoot					
Definición Conceptual:	Es una herramienta interactiva que promueve la consolidación de aprendizajes a través de la resolución de cuestionarios innovadores presentados como juegos a los estudiantes para que estudien de forma divertida con el fin de competir con sus compañeros de clase al resolver Kahoots propuestos por el docente.					
Población:	120 estudiantes					
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
<b>D1: Crear</b>						
I1: Conocimiento	1	4	4	4	4	
	2	4	4	4	4	
I2: Configuración	3	4	4	4	4	
<b>D2: Jugar</b>						
I1: Participación activa	4	4	4	4	4	
	5	4	4	4	4	
I2: Competición	6	4	4	4	4	
	7	4	4	4	4	
<b>D3: Aprender</b>						
I1: Motivación	8	4	4	4	4	
I2: Retroalimentación	9	4	4	4	4	
	10	4	4	4	4	

**TABLA N° 2**  
**APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO**

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Cuestionario					
Autor del Instrumento	Andrea Bonilla					
Variable 2:	VI: Aprendizaje Significativo					
Definición Conceptual:	Es el resultado de la asociación de conocimientos y experiencias previas que tienen los alumnos sobre determinados temas con la información nueva que adquieren en la clase a fin de mejorar lo que conocen y aplicarlo en la vida cotidiana para resolver problemas de forma agradable.					
Población:	120 estudiantes					
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
<b>D1: Experiencias previas</b>						
I1: Experiencias previas	1	4	4	4	4	
	2	4	4	4	4	
I2: Conocimientos previos	3	4	4	4	4	
	4	4	4	4	4	
<b>D2: Nuevos conocimientos</b>						
I1: Nuevas experiencias	5	4	4	4	4	
	6	4	4	4	4	
I2: Nuevos conocimientos	7	4	4	4	4	
	8	4	4	4	4	
<b>D3: Conexión entre nuevos y antiguos conocimientos</b>						
I1: Integración	9	4	4	4	4	
	10	4	4	4	4	
I2: Aprendizaje significativo	11	4	4	4	4	
	10	4	4	4	4	

**INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:**

Nombres y Apellidos:	Mónica Fernanda Morocho Carrillo
Sexo:	Hombre ( )      Mujer ( X )      Edad 38_(años)
Profesión:	Docente
Especialidad:	Educación Primaria
Años de experiencia:	7años
Cargo que desempeña actualmente:	Docente
Institución donde labora:	Unidad Educativa "Mejía D7"
Firma:	

### FORMATO DE VALIDACIÓN

Para validar el Instrumento debe colocar en el casillero de los criterios: suficiencia, claridad, coherencia y relevancia, el número que según su evaluación corresponda de acuerdo a la rúbrica.


**TABLA N° 1  
KAHOOT**

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Cuestionario					
Autor del Instrumento	Andrea Bonilla					
Variable 1:	VD: Kahoot					
Definición Conceptual:	Es una herramienta interactiva que promueve la consolidación de aprendizajes a través de la resolución de cuestionarios innovadores presentados como juegos a los estudiantes para que estudien de forma divertida con el fin de competir con sus compañeros de clase al resolver Kahoots propuestos por el docente.					
Población:	120 estudiantes					
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
<b>D1: Crear</b>						
I1: Conocimiento	1	4	4	4	4	
	2	4	4	4	4	
I2: Configuración	3	4	4	4	4	
<b>D2: Jugar</b>						
I1: Participación activa	4	4	4	4	4	
	5	4	4	4	4	
I2: Competición	6	4	4	4	4	
	7	4	4	4	4	
<b>D3: Aprender</b>						
I1: Motivación	8	4	4	4	4	
I2: Retroalimentación	9	4	4	4	4	
	10	4	4	4	4	

**TABLA N° 2**  
**APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO**

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Cuestionario					
Autor del Instrumento	Andrea Bonilla					
Variable 2:	VI: Aprendizaje Significativo					
Definición Conceptual:	Es el resultado de la asociación de conocimientos y experiencias previas que tienen los alumnos sobre determinados temas con la información nueva que adquieren en la clase a fin de mejorar lo que conocen y aplicarlo en la vida cotidiana para resolver problemas de forma agradable.					
Población:	120 estudiantes					
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
<b>D1: Experiencias previas</b>						
I1: Experiencias previas	1	4	4	4	4	
	2	4	4	4	4	
I2: Conocimientos previos	3	4	4	4	4	
	4	4	4	4	4	
<b>D2: Nuevos conocimientos</b>						
I1: Nuevas experiencias	5	4	4	4	4	
	6	4	4	4	4	
I2: Nuevos conocimientos	7	4	4	4	4	
	8	4	4	4	4	
<b>D3: Conexión entre nuevos y antiguos conocimientos</b>						
I1: Integración	9	4	4	4	4	
	10	4	4	4	4	
I2: Aprendizaje significativo	11	4	4	4	4	
	10	4	4	4	4	

**INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:**

Nombres y Apellidos:	Jorge Luis Arturo Lugo
Sexo:	Hombre ( X )      Mujer (   )      Edad 49 años
Profesión:	Magister en Gerencia de Proyectos Educativos y Sociales
Especialidad:	Proyectos Educativos
Años de experiencia:	29
Cargo que desempeña actualmente:	Rector
Institución donde labora:	Unidad Educativa Fiscal "Economista Abdón Calderón"
Firma:	



### FORMATO DE VALIDACIÓN

Para validar el Instrumento debe colocar en el casillero de los criterios: suficiencia, claridad, coherencia y relevancia, el número que según su evaluación corresponda de acuerdo a la rúbrica.

**TABLA N° 1  
KAHOOT**

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Cuestionario					
Autor del Instrumento	Andrea Bonilla					
Variable 1:	VD: Kahoot					
Definición Conceptual:	Es una herramienta interactiva que promueve la consolidación de aprendizajes a través de la resolución de cuestionarios innovadores presentados como juegos a los estudiantes para que estudien de forma divertida con el fin de competir con sus compañeros de clase al resolver Kahoots propuestos por el docente.					
Población:	120 estudiantes					
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
<b>D1: Crear</b>						
I1: Conocimiento	1	4	4	4	4	
	2	4	4	4	4	
I2: Configuración	3	4	4	4	4	
<b>D2: Jugar</b>						
I1: Participación activa	4	4	4	4	4	
	5	4	4	4	4	
I2: Competición	6	4	4	4	4	
	7	4	4	4	4	
<b>D3: Aprender</b>						
I1: Motivación	8	4	4	4	4	
I2: Retroalimentación	9	4	4	4	4	
	10	4	4	4	4	

**TABLA N° 2**  
**APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO**

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Cuestionario					
Autor del Instrumento	Andrea Bonilla					
Variable 2:	VI: Aprendizaje Significativo					
Definición Conceptual:	Es el resultado de la asociación de conocimientos y experiencias previas que tienen los alumnos sobre determinados temas con la información nueva que adquieren en la clase a fin de mejorar lo que conocen y aplicarlo en la vida cotidiana para resolver problemas de forma agradable.					
Población:	120 estudiantes					
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
<b>D1: Experiencias previas</b>						
I1: Experiencias previas	1	4	4	4	4	
	2	4	4	4	4	
I2: Conocimientos previos	3	4	4	4	4	
	4	4	4	4	4	
<b>D2: Nuevos conocimientos</b>						
I1: Nuevas experiencias	5	4	4	4	4	
	6	4	4	4	4	
I2: Nuevos conocimientos	7	4	4	4	4	
	8	4	4	4	4	
<b>D3: Conexión entre nuevos y antiguos conocimientos</b>						
I1: Integración	9	4	4	4	4	
	10	4	4	4	4	
I2: Aprendizaje significativo	11	4	4	4	4	
	10	4	4	4	4	

## ANEXO 5: SESIONES EN KAHOOT

### PRIMERA SESIÓN

¿Qué son las sílabas?

✓ 6    2    3    0

Mostrar contenido

▲ Sonidos en un mismo golpe de voz ✓

◆ Palabras en un mismo golpe de voz ✗

● Letras en un mismo golpe de voz ✗

■ Sonidos de las palabras ✗

0:00:30    0:12:19

1/77    kahoot.it PIN de juego: 2301904

¿Cuántas sílabas tónicas tienen las palabras?

1

FELICIDAD  
FE LI

POWTOON

▲ 3 zoom\_0

◆ 1

● 2

■ 0

0:00:30    0:12:19

5/77    kahoot.it PIN de juego: 2301904


The screenshot shows a Kahoot! quiz game in progress. The browser address bar displays the URL: `play.kahoot.it/v2/gameover?quizId=2fa4fec8-a3ed-417a-9f9d-0e199c5f5696`. The main content area has a purple background and features a leaderboard with three participants:

Participant	Rank	Score	Progress
DamarisArequip	2	1732	2 de 7
Melany Palomo	1	2076	3 de 7
WILLIAM VILLAMA	3	1694	2 de 7

At the top center, a white box contains the text "PRIMERA SESIÓN". On the right side, there is a vertical stack of four video call thumbnails. The bottom of the screen shows a control bar with a progress indicator (0:10:08 to 0:02:41), a volume icon, a chat icon, and navigation buttons (rewind, play, fast forward).

## SEGUNDA SESIÓN

¿Cuál es el color de cabello de la última persona del bus?



10

▲ Anaranjado  
zoom\_0

◆ Marrón


● negro

■ Gris

0:04:46 0:09:36

3/6 kahoot.it PIN de juego: 329890

¿Cuál es la clasificación de las palabras por el acento?



4

▲ Agudas, esdrújulas, sobreesdrújulas  
zoom\_0

◆ Esdrújulas, tumbas, ortográficas

● Prosódicas, agudas, tumbas

■ Agudas, tumbas, esdrújulas, sobreesdrújulas

0:04:46 0:09:36

6/6 kahoot.it PIN de juego: 329890

SEGUNDA SESIÓN

Rank	Name	Score	Progress
1	JUSTIN LÓPEZ	3928	5 de 6
2	michAEL YANCHAL	3678	5 de 6
3	Shirley Lapo	3410	4 de 6

zoom\_0

0:04:46 0:09:36

## TERCERA SESIÓN

En el acento prosódico usamos la tilde

0

El acento

Verdadero Falso

0:08:58 0:03:51

6/7 kahoot.it PIN de juego: 2301904

Las sobresdrújulas tienen el acento en la ...

8

Sílaba anterior a la antepenúltima Penúltima sílaba

Última sílaba Antepenúltima

0:06:13 0:08:09

4/6 kahoot.it PIN de juego: 329890

TERCERA SESIÓN

Participant	Rank	Score	Progress
JOSTIN LÓPEZ	1	3928	5 de 6
Shirley Lapo	2	3678	5 de 6
WILLIAM VILLAMA	3	3410	4 de 6

zoom\_0

00:45

00:36