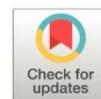


Estrategia didáctica con la herramienta Kahoot para el aprendizaje de lengua y literatura en básica superior

Didactic strategy with the Kahoot tool for learning language and literature in upper elementary school

- ¹ Anabel Katherine Villasagua Navarro  <https://orcid.org/0009-0008-8800-7536>
Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Durán, Ecuador.
akvillasaguan@ube.edu.ec
- ² Freddy Guillermo Catota Romero  <https://orcid.org/0009-0001-9940-3234>
Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Durán, Ecuador.
fgcatotar@ube.edu.ec
- ³ Ángel León Coloma Carrasco  <https://orcid.org/0000-0002-9625-5950>
Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Durán, Ecuador.
Alcolomac@ube.edu.ec
- ⁴ Giselle Aurelia Rodríguez Caballero  <https://orcid.org/0000-0002-5368-6371>
Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Durán, Ecuador.
garodriguezc@ube.edu.ec



Artículo de Investigación Científica y Tecnológica

Enviado: 14/01/2025

Revisado: 10/02/2025

Aceptado: 07/03/2025

Publicado: 25/06/2025

DOI: <https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v9i2.3514>

Cítese:

Villasagua Navarro, A. K., Catota Romero, F. G., Coloma Carrasco, Ángel L., & Rodríguez Caballero, G. A. (2025). Estrategia didáctica con la herramienta Kahoot para el aprendizaje de lengua y literatura en básica superior. *Explorador Digital*, 9(2), 109-127. <https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v9i2.3514>



EXPLORADOR DIGITAL, es una Revista electrónica, **Trimestral**, que se publicará en soporte electrónico tiene como **misión** contribuir a la formación de profesionales competentes con visión humanística y crítica que sean capaces de exponer sus resultados investigativos y científicos en la misma medida que se promueva mediante su intervención cambios positivos en la sociedad. <https://exploradordigital.org>
La revista es editada por la Editorial Ciencia Digital (Editorial de prestigio registrada en la Cámara Ecuatoriana de Libro con No de Afiliación 663) www.celibro.org.ec



Esta revista está protegida bajo una licencia Creative Commons en la 4.0 International. Copia de la licencia: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Palabras claves:

Aprendizaje significativo, educación, herramientas digitales, Kahoot.

Resumen

Introducción: este estudio examina la implementación de Kahoot como herramienta didáctica en Lengua y literatura, dirigida a estudiantes de Educación Básica Superior. Se analizan sus beneficios para fomentar la participación activa y la enseñanza interactiva, mejorando la comprensión lectora y el dominio de contenidos literarios, con el fin de optimizar la motivación y el rendimiento académico en el aula. **Objetivo.** Evaluar la efectividad de Kahoot como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y literatura. **Metodología.** Se emplea en esta investigación es de tipo cuantitativa y cualitativa, con un diseño cuasi-experimental que incluye pre y post prueba. **Resultados.** Los resultados mostraron que el 45% de los estudiantes está familiarizado con el uso de Kahoot, lo que refleja una buena disposición hacia el uso de herramientas digitales en el aula. En relación con los hábitos de lectura, un 60% de los estudiantes indicó que no lee textos con regularidad, lo que podría influir en su rendimiento en actividades relacionadas con la comprensión lectora. La mayoría de los estudiantes presenta un nivel intermedio de conocimiento gramatical, lo que sugiere una base sólida, aunque con áreas susceptibles de mejora. En relación con el uso de herramientas digitales, los resultados demuestran que la integración de Kahoot podría tener un impacto positivo en la motivación y participación de los estudiantes. De esta manera, esta herramienta digital podría transformar el proceso de aprendizaje en Lengua y literatura, volviéndolo más dinámico y atractivo. Por lo tanto, el uso de Kahoot como estrategia didáctica se presenta como una opción eficaz para incrementar el compromiso estudiantil, facilitando el desarrollo de habilidades clave, como la comprensión lectora y el dominio de los contenidos literarios. **Conclusión:** Los resultados evidencian la efectividad de Kahoot como una herramienta dentro de una estrategia didáctica interactiva que fomenta la motivación y mejora el aprendizaje en Lengua y literatura. La implementación de esta estrategia didáctica facilitara la participación activa de los estudiantes, haciendo que el proceso de aprendizaje sea más dinámico y atractivo. **Área de estudio general:** Educación. **Área de estudio específica:** Didáctica. **Tipo de estudio:** Artículos originales.

Keywords:

Teacher training;
Meaningful

Abstract

Introduction. This study examines the implementation of Kahoot as a pedagogical tool in Language and Literature, targeting upper

learning,
education, digital
tools, Kahoot.

elementary school students. It analyzes its benefits in fostering active participation and interactive teaching, improving reading comprehension and mastery of literary content, aiming to optimize motivation and academic performance in the classroom. **Objective.** The objective is to evaluate the effectiveness of this strategy in enhancing meaningful learning and student motivation. **Methodology.** This study adopts a quantitative approach, using a non-experimental, cross-sectional design. This involves observing the phenomenon in its natural context and collecting data at a single point in time. A descriptive method will be used to characterize and detail students' perceptions of Kahoot in Language and Literature. **Results.** The results revealed that 45% of students are familiar with Kahoot, while 60% do not read texts regularly, impacting their performance. Most have intermediate grammatical knowledge and moderate difficulties in reading comprehension, highlighting a lack of frequent use of digital tools in class. Although 35% of students feel neutral about the use of technology, another 35% express discomfort, reflecting the need for additional support. Results suggest that Kahoot could facilitate motivation and learning in this area. **Conclusion.** The results demonstrate the feasibility of Kahoot as a pedagogical tool to motivate and improve learning in Language and Literature. Implementing this digital resource could foster student engagement with content, especially considering the identified gaps in reading and comprehension. Additionally, the discomfort of some students with technology underscores the importance of accompanying them in their digital integration. This study lays the foundation for promoting the use of interactive strategies in the classroom, contributing to meaningful and up-to-date learning in the current educational context. **General Area of Study:** Education **Specific Area of Study:** Didactics **Type of Study:** Original Articles.

1. Introducción

El aprendizaje de la lengua y literatura es crucial en la formación integral de los estudiantes, ya que fomenta no solo habilidades lingüísticas, sino también capacidades analíticas y críticas. En el nivel de educación básica superior, los estudiantes atraviesan una etapa determinante donde la consolidación de estas competencias es fundamental para su éxito académico y desarrollo personal (Cárdenas, 2007). No obstante, el proceso

de enseñanza en estas áreas enfrenta diversos retos, incluyendo la apatía y la falta de motivación entre los estudiantes.

Frente a este contexto, la herramienta digital Kahoot se presenta como una alternativa innovadora para dinamizar el proceso de aprendizaje. Kahoot es una plataforma interactiva de aprendizaje basada en juegos que permite a los docentes crear cuestionarios y actividades dinámicas, incentivando la participación activa y el entusiasmo de los estudiantes (Martínez & Chávez, 2015)

El aprendizaje efectivo en Lengua y literatura requiere de metodologías que no solo transmitan conocimientos, sino que también motiven a los estudiantes y fomenten su participación activa. En un contexto educativo en el cuál la atención y el compromiso de los alumnos son retos constantes, las herramientas digitales como Kahoot se presentan como soluciones innovadoras y atractivas (Padilla et al., 2022). Kahoot transforma la experiencia de aprendizaje en una actividad interactiva y lúdica, que puede aumentar significativamente la motivación y el interés de los estudiantes.

La justificación de este estudio radica en la necesidad de enriquecer el aprendizaje de Lengua y literatura a través de herramientas digitales que promueven un entorno más dinámico, participativo y motivador. Kahoot, con su enfoque basado en juegos, no solo aumenta la motivación de los estudiantes, sino que también facilita el aprendizaje interactivo, lo que contribuye a un mayor compromiso en las actividades académicas. Esta herramienta permite a los estudiantes participar activamente en el proceso educativo, brindando retroalimentación inmediata, lo que favorece una comprensión más profunda de los contenidos, fortalece la retención y mejora el desempeño académico de manera divertida y significativo (Carcaño, 2021).

Además, al incorporar elementos lúdicos, los estudiantes experimentan un aprendizaje más placentero y menos estresante, lo cual potencia su autoestima y la confianza en sus habilidades. A su vez, el uso de Kahoot fomenta la colaboración entre los estudiantes, promueve el trabajo en equipo y crea un ambiente competitivo saludable que estimula el interés por seguir aprendiendo.

En la era digital actual, las herramientas tecnológicas han transformado significativamente los métodos de enseñanza y aprendizaje. Entre estas innovaciones se encuentra Kahoot, una plataforma interactiva que utiliza cuestionarios para fomentar la participación activa de los estudiantes (Sánchez, 2020).

La variable dependiente es el nivel de aprendizaje en lengua y literatura, entendido como la capacidad de los estudiantes para comprender, retener y aplicar los contenidos y habilidades propios de esta asignatura. Este nivel se evalúa mediante indicadores como el desempeño en pruebas y evaluaciones, la participación activa en actividades didácticas

y la habilidad para trasladar conceptos teóricos a contextos prácticos (Ccoa & Alvites, 2021). Aunque es fundamental para medir los resultados del aprendizaje, no es crucial para determinar el impacto, ya que es sobre ella donde las estrategias implementadas, como el uso de Kahoot, generan el efecto.

Por otro lado, la variable independiente es el uso de la herramienta digital Kahoot, la cual se manipula para analizar cómo influye en el nivel de aprendizaje de los estudiantes. Esta herramienta, al integrarse en el proceso educativo, tiene como objetivo dinamizar la enseñanza y fomentar la motivación, lo que permite evaluar su impacto en la mejora del aprendizaje en lengua y literatura. De este modo, el uso de Kahoot actúa como un factor clave que busca transformar y enriquecer las estrategias didácticas utilizadas en el aula. (Monterroza & Escobar, 2021).

2. Metodología

La investigación es de enfoque **mixto**, ya que combina los enfoques cualitativo y cuantitativo, utilizando la estadística descriptiva para recolectar, analizar e interpretar los datos con el objetivo de obtener inferencias a partir de la información obtenida. El estudio está enfocado principalmente en métodos cualitativos, dado que la naturaleza de los métodos empleados permite evaluar la implementación de la estrategia didáctica basada en Kahoot y comprender en mayor profundidad cómo mejora el aprendizaje de los estudiantes.

En cuanto a los **métodos teóricos**, se utilizó el enfoque **analítico-sintético** para fundamentar los componentes pedagógicos relacionados con el uso de Kahoot como herramienta educativa, así como para analizar e interpretar la información obtenida a través de las técnicas empíricas empleadas. En cuanto a los **métodos empíricos**, se utilizaron diversos procedimientos para recopilar datos relevantes. En primer lugar, se aplicaron **encuestas a 10 docentes** de Lengua y literatura para conocer sus percepciones sobre la efectividad de Kahoot en el aula, su experiencia con la herramienta y cómo se adapta a las metodologías de enseñanza actuales.

Además, se realizaron **pruebas diagnósticas a 30 estudiantes** del quinto año de educación general básica de la Escuela José de la Cuadra, con el fin de evaluar su nivel de conocimiento y comprensión sobre los contenidos de Lengua y literatura antes y después de la implementación de Kahoot.

Estas pruebas incluyen preguntas de opción múltiple y actividades interactivas a través de Kahoot, cuyos resultados fueron procesados mediante análisis estadístico porcentual para determinar el alcance de la herramienta en el aprendizaje de los estudiantes.

Para validar la pertinencia de la estrategia didáctica y su implementación práctica, se llevó a cabo un **taller de socialización con 5 expertos en educación**, quienes brindaron aportes

y recomendaciones sobre la efectividad del uso de Kahoot en el aula. Estos especialistas también validaron la metodología y ofrecieron sugerencias para mejorar la estrategia.

La población objetivo de esta investigación estuvo constituida por **30 estudiantes, 10 docentes y 8 expertos** en educación. La muestra coincidió con la población total de estudiantes de este nivel educativo, garantizando una evaluación integral de los efectos de la herramienta Kahoot en el aprendizaje de Lengua y literatura (como se muestra en la **Tabla 1**).

Tabla 1

Población y muestra utilizada en el estudio

Integrantes	Población	Muestra
Masculino	20	20
Femenino	10	10
Total	30 (100%)	30 (100%)

Nota: evidencia la población y muestra seleccionada para el estudio investigativo.

3. Resultados

A continuación, se presentan los resultados obtenidos a partir de la encuesta aplicada a los docentes sobre la utilidad de Kahoot, junto con los resultados de la prueba diagnóstica realizada a los estudiantes.

3.1. Encuesta aplicada a docentes sobre la utilidad de Kahoot

El análisis de estos resultados permite comprender la percepción docente sobre la plataforma y evaluar su impacto en el rendimiento estudiantil, brindando una visión integral del efecto de Kahoot en el aprendizaje de lengua y literatura (de acuerdo con los datos presentados en la **tabla 2**).

Tabla 2

¿Considera que el uso de Kahoot facilita el aprendizaje de los estudiantes?

Descriptor	Aciertos (%)
Totalmente de acuerdo	9 – 100%
De acuerdo	2 – 20%
Neutral	0 – 0%
Desacuerdo	0 – 0%

Nota: Percepción de los docentes sobre la utilidad de Kahoot para facilitar el aprendizaje.

Los resultados de la encuesta aplicada a los docentes sobre el uso de Kahoot para facilitar el aprendizaje de los estudiantes reflejan una valoración mayoritariamente positiva de la

herramienta. El 90% de los docentes respondió que está "Totalmente de acuerdo" con la afirmación de que Kahoot facilita el aprendizaje de los estudiantes. Este alto porcentaje indica que, para la mayoría de los encuestados, la plataforma es percibida como una herramienta eficaz para mejorar la enseñanza y promover una mayor motivación entre los estudiantes. El uso de Kahoot parece ser reconocido por su capacidad para hacer el aprendizaje más interactivo y dinámico, elementos esenciales en la educación moderna (Ángeles, 2018).

A su vez un 10% de los docentes manifestó estar "De acuerdo" con la afirmación, lo que también sugiere una percepción positiva, aunque en menor medida. Este porcentaje menor puede estar asociado a factores contextuales o metodológicos que podrían influir en la efectividad de la herramienta en ciertos entornos educativos. Sin embargo, la respuesta aún refleja una valoración favorable de Kahoot.

Lo más destacado de estos resultados es que no se registraron respuestas neutrales ni negativas. El 0% de los encuestados manifestó una postura neutral o en desacuerdo, lo que podría indicar una clara aceptación generalizada de la herramienta dentro del contexto docente. Este dato sugiere que no existen dudas significativas entre los docentes sobre la utilidad de Kahoot para facilitar el aprendizaje, lo que refleja su integración positiva en las prácticas pedagógicas actuales (Como se observa en la información de la **Tabla 3**)

Tabla 3

¿Considera que la plataforma Kahoot fomenta la participación activa de los estudiantes?

Descriptor	Aciertos (%)
Totalmente de acuerdo	8 – 100%
De acuerdo	2 – 20%
Neutral	0 – 0%
Desacuerdo	0 – 0%

Nota: percepción de los estudiantes sobre la participación activa con Kahoot

Los resultados de la encuesta aplicada a los docentes muestran una percepción altamente positiva sobre el impacto de Kahoot en la participación activa de los estudiantes. El **80%** de los encuestados manifestaron estar "Totalmente de acuerdo" con que esta herramienta fomenta una mayor interacción y dinamismo en el aula. Este dato refleja que la mayoría de los docentes perciben a Kahoot como un recurso pedagógico innovador que logra captar el interés de los estudiantes y promover su implicación en el proceso de aprendizaje (Sánchez, 2023)

Además, el **20%** de los docentes seleccionaron la opción "De acuerdo", lo que reafirma el consenso general de que Kahoot es efectivo para incentivar la participación, aunque en

menor grado de acuerdo. Este grupo de docentes también reconoce el valor que la plataforma aporta a la enseñanza, especialmente en contextos donde se busca incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes.

Cabe destacar que no se registraron respuestas en las categorías de "Neutral" o "Desacuerdo", lo cual indica que ninguno de los encuestados tiene dudas sobre la utilidad de Kahoot ni presenta objeciones significativas hacia su implementación en el aula. Este resultado evidencia una aceptación unánime por parte del grupo encuestado, lo que respalda la importancia de integrar plataformas digitales innovadoras en los procesos de enseñanza (como se observa en la información de la **Tabla 4**).

Tabla 4

¿De qué manera creen los estudiantes que el uso de Kahoot podría mejorar las prácticas de enseñanza tradicionales, especialmente en términos de motivación y compromiso?

Descriptor	Aciertos (%)
Muy positivo	9 – 100%
Positivo	1 – 10%
Moderado	0 – 0%
Negativo	0 – 0%

Nota: impacto de Kahoot en las prácticas de enseñanza

Los resultados obtenidos en la encuesta reflejan una percepción muy positiva sobre el impacto de Kahoot en las prácticas de enseñanza tradicionales, especialmente en términos de motivación y compromiso. El **90%** de los estudiantes considera que el uso de Kahoot es **Muy positivo**, lo que indica que la mayoría percibe una mejora significativa en la participación y motivación dentro del aula. Este alto porcentaje sugiere que la plataforma ha tenido un impacto favorable al hacer las clases más interactivas y atractivas, generando un ambiente de aprendizaje más dinámico.

Un **10%** de los estudiantes cree que el uso de Kahoot tiene un impacto **Positivo**, indicando que, aunque la herramienta mejora las clases, la percepción de su efectividad en términos de motivación y compromiso no es tan pronunciada como en el primer grupo. Curiosamente, **el 0%** de los estudiantes opinó que el impacto de Kahoot es **Moderado** o **Negativo**, lo que destaca la efectividad de la herramienta en cuanto a su capacidad para involucrar a los estudiantes y mantener su interés en las clases.

3.2. Análisis valorativo de la encuesta realizado a los docentes sobre la utilidad de Kahoot

Los resultados obtenidos en la encuesta reflejan una valoración ampliamente positiva sobre el uso de la plataforma Kahoot en el ámbito educativo, tanto por parte de los docentes como de los estudiantes. En relación con la primera pregunta, un **90%** de los docentes expresaron estar "Totalmente de acuerdo" con la afirmación de que Kahoot facilita el aprendizaje de los estudiantes. Este alto porcentaje refleja una percepción favorable y generalizada sobre la herramienta, destacando su efectividad para mejorar la enseñanza y aumentar la motivación en el aula. La respuesta positiva de un **10%** adicional que se mostró "De acuerdo" también resalta que, aunque el impacto es percibido de manera positiva, algunos docentes pueden considerar que la efectividad de la herramienta depende del contexto o de su implementación específica. Lo notable en este caso es la ausencia de opiniones neutrales o negativas, lo que sugiere que no existen grandes dudas sobre el valor educativo de Kahoot.

En cuanto a la segunda pregunta, un **80%** de los encuestados demostró que Kahoot fomenta la participación activa de los estudiantes, mostrando que una gran mayoría ve en la plataforma un medio eficaz para involucrar a los alumnos en el proceso de aprendizaje. Este dato se complementa con un **20%** de respuestas que indicaron estar "De acuerdo", lo que también indica una valoración positiva, aunque ligeramente más cautelosa. Al igual que en la primera pregunta, la ausencia de respuestas neutrales o negativas subrayan la aceptación generalizada de la plataforma como un recurso efectivo para activar la participación.

Finalmente, los resultados en relación con la mejora de las prácticas de enseñanza tradicionales a través de Kahoot son igualmente positivos. Un **90%** de los estudiantes percibe el uso de la plataforma como "Muy positivo", lo que indica que la mayoría considera que su implementación ha transformado la dinámica del aula, promoviendo una mayor motivación y compromiso. Solo un **10%** lo vio como "Positivo", lo que sugiere que, aunque los beneficios son reconocidos, el impacto no es tan intenso para todos los estudiantes. La ausencia de respuestas moderadas o negativas resalta la percepción favorable que predomina entre los estudiantes hacia esta herramienta (como se observa en la información de la **Tabla 5**).

Tabla 5

Resultados de la prueba diagnóstica a los estudiantes

Descriptor	Aciertos (%)
Muy bueno	20 – 90%
Bueno	10 - 10

Tabla 5*Resultados de la prueba diagnóstica a los estudiantes (continuación)*

Descriptor	Aciertos (%)
Regular	0 - 00
Deficiente	00 - 00
Muy deficiente	0 - 00

Los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes revelan una percepción muy positiva de la plataforma Kahoot, considerándola como una herramienta que mejora significativamente su experiencia de aprendizaje. En primer lugar, muchos estudiantes afirman que el uso de Kahoot hace las clases más interesantes. Este hallazgo subraya la capacidad de la plataforma para transformar las lecciones tradicionales, añadiendo un elemento lúdico y dinámico que capta la atención de los alumnos. La gamificación y la interactividad son características que permiten que los estudiantes se mantengan comprometidos y motivados durante el proceso de aprendizaje (Martínez, 2017)

3.3. Interpretación de los resultados general

Los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes revelan una percepción muy positiva de la plataforma Kahoot, considerándola como una herramienta que mejora significativamente su experiencia de aprendizaje. En primer lugar, muchos estudiantes afirman que el uso de Kahoot hace las clases más interesantes. Este hallazgo subraya la capacidad de la plataforma para transformar las lecciones tradicionales, añadiendo un elemento lúdico y dinámico que capta la atención de los alumnos. La gamificación y la interactividad son características que permiten que los estudiantes se mantengan comprometidos y motivados durante el proceso de aprendizaje

Además, una gran parte de los encuestados señala que Kahoot los motiva a participar más en clase. Esta motivación adicional puede estar relacionada con el hecho de que la plataforma presenta el contenido de manera visual, divertida y competitiva, lo que impulsa a los estudiantes a involucrarse activamente. La gamificación, en este caso, se convierte en una herramienta poderosa que fomenta la participación y el interés por los temas tratados en clase. Esto se refleja también en la percepción de los estudiantes sobre cómo Kahoot contribuye a la mejora de su rendimiento académico. Muchos consideran que, al hacer el aprendizaje más atractivo, la plataforma facilita la comprensión y retención de conceptos importantes.

En cuanto al trabajo en equipo, algunos estudiantes destacan que Kahoot facilita el aprendizaje con compañeros, ya que se trata de una plataforma que favorece la interacción y la colaboración. Aunque este aspecto es menos evidente que la mejora individual, no cabe duda de que el uso compartido de la plataforma promueve el trabajo colaborativo y,

en consecuencia, puede enriquecer el proceso de aprendizaje colectivo (Hernández et al., 2023). Otro aspecto interesante es que muchos estudiantes consideran que Kahoot fomenta una competencia sana entre ellos. Este factor es relevante, ya que la competencia, cuando se maneja de manera adecuada, puede ser una motivación adicional para mejorar el rendimiento académico y la participación activa. En este sentido, la naturaleza de la herramienta permite que los estudiantes compitan de forma amigable, lo que a su vez estimula su esfuerzo por aprender.

En resumen, los resultados de la encuesta demuestran que Kahoot tiene un impacto positivo en varios aspectos del proceso educativo. Desde la motivación hasta el rendimiento académico, pasando por la mejora en el trabajo colaborativo, la plataforma se percibe como una herramienta valiosa que enriquece la experiencia de aprendizaje. Además, la valoración favorable sobre su uso en otras asignaturas refleja la versatilidad de Kahoot como recurso pedagógico. En conclusión, el uso de esta herramienta contribuye a hacer el aprendizaje más dinámico, interactivo y motivador, lo que resalta su potencial como una estrategia educativa efectiva y atractiva para los estudiantes (Padilla et al., 2022).

3.4. Diseño de la estrategia didáctica para el aprendizaje de lengua y literatura con Kahoot en los estudiantes de educación básica superior

En la etapa de diseño de la estrategia didáctica, se empleó principalmente el método de modelación sistémica, lo que permitió conceptualizar la estrategia con un enfoque integral, considerando sus componentes estructurales, sus funciones y las relaciones sinérgicas que surgen entre ellas. Para la implementación de la estrategia didáctica mediada por Kahoot, se establecen las siguientes pautas generales:

- Integración de métodos activos de enseñanza
- Uso de recursos multimodales
- Evaluación continua y retroalimentación constructiva

3.5. Validación de la estrategia didáctica mediada por la herramienta Kahoot para mejorar el aprendizaje de lengua y literatura en estudiantes de educación básica superior

La fase de validación del sistema de actividades propuesto para el aprendizaje de lengua y literatura mediante la herramienta Kahoot se llevó a cabo utilizando el método de criterio de expertos. Después de haber desarrollado la primera versión de las actividades, este material fue entregado a un grupo de expertos con el objetivo de que lo evaluaran y proporcionaran recomendaciones para su mejora. En la aplicación de este método, se siguieron los siguientes pasos.

1. Identificación y selección de expertos
2. Diseño y preparación de instrumentos de evaluación
3. Presentación del sistema de actividades a los expertos
4. Recopilación de evaluaciones y retroalimentación
5. Análisis de resultados y elaboración de informe de validación

Propuesta: “El Razonamiento mejora la comprensión literaria”

Destrezas para desarrollar:

- **Comprender y analizar textos literarios** empleados como estrategia el análisis de características literarias.
- **Interpretar y reflexionar sobre los elementos de los géneros literarios.**
- **Resolver problemas de comprensión lectora**, utilizando diversas estrategias, e interpretar la solución dentro del contexto del texto.
- **Aplicar técnicas de análisis literario** para resolver preguntas y problemas de interpretación de textos en el aula (como se muestra en la **Tabla 6**).

Tabla 6

Acciones didácticas con Kahoot para potenciar la comprensión y análisis literario

Acciones que desarrollar	Descripción
Utilizar la herramienta Kahoot	Crea cuestionarios interactivos en Kahoot con preguntas sobre los géneros literarios, los elementos narrativos y la interpretación de textos.
Practicar con juegos interactivos	Introducir actividades de Kahoot que ofrecerán preguntas sobre los personajes, trama, temas y estilo de las obras literarias, facilitando la revisión de los conceptos aprendidos.
Resolver problemas contextualizados	Presentar preguntas de Kahoot sobre textos literarios vinculados con la realidad de los estudiantes, creando un contexto literario práctico.
Fomentar el aprendizaje colaborativo	Organiza actividades en grupos pequeños donde los estudiantes resuelvan juntos las preguntas de Kahoot, promoviendo discusiones sobre los textos literarios analizados.
Proporcionar retroalimentación inmediata	Ofrece retroalimentación al instante en Kahoot sobre las respuestas correctas e incorrectas, ayudando a los estudiantes a reflexionar sobre sus respuestas y mejorar su comprensión lectora.

Nota: acciones a desarrollar en el proceso de desarrollo de habilidades de comprensión y análisis literario utilizando la herramienta Kahoot.

3.6. Validación de la propuesta

La propuesta fue validada por cinco especialistas en educación, quienes evaluaron su pertinencia, factibilidad y alineación con los objetivos planteados para mejorar el

aprendizaje de Lengua y literatura en estudiantes de quinto año. La evaluación se llevó a cabo mediante un cuestionario que valoró indicadores clave, como la aplicabilidad de las estrategias didácticas con Kahoot, la relevancia de las actividades propuestas y la posibilidad de implementación en el aula.

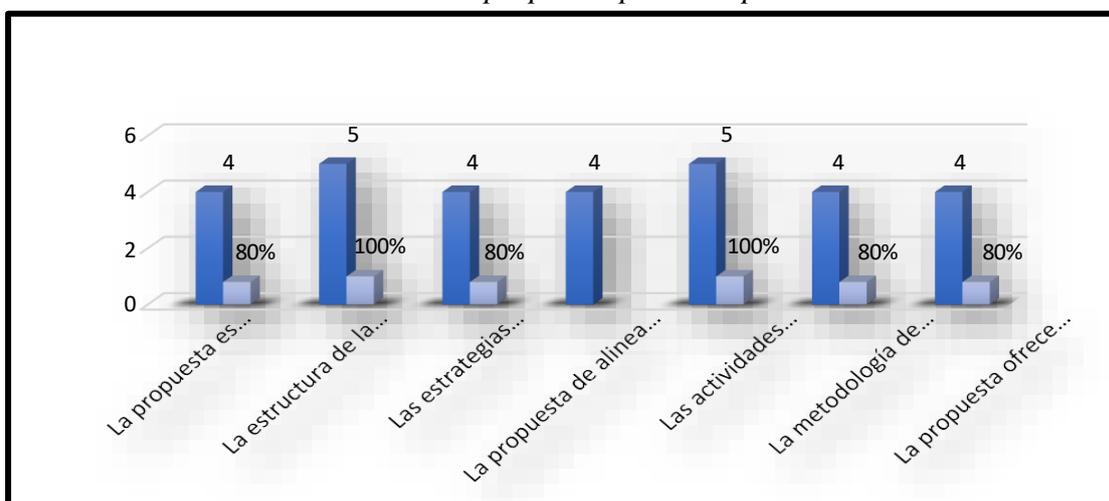
Los especialistas destacaron que la propuesta es altamente relevante para fortalecer las competencias literarias de los estudiantes, ya que utiliza una herramienta interactiva y motivadora que fomenta el aprendizaje activo y el compromiso de los alumnos. Asimismo, se resaltó que las actividades diseñadas en Kahoot, como cuestionarios interactivos sobre géneros literarios, elementos narrativos y análisis textuales, permiten conectar los contenidos con la realidad de los estudiantes, lo que facilita una comprensión más profunda y significativa de los temas abordados.

Otro aspecto positivo identificado fue la promoción del aprendizaje colaborativo, ya que las actividades en grupos pequeños fomentan la discusión y el análisis conjunto de los textos literarios, potenciando las habilidades de comunicación y razonamiento crítico. Además, los especialistas valoraron la retroalimentación inmediata que Kahoot proporciona, lo que permite a los estudiantes reflexionar sobre sus respuestas y corregir errores en tiempo real.

Finalmente, se realizaron ajustes a la propuesta basada en las recomendaciones recibidas, lo que contribuyó a optimizar su estructura y efectividad. Los resultados del proceso de validación confirman que esta estrategia es viable, innovadora y adecuada para el contexto educativo, ofreciendo una herramienta poderosa para mejorar el aprendizaje de Lengua y literatura en estudiantes de quinto año (como se muestra en la **figura 1**).

Figura 1

Validación de la propuesta por los especialistas



Nota: datos estadísticos obtenidos durante la validación de la propuesta realizada por los especialistas.

3.7. Validación del instrumento

En el presente estudio, la validación del instrumento se realizó a nivel de contenido mediante el juicio de cinco (5) especialistas, conformados por dos especialistas en metodología de la investigación, dos especialistas con maestría en educación, y un especialista con maestría en psicología educativa. El instrumento fue catalogado como un constructo, dado que se basa en conceptos definidos por consenso o acuerdo sobre sus significados, lo que los hace válidos y útiles desde el punto de vista científico. Este proceso permitió verificar que el instrumento se adapta al objetivo planteado, estableciendo una correspondencia entre las actividades propuestas y el marco teórico del trabajo de investigación (Herrera, 2022).

En cuanto a la relación maestro-alumno, se trabajó en la creación de un ambiente favorable y de confianza en el aula. El docente ejerció su rol de facilitador, mientras que los estudiantes construyeron su propio conocimiento. La evaluación integradora demostró conocimientos, habilidades y actitudes, utilizando herramientas diversas. Además, se distribuyó cuidadosamente el tiempo dedicado a la enseñanza, teniendo en cuenta las características individuales de los estudiantes y sus necesidades de aprendizaje. Se emplearon recursos y materiales didácticos digitales, como Kahoot, para mantener el interés y facilitar la comprensión (Vargas et al., 2021)

Al finalizar cada sesión, se realizó una evaluación para medir el cumplimiento de los contenidos y las tareas asignadas. Los resultados obtenidos en cada sesión de trabajo fueron los siguientes (como se muestra en la **Tabla 7**).

Tabla 7

Evaluación final mediante sesiones de trabajo

Semana	Actividad	Excelente (%)	Bien (%)	Con insuficiencias (%)
1	Introducción a los géneros literarios con Kahoot	20	67	13
1	Identificación de elementos narrativos	23	63	14
2	Análisis de personajes mediante cuestionarios.	27	60	13
2	Comprensión lectora en contexto	30	57	13
3	Resolución de retos literarios en Kahoot	33	60	7

Nota: evaluación final en sesiones de trabajo sobre el uso de Kahoot para el aprendizaje de lengua y literatura.

El análisis de la **tabla 7** evidencia un progreso gradual en el desempeño de los estudiantes a lo largo de las sesiones. Se observa un aumento constante en el porcentaje de estudiantes clasificados como "Excelentes" y una disminución en aquellos con "Con insuficiencias". Esto indica que las actividades realizadas con Kahoot están contribuyendo positivamente al aprendizaje de los contenidos literarios. No obstante, el porcentaje de estudiantes clasificados como "Bien" se mantiene relativamente constante, lo que sugiere la necesidad de ajustar ciertas actividades para abordar mejor las áreas donde los estudiantes aún presentan dificultades.

4. Conclusiones

- A través de los hallazgos presentados, se evidencia una clara aceptación de la herramienta digital Kahoot como una estrategia eficaz para mejorar el aprendizaje y la motivación de los estudiantes en el área de Lengua y literatura. Al comparar los resultados obtenidos, se observará un aumento significativo en las dimensiones evaluadas: Motivación por el aprendizaje, participación activa en clase, y comprensión lectora. En particular, la motivación por el aprendizaje refleja un mayor interés y disfrute en las actividades realizadas a través de la plataforma Kahoot (Sandoval et al., 2021).
- Estos resultados mixtos confirman la efectividad de la herramienta digital Kahoot para mejorar la motivación hacia el aprendizaje, especialmente en el área de Lengua y literatura, y fomentar el desarrollo de habilidades como la comprensión lectora, el análisis literario y el trabajo en equipo. Las encuestas realizadas a los estudiantes revelaron que la mayoría de ellos percibieron a Kahoot como una herramienta interactiva y divertida que facilita el aprendizaje de contenidos complejos, incrementando su participación activa y colaboración durante las actividades.
- La implementación de Kahoot como herramienta didáctica en el área de Lengua y literatura ha demostrado ser una estrategia eficaz para transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de Educación Básica Superior. Los resultados obtenidos a través de la encuesta aplicada a docentes reflejan que el uso de esta plataforma no solo incrementa la motivación y participación estudiantil, sino que también facilita la comprensión de los contenidos abordados en clase. Estos hallazgos se alinean con las tendencias actuales en pedagogía, donde las herramientas tecnológicas juegan un papel fundamental en la innovación educativa (Licorish et al., 2018)
- Un aspecto destacado de esta investigación es que Kahoot permite un cambio significativo en el ambiente de aprendizaje tradicional, convirtiéndolo en un espacio más dinámico e interactivo. Al fomentar una competencia amistosa y la colaboración entre pares, los estudiantes muestran un mayor interés por las actividades académicas, lo que se traduce en un aprendizaje más significativo y

duradero. Estas características son particularmente útiles en áreas como Lengua y literatura, donde la comprensión y el análisis crítico requieren niveles elevados de atención y compromiso.

- El éxito observado en la integración de Kahoot en las aulas de lengua y literatura resalta la importancia de incluir herramientas tecnológicas como parte del currículo. En este sentido, la implementación de Kahoot no solo mejora la motivación y la interacción en el aula, sino que también prepara a los estudiantes para desenvolverse en un mundo digital, donde las competencias tecnológicas son esenciales para el desarrollo académico y profesional. Este enfoque es crucial en el marco de una educación contemporánea que busca responder a las exigencias de la sociedad actual y los desafíos del futuro (Mendoza & Torres, 2023).

5. Conflicto de intereses

Los autores declaran que no existe conflicto de intereses en relación con el artículo presentado.

6. Declaración de contribución de los autores

Todos autores contribuyeron significativamente en la elaboración del artículo.

7. Costos de financiamiento

La presente investigación fue financiada en su totalidad con fondos propios de los autores.

8. Referencias Bibliográficas

Padilla Caballero, J. E. A., Rojas Zuñiga, L. M., Valderrama Zapata, C. A., Ruiz de la Cruz, J. R., & Flores Cabrera de Ruiz, K. (2022). Herramientas digitales más eficaces en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(23), 669–678.

<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.367>

Ángeles Villeda, A. de J. (2018). La Tecnología Educativa. *Boletín Científico de las Ciencias Económico Administrativas del ICEA*, 7(13), 58-60.

<https://doi.org/10.29057/icea.v7i13.3515>

Carcaño Bringas, E. (2021). Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes. *Revista Vinculando*, 19(1). <https://vinculando.org/wp-content/uploads/kalins-pdf/singles/herramientas-digitales-para-el-desarrollo-de-aprendizajes.pdf>

Cárdenas Páez, A. (2007). Hacia una didáctica de lo analógico: lenguaje y literatura. *Pedagogía y Saberes*, (27), 45–54. <https://doi.org/10.17227/01212494.27pys45-54>.

Ccoa Mamani, F. de M., & Alvites Huamaní, C. G. (2021). Herramientas Digitales para

- Entornos Educativos Virtuales. *Lex - Revista de la Facultad de Derecho y Ciencias Políticas*, 19(27), 315. <https://doi.org/10.21503/lex.v19i27.2265>
- Herrera Fuentes, J. (2022). Métodos de enseñanza - aprendizaje. *Casanchi*, 4(12). <http://casanchi.org/did/metoea01.pdf>.
- Hernández Infante, R. C., Infante Miranda, M. E., & Pupo Pupo, Y. (2023). Hacia un proceso de enseñanza-aprendizaje con una visión holística. *Papeles*, 15(29). <https://doi.org/10.54104/papeles.v15n29.1304>
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(9). <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>
- Martínez Navarro, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Revista de Ciencias Humanas y Sociales*. (83), 252-277. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6228338>
- Martínez, D., & Chávez, D. (2015). Plataforma tecnológica construcción de contenidos digitales para un posgrado virtual. *Ra Ximhai*. 11(4), 369-379. <https://doi.org/10.35197/rx.11.01.e2.2015.27.mm>
- Mendoza Arboleda, M. L., & Torres-Morán, C. R. (2023). Estrategia didáctica con el uso de la plataforma Teams para el desarrollo de competencias digitales. *MQRInvestigar*, 7(1), 1938–1953. <https://doi.org/10.56048/mqr20225.7.1.2023.1938-1953>
- Monterroza-Ríos, Á. D., & Escobar-Gómez, V. A. (2021). La educación tecnológica en Colombia. Un marco epistémico para repensar un problema conceptual. *Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad*, 13(25), e1759. <https://doi.org/10.22430/21457778.1759>
- Sánchez-Pacheco, C. L. (2020). Gamificación en la educación básica pública - Posibilidades de aplicación. *Interconectando Saberes*, 9(5). <https://doi.org/10.25009/is.v0i9.2640>
- Sánchez Vera, M. M. (2023). Los desafíos de la Tecnología Educativa. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, (14), 1-5. <https://doi.org/10.6018/riite.572131>
- Sandoval-Almazan, R., Montes de Oca López, J. C., & Ortega Ponce, C. (2021). Etiquetado digital social como activismo en redes sociales: #ladies y #lords en México. *Global Media Journal México*, 18(34), 50–69. <https://doi.org/10.29105/gmjmx18.34-3>

Vargas-Delgado, L., Yepes Orozco, D. M., & Ávila-Toscano, J. H. (2021). Significado de las medidas de tendencia central en textos de matemática para secundaria.

Praxis, 17(2), 196–212. <https://doi.org/10.21676/23897856.3575>



El artículo que se publica es de exclusiva responsabilidad de los autores y no necesariamente reflejan el pensamiento de la **Revista Explorador Digital**.



El artículo queda en propiedad de la revista y, por tanto, su publicación parcial y/o total en otro medio tiene que ser autorizado por el director de la **Revista Explorador Digital**.

