



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL**

**Informe final del Trabajo de Titulación previo a la obtención del
título de Licenciada en Ciencias de la Educación Básica**

TEMA:

**EL KAHOOT EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LAS REGLAS
ORTOGRÁFICAS EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA
MEDIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ALBERT EINSTEIN”, DEL CANTÓN
PÍLLARO**

Autora: Rosana Lizbeth Esparza Chango.

Tutor: Dr. Willyams Rodrigo Castro Dávila, Mg.

AMBATO-ECUADOR

2023

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

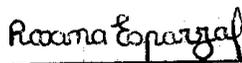
CERTIFICA:

Yo, Willyams Rodrigo Castro Dávila con C.C. 180230300-6 en calidad de Tutor del Trabajo de Integración Curricular, sobre el tema: **“EL KAHOOT EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LAS REGLAS ORTOGRÁFICAS EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ALBERT EINSTEIN”, DEL CANTÓN PÍLLARO”**, desarrollado por la estudiante Rosana Lizbeth Esparza Chango, considero que dicho informe investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

Dr. Willyams Rodrigo Castro Dávila, Mg.
C.C. 180230300-6
TUTOR

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Dejo en constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora Rosana Lizbeth Esparza Chango con el tema: **“EL KAHOOT EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LAS REGLAS ORTOGRÁFICAS EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ALBERT EINSTEIN”, DEL CANTÓN PÍLLARO**” quien, basado en la experiencia en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación, las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.



Rosana Lizbeth Esparza Chango
C.C. 185057200-7
AUTORA

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del Informe Final del Trabajo de Integración Curricular sobre el tema: **“EL KAHOOT EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LAS REGLAS ORTOGRÁFICAS EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ALBERT EINSTEIN”, DEL CANTÓN PÍLLARO”**, presentando por la Srta. Rosana Lizbeth Esparza Chango, estudiante de la Carrera de Educación Básica, una vez revisada la investigación se APRUEBA, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

COMISIÓN CALIFICADORA

Dr. Medardo Mera, Mg
C.C.050125995-6
Miembro del Tribunal

Psic. Carmen Chávez, Mg
C.C. 180450487-4
Miembro del Tribunal

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación se lo dedico primeramente a Dios, quien ha sido mi mayor fortaleza en este camino, para perseverar y completar esta etapa tan trascendental de mi vida.

A mi familia en especial a mi madre Blanca, a mi hermana Liliana y a mis dos angelitos hermosos que me cuidan desde el cielo a mis abuelitos Carlos y Clementina, quienes han sido mi fuente de inspiración para no rendirme nunca y me han brindado su amor y apoyo incondicional siempre en los momentos más difíciles que se me han presentado a lo largo de mi carrera universitaria.

A mi mejor amiga Mishel por confiar siempre en mí y darme su apoyo incondicional durante este proceso.

A mis amigos Mayrita, Cris, Ronald, Jesús, Giovani, Paola, Naye, quienes han hecho todo lo posible para apoyarme en todo momento y nunca me dejaron sola.

Rosana Esparza

AGRADECIMIENTO

A Dios, por guiarme por el camino correcto y permitirme alcanzar este importante logro en mi vida.

A mi madre infinitas gracias por ser un apoyo incondicional, sin tu amor, paciencia y aliento constante, este logro no hubiera sido posible.

A mi hermana por apoyarme en todo momento y motivarme a que cumpla mis metas. A mis abuelitos que me cuidan desde el cielo gracias por sus sabios consejos y amor incondicional. Siempre serán mi fuente de inspiración para seguir adelante.

A la Universidad Técnica de Ambato por abrirme sus puertas y darme la oportunidad de cumplir mi tan anhelada meta.

A mis estimados docentes quiero dedicarles unas palabras de agradecimiento y reconocimiento por su invaluable labor como educadores. Su dedicación, conocimientos y pasión por enseñar han dejado una huella profunda en mi formación académica y personal.

Rosana Esparza

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE FIGURAS.....	x
RESUMEN EJECUTIVO	xi
ABSTRACT	xii
CAPÍTULO I.....	13
MARCO TEÓRICO.....	13
1.1 Antecedentes Investigativos	13
1.2 Objetivos (Descripción del cumplimiento de objetivos).....	55
CAPÍTULO II	58
METODOLOGÍA	58
2.1 Materiales	58
2.2 Métodos.....	59
CAPÍTULO III	61
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	61
3.1 Análisis, interpretación y discusión de los resultados.....	61
3.2. Discusión.....	84

3.3. Verificación de hipótesis	87
CAPÍTULO IV	90
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	90
4.1 Conclusiones	90
4.2 Recomendaciones	92
MATERIALES DE REFERENCIA	93
Referencias bibliográficas	93
Anexos	99

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Importancia de las herramientas digitales</i>	61
Tabla 2 <i>Motivación e interés de las plataformas digitales</i>	63
Tabla 3 <i>Manejo de las herramientas digitales</i>	64
Tabla 4 <i>Conoce la herramienta Kahoot</i>	65
Tabla 5 <i>Aplicación de la herramienta Kahoot en Lengua y Literatura</i>	66
Tabla 6 <i>Actividades tradicionales en la enseñanza de las reglas ortográficas</i>	67
Tabla 7 <i>El Kahoot para reforzar la ortografía</i>	68
Tabla 8 <i>Identificar y aplicar reglas de ortografía</i>	69
Tabla 9 <i>Aprender reglas ortográficas con Kahoot</i>	70
Tabla 10 <i>Mejorar la ortografía con Kahoot</i>	71
Tabla 11 <i>Recomendar el uso de la herramienta Kahoot</i>	72
Tabla 12 <i>Importancia de las herramientas digitales</i>	73
Tabla 13 <i>Importancia de aplicar herramientas digitales</i>	74
Tabla 14 <i>Dominio de herramientas digitales en clases</i>	75
Tabla 15 <i>Conoce la herramienta digital Kahoot</i>	76
Tabla 16 <i>Utilización de la herramienta Kahoot en Lengua y Literatura</i>	77
Tabla 17 <i>Aspectos interesantes de Kahoot</i>	78
Tabla 18 <i>Actividades para enseñar las reglas de ortografía es significativa</i>	79
Tabla 19 <i>Problemas en identificar reglas de ortografía en los estudiantes</i>	80
Tabla 20 <i>El Kahoot en la enseñanza y práctica de las reglas ortográficas</i>	81
Tabla 21 <i>El Kahoot para mejorar nivel de ortografía en los alumnos</i>	82
Tabla 22 <i>Recomendar el uso del Kahoot</i>	83
Tabla 23 <i>Estadísticas de muestras relacionadas</i>	88
Tabla 24 <i>Prueba t de Student para muestras relacionadas</i>	88

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Importancia de las herramientas digitales</i>	61
Figura 2 <i>Motivación e interés de las plataformas digitales</i>	63
Figura 3 <i>Manejo de las herramientas digitales</i>	64
Figura 4 <i>Conoce la herramienta Kahoot</i>	65
Figura 5 <i>Aplicación de la herramienta Kahoot en Lengua y Literatura</i>	66
Figura 6 <i>Actividades tradicionales en la enseñanza de las reglas ortográficas</i>	67
Figura 7 <i>El Kahoot para reforzar la ortografía</i>	68
Figura 8 <i>Identificar y aplicar reglas de ortografía</i>	69
Figura 9 <i>Aprender reglas ortográficas con Kahoot</i>	70
Figura 10 <i>Mejorar la ortografía con Kahoot</i>	71
Figura 11 <i>Recomendar el uso de la herramienta Kahoot</i>	72
Figura 12 <i>Importancia de las herramientas digitales</i>	73
Figura 13 <i>Importancia de aplicar herramientas digitales</i>	74
Figura 14 <i>Dominio de herramientas digitales en clases</i>	75
Figura 15 <i>Conoce la herramienta digital Kahoot</i>	76
Figura 16 <i>Utilización de la herramienta Kahoot en Lengua y Literatura</i>	77
Figura 17 <i>Aspectos interesantes de Kahoot</i>	78
Figura 18 <i>Actividades para enseñar las reglas de ortografía es significativa</i>	79
Figura 19 <i>Problemas en identificar reglas de ortografía en los estudiantes</i>	80
Figura 20 <i>El Kahoot en la enseñanza y práctica de las reglas ortográficas</i>	81
Figura 21 <i>El Kahoot para mejorar nivel de ortografía en los alumnos</i>	82
Figura 22 <i>Recomendar el uso del Kahoot</i>	83
Figura 23 <i>Gráfico de distribución</i>	89

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO FACULTAD DE CIENCIAS
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN CARRERA DE EDUCACIÓN
BÁSICA MODALIDAD PRESENCIAL**

Tema: El Kahoot en el proceso de aprendizaje de las reglas ortográficas en los estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Albert Einstein”, del cantón Píllaro.

Autora: Rosana Lizbeth Esparza Chango.

Tutor: Dr. Willyams Rodrigo Castro Dávila, Mg.

RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación tiene como objetivo principal analizar la influencia del Kahoot en el proceso de aprendizaje de las reglas ortográficas en los estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Albert Einstein”, del cantón Píllaro. El diseño del estudio fue pre-experimental con un pre y post test aplicado a tres grupos. Se utilizó una metodología con un enfoque mixto (cuali-cuantitativo), con una modalidad de campo y bibliográfica-documental, asociada a un nivel de tipo exploratorio, descriptivo y correlacional. Las técnicas empleadas para la obtención de datos fueron la encuesta y la entrevista, utilizando como instrumento el cuestionario. Se trabajó con una población total de 62 personas conformada por 60 estudiantes y 2 docentes del área de Lengua y Literatura de Básica Media. Los resultados de la investigación revelaron que los discentes mejoraron notablemente su nivel de ortografía al utilizar la herramienta Kahoot ya que se obtuvo una media de 8,7 en las calificaciones del post test, en comparación a las puntuaciones bajas obtenidas en el pretest en donde la media alcanzada fue de 6,5. Se concluye, que la prueba aplicada mediante el estadígrafo t de Student para muestras emparejadas indicaron un valor de Sig. bilateral o p es ,000 (menor que $\alpha = 0,05$) por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, que expresa que: el Kahoot influye significativamente en el proceso de aprendizaje de las reglas ortográficas.

Palabras claves: herramienta Kahoot, proceso de aprendizaje, reglas ortográficas.

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO FACULTAD DE CIENCIAS
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL**

THEME: El Kahoot en el proceso de aprendizaje de las reglas ortográficas en los estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Albert Einstein”, del cantón Píllaro.

Author: Rosana Lizbeth Esparza Chango.

Tutor: Dr. Willyams Rodrigo Castro Dávila, Mg.

ABSTRACT

The main objective of this research is to analyze the influence of Kahoot in the learning process of spelling rules in students of General Basic Education of the Educational Unit "Albert Einstein", in the canton of Píllaro. The study design was pre-experimental with a pre- and post-test applied to three groups. A methodology with a mixed approach (qualitative-quantitative) was used, with a field and bibliographic-documentary approach, associated to an exploratory, descriptive and correlational level. The techniques used to obtain data were the survey and the interview, using the questionnaire as an instrument. We worked with a total population of 62 people made up of 60 students and 2 teachers in the area of Language and Literature in middle school. The results of the research revealed that the students improved their spelling level notably when using the Kahoot tool, since an average of 8.7 was obtained in the post-test grades, compared to the low scores obtained in the pretest, where the average was 6.5. It is concluded that the test applied by means of Student's t-statistic for paired samples indicated a value of bilateral Sig. or p is ,000 (less than $\alpha = 0.05$); therefore, the null hypothesis is rejected, and the alternative hypothesis is accepted, which expresses that: the Kahoot significantly influences the learning process of orthographic rules.

Keywords: Kahoot tool, learning process, orthographic rules.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes Investigativos

La investigación de Salas Berruz (2018), con el tema “La aplicación Kahoot y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del Décimo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Réplica “Eugenio Espejo”, el objetivo general de su investigación fue elaborar una guía para el manejo de la herramienta multimedia Kahoot que permita mejorar el desempeño escolar de los alumnos. Se utilizó un enfoque mixto con una modalidad de campo y documental, los métodos que se pusieron en práctica fueron: inductivo, deductivo y analítico. La técnica que se aplicó fue la encuesta con su respectivo instrumento el cuestionario. Se estudió a una muestra de 110 personas, conformada por 90 escolares y 20 docentes. El investigador llegó a la conclusión de que la utilización de Kahoot tiene un impacto positivo en el rendimiento escolar de los discentes, ya que fomenta una interacción más divertida, efectiva y significativa entre el docente-alumno durante el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En el artículo de Machaca Huamanhorcco (2022), el propósito general de esta investigación fue demostrar el impacto de la herramienta Kahoot en el desarrollo de la competencia de construcción de interpretaciones históricas en estudiantes de segundo grado. El estudio utilizó un enfoque mixto, de modalidad de campo y bibliográfica-documental, con un nivel exploratorio-descriptivo. Se empleó un diseño cuasi experimental, aplicado a una muestra de 52 alumnos. Los resultados obtenidos demostraron que la aplicación de la herramienta Kahoot tuvo un efecto positivo en el nivel de logro de la competencia de construcción de

interpretaciones históricas, ya que la mayoría de los escolares alcanzaron un nivel de logro satisfactorio (30.77%) y hubo una mejora significativa en el nivel del proceso de aprendizaje (34.62%). Por otro lado, en el grupo de control, los resultados se mantuvieron casi homogéneos entre los diferentes niveles y fueron relativamente similares a los puntajes obtenidos en la evaluación previa. El autor concluye que la incorporación de juegos lúdicos en contextos educativos puede resultar una estrategia muy eficaz, ya que se demostró que la utilización de la herramienta Kahoot para gamificar el aprendizaje contribuyó significativamente en la motivación y en el rendimiento académico de los alumnos.

Vera Reiban (2021), el objetivo general de su estudio fue investigar la relación del Kahoot y el desarrollo de actividades docentes de lógica matemática en el ciclo pre-escolar. La metodología utilizada fue un enfoque mixto de modalidad bibliográfica-documental con un nivel de diseño exploratorio, descriptivo y correlacional. Se estudió a una muestra de 15 educadores de la Carrera de Educación Parvularia del cantón Ambato de diferentes instituciones educativas. El autor concluye que el Kahoot incide de manera significativa en el aprendizaje de la lógica matemática en los alumnos de educación infantil, además, de lograr un recordatorio que es de importancia para su escolaridad. Es evidente que la incorporación de la gamificación en esta herramienta ha tenido un alcance relevante al ser llamativo y didáctico, motivando e incentivando de esta manera la participación de los niños/as en este proceso de adquisición y progreso de esta temática.

Martínez Navarro (2017), en su artículo “Tecnologías y nuevas tendencias en educación aprender jugando, el caso de Kahoot”, su objetivo fue investigar el uso de dispositivos móviles como herramientas de aprendizaje basado en el juego y si esto aumentaba la motivación, la participación y los resultados de enseñanza en la cual se analizó el Kahoot. El enfoque fue mixto de modalidad de campo y bibliográfica con un nivel exploratorio. Se empleó como técnica una entrevista grupal a los docentes para conocer su percepción, actitud y utilidad respecto al

uso de la gamificación y del Kahoot en el aula mediante su instrumento el cuestionario. Se trabajó con una muestra de 20 educadores, 13 de ellos se les aplicó una entrevista y los 7 restantes participaron en el “focus group”. El investigador concluyó que la gamificación en el ámbito pedagógico prioriza al alumno y la forma de captar los contenidos planteados de un tema en particular a partir del juego. De manera que, el Kahoot es un entorno educativo gamificado, ya que es una plataforma de enseñanza para el profesor y una herramienta de aprendizaje para el estudiante, basado en juegos. Además, provee una serie de cuestionarios virtuales encaminados a la evaluación, autoevaluación y retroalimentación de conocimientos.

Tenecota Cando (2022), en su trabajo de titulación, tuvo como objetivo principal determinar la influencia de la aplicación Kahoot en el desarrollo del aprendizaje de vocabulario en los estudiantes de 5to. grado de la Unidad Educativa “La Granja”. Para esta investigación se utilizó un enfoque mixto, para ello se aplicó un pre y post test, una encuesta con su instrumento el cuestionario y una serie de intervenciones en el aula de clases en las que se utilizó la aplicación Kahoot. También, se analizaron los datos recogidos de la prueba estandarizada de Cambridge (Pre-A1 Starters) y se trabajó con una población de 23 alumnos. Los resultados obtenidos arrojaron una media general en el pre-test de 6,93 sobre 10 puntos, los discentes demostraron que tenían cierta falta de vocabulario en el idioma inglés, ya que tenían cierta confusión en el reconocimiento de nombres de cosas, animales y frutas. Para solucionar estas falencias se emplearon una serie de actividades como videos, uso de la herramienta Kahoot e imágenes. Posteriormente se aplicó el post-test y el resultado obtenido fue de 8,80 sobre 10 puntos, lo cual evidenció que las actividades utilizadas en las intervenciones ayudaron a los escolares a fortalecer las debilidades identificadas en el pre-test. Además, a través de una encuesta, los discentes mencionaron que los ejercicios contribuyeron principalmente a reconocer y recordar los términos aprendidos en clase. El autor concluye que los discentes experimentaron una mejora

significativa en el aprendizaje del vocabulario en el idioma inglés gracias a las actividades llevadas a cabo mediante la aplicación Kahoot.

Núñez Tubón (2021), el objetivo general de su investigación fue elaborar recursos didácticos tecnológicos mediante las herramientas Kahoot y Educaplay para el módulo de Contabilidad, aplicando estrategias participativas activas para los estudiantes del Área Técnica de Servicios de la Figura Profesional de la Institución Educativa Fiscal “13 de Abril” en el año lectivo 2020-2021. El estudio corresponde a un enfoque mixto de modalidad de campo y bibliográfica-documental con un nivel exploratorio-descriptivo, en la cual se empleó como técnica la encuesta con su instrumento el cuestionario. Se aplicó a una población de 56 personas conformada por 2 docentes que imparten la cátedra, 8 educadores del área técnica y con 46 discentes del Área Técnica de Servicios de la Figura Profesional de Contabilidad. La autora concluyó que la implementación exitosa de las herramientas digitales como Kahoot y Educaplay han demostrado beneficios para los estudiantes, ya que utilizan la incorporación de elementos de juego (gamificación) en el proceso educativo. Este enfoque dinámico y significativo ayuda a que el aprendizaje sea más atractivo y efectivo para los alumnos.

Loor Ávila (2023), en su investigación, el objetivo principal fue analizar el uso de la herramienta Kahoot en el desempeño académico de los estudiantes de sexto grado, de la Unidad Educativa “Francisco Flor”. Se aplicó un enfoque mixto (cuali-cuantitativo) de modalidad de campo-bibliográfica y con un nivel exploratorio-descriptivo. Se trabajó con una muestra de 31 escolares y se utilizó la técnica ficha de observación con su respectivo instrumento, una lista de cotejo conformado por 10 indicadores. Los resultados del estudio determinaron que el uso de herramientas educativas como apoyo para los docentes en la planificación colaborativa tiene un impacto positivo en el rendimiento escolar de los alumnos. Esto se debe a que promueve la interacción constante entre los educadores y los discentes dentro del área de trabajo. La investigadora concluye que la aplicación

de la herramienta Kahoot es altamente beneficiosa en diversos temas, ya sea para reforzar o evaluar los conocimientos.

Poaquiza Tacoaman (2022), su objetivo principal consistió en potenciar el uso de la aplicación Kahoot para el aprendizaje de la asignatura de Ciencias Naturales en los estudiantes de quinto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Ricardo Descalzi” del cantón Ambato”. El enfoque empleado para la investigación fue mixto, se puso en práctica la modalidad bibliográfica y de campo. La técnica utilizada fue una encuesta y el instrumento un cuestionario para recopilar la información para posteriormente realizar el análisis e interpretación de los datos obtenidos. Se trabajó con una muestra de 60 alumnos de edades comprendidas entre 9-10 años y 2 docentes del área. Las conclusiones nos evidencian que el uso de Kahoot motiva a los discentes a adquirir más conocimientos por medio de los ejercicios interactivos que posee la herramienta, de igual manera permite que el docente pueda crear actividades motivadoras y dinámicas, permitiéndole personalizar sus kahoots dependiendo del tema que esté abordando.

Andrade Meneses (2022), en su investigación, el objetivo principal fue explorar los beneficios del programa Kahoot en el aprendizaje de Estudios Sociales de los estudiantes de décimo grados paralelos A y B de Educación General Básica de la Unidad Educativa Óscar Efrén Reyes del cantón Baños de Agua Santa en el período 2021-2022. Se empleó un enfoque mixto de modalidad virtual y bibliográfica, con un nivel exploratorio. Además, se aplicó la técnica de observación mediante su instrumento diario de trabajo o anecdotario. La población investigada fue de 42 alumnos y 4 docentes del área. El autor concluyó que el uso de la herramienta Kahoot puede ser usada de varias maneras abriendo un mundo de posibilidades al docente, creando un cambio y a su vez un gran interés en el estudiantado dado que la manera de evaluar es mucho más sorpresiva y didáctica. Además, menciona que es fundamental cambiar las evaluaciones tradicionales por otras nuevas aprovechando las diversas

herramientas digitales educativas para fomentar la innovación y modernizar la forma de enseñar a los discentes.

Rojas et al. (2021), el objetivo general de esta investigación, fue analizar el uso de Kahoot como elemento motivador en el proceso enseñanza-aprendizaje. La metodología utilizada en la estructuración de este trabajo fue empírica-analítica de corte descriptivo. Además, se emplearon durante todo el período lectivo 2019-2020 cuestionarios tipo quiz para reforzar los temas tratados en cada clase, mismos que permitieron medir estadísticamente la preferencia de los discentes del uso de Kahoot. La población estuvo determinada por 35 estudiantes del segundo semestre de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales de Informática de la Universidad Central del Ecuador (UCE). Los resultados revelaron que el alumnado investigado demostró estar motivado al aprender, así como también al momento de ser evaluados. Los autores concluyeron que Kahoot es una herramienta digital que motiva el proceso de enseñanza incentivando al estudiantado a asistir a clases y a participar de forma más activa en el aula.

En la investigación de Freire y Chávez (2019), su objetivo principal fue describir la incidencia de las reglas ortográficas en la producción escrita, misma que se ejecutó en la institución “Luis Salgado Carrillo” tomando como muestra a estudiantes de los sextos años E.G.B. Se empleó un enfoque mixto con un nivel exploratorio, se aplicaron las técnicas de la encuesta, la entrevista con su instrumento el cuestionario y la ficha de observación con su herramienta la lista de cotejo. Se trabajó con una población de 77 personas conformada por 60 alumnos, 16 maestros y el director del plantel educativo. Los autores concluyeron que las normas ortográficas refuerzan los conocimientos que deben tener los discentes de sexto grado, según los bloques de escritura del currículo de Lengua y Literatura de los grados anteriores. El estudio hace énfasis en los errores o falencias ortográficas que poseen los alumnos, la cual degrada significativamente los niveles de educación a medida que pasa el tiempo. Además, mencionan que

los docentes al integrar instrumentos como organizadores gráficos permitieron a los estudiantes sintetizar la información de forma didáctica, facilitando así el aprendizaje y dominio de las reglas ortográficas.

Altamirano Díaz (2015), en su investigación, tuvo como objetivo diseñar estrategias constructivistas de enseñanza de lecto-escritura para mejorar el aprendizaje de las reglas ortográficas, a los Sextos Grados en los paralelos “A” y “B” de la Unidad Educativa “Jorge Álvarez”, la misma que se desarrolló a través de la aplicación de talleres dinámicos y llamativos. En este estudio se empleó un enfoque mixto, de modalidad de campo y bibliográfica-documental, con un nivel exploratorio. Se aplicaron las técnicas de la encuesta y la entrevista con su instrumento el cuestionario. Se trabajó con una población de 69 personas conformada por 66 alumnos y 3 maestros. Los resultados obtenidos revelan que los educadores aplican procedimientos tradicionales que no contribuyen en el aprendizaje de reglas ortográficas, lo cual provoca que los estudiantes tengan dificultad en identificarlas al momento de escribir y tienden a necesitar continuamente la ayuda del docente. La autora concluye, que la utilización de estrategias metodológicas basadas en el constructivismo, enfocadas en los procesos de socialización, planificación y evaluación, junto con el método inductivo orientado a las normas ortográficas, tiene un impacto positivo en la mejora de la ortografía en los discentes. Además, menciona que estas prácticas no solo contribuyen a la motivación constante de los escolares, sino que también promueven un aprendizaje significativo.

Espinosa Soriano (2021), en su artículo científico “Propuesta de investigación pedagógica para el tratamiento y mejora de la ortografía en los estudiantes del Centro de Bachillerato Tecnológico”, aborda una propuesta de investigación pedagógica dirigida al acompañamiento de los profesores de nivel medio superior del CBT No. 3 Lerma, ante las necesidades detectadas sobre el uso incorrecto de la ortografía por parte de los discentes de la institución. Se empleó un enfoque mixto, de modalidad de campo y bibliográfica con un nivel

exploratorio. Se empleó como técnica la entrevista con su respectivo instrumento el cuestionario aplicada a 23 docentes y 3 directivos. El autor concluye que la enseñanza de la ortografía desempeña un papel fundamental en el ámbito del lenguaje, ya que fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas en los escolares, lo cual tiene un impacto positivo en su desempeño académico y futuro profesional. Por lo tanto, enseñar a escribir correctamente, es una de las tareas fundamentales de todos los educadores, porque mejora la comunicación escrita, facilita la comprensión de textos, aporta valor y credibilidad, promueve el pensamiento crítico y fortalece las habilidades de escritura de los estudiantes.

En el estudio propuesto por Moreira Basurto (2015), su objetivo principal fue determinar la incidencia de las reglas ortográficas en la lectura comprensiva de los estudiantes del Quinto año de la escuela de Básica Media Velasco Ibarra, cantón el Empalme provincia del Guayas en el año 2015. Para ello se empleó un enfoque mixto de modalidad de campo y bibliográfica con un nivel exploratorio-descriptivo. Se utilizó técnicas como la observación con su instrumento la lista de cotejo, la entrevista y la encuesta con su herramienta el cuestionario. Se trabajó con una población de 110 personas, conformada por 40 padres de familia, 40 alumnos y 30 docentes. El autor concluye que a medida que ha pasado el tiempo, la lectura ha perdido su importancia, lo cual ha llevado a que los escolares tengan una pobre ortografía debido a su limitado interés. La investigación previa enfatiza la relevancia de la lectura para un aprendizaje adecuado de las reglas ortográficas, por lo tanto, se propone fomentar hábitos en los hogares, asignando tiempos cortos pero apropiados para leer. De manera que, esto permitirá mejorar la vocalización, fortalecer la comprensión, escribir correctamente y aplicar el vocabulario de forma adecuada en los discentes.

Macías y Vélez (2022), en su investigación titulada “Ortografía divertida con la tecnología. Una experiencia de aprendizaje con estudiantes de Básica Media”, tuvo como objetivo principal proponer herramientas tecnológicas creativas que propiciarán la aplicación de la ortografía. El método empleado fue mixto, de

modalidad bibliográfica y de campo con un nivel exploratorio-descriptivo. La técnica utilizada fue la entrevista con su instrumento el cuestionario, la misma que fue realizada a una población total de 300 personas conformada por 296 estudiantes, 2 expertos en el área de Lengua y Literatura y 2 docentes especialistas en el ámbito informático y juegos didácticos en línea sobre ortografía. Se observó que los alumnos poseen errores ortográficos comunes, entre los principales se encuentran: el uso de b, v, g, j, h; de mayúsculas y minúsculas; las tildes. Los resultados obtenidos reflejan que los recursos tecnológicos utilizados de forma adecuada definitivamente fortalecen el aprendizaje de las reglas ortográficas en los discentes. Los investigadores concluyeron que la incorporación de las herramientas tecnológicas en el ámbito educativo como Kahoot, Scratch, Escape Room con OneNote, Fonética y ortografía, Lengua española, ejercicios de ortografía en línea, simuladores y juegos didácticos de libre acceso sobre ortografía interactiva, mejoran de manera lúdica y creativa, las falencias ortográficas en los escolares.

Gavilanes Yamberla (2023), el objetivo principal de su investigación fue determinar la contribución de estrategias metodológicas en el área de Lengua y Literatura para el aprendizaje de la ortografía en estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Santa Rosa. La metodología tuvo un enfoque mixto, con una modalidad de campo y bibliográfica-documental con un nivel exploratorio-descriptivo. Se utilizó como técnicas la encuesta, un test de evaluación con su respectivo instrumento el cuestionario y la observación con su herramienta la lista de cotejo. Se trabajó con una población total de 188 personas conformada por 8 docentes de la asignatura de Lenguaje y 180 alumnos de octavo, noveno y décimo grados. Los resultados revelan que el 74,14% de los discentes presentan una debilidad en el conocimiento de reglas ortográficas; mientras que el 63,80% no poseen conocimientos sólidos sobre el uso de los signos de interrogación, exclamación y utilización de las normas ortográficas. La autora concluye que la importancia de las estrategias metodológicas para mejorar los conocimientos en los procesos de aprendizaje de la ortografía dinamizan el

ambiente con la participación de todos los escolares. De manera que, ha permitido que los métodos empleados renueven la labor del docente realizando actividades acordes a las necesidades de cada estudiante elevando su nivel ortográfico.

Hurtado Escobar (2014), el objetivo de su investigación fue fortalecer la gramática y el uso de las reglas ortográficas, en el chat de las redes sociales de los niños de Séptimo año de la Escuela de Educación Básica “Jorge Isaac Rovayo” del cantón Baños. Para ellos se utilizó un enfoque mixto (cuali-cuantitativo) de modalidad bibliográfica y de campo con un nivel exploratorio-descriptivo. Además, se aplicó la Metodología P.A.C.I.E. permitiendo desarrollar un aprendizaje significativo en los discentes. Se trabajó con una población total de 46 personas conformada por 5 docentes y 41 alumnos. Los resultados obtenidos revelaron que los escolares utilizaban códigos comunicacionales que transgredían las normas ortográficas de la lengua española, como el cambio de letras por otras de igual sonido, el uso de frases cortas y acrónimos. Estos símbolos eran utilizados debido a la rapidez requerida para enviar mensajes en las plataformas sociales. La autora concluye que es fundamental crear conciencia entre los discentes acerca de la importancia de utilizar los códigos de comunicación de manera adecuada en las redes sociales, dentro como fuera del aula. Además, sugiere la creación de diversas actividades de escritura en las cuales los estudiantes puedan practicar la ortografía al redactar publicaciones o comentarios utilizando herramientas de simulación virtual.

Jiménez Cañar (2018), el objetivo de su investigación fue identificar el nivel de la aplicación de la lectura interactiva en la enseñanza-aprendizaje de la ortografía en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa el Oro, en el período julio-diciembre 2017. La metodología tuvo un enfoque mixto, de modalidad de campo y bibliográfica, con un nivel exploratorio, descriptivo y correlacional. Se utilizó como técnica la encuesta con su respectivo instrumento el cuestionario, aplicada a una población total de 53

personas, conformada por 48 alumnos y 5 educadores. También, se empleó los métodos estratégicos, tales como inductivo y deductivo con el fin de difundir los resultados para lograr procesos educativos que mejoren el desenvolvimiento de los discentes en el aula de clases. Los resultados revelaron que los maestros de la institución educativa no aplicaban de forma adecuada la lectura interactiva en el proceso de enseñanza. Esta falta de estimulación de la lectura cotidiana, dificultaba el aprendizaje de las normas ortográficas y ocasionaba un impacto negativo en la habilidad de los alumnos para aplicarlas en sus escritos, ya que no lograban reconocerlas de manera autónoma. La autora concluye que el estudio evidencia un enfoque inadecuado en el aprendizaje de la ortografía ya que los docentes utilizaban estrategias tradicionales, repetitivas y aburridas. Sin embargo, menciona que mediante la incorporación de metodologías lúdicas en el proceso de lectura, se logró alcanzar un aprendizaje más profundo y significativo en los estudiantes.

Gavilema Narváez (2014), su investigación tuvo como objetivo principal determinar el nivel de incidencia de las reglas ortográficas en el rendimiento escolar de los estudiantes de quinto grado de Educación Básica -12 de Octubre de la parroquia Huambaló del cantón San Pedro de Pelileo, de la provincia de Tungurahua. Para ello presentó un análisis de las distintas metodologías utilizadas para la enseñanza- aprendizaje de la ortografía, tomando en cuenta sus ventajas y mostrando lo que debe ser mejorado. La metodología de este estudio se basa en un enfoque mixto (cuali-cuantitativo), de modalidad de campo y bibliográfica, con un nivel exploratorio-descriptivo. Se trabajó con una población total de 78 personas conformada por 35 alumnos, 35 padres de familia, 7 docentes y el director de la institución. Los resultados indican que se han utilizado pocos métodos y estrategias para enseñar de manera efectiva las reglas de ortografía, lo que impide el uso correcto de diferentes unidades sonoras, sílabas, palabras y oraciones. Además, se observa una falta de desarrollo de habilidades para utilizar correctamente los signos de puntuación, como los puntos, comas, signos de interrogación y admiración. La autora concluye que la

comunidad educativa ha recibido de manera positiva la utilización de un software para el aprendizaje de las reglas de ortografía, lo cual ha contribuido notablemente reduciendo los errores ortográficos durante el proceso de escritura de los escolares.

Suárez Sánchez (2012), en su investigación, el objetivo principal fue determinar la incidencia del software educativo en las estrategias para desarrollar las reglas ortográficas y fortalecer su aprendizaje con los estudiantes de tercer año de Educación Básica” de la escuela particular Carmen Barona del cantón Ambato provincia del Tungurahua, en el período 2009-2010. La metodología de este estudio se basa en un enfoque mixto, de modalidad bibliográfica y de campo con un nivel exploratorio-descriptivo. Se trabajó con una muestra de 108 individuos, conformada por 53 alumnos, 52 padres de familia, 2 docentes y el director del plantel educativo. Los resultados que se obtuvieron por medio del análisis realizado evidencian claramente la escasa implementación de las reglas ortográficas utilizando material motivador para que los escolares puedan trabajar sin dificultad. El autor concluye que la aplicación del software educativo facilitó el empleo de las normas ortográficas como un recurso tecnológico de apoyo para los educadores de todas las áreas, mejorando el aprendizaje de los discentes.

Fundamentación científica de la variable independiente

Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son un conjunto de herramientas empleadas para el procesamiento, almacenamiento y distribución de la información, mediante diversos soportes tecnológicos como teléfonos inteligentes, computadoras, tablets, entre otros. La evolución y desarrollo de las TIC son notorios ya que se han vuelto esenciales en nuestra vida cotidiana. En la educación, especialmente en medio de la pandemia del Covid-19, el empleo de las Tecnologías de la Información y Comunicación ha adquirido una relevancia fundamental para llevar a cabo de manera efectiva los procesos de enseñanza-aprendizaje. (Nieto y Vergara, 2021). De la misma manera, ha generado que los contenidos sean más dinámicos e interactivos para que el alumno pueda aportar y compartir información desde cualquier lugar.

La evolución de las TIC en la Educación

En sus primeras etapas, la introducción de las TIC en la educación se centró en proporcionar acceso a la tecnología en las instituciones educativas. Luego, se utilizaron como herramientas de apoyo al aprendizaje, con programas educativos especializados. Posteriormente, se priorizó el desarrollo de habilidades digitales básicas en estudiantes y docentes. Después, se promovió un enfoque más individualizado del aprendizaje, adaptándose a las necesidades de cada estudiante. La tecnología en la nube amplió el acceso a recursos educativos y facilitó el almacenamiento y la colaboración en línea. Por último, se ha utilizado para personalizar el aprendizaje, adaptándose a las necesidades y habilidades de cada alumno mediante el uso de herramientas digitales.

Clasificación de las TIC en Educación

El autor González (2011), hace una clasificación clara de las TIC en tres bloques:

- **Tecnologías para la información:** hacen referencia a los recursos que permiten el acceso a datos con el fin de obtener información sobre un tema. Por ejemplo: bases de datos, enciclopedias virtuales, recursos Web 2.0, documentos web, redes sociales, YouTube, buscadores, imágenes, etc.
- **Tecnologías para la colaboración:** son todas son aquellas herramientas que permiten la interacción entre docente-estudiante en el proceso de enseñanza y aprendizaje, por ejemplo: herramientas colaborativas sincrónicas (chats, mensajería, herramientas colaborativas) y asincrónicas (webinar, blog, foros, video conferencias, chat de discusión, software colaborativo, grupos de discusión, entre otros).
- **Tecnologías para el aprendizaje:** están destinadas a dar un uso didáctico a la información convirtiéndose en contenidos de aprendizaje, por ejemplo: videotutoriales interactivos, repositorios educativos, podcast, ebooks, contenidos de multimedia interactivos, cuestionarios online, etc.

Herramientas educativas digitales

Las herramientas digitales educativas son aquellas aplicaciones que se utilizan para mejorar e innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que están orientadas a generar contenido útil y provechoso para los alumnos facilitando de esta manera su aprendizaje y acceso a la información (Bringas, 2021). Por lo tanto, engloban una gran variedad de recursos digitales, que ofrecen la creación de contenidos, juegos, presentaciones, cuestionarios en línea, colaboración, evaluación de contenidos, acceso a información, interacción, retroalimentación

y comunicación entre docentes-alumnos desde cualquier lugar. Por lo tanto, están diseñadas para adaptarse a los diferentes estilos de enseñanza y necesidades de los alumnos, mejorando la educación, facilitando el acceso a recursos tecnológicos, promoviendo una experiencia de aprendizaje más significativa e interactiva.

Uso de las herramientas digitales educativas

Según Paytán (2018), las herramientas digitales educativas pueden ser un aliado para los docentes, para que las TIC sean más útiles debemos tener en claro para qué usarlas:

- **LMS:** Sistemas de Gestión del Aprendizaje (Learning Management System: herramientas educativas muy completas): Moodle, Chamilo, Blink, Canva, Schoology, Litmos, Edmodo, etc.
- **Archivar Documentos:** Google Drive, Dropbox, Microsoft One Drive, Evernote, Trello, Notion, Zoho Docs, Box, M-Files, Paperlees, etc.
- **Crear Aulas Virtuales:** Google Classroom, Edmodo, Microsoft Teams, Moodle, Seesaw, Adobe Connect, Class Dojo, Cisco Webex, entre otros.
- **Hacer videoconferencia:** Google Meet, Zoom, Microsoft Teams, Cisco Webex, Skype, Jitsi, BigBlueButton, Whereby, etc.
- **Crear presentaciones:** Prezi, Genially, Canva, Keynote, Haiku Deck, Slidebean, Powtoon, Emaze, Slideshare, entre otros.
- **Gamificar el aprendizaje:** Celebriti Edu, Class Dojo, Kahoot, Quizlet, Classcraft, Prodigy, Duolingo, Minecraft. etc.
- **Fomentar la participación de los alumnos:** Kahoot, Socrative, Padlet, Quizizz, Edpuzzle, Flipgrid, Nearpod, Mentimeter, Class Dojo, entre otros.

Ventajas

Según el autor Calzadilla (2002), manifiesta que, entre las ventajas de utilizar las herramientas digitales educativas se encuentran:

- **Incentiva la colaboración en grupo:** al facilitar la interacción entre los estudiantes, les permite intercambiar ideas, colaborar en documentos compartidos y tomar decisiones de manera conjunta.
- **Fomenta la colaboración entre estudiantes:** en que participen en actividades cooperativas como compartir pantallas, generar ideas en conjunto, crear mapas conceptuales y chatear, entre otras opciones.
- **Proporciona la capacidad de dar seguimiento al progreso tanto al nivel individual como grupal:** a través de herramientas que ofrecen datos sobre el acceso y el tiempo dedicado a las actividades académicas en línea.
- **Creación de actividades de evaluación y autoevaluación:** permiten conocer el nivel de conocimiento y brinda retroalimentación inmediata si es necesario.
- **Acceso a materiales didácticos:** permite al alumno aprender de manera personalizada y flexible.

Las Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento (TAC)

Las Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento (TAC) conducen a las TIC hacia un uso más formativo y pedagógico, ya que permite la personalización del aprendizaje adaptándose a las necesidades de cada estudiante. Cuando mencionamos las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), no solo estamos hablando de la habilidad para utilizar dicha tecnología, sino también de la capacidad de seleccionar y utilizar de manera adecuada las herramientas disponibles para obtener la información que necesitamos, de acuerdo a nuestras necesidades (Rodríguez, 2017).

Las Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento son herramientas didácticas que permiten el desarrollo de habilidades tecnológicas tanto en estudiantes como en docentes. Esto las convierte en un elemento de gran importancia en el ámbito educativo, ya que su objetivo es promover un enfoque más activo del aprendizaje, brindando a los alumnos la oportunidad de reinterpretar su realidad y encontrar soluciones creativas e innovadoras a los desafíos del mundo actual. Por lo tanto, la capacitación y formación docente en el uso de las TAC es crucial para la sociedad, ya que se espera que en un futuro cercano su adopción sea prácticamente total en el ámbito educativo.

Ventajas

Según Cobos (2021), el propósito principal de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) es dirigir el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) hacia fines educativos más enriquecedores tanto para los estudiantes como para los docentes. El objetivo primordial es fomentar un aprendizaje más eficiente y efectivo, en donde se destacan:

- Mayor interacción social.
- Más metodología.
- Nos ofrece una amplia variedad de información y recursos en línea.
- Proporciona una variedad de aplicaciones educativas para docentes y alumnos.
- Permite la personalización del aprendizaje.
- Permiten la formación permanente de los docentes, mediante cursos de capacitación en línea.
- Brinda un aprendizaje interactivo y participativo.
- Ofrece retroalimentación inmediata.

- Priorizan el aprendizaje de los estudiantes como el enfoque principal del proceso educativo.
- Evalúa el conocimiento de los estudiantes utilizando herramientas digitales.

Las TAC en la práctica docente

Los maestros son los actores clave en el sistema educativo y son indispensables para implementar cambios en los procesos de enseñanza-aprendizaje derivados de la aplicación y uso de las tecnologías de aprendizaje y comunicación (TAC) (Salinas, 2004). Por lo tanto, es crucial que las instituciones educativas brinden a sus maestros la oportunidad de capacitarse para adquirir conocimiento y dominio del potencial de las tecnologías, así como interactuar con la comunidad educativa y social para responder a las necesidades de formación de la sociedad actual.

Por lo tanto, el uso de las tecnologías de aprendizaje y comunicación (TAC) implica conocer, explorar y aplicar recursos didácticos utilizando las tecnologías actuales en los procesos de enseñanza y aprendizaje, utilizándolas como estrategias para convertir la información en conocimiento (Rodríguez, 2009). La incorporación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en los procesos educativos crean un impacto significativo en el cambio de roles y funciones del profesor. Esto implica que su labor no se limita a la entrega de conocimiento, sino que también abarca el diseño de experiencias de aprendizaje y la facilitación de la reflexión y construcción del conocimiento por parte de los estudiantes. Además, se aprovechan los entornos virtuales de aprendizaje proporcionados por la institución educativa como apoyo a la labor docente.

El Kahoot

El nombre “Kahoot” proviene de la palabra noruega "kååt" que significa “entusiasmo o diversión”, es un plataforma educativa de aprendizaje basada en el juego, creada por su fundador Johan Brand junto con su equipo compuesto por Jamie Brooker, Morten Versvik y Alf Inge Wang. Fue un proyecto que trabajaron conjuntamente con la Universidad Noruega de Ciencia y Tecnología, la cual fue lanzada al público en septiembre del año 2013 como una herramienta interactiva de aprendizaje.

El Kahoot es una herramienta digital gratuita que resulta muy divertida, atractiva e innovadora para los docentes, ya que contribuye a fomentar un ambiente creativo en el aula de clase. Normalmente, un ambiente creativo se caracteriza por el buen humor, las risas, la falta de miedo al qué dirán, un trabajo en equipo colaborativo con una atmósfera amistosa. Estos elementos combinados hacen que la clase sea más agradable, menos aburrida y mucho más motivadora (Rodríguez, 2017, p.15). Además, es una herramienta de trabajo muy intuitiva que ofrece facilidades de acceso en diversos dispositivos móviles. Los docentes han expresado que el uso de esta herramienta aumenta la motivación de los alumnos, sin importar su edad o la asignatura que se esté impartiendo.

Características

Según HSEducacion (2019), el Kahoot posee las siguientes características:

- Apoya el M-learning, una modalidad educativa que utiliza dispositivos móviles para facilitar la adquisición de conocimientos, ya que se basa en la entrega de contenido educativo, la realización de actividades de aprendizaje y la comunicación interactiva.

- Forma parte de la gamificación, una tendencia que involucra el uso de juegos electrónicos para fomentar y estimular la creatividad en los alumnos.
- En el apartado de preguntas, tienes la opción de incluir diferentes tipos de contenido como texto, números, símbolos, gifs, ecuaciones, imágenes, audio y video.
- Hay una amplia selección de juegos previamente desarrollados por otros usuarios que están disponibles para que cualquier persona los utilice.
- Es una plataforma que genera y proporciona códigos PIN para ingresar mediante la página kahoot.it.
- La puntuación de los usuarios se muestra al finalizar cada respuesta y es visible para todos los jugadores.
- La elección del ganador se basa en aquellos con la mayor cantidad de aciertos y el menor tiempo de respuesta.
- Los resultados pueden ser exportados a un archivo de Excel o a Google Drive.
- Al concluir el juego, tendremos la oportunidad de visualizar el podio de resultados, es decir, la posición en la que quedaron los jugadores en primer, segundo y tercer lugar.

Uso de la plataforma Kahoot

El Kahoot es una herramienta versátil que puede ser utilizada en diferentes situaciones y por cualquier persona. Su creador afirma que puede ser utilizado en cualquier tema, idioma, dispositivo y por personas de todas las edades. Además, fue diseñada para fomentar un aprendizaje divertido, por lo que puede ser aplicado tanto en contextos educativos, empresariales, laborales o incluso en un ambiente familiar (Cisneros, 2019).

Por otro lado, Kahoot también puede emplearse como una herramienta para evaluar y fortalecer los contenidos. Por ejemplo, se puede utilizar al comienzo de cada sesión de clase para afianzar lo aprendido en lecciones anteriores o para diagnosticar el nivel de conocimiento que tienen los estudiantes sobre temas previamente revisados. La forma más común de uso es a través de preguntas de tipo test, pero también hay espacio para la discusión y el debate. Además, es una plataforma web social y gamificada, lo que significa que se comporta como un juego, otorgando recompensas a aquellos que progresan en sus respuestas y los clasifica en lo más alto del ranking (Ramírez, 2022).

Gamificación

Teixes (2015), considera que: “la gamificación es la aplicación de recursos propios de los juegos (diseño, dinámica, elementos, etc.) con el fin de modificar los comportamientos de los individuos, actuando sobre su motivación, para la consecución de objetivos concretos” (p. 18). Esta apreciación destaca que la principal utilidad de la gamificación radica en la capacidad de cambiar o alterar un comportamiento, pero se busca lograrlo de una manera más amigable y con la participación voluntaria de las personas. La gamificación educativa es una tendencia que combina el concepto de ludificación y el aprendizaje. En otras palabras, busca aprovechar el juego en el entorno educativo para facilitar los procesos cognitivos de aprendizaje. Los juegos educativos virtuales, como Kahoot, crean un ambiente propicio para la enseñanza y el aprendizaje de manera más efectiva (Marín, 2013).

La implementación de la gamificación en el aula brinda al docente recursos didácticos que establecen una conexión directa entre el estudiante y el conocimiento, facilitando así el aprendizaje. Su característica más destacada es la motivación, lo que promueve el desarrollo de ambientes educativos en el que el alumno se sienta motivado para aprender, evitando la monotonía asociada al uso de los métodos de enseñanza tradicionales.

Beneficios

El uso de Kahoot como una herramienta de motivación y trabajo colaborativo tiene varios beneficios, los cuales se destacan:

- **Motivación:** Kahoot brinda una experiencia de aprendizaje lúdica y competitiva, aumentando la motivación de los estudiantes al hacer que el aprendizaje sea divertido y emocionante.
- **Participación activa:** los estudiantes se involucran activamente en el proceso de aprendizaje al responder preguntas y competir entre sí. Esto fomenta una participación más activa en comparación con los métodos de enseñanza tradicionales.
- **Trabajo en equipo:** Kahoot permite que los estudiantes trabajen en equipos, lo que promueve el trabajo colaborativo y la cooperación entre ellos. Pueden discutir y debatir respuestas juntos, lo que fomenta la colaboración y la comunicación entre los miembros del equipo.
- **Retroalimentación inmediata:** Kahoot proporciona retroalimentación instantánea a los estudiantes después de cada pregunta, lo que les permite comprender rápidamente sus fortalezas y áreas de mejora.

¿Cómo registrarse en Kahoot?

Para crear un Kahoot, debemos seguir los siguientes pasos:

- Ir al sitio web de Kahoot en <https://kahoot.com> y dar clic en la opción Sing up.
- Elija el tipo de cuenta que desee utilizar.
- Ingrese su fecha de nacimiento y dé clic en continuar.
- Cree un nombre de usuario y una vez culminado dar clic en la opción continuar.
- Elegir su email de su preferencia y dar clic en la opción registrarse.
- Seleccione el tipo de suscripción que desee. En este caso Kahoot ofrece versiones Premiums (pagadas) y una versión Basic (gratuita) si eligió este último plan dar clic en Continue for free.
- Listo su Kahoot ha sido creado con éxito.

Crear un Kahoot

Según Martín (2019), para crear un Kahoot se debe seguir los siguientes pasos:

- Elegir el tipo de Kahoot que desees crear, puedes seleccionar entre una encuesta, un cuestionario, una discusión o una lista.
- Asignar un título y una descripción al Kahoot para que los jugadores sepan de qué trata.
- Agregar las preguntas a tu Kahoot, puedes incluir opciones de respuesta múltiple, verdadero/falso o preguntas de respuesta abierta. También puedes adjuntar imágenes o videos a tus preguntas si lo desees.
- Asignar la puntuación para cada pregunta y ajustar las opciones de tiempo si lo desea.

- Personalizar el aspecto de tu Kahoot eligiendo un diseño de fondo, colores y música de fondo.
- Guardar su Kahoot y hacer clic en "jugar" para probarlo antes de compartirlo.
- Una vez que estés satisfecho con su Kahoot, puedes compartirlo con los demás. Puedes hacerlo a través de un enlace, compartirlo en redes sociales o usar el código de juego para que los participantes se unan desde sus dispositivos.

Tipos de preguntas en Kahoot

Según Yúbal (2022), Kahoot nos ofrece una lista con diversos tipos de preguntas que pueden ser incluidos en la creación de nuestros kahoots:

1) Pruebas de conocimientos:

- **Quiz (premium):** incluye una pregunta y cuatro opciones de selección múltiple para elegir.
- **Verdadero o falso (gratuita):** nos permite añadir una pregunta y elegir como respuestas las opciones de verdadero o falso.
- **Puzzle (premium):** nos permite añadir una pregunta y ordenar respuestas.
- **Control deslizante (premium):** el presentador establece un rango específico de valores utilizando el control deslizante y los jugadores deberán ajustar el control deslizante para seleccionar su respuesta dentro de ese rango.
- **Respuesta corta (premium):** nos permite añadir una pregunta y escribir una respuesta breve.
- **Quiz + Audio (premium):** los participantes pueden escuchar clips de sonido, canciones, grabaciones de voz o cualquier otro tipo de archivo de audio relacionado con la pregunta.

2) **Recopilar opiniones:** poseen una versión premium

- **Nube de palabras:** se añade una pregunta y se debe responder en menos de 20 caracteres, las respuestas aparecerán en forma de nube de palabras.
- **Encuesta:** se escribe una pregunta y nos permite agregar hasta 6 respuestas para elegir, los jugadores seleccionarán las opciones que deseen y luego dirán cuáles han sido las más votadas.
- **Pregunta abierta:** se añade una pregunta y se debe responder hasta 250 caracteres (palabras), las respuestas se visualizarán en forma de tarjetas de texto.
- **Coloca el pin:** se pide a los jugadores que coloquen los pines en una imagen.
- **Lluvia de ideas:** nos permite recopilar, agrupar, discutir y votar ideas.

3) **Presentar información:** es una alternativa de pago

- **Diapositiva:** en ella puedes crear una diapositiva con una imagen, un tema y una descripción, el resultado es bastante visual.

Una vez que se elige la modalidad se debe considerar el tipo de quiz, para ello se debe acceder a la opción de crear un nuevo Kahoot y comenzar a agregar las preguntas y sus posibles respuestas. Es importante asegurarse de marcar la opción/es válidas para cada pregunta, así como asignar los puntos correspondientes, que pueden variar entre 0 a 2000. También, se debe establecer el tiempo que los participantes tienen para responder, desde 30 segundos hasta 4 minutos. En cuanto a las preguntas, se tiene la posibilidad de agregar texto, números, fórmulas, imágenes, audio y vídeos para hacerlas más atractivas y variadas.

Ventajas

Según Delgado (2015), el Kahoot posee las siguientes ventajas:

- Fomenta la participación y la motivación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.
- Utiliza una variedad de dispositivos, como computadoras, tablets, teléfonos inteligentes y laptops.
- Es una plataforma visualmente atractiva y entretenida para los usuarios.
- Fomenta el trabajo en equipo y la colaboración entre los participantes.
- Se obtiene un feedback de los jugadores en tiempo real.
- Fomenta la colaboración y el intercambio de información de manera recíproca.
- Es para todas las edades y para todas las asignaturas.
- Ofrece retroalimentación inmediata.
- Rapidez en el aprendizaje de un tema en particular.
- Apoya la comprensión del contenido de forma más eficiente y efectiva.
- Es una herramienta gratuita y fácil de utilizar.
- Ofrece nuevas formas para evaluar al estudiante.

Desventajas

Según Delgado (2014), nos menciona algunas desventajas de la aplicación Kahoot:

- Depende de una buena conexión a internet.
- Limitaciones en la cantidad de jugadores.

- Para acceder a ciertas funciones especialmente entretenidas o beneficiosas, es necesario tener una suscripción premium.
- Restricciones en la elaboración de preguntas en Kahoot.
- Para su acceso se debe utilizar dispositivos electrónicos como computador, tablet, teléfono móvil, etc.
- Se requiere de tiempo para su preparación y ejecución.

Fundamentación científica de la variable dependiente

Lenguaje

El lenguaje se refiere a la habilidad humana de comunicarse a través de diferentes formas de signos, ya sea mediante gestos corporales, el habla o la escritura (Pérez, 2021). A través del lenguaje, las personas tienen la capacidad de expresar sus pensamientos, sentimientos, ideas y compartir información. Se considera una herramienta esencial para la interacción social y la construcción de conocimiento.

Según Berlo (2000), el lenguaje:

Incluye un sin número de símbolos, pero algo más que eso, es un sistema que implica elementos como las estructuras las cuales podemos definir las en unidades elementales y estructurales. Se juega el propósito del lenguaje comprendido por un conjunto de símbolos (vocabulario) y métodos significativos para combinar esas unidades de (sintaxis). Una gramática es la descripción de las características de la estructura del lenguaje. (p.7)

El lenguaje es una habilidad adquirida por el ser humano que nos permite comunicarnos y establecer vínculos sociales. Por lo general, el lenguaje se utiliza en forma de palabras habladas o escritas, acompañadas de reglas gramaticales y un vocabulario específico. Además de las palabras, el lenguaje también puede incluir gestos, señas, símbolos y otros medios para transmitir conocimientos, culturas y tradiciones.

Tipos de lenguaje

Según Grande (2012), existen varios tipos de lenguaje que se utilizan en diferentes contextos y para diversos propósitos. Algunos de los tipos de lenguaje más comunes se encuentran:

- Lenguaje verbal: es el tipo de lenguaje más conocido y utilizado, que se basa en el uso de palabras habladas o escritas.
- Lenguaje no verbal: se refiere a la comunicación a través de señales y gestos, sin el uso de palabras, incluye el lenguaje corporal, expresiones faciales, posturas, movimientos de manos y otros gestos.
- Lenguaje escrito: es aquel que se utiliza en la forma de texto o escritura para comunicarse. Incluye el uso de letras, palabras, oraciones y párrafos para expresar ideas y transmitir información.
- Lenguaje técnico: se utiliza en campos específicos o disciplinas especializadas, como la medicina, informática, ingeniería o derecho.
- Lenguaje figurado: se caracteriza por el uso de figuras retóricas y recursos literarios, como metáforas, símiles, hipérbolos, entre otros.
- Lenguaje visual: se basa en el uso de imágenes, gráficos, dibujos, fotografías y otros elementos visuales para comunicar mensajes.

Ortografía

El término ortografía tiene su origen en dos vocablos griegos: orthos, que significa correcto, y grapho, que se traduce como escribir. En pocas palabras, la ortografía se refiere a la habilidad de escribir de manera correcta. La Real Academia de la Lengua Española (2010), define la ortografía como el conjunto de reglas que regulan la escritura de un idioma en particular (p.1). Además, juega un papel fundamental en la comunicación escrita, ya que permite transmitir de manera precisa y efectiva nuestras ideas. Ayuda a evitar ambigüedades, malentendidos y errores que podrían afectar la comprensión del mensaje. En cada idioma, existen normas ortográficas específicas que deben seguirse al escribir. Estas reglas abarcan aspectos como la correcta escritura de las letras y su acentuación, el uso de mayúsculas y minúsculas, la puntuación, la separación de palabras, entre otros aspectos.

Métodos de enseñanza de la ortografía

Según Balsameda (2002), plantea diferentes enfoques que pueden favorecer la enseñanza de la ortografía. Estos métodos se centran en el aspecto sensorial, la reproducción y el análisis lingüístico.

Métodos de carácter sensorial

- **Método viso-motor (la copia):** este método combina la vía visual y muscular, permitiendo una mejor conexión con la imagen gráfica de la palabra. Es fundamental destacar que no se trata solamente de repetir palabras, sino de desarrollar otras competencias como la asimilación. Para aplicar este método, se recomienda copiar preferentemente párrafos u oraciones según el grado o nivel escolar.

- **Método audio-motor (el dictado):** promueve el desarrollo de la capacidad de escucha de las palabras y facilita la conexión entre imágenes auditivas y gráficas, lo que contribuye a mejorar la memoria tanto auditiva como visual y muscular de la palabra. El dictado implica la revisión, autocorrección, análisis, síntesis y comprensión de la lectura.

Método de Carácter Reproductivo

Se basa en aprender las reglas ortográficas y practicarlas hasta que se interioricen, lo que facilita la generalización de la escritura correcta de palabras dentro de un sistema gráfico morfológico específico.

Importancia de la Ortografía

Palacios (2021), menciona algunas razones por las cuales la ortografía es importante:

- Una ortografía adecuada enriquece nuestro lenguaje, además nos permite adentrarnos en el análisis de la literatura y el origen de las palabras.
- La ortografía es importante para lograr un texto coherente y cohesionado para la comprensión de su contenido.
- Una correcta ortografía demuestra atención y esmero en el acto de redactar, si se suelen cometer errores ortográficos de forma constante puede generar una imagen negativa del autor, afectando la credibilidad y la percepción que se tiene sobre su nivel de educación o profesionalismo.
- La correcta aplicación de la ortografía garantiza una escritura precisa de las palabras, lo cual previene posibles malentendidos y confusiones al lector.
- Una excelente ortografía indica educación y respeto hacia aquellos que leen nuestro texto.

- Al escribir de manera adecuada, contribuimos a mantener viva nuestra lengua y facilitamos su transmisión a las futuras generaciones.
- Escribir apropiadamente demuestra tener una habilidad gramatical y un uso perfecto del idioma.

La Escritura

La escritura es una habilidad humana fundamental que ha evolucionado a lo largo del tiempo, desde los antiguos sistemas pictográficos y jeroglíficos hasta los sistemas alfabéticos y silábicos utilizados en la actualidad. A través de la escritura, podemos plasmar nuestros pensamientos, ideas, conocimientos y emociones de forma estructurada y coherente. Se define como un sistema de representación gráfica de las palabras y el lenguaje mediante el uso de signos, símbolos o letras (Pérez, 2021). La escritura implica el dominio de las normas ortográficas, gramaticales y sintácticas de un determinado idioma, así como la capacidad de organizar y estructurar las ideas en un texto coherente y comprensible.

Etapas en el aprendizaje de la escritura

Según Méndez (2010), el proceso de escritura se divide en tres partes:

- **Etapas de garabateo:** se incluye en el primer año de educación infantil, los movimientos se realizan con una doble finalidad:
 - Lúdico: los niños/as hacia los 2 años realizan dibujos una especie de rayones, círculos y unas líneas sobre otras.
 - Representativa: hacia los 3 años los niños quieren representar e imitar cosas, personas, etc.

- **Etapa de la pre-escritura:** se incluye en educación infantil, algunos de los objetivos que proponen los docentes son:
 - Estimular al niño/a por aprender a escribir correctamente.
 - Prepararlo para que adquieran los mecanismos necesarios para el desarrollo de las actividades motoras, de discriminación visual, auditiva entre otras.
 - Seleccionar actividades según el nivel de los alumnos/as.

- **Etapa de la escritura:** se incluye en la educación primaria y en ella se perfecciona la escritura. Algunos de los objetivos que se marcan los educadores son:
 - Aumentar el interés del niño/a por el aprendizaje de la escritura.
 - Fomentar actitudes.
 - Completar la lectura con la escritura y viceversa.
 - Preparar al estudiante para utilizar la escritura en fases más avanzadas como el copiado, el dictado y la redacción o composición.

Producción escrita

Según los planteamientos expuestos por Scarcella y Oxford (1992), la escritura correcta y efectiva requiere del dominio de los cuatro elementos fundamentales de la competencia comunicativa:

- **Competencia gramatical:** se refiere a la aplicación adecuada de la estructura gramatical (tanto la morfología como la sintaxis), el uso preciso del vocabulario y el dominio de las convenciones de la lengua, como la puntuación y la ortografía.
- **Competencia sociolingüística:** es la habilidad de adaptar el uso del lenguaje de acuerdo con el tema, género, audiencia y objetivo del texto, con el propósito de ajustarse a la comunidad discursiva específica.

- **Competencia discursiva:** incluye la habilidad de estructurar el texto de manera lógica y coherente, asegurando la fluidez y la conexión entre las ideas presentadas.
- **Competencia estratégica:** implica emplear tácticas con el fin de mejorar la aptitud para escribir de manera efectiva, tales como la planificación, composición y revisión del texto.

Reglas ortográficas

Según la Real Academia Española (2010), la ortografía se define como un conjunto de reglas que dictan la forma de escribir una lengua. Por lo tanto, las reglas ortográficas son las pautas que controlan la forma de escribir las palabras. La ortografía, que es el conjunto de estas reglas, que establece cómo se debe expresarse por escrito un idioma. El escribir correctamente implica seguir las reglas ortográficas, ya que nos ayudan a reconocer de forma regular las palabras y también las excepciones o irregularidades que pueden existir.

Importancia

Las principales funciones de un código gráfico se dividen en dos niveles: el lingüístico-comunicativo y el sociológico. En el nivel lingüístico y comunicativo, el sistema ortográfico garantiza la transmisión completa y sin ambigüedades de los mensajes, aclarando el discurso escrito. En el nivel sociológico, la ortografía constituye un acuerdo necesario para que todos los miembros de una comunidad lingüística se sientan parte del grupo. (Campos, 2004, p. 6).

La ortografía es fundamental debido a que forma parte de la gramática, la cual nos enseña a escribir las palabras de manera correcta y contribuye a lograr una pronunciación adecuada y coherencia al expresar nuestros pensamientos tanto de forma hablada como escrita (Kaufman, 1999). Además, la ortografía cumple un papel unificador en la sociedad actual, siendo un hilo conductor que sintetiza culturas y actúa como un elemento normalizador. De esta forma, evitaremos malentendidos y confusiones, ya que una palabra mal escrita puede alterar el significado de lo que se desea expresar.

Reglas Generales Básicas

Según Pérez (2022), es importante emplear las siguientes reglas ortográficas de las siguientes letras:

Reglas de la V y la B

- Antes de las letras "l" y "r", se utiliza la letra "b" en palabras como doble, brazo, abrigo, broma, bruja, amable, broche, brillante y descubrir.
- Los verbos que terminan en "bir", con excepción de hervir, servir y vivir, sufren una transformación en su conjugación al llevar la letra "b". Algunos ejemplos son: escribir, subir, prohibir, recibir, descubrir y suscribir.
- Los tiempos verbales de beber, deber, caber, saber y haber se escriben con la letra "b". Por ejemplo, si pasamos a beber, tendrás que hacerlo.
- Los verbos de la primera conjugación se conjugan añadiendo las terminaciones -aba, -abas, -ábamos, -abais, -aban. Por ejemplo, en lugar de decir "cantaba", podríamos decir "estaba cantando". Del mismo modo, en lugar de "jugabas", podríamos decir "estabas jugando". Estas terminaciones se utilizan para referirse a acciones pasadas o habituales en el pasado.

- Después de la letra "b" debe seguir a la sílaba "tur" en palabras como disturbios, turbina, perturbar y turbante.
- Se requiere la letra "b" después de las sílabas iniciales "ha-", "he-", "hi-", "hu-", "ra-", "ro-", "ru-". Por ejemplo, palabras como "hábil", "hebilla", "híbrido", "hubo", "rábano", "robar" y "rubio" siguen esta regla.
- Los verbos que terminan en -bir y -buir se deben escribir con la letra "b" en lugar de la letra "v". Por lo tanto, todos los verbos en infinitivo que tienen esta terminación deben llevar "b", excepto vivir, servir, hervir y sus derivados. Por ejemplo: escribir, prohibir, recibir, concebir, percibir, cohibir, distribuir, atribuir, retribuir.
- La letra "v" siempre se utiliza detrás de las consonantes "n", "d" y "b". Por ejemplo, palabras como "envidia", "envase" y "subversión".
- Los adjetivos terminados en -avo/a, -ave, -evo/a, -eve, -ivo/a que tienen acentuación grave se escriben utilizando la letra "v". Por ejemplo, palabras como esclavo, suave, nuevo, breve, activo y decisiva.
- Se escribe con "v" las palabras que comienzan con vice-, viz- o vi- por ejemplo: vicealmirante, vizconde, virrey y vicepresidente.
- La letra "v" se utiliza en los verbos que no contienen "b" ni "v" en su forma infinitiva, pero sí en otras formas conjugadas. Por ejemplo, verbos como tener que se convierte en tuve, estar en estuve, andar en anduve, detener en detuvieron. Una excepción a esta regla es el copretérito del modo indicativo, que se escribe con "b", por ejemplo, cortar se convierte en cortaba, ir en iba, remar en remaba, comprar en compraba.

Reglas de uso de la H

- En palabras que contienen los diptongos ua, ue o ui, ya sea al inicio de la palabra o en posición interior al comienzo de una sílaba, se utiliza la letra h. Por ejemplo, palabras como huaca, huevo, huida, hueco, huérfano, deshuesar y ahuecar.
- Se añade una "h" delante de las secuencias "ia" o "ie" al inicio de una palabra. Ejemplos de esto son: hiato, hiena, hielo, hierba, hierro, hiedra y hiel.
- Las palabras que empiezan con las secuencias hemi-, herm-, hiper-, histo-, hog-, holg-, horm-, horr- y hosp- llevan la letra h al principio. Un ejemplo de esto es hemisferio, que proviene de estas secuencias y lleva la h en su inicio. Otros ejemplos incluyen hermético, hipermercado, historia, hogareño, holgazán, hormigón, horror y hospedaje.
- Las diferentes conjugaciones del verbo "hacer" se escriben con la letra "h", mientras que las formas del verbo "echar" no llevan esa letra. Algunos ejemplos de conjugaciones con "h" son: hago, hacemos. Mientras que formas del verbo "echar" como echaban o echamos no llevan la letra "h".
- Los tiempos del verbo haber se expresan con la letra "h". Se utiliza "ha" y "he" cuando van seguidos de un participio pasivo, como en los ejemplos: "ha salido" o "he contado".
- Se incluyen palabras como honra y deshonra en la lista de compuestos y derivados que contienen la letra "h". Sin embargo, no se incluyen palabras como oquedad, orfandad, osamenta, óvalo, oscense y oler.

Reglas de la Y y la LL

- Tras los prefijos ad-, des-, dis- y sub- se escribe Y. Por ejemplo: adyacente, desyemar, disyuntiva, subyugar.
- En palabras con las secuencias -yer- o -yec- se usa Y. Por ejemplo: reyerta, yerba, eyectar, trayecto.
- Todas las formas verbales que contienen el fonema /y/ y su infinitivo carece de él van con Y. Por ejemplo: huir / huyeron, oír / oyó, concluir / concluyó, influir / influyan.
- Van con ll las palabras comenzadas con las sílabas fa-, fo- y fu-. Por ejemplo: fallar, fallecer, follaje, folletín, fullería.
- Se escribe con ll las palabras terminadas en -illo e -illa. Por ejemplo: polvillo, rejilla, ajillo, hebilla, gatillo.

Reglas de la Z, C y S

- Siempre se utiliza la letra "s" al escribir los adjetivos que terminan en -osa u -oso. Algunos ejemplos de estos adjetivos son: trabajoso, amorosa, cenagoso, fibrosa, meloso, escandaloso y espantoso.
- Las palabras que finalizan en -asco/a, -esco/a, -isco/a, -osco/a, -sivo/a y -sis se escriben utilizando la letra s. Por ejemplo, podemos encontrar términos como peñasco, arisco, tosco, abusivo y síntesis.
- Las letras "c" se utilizan en las sílabas "ca", "co" y "cu" para formar palabras como "casa", "paco" y "cuaderno".
- La letra "c" se utiliza en sílabas como "ce" y "ci", tal como ejemplos como "ceja", "ciervo" y "cielo".

- Los sustantivos que terminan en z cambian la z por c al formar el plural. Por ejemplo, el singular pez se convierte en peces en plural. De manera similar, lápiz se convierte en lápices, tamiz en tamices y barniz en barnices.
- Las palabras que terminan en "z" forman su plural cambiando la "z" por "ces". Por ejemplo, andaluz se convierte en andaluces, perdiz en perdices, luz en luces, lombriz en lombrices y disfraz en disfraces.
- Cuando el grupo -ct- aparece en alguna palabra de la familia léxica, se debe escribir -cc-. Por ejemplo, en palabras como adicción (adicto) y reducción (reducto).
- Las palabras que terminan en -triz, -anza, -azgo y -azo/a (en casos de aumentativo) se escriben con la letra "z". Algunos ejemplos son: actriz, cicatriz, confianza, danza, hallazgo, noviazgo, flechazo y madraza.
- Las palabras zaragoza, zoquete y zumo se escriben con las letras a, o, u, que forman la letra z.
- La "z" se utiliza en algunos sustantivos, adjetivos y adverbios que terminan en "-ez", como "mezcla", "obezo" o "rapidez".
- La "z" se utiliza en palabras que derivan de los infinitivos terminados en "-izar", por ejemplo: "organizar", "utilizar" o "analizar".

Reglas de la G y la J

- La combinación de la letra "g" con las vocales "e" y "i" produce un sonido fuerte. Por ejemplo, en palabras como "eugenia", "gigante", "genial", "agitación" y "régimen".
- Cuando la g suena suavemente, antes de las vocales "e" o "i" se agrega una u silenciosa. Por ejemplo: guiso, guerra, guiñar, ceguera.

- La diéresis se emplea únicamente en situaciones donde la secuencia -gue o -gui necesita el sonido de la ü. Por ejemplo, se utiliza en palabras como unguento, güero, pingüino y agüita.
- Las palabras que inician con "gene-", "geni-", "geno-", "genu-", "legi-" y las que terminan en "-gésimo" y "-ginoso" se escriben con la letra "g". Por ejemplo, estas palabras son generoso, genial, genoma, genuflexo, legítimo, vigésimo y vertiginoso.
- Las palabras que empiezan con eje- y aquellas que terminan en -aje o -eje se escriben con la letra j. Por ejemplo, palabras como ejercicio, ejecución, equipaje, ropaje, bosqueje y esqueje.
- Los verbos que contienen la letra "j" en su infinitivo se conjugan utilizando esa misma letra en todas sus formas verbales. Por ejemplo, los verbos conjugar se conjugan como conjugo, conjugaron; canjear se conjugan como canjearnos, canjeas; masajear se conjugan como masajearon, masajea.

Reglas de acentuación

De acuerdo con Zarzar (2014), cada palabra tiene un acento prosódico que destaca ciertas sílabas por encima de otras. La sílaba más importante en una oración se conoce como sílaba tónica. Algunas sílabas tónicas llevan un acento ortográfico marcado con una tilde. Esta tilde indica que se siguen ciertas reglas para determinar la ubicación del acento ortográfico.

- Las palabras agudas son aquellas cuya sílaba con mayor énfasis es la última, y únicamente llevan acento escrito si terminan en "n", "s" o vocal. Se pueden mencionar ejemplos como "camión", "ciempiés", "atribuyó" y "computación".

- Las palabras graves o llanas son aquellas en las que la sílaba tónica es la penúltima. Estas palabras se acentúan cuando terminan en una consonante diferente a "n", "s" o una vocal. Sin embargo, hay una excepción: si una palabra grave termina en "s" pero está seguida de otra consonante, también se acentúa. Algunos ejemplos de este tipo de palabras son: lápiz, joven, tórax y ángel.
- Son palabras esdrújulas aquellas en las cuales la sílaba tónica se encuentra en la antepenúltima sílaba. Por ejemplo, palabras como tráfico, automático, música y sílaba.

El uso de mayúsculas y minúsculas

Según Sousa (2022), se emplea el uso de las mayúscula en los siguientes caso:

- Se utiliza la letra inicial en mayúscula al comenzar cada escrito.
- Después de un punto y seguido, y a continuación de un punto y aparte, se debe realizar una pausa en el texto.
- Cuando se redactan los nombres específicos de personas, animales o mascotas.
- Se escribe con mayúscula los nombres geográficos.
- Las letras iniciales de los apodos y sobrenombres son escritas con mayúscula.
- En los títulos de las creaciones literarias, artísticas y culturales en general.
- Se escribe con mayúscula los símbolos numéricos romanos.
- En la denominación de las distintas disciplinas académicas como la física y la biología.
- Los días de la semana se escriben en minúsculas.
- Los meses del año, es común escribirlos con la primera letra en minúscula.

- Sin embargo, al utilizar fechas específicas, es aceptable usar la primera letra en mayúscula.
- La forma correcta y consistente de mencionar las distintas estaciones del año es siempre en minúsculas.
- Los nombres propios como Carlos, Platero, Madrid, Ramos y Luna se escribirán con letra inicial mayúscula.
- Además, los nombres de ciudades como Ambato, Quito y Guayaquil también se escriben con inicial mayúscula.
- Los sustantivos comunes se escriben en minúscula, como "niño" o "perro".
- Sin embargo, la primera palabra de un escrito y aquella que sigue después de un punto debe llevar letra inicial mayúscula. Por ejemplo, "El ciclista corre", "Tú cantas", "Santiago baila". (p.11)

Reglas ortográficas de puntuación

Según Miranda (2020) las reglas ortográficas de puntuación son:

- Uso de la coma: consiste en su aplicación para separar elementos similares que podrían ser enumerados como una lista de palabras. Por ejemplo, se utiliza coma para separar ingredientes en una receta, como harina, azúcar, huevos y mantequilla. Sin embargo, nunca se debe colocar una coma entre el sujeto y el verbo principal de una oración, a menos que sea necesario para introducir un inciso. Por ejemplo, se pone coma en la oración "Ella, como siempre, se sienta allí. Además, debemos prestar atención a las reglas ortográficas correspondientes.
- El punto y coma se utiliza para separar ideas relacionadas en una oración de manera más distante que la coma, o cuando la coma no proporciona suficiente precisión. Por ejemplo, en mi casa tengo revistas, libros y cuadernos; en cambio, en la tuya no posees ninguno.
- El uso del punto se emplea para dar por finalizado un párrafo.

- Después de dos puntos va minúscula, a no ser que sea un nombre propio. No debe ir más de una vez dos puntos en un mismo párrafo.
- Es común utilizar los signos de admiración e interrogación en pares al escribir oraciones interrogativas o admirativas. Por ejemplo, se coloca un signo de interrogación al inicio y al final de una pregunta, como: "¿Vas a ir a la fiesta de Pedro?". Además, se utiliza un signo de admiración al inicio y al final de una exclamación, como: "¡Qué bien!" no se debe colocar un punto después de un signo de cierre de admiración o interrogación.

1.2 Objetivos (Descripción del cumplimiento de objetivos)

- Analizar la influencia del Kahoot en el proceso de aprendizaje de las reglas ortográficas en los estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Albert Einstein”, del cantón Píllaro.

Se empleó varias técnicas entre ellas se incluyó la aplicación de encuestas a los estudiantes y la realización de entrevistas a los docentes del área Lengua y Literatura mediante su instrumento el cuestionario. Además, se llevó a cabo un pretest con el propósito de conocer el nivel de ortografía de los alumnos a partir de los resultados obtenidos se diseñaron actividades específicas aplicando la herramienta digital Kahoot en las reglas ortográficas en donde presentaron mayor dificultad. Posteriormente se administró un post test a los alumnos para verificar si esta intervención tuvo un impacto significativo en su ortografía. Con la aplicación de la encuesta, el pre y post test, la entrevista, el análisis e interpretación de los resultados obtenidos y la verificación de la misma mediante estadígrafo t de Student se llegó a identificar que el Kahoot influye significativamente en el proceso de aprendizaje de las reglas ortográficas en los estudiantes de Básica Media de la Unidad Educativa “Albert Einstein”.

- Fundamentar teóricamente el Kahoot y las reglas ortográficas.

Se buscó información relevante en diversas fuentes bibliográficas verídicas con respecto a nuestras dos variables en revistas indexadas, artículos académicos o científicos, libros físicos y virtuales de la biblioteca de la Universidad Técnica de Ambato y de otros, los mismo que nos permitieron obtener definiciones claras de la variable independiente el Kahoot y de la variable dependiente las reglas ortográficas.

- Diagnosticar el nivel de aprendizaje de las reglas ortográficas en los estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Albert Einstein”.

Se aplicó un pretest a los estudiantes de Básica Media con el objetivo de evaluar su nivel de ortografía y de esta manera abordar los temas en los que presentarán mayor dificultad. Los resultados del pretest revelaron que los puntajes obtenidos tuvieron una media de 6,5 lo cual indica que, de acuerdo con el Reglamento General de la LOEI, los alumnos estaban próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos.

- Aplicar la herramienta digital Kahoot para el aprendizaje de las reglas ortográficas.

Se aplicó a manera de prueba piloto, durante dos semanas, la herramienta digital Kahoot para mejorar la ortografía de los estudiantes de Quinto, Sexto, Séptimo Grados, abordando los temas que presentaron mayor dificultad en el pretest en los que se destacan: el uso de mayúsculas, reglas de puntuación, reglas de acentuación, el uso de las letras: b y v; g y j; uso de la h; y e ll; s, c y z para lo cual, se realizaron varias actividades para explicar cada una de las reglas de ortografía, el uso de recursos de multimedia como videos, imágenes y la creación de varios kahoots (juegos) para que participen los alumnos.

- Evaluar la mejoría en el aprendizaje de las reglas ortográficas con la aplicación del Kahoot.

Posterior a la aplicación de la herramienta Kahoot se empleó una prueba post test para comprobar si los estudiantes de Básica Media mejoraron su nivel de ortografía en la cual se obtuvo una media en las calificaciones de 8,7 donde de acuerdo con el Reglamento General de la LOEI, los alumnos, alcanzaron el

nivel de dominio de los aprendizajes requeridos. La verificación estadística de diferencia significativa entre las puntuaciones de las medias obtenidas en el pretest y el post test se realizó mediante el estadígrafo t de Student para grupos relacionados, que expresa que: el Kahoot influye significativamente en el proceso de aprendizaje de las reglas ortográficas en los estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Albert Einstein.

- Difundir los resultados de la presente investigación.

Se darán a conocer los resultados obtenidos en la sustentación del presente trabajo de investigación. Posteriormente se publicará el informe de titulación al repositorio digital de la Carrera de Educación Básica de la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Técnica de Ambato.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1 Materiales

Para el desarrollo del presente trabajo investigativo se aplicó un pretest para comprobar el nivel de ortografía de los estudiantes de Básica Media de la Unidad Educativa “Albert Einstein” y un post test para comprobar su mejoría en este caso con la aplicación de la herramienta digital Kahoot. También se utilizó las técnicas: la encuesta para los estudiantes y la entrevista para los docentes del área de Lengua y Literatura con su instrumento el cuestionario el mismo que contaba con 11 preguntas en la escala de Likert de ambas variables. Además, la validación del contenido se realizó a través del juicio de expertos.

Los recursos institucionales que contribuyeron con esta investigación fueron la Unidad Educativa “Albert Einstein” y la Universidad Técnica de Ambato. En el talento humano participaron los estudiantes de Quinto, Sexto y Séptimo Grados los cuales, fueron los actores principales para el desarrollo de esta investigación y los docentes del área de Lengua y Literatura de la institución educativa. Las personas encargadas de la investigación son la Srta. Rosana Esparza (investigadora) y el Dr. Willyams Castro, Mg (tutor).

Se trabajó con una población total de 62 personas conformada por 60 estudiantes de Básica Media y 2 docentes del área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “Alberth Einstein”.

2.2 Métodos

El diseño de la investigación fue pre-experimental, porque se midió una variable antes y después de una intervención, para lo cual se empleó un pre y post test a tres grupos: Quinto, Sexto, Séptimos Grados de Educación General Básica Media. El objetivo del estudio fue identificar el impacto de la variable independiente en los estudiantes de Básica Media en relación a la variable dependiente. El proceso de investigación comenzó con un pretest realizado a los alumnos para evaluar su conocimiento y desempeño en las reglas ortográficas. Con base en los resultados obtenidos en el pretest, se aplicó una intervención utilizando Kahoot, una herramienta interactiva de aprendizaje, debido a las bajas calificaciones obtenidas. Después de la intervención, se realizó un post test a los mismos alumnos con el objetivo de evaluar la efectividad y significancia de la intervención en su desempeño ortográfico.

Para el presente trabajo investigativo se utilizó un enfoque mixto (cuali-cuantitativo) en cuanto a lo cualitativo se realizó la investigación en el lugar de los hechos en este caso en la Unidad Educativa “Albert Einstein” en donde se obtuvo información sobre las características del fenómeno a investigar en este caso el Kahoot, para determinar si influyó o no en el proceso de aprendizaje de las reglas ortográficas. En la parte cuantitativa se procedió con el análisis y cuantificación de los datos obtenidos de la información recolectada mediante la encuesta y la entrevista realizadas a los estudiantes y a los docentes de la institución educativa.

La modalidad de investigación fue de campo porque se tuvo un contacto directo con los sujetos de la investigación que participaron en este caso cuando realizó la entrevista a los docentes y la encuesta a los estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Albert Einstein”. Además, se aplicó un pretest y post test a los alumnos con el objetivo de verificar los resultados luego

de la aplicación de la herramienta digital Kahoot. Se utilizó también la investigación bibliográfica la cual tuvo como sustento teórico información de diversos libros de varios autores, sumado a esto también fue complementada por artículos científicos y fuentes bibliográficas verídicas. Además, se indagó en diversos trabajos de investigación previos, los cuales tuvieron cierta semejanza con las variables tanto independiente como dependiente.

La investigación tuvo un nivel exploratorio porque se basó en recabar información poco investigada, sobre las variables, en la unidad educativa. La misma que nos permitió tener aproximaciones más precisas y argumentaciones, comprendiendo de mejor manera el problema que se estuvo estudiando y proponer posibles soluciones. Es de nivel descriptivo dado que se observó los beneficios de la aplicación de la herramienta Kahoot en el aprendizaje de las reglas ortográficas en los estudiantes de Quinto, Sexto y Séptimo Grados de la Unidad Educativa “Albert Einstein”, ya que influyó significativamente en el nivel de ortografía de los alumnos. También, es correlacional porque nos permitió identificar la relación de las variables independiente como dependiente comprobando de esta manera la hipótesis propuesta del presente trabajo investigativo.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 Análisis, interpretación y discusión de los resultados

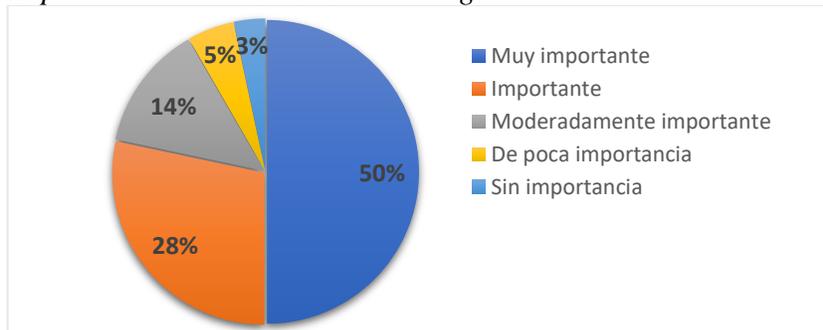
Encuesta dirigida a los estudiantes de Educación General Básica Media de la “Unidad Educativa “Albert Einstein”

1. ¿Considera importante que el docente utilice herramientas digitales para explicar la clase?

Tabla 1
Importancia de las herramientas digitales

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Muy importante	30	50%
Importante	17	28%
Moderadamente importante	8	14%
De poca importancia	3	5%
Sin importancia	2	3%
Total	60	100%

Figura 1
Importancia de las herramientas digitales



Análisis e Interpretación:

Del 100% estudiantes encuestados, el 50% menciona que es muy importante que los docentes utilicen herramientas digitales para explicar la clase, el 28% lo considera importante, el 14% moderadamente importante, el 5% de poca importancia y el 3% sin importancia.

La mitad de los encuestados consideran que es muy importante que el docente utilice herramientas digitales educativas para explicar la clase. Sin embargo, también se percibe un porcentaje mínimo de opiniones neutrales y negativas sobre el uso de estos recursos digitales, debido a su desconocimiento y escasa utilización por parte de su maestro.

2. **¿Considera que el uso de plataformas educativas digitales despierta su interés y le motivan a aprender un tema de clase?**

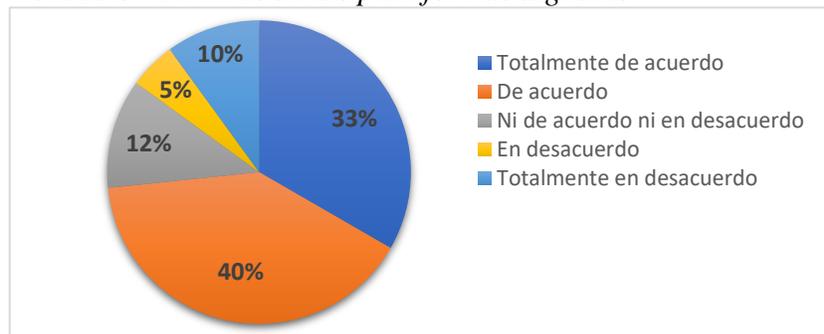
Tabla 2

Motivación e interés de las plataformas digitales

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	20	33%
De acuerdo	24	40%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	7	12%
En desacuerdo	3	5%
Totalmente en desacuerdo	6	10%
Total	60	100%

Figura 2

Motivación e interés de las plataformas digitales



Análisis e Interpretación:

De los estudiantes encuestados, el 40% está de acuerdo que el uso plataformas digitales si despiertan el interés y motivan a aprender un tema determinado, el 33% que se encuentra totalmente de acuerdo, el 12% considera que está ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 10% totalmente en desacuerdo y el 5% está en desacuerdo.

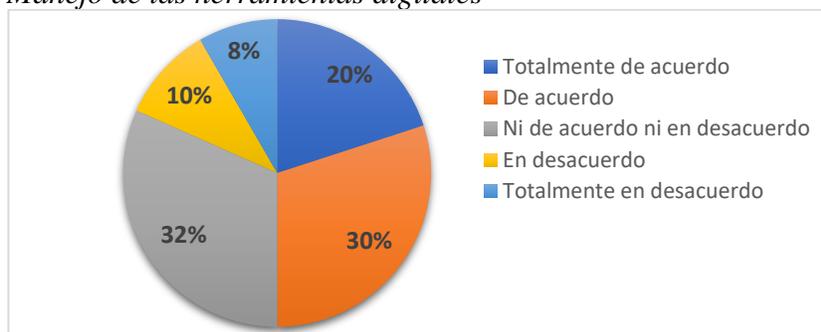
La cuarta parte de los estudiantes encuestados nos mencionan que las herramientas digitales educativas suelen ser atractivas y motivadoras ya que hacen uso de elementos visuales, de multimedia (texto, imágenes, sonido, vídeo) y la gamificación aumentando su interés por aprender y su participación en clase. Sin embargo, existe un porcentaje significativo que no está de acuerdo o tiene una opinión neutral respecto a los beneficios de estas plataformas.

3. ¿El docente posee un gran dominio en el manejo de herramientas digitales en el aula?

Tabla 3
Manejo de las herramientas digitales

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	12	20%
De acuerdo	18	30%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	19	32%
En desacuerdo	6	10%
Totalmente en desacuerdo	5	8%
Total	60	100%

Figura 3
Manejo de las herramientas digitales



Análisis e Interpretación:

Del 100% de los estudiantes encuestados, el 32% menciona que se encuentra ni de acuerdo ni en desacuerdo en que los docentes posean un gran dominio de las herramientas digitales, el 30% está de acuerdo, el 20% se encuentra totalmente de acuerdo, el 10% está en desacuerdo y el 8% indica que está totalmente en desacuerdo.

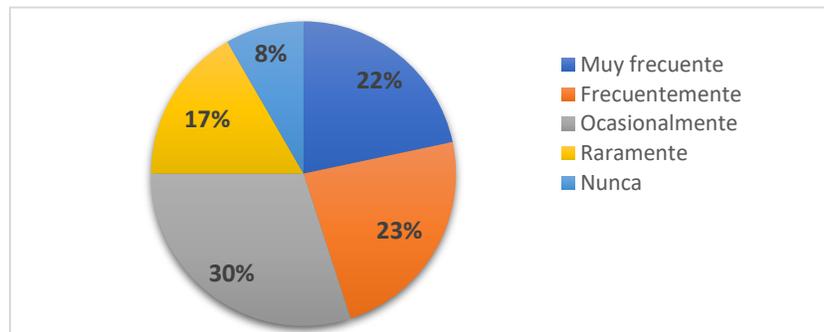
La tercera parte de los estudiantes encuestados tiene una opinión neutral sobre el dominio de las herramientas digitales por parte de los docentes. Mientras que, un porcentaje significativo está de acuerdo o totalmente de acuerdo en que los docentes poseen un gran dominio. Sin embargo, también existe una minoría que se encuentra en desacuerdo o totalmente que consideran que los maestros no poseen conocimientos sólidos en el uso de estos recursos digitales.

4. ¿Ha escuchado sobre la herramienta digital Kahoot?

Tabla 4
Conoce la herramienta Kahoot

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuente	13	22%
Frecuentemente	14	23%
Ocasionalmente	18	30%
Raramente	10	17%
Nunca	5	8%
Total	60	100%

Figura 4
Conoce la herramienta Kahoot



Análisis e Interpretación:

Del 100% de los estudiantes encuestados, el 30% menciona que ha escuchado ocasionalmente hablar de la herramienta digital Kahoot, el 23% frecuentemente, el 22% muy frecuentemente, el 17% raramente y el 8% menciona que nunca la ha escuchado.

La tercera parte de los estudiantes encuestados han escuchado hablar de la herramienta digital Kahoot ocasionalmente, mientras que, un porcentaje significativo de alumnos lo han escuchado frecuentemente, raramente y una minoría nunca. Estos hallazgos pueden ser útiles para difundir el conocimiento del Kahoot entre los alumnos para aprovechar su potencial en el aula.

5. ¿Con qué frecuencia el docente utiliza la herramienta Kahoot para la enseñanza de Lengua y Literatura?

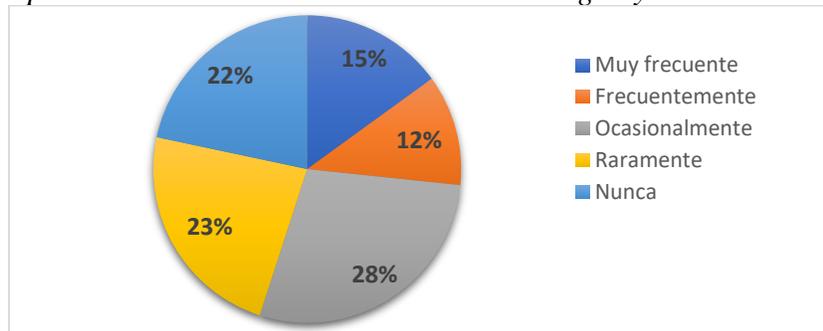
Tabla 5

Aplicación de la herramienta Kahoot en Lengua y Literatura

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuente	9	15%
Frecuentemente	7	12%
Ocasionalmente	17	28%
Raramente	14	23%
Nunca	13	22%
Total	60	100%

Figura 5

Aplicación de la herramienta Kahoot en Lengua y Literatura



Análisis e Interpretación:

De la totalidad de los estudiantes encuestados, el 28% menciona que ocasionalmente el docente utiliza la herramienta Kahoot en el área de Lengua y Literatura, el 23% raramente, el 22% nunca, el 15% muy frecuentemente y el 12% manifiesta que la utiliza frecuentemente.

Una cuarta parte de los estudiantes encuestados manifiesta que ocasionalmente han experimentado el uso del Kahoot en su clase de Lengua y Literatura, una quinta parte han tenido pocas oportunidades de utilizarla y casi una tercera parte nunca la ha experimentado. Mientras que, un porcentaje significativo han experimentado su uso frecuente. Esto refleja que algunos maestros no aplican la herramienta Kahoot en clases ya que prefieren hacerlo de manera tradicional.

6. ¿Considera qué las actividades tradicionales que realiza el docente para enseñar una regla ortográfica le ayudan a aprender?

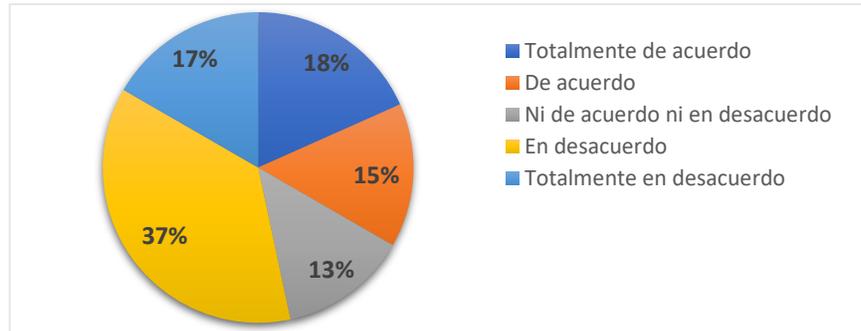
Tabla 6

Actividades tradicionales en la enseñanza de las reglas ortográficas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	11	18%
De acuerdo	9	15%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	8	13%
En desacuerdo	22	37%
Totalmente en desacuerdo	10	17%
Total	60	100%

Figura 6

Actividades tradicionales en la enseñanza de las reglas ortográficas



Análisis e Interpretación:

Del 100% de los estudiantes encuestados, el 37% menciona que están en desacuerdo que las que las actividades tradicionales que realiza el docente para enseñar una regla ortográfica le ayudan aprender, el 18% está totalmente de acuerdo, el 17% está totalmente en desacuerdo, el 15% está de acuerdo y el 13% manifiesta que se encuentra ni de acuerdo ni en desacuerdo.

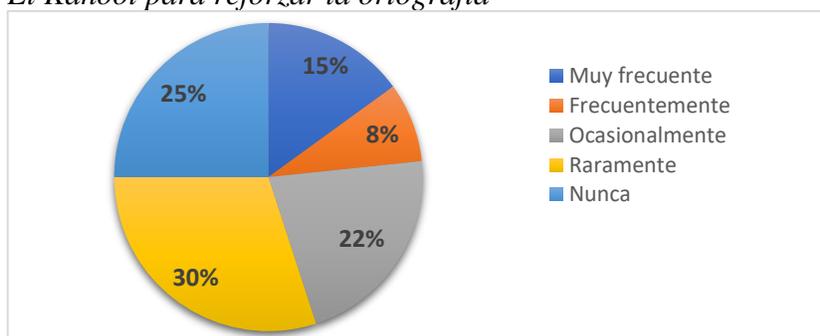
La mitad de los estudiantes encuestados no perciben que las actividades realizadas por los docentes sean efectivas o les ayuden en su aprendizaje de las reglas ortográficas debido a que utilizan métodos tradicionales de enseñanza. Sin embargo, existe un porcentaje significativo que está de acuerdo, una minoría tiene una postura neutral, en que las actividades tradicionales sean útiles para su aprendizaje.

7. ¿Con qué frecuencia el docente utiliza la herramienta Kahoot para reforzar su ortografía?

Tabla 7
El Kahoot para reforzar la ortografía

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuente	9	15%
Frecuentemente	5	8%
Ocasionalmente	13	22%
Raramente	18	30%
Nunca	15	25%
Total	60	100%

Figura 7
El Kahoot para reforzar la ortografía



Análisis e Interpretación:

De la totalidad de los estudiantes encuestados, el 30% menciona que el docente raramente ha utilizado la herramienta Kahoot para reforzar su ortografía, el 25% que nunca la ha utilizado, el 22% ocasionalmente, el 15% muy frecuentemente y el 8% frecuentemente.

Una tercera parte de los alumnos encuestados manifiestan que su docente ha utilizado en pocas ocasiones el Kahoot para mejorar su ortografía, una cuarta parte no ha tenido la oportunidad de utilizar esta herramienta y una quinta parte ha experimentado su uso en algunas ocasiones. Sin embargo, existe un porcentaje mínimo que ha experimentado su uso frecuentemente. Estos resultados reflejan el uso limitado de esta herramienta para fortalecer sus habilidades ortográficas.

8. ¿Identifica fácilmente las reglas de ortografía que debe aplicar al escribir?

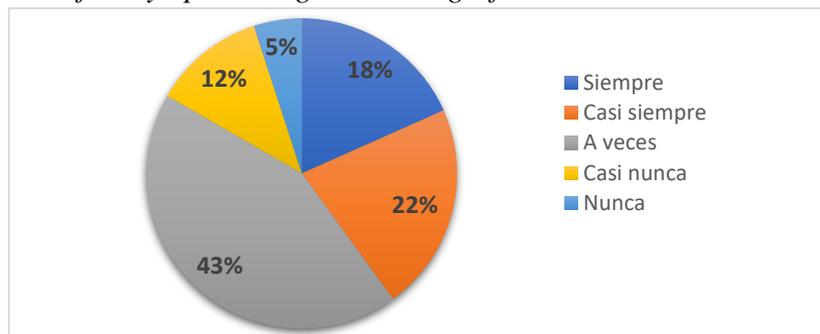
Tabla 8

Identificar y aplicar reglas de ortografía

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	11	18%
Casi siempre	13	22%
A veces	26	43%
Casi nunca	7	12%
Nunca	3	5%
Total	60	100%

Figura 8

Identificar y aplicar reglas de ortografía



Análisis e Interpretación:

Del 100% de los estudiantes encuestados, el 43% menciona que a veces identifica fácilmente las reglas de ortografía que debe aplicar al escribir, el 22% casi siempre, el 18% siempre, el 12% casi nunca y el 5% nunca.

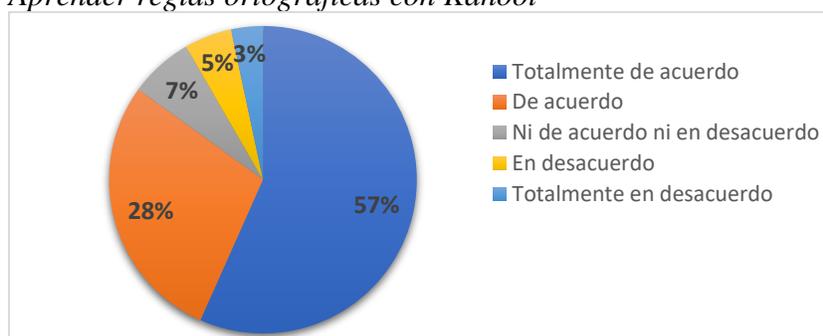
La cuarta parte de los estudiantes encuestados manifiestan que a veces tienen confianza en identificar y aplicar las reglas ortográficas al momento de escribir, mientras que, la tercera parte tienen la habilidad de reconocer y aplicarlas de manera correcta. Sin embargo, existe una minoría que posee dificultad en distinguirlas y utilizarlas por lo que cometen errores ortográficos de manera consistente.

9. ¿Le gustaría aprender las reglas de ortografía de una manera más dinámica con la aplicación del Kahoot?

Tabla 9
Aprender reglas ortográficas con Kahoot

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	34	57%
De acuerdo	17	28%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4	7%
En desacuerdo	3	5%
Totalmente en desacuerdo	2	3%
Total	60	100%

Figura 9
Aprender reglas ortográficas con Kahoot



Análisis e Interpretación:

De la totalidad de los estudiantes encuestados, el 57% menciona que están en totalmente de acuerdo en aprender las reglas de ortografía de una manera más dinámica con la aplicación del Kahoot, el 28% está de acuerdo, el 7% está ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 5% está en desacuerdo y el 3% manifiesta que se encuentra totalmente en desacuerdo.

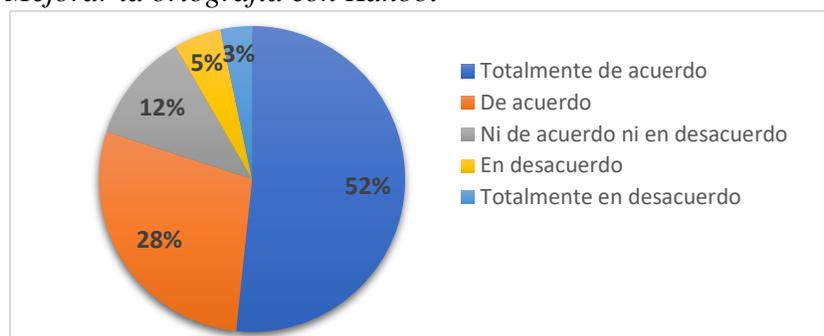
La mayor parte de los estudiantes encuestados muestran un entusiasmo positivo y están de acuerdo en utilizar el Kahoot como una herramienta dinámica para aprender ortografía. Sin embargo, existe una minoría que tiene una opinión neutral, en desacuerdo o totalmente en desacuerdo con el uso de esta herramienta digital para mejorar sus habilidades ortográficas.

10. ¿Considera que mediante el uso de la herramienta digital Kahoot mejorará su ortografía?

Tabla 10
Mejorar la ortografía con Kahoot

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	31	52%
De acuerdo	17	28%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	7	12%
En desacuerdo	3	5%
Totalmente en desacuerdo	2	3%
Total	60	100%

Figura 10
Mejorar la ortografía con Kahoot



Análisis e Interpretación:

De la totalidad de los estudiantes encuestados, el 52% menciona que se encuentra totalmente de acuerdo en mejorar su ortografía mediante el uso de la herramienta digital Kahoot, el 28% está de acuerdo, el 12% está ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 5% está en desacuerdo y el 3% manifiesta que se encuentra totalmente en desacuerdo.

La mayoría de los estudiantes encuestados muestran una actitud favorable en el uso del Kahoot para mejorar sus habilidades ortográficas. Sin embargo, existe un porcentaje significativo que tiene una opinión neutral, mientras que una minoría está en desacuerdo o totalmente en desacuerdo en utilizar esta herramienta.

11. ¿Recomendaría el uso de la herramienta digital Kahoot para el aprendizaje de las reglas ortográficas a otros estudiantes?

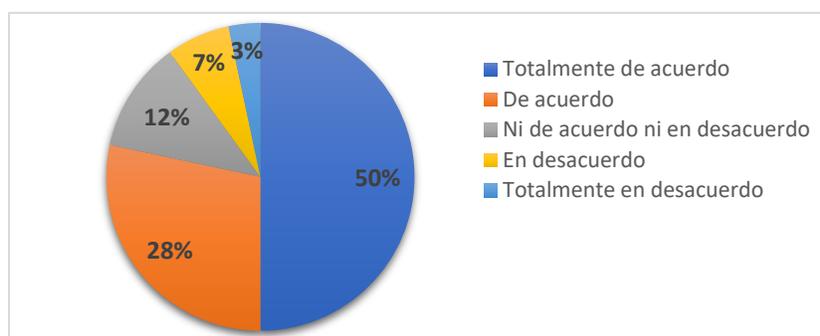
Tabla 11

Recomendar el uso de la herramienta Kahoot

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	30	50%
De acuerdo	17	28%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	7	12%
En desacuerdo	4	7%
Totalmente en desacuerdo	2	3%
Total	60	100%

Figura 11

Recomendar el uso de la herramienta Kahoot



Análisis e Interpretación:

Del 100% de los estudiantes encuestados, el 50% menciona que está totalmente de acuerdo en recomendar el uso de la herramienta digital Kahoot para el aprendizaje de las reglas ortográficas a otros estudiantes, el 28% está de acuerdo, el 12% está ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 7% está en desacuerdo y el 3% manifiesta que se encuentra totalmente en desacuerdo.

La mayor parte de los estudiantes encuestados se encuentran totalmente o de acuerdo sobre el uso de la herramienta Kahoot, y además, recomendaría su utilización a otros alumnos para aprender las reglas ortográficas. Sin embargo, existe un porcentaje mínimo que tienen una opinión neutral o se encuentra en desacuerdo o totalmente con esta recomendación.

**Entrevista dirigida a los docentes de Educación General Básica Media de la
“Unidad Educativa “Albert Einstein”**

12. ¿Considera usted, que es importante utilizar las herramientas digitales como un recurso didáctico en el aula de clases?

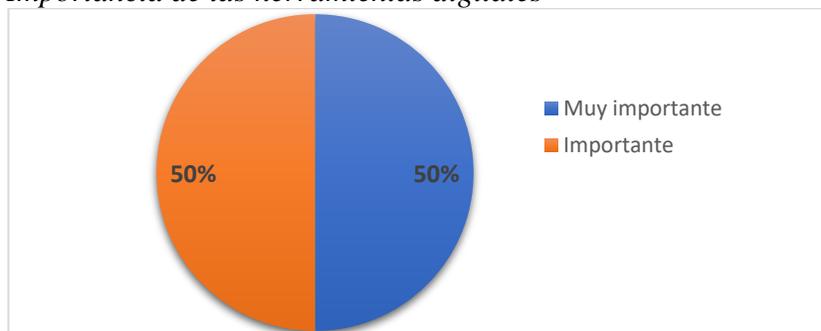
Tabla 12

Importancia de las herramientas digitales

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy importante	1	50%
Importante	1	50%
Total	2	100%

Figura 12

Importancia de las herramientas digitales



Análisis e Interpretación:

Del 100% de los docentes entrevistados, el 50% considera que es muy importante utilizar herramientas digitales como un recurso didáctico en el aula de clases, mientras que el 50% lo considera importante.

La mitad de los docentes entrevistados consideran muy importante aplicar las herramientas digitales en su ámbito laboral, mientras que, la otra mitad opina que es importante utilizarlas como un recurso didáctico muy efectivo en el aula de clases. Esto refleja el reconocimiento de los beneficios de estos recursos tecnológicos ya que facilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje.

13. ¿Considera importante utilizar las plataformas digitales para motivar a los estudiantes a aprender y reforzar sus conocimientos?

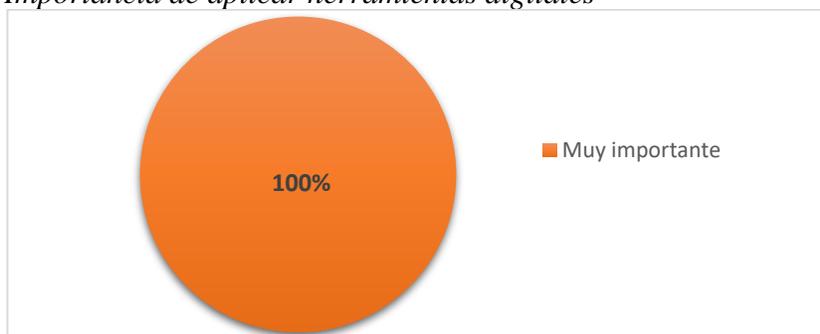
Tabla 13

Importancia de aplicar herramientas digitales

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy importante	2	100%
Total	2	100%

Figura 13

Importancia de aplicar herramientas digitales



Análisis e Interpretación:

El 100% de los docentes entrevistados consideran que es muy importante utilizar plataformas digitales para motivar a los estudiantes a aprender y reforzar sus conocimientos.

De la totalidad de los maestros entrevistados del área de Lengua y Literatura consideran muy importante aplicar herramientas digitales para motivar y reforzar el aprendizaje en los estudiantes. Estos resultados reflejan una convicción generalizada sobre el valor pedagógico y la efectividad de estas herramientas digitales en el ámbito educativo.

14. ¿Usted, posee un gran dominio en el manejo de las herramientas digitales en el aula?

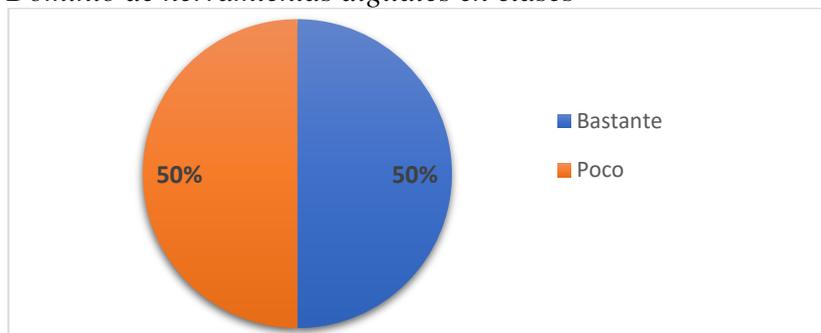
Tabla 14

Dominio de herramientas digitales en clases

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	1	50%
En desacuerdo	1	50%
Total	2	100%

Figura 14

Dominio de herramientas digitales en clases



Análisis e Interpretación:

El 50% de los docentes entrevistados se encuentra totalmente de acuerdo en poseer un gran dominio en el manejo de herramientas digitales en el aula, mientras que, el 50% está en desacuerdo en manejar correctamente estas herramientas.

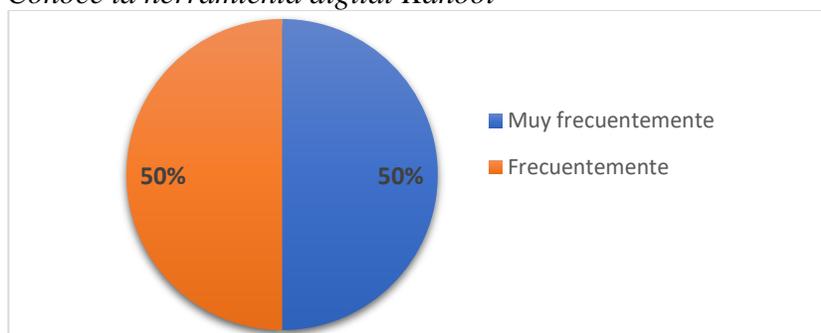
La mitad de los docentes entrevistados se encuentran totalmente de acuerdo en tener un dominio en el uso de las herramientas digitales. Mientras que, la otra mitad reconoce sus limitaciones en el manejo adecuado de estas herramientas, estos resultados reflejan la importancia de la formación y la capacitación docente en el uso efectivo de las plataformas digitales en el aula.

15. ¿Ha escuchado alguna vez sobre la herramienta digital Kahoot?

Tabla 15
Conoce la herramienta digital Kahoot

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuente	1	50%
Frecuentemente	1	50%
Total	2	100%

Figura 15
Conoce la herramienta digital Kahoot



Análisis e Interpretación:

De la totalidad de docentes entrevistados en el área de Lengua y Literatura, el 50% ha escuchado muy frecuentemente sobre la herramienta digital Kahoot, mientras que el 50% lo ha escuchado frecuentemente.

La mitad de los educadores entrevistados del área de Lengua y Literatura han escuchado muy frecuentemente hablar de la herramienta digital Kahoot, mientras la otra mitad la ha oído frecuentemente. Estos resultados revelan que los maestros conocen esta herramienta digital lo que puede influir en su disposición a utilizarla pedagógicamente en el aula de clases.

16. ¿Con qué frecuencia utiliza la herramienta Kahoot para la enseñanza del área de Lengua y Literatura?

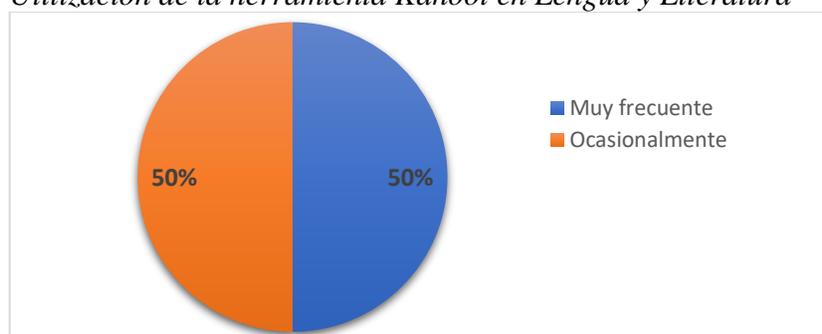
Tabla 16

Utilización de la herramienta Kahoot en Lengua y Literatura

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuente	1	50%
Ocasionalmente	1	50%
Total	2	100%

Figura 16

Utilización de la herramienta Kahoot en Lengua y Literatura



Análisis e Interpretación:

De la totalidad de docentes entrevistados, el 50% ha utilizado muy frecuentemente la herramienta Kahoot para la enseñanza del área de Lengua y Literatura, mientras que el 50% la ha utilizado ocasionalmente.

La mitad de los docentes entrevistados han utilizado muy frecuentemente la herramienta digital Kahoot en la enseñanza de Lengua y Literatura. Mientras que, la otra mitad la ha aplicado ocasionalmente en el aula. Los resultados evidencian el uso limitado de esta aplicación digital por algunos maestros y el desconocimiento de sus beneficios en el ámbito educativo.

17. ¿Cuáles son los aspectos de la herramienta Kahoot que le resultan interesantes para aplicarlos en el aula de clases?

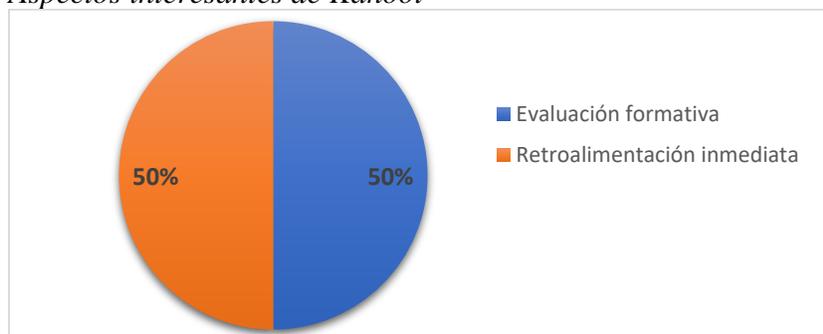
Tabla 17

Aspectos interesantes de Kahoot

Alternativas	Frecuencia	Porcentajes
Evaluación formativa	1	50%
Retroalimentación inmediata	1	50%
Total	2	100%

Figura 17

Aspectos interesantes de Kahoot



Análisis e interpretación:

Del 100% de los docentes entrevistados, el 50% le resulta interesante aplicar como evaluación formativa la herramienta Kahoot en el aula de clases, mientras que el 50% la ve como una aplicación de retroalimentación inmediata.

La mitad de los docentes entrevistados les resulta interesante aplicar la plataforma Kahoot como una evaluación formativa. Mientras que, la otra mitad prefiere utilizarla como retroalimentación inmediata en temas que presentan mayor dificultad los estudiantes. Estos resultados reflejan que los maestros reconocen el potencial de Kahoot para aplicarla en su campo laboral.

18. ¿Las actividades que realiza en el aula de clases orientan a los estudiantes a aprender las reglas de ortografía de manera significativa?

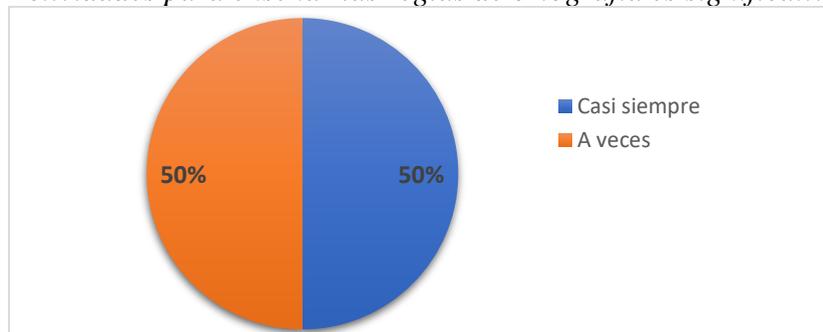
Tabla 18

Actividades para enseñar las reglas de ortografía es significativa

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Casi siempre	1	50%
A veces	1	50%
Total	2	100%

Figura 18

Actividades para enseñar las reglas de ortografía es significativa



Análisis e Interpretación:

Del 100% de docentes entrevistados, el 50% manifiesta que casi siempre las actividades que realiza en el aula de clases orientan a los alumnos a aprender las reglas de ortografía provocando un aprendizaje significativo, mientras que el 50% considera que a veces.

La mitad de los maestros entrevistados manifiesta que casi siempre las actividades que realiza en el aula orientan a los estudiantes a aprender las reglas ortográficas de manera significativa. Sin embargo, la otra mitad reconoce que a veces las actividades tradicionales que emplea pueden ser efectivas en algunos alumnos mientras que en otros no.

19. ¿Qué dificultades de ortografía ha podido identificar en los estudiantes?

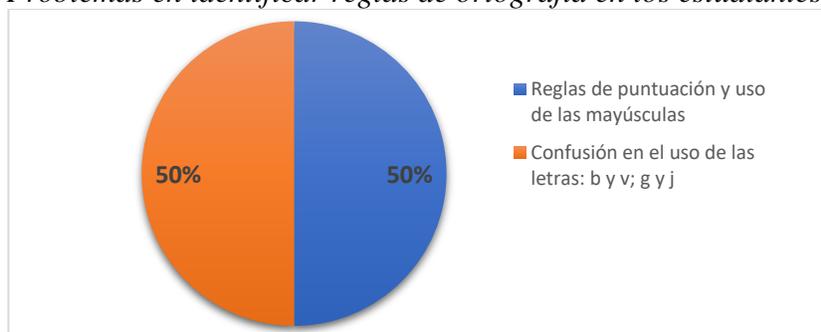
Tabla 19

Problemas en identificar reglas de ortografía en los estudiantes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Reglas de puntuación y uso de las mayúsculas	1	50%
Confusión en el uso de las letras: b y v; g y j	1	50%
Total	2	100%

Figura 19

Problemas en identificar reglas de ortografía en los estudiantes



Análisis e Interpretación:

De la totalidad de los docentes entrevistados, el 50% manifiesta que los estudiantes tienen dificultad en identificar las reglas de puntuación y uso de las mayúsculas, mientras que el 50% tiene confusión al aplicar el uso de las letras: b y v; g y j.

La mitad de los docentes entrevistados, han podido identificar que los alumnos presentan algunos desafíos en el dominio de la escritura especialmente en el uso de puntuación y las mayúsculas. Mientras que la otra mitad, notaron que los estudiantes tienen dificultad para diferenciar y utilizar adecuadamente las letras b con v y la j con la g.

20. ¿Considera que al aplicar la herramienta Kahoot motive a los estudiantes a aprender y practicar las reglas de ortografía?

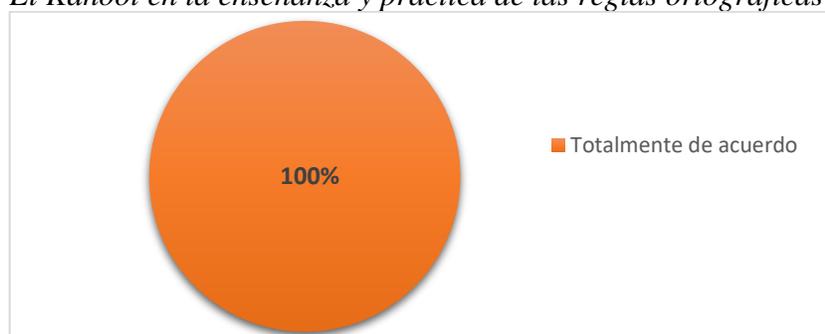
Tabla 20

El Kahoot en la enseñanza y práctica de las reglas ortográficas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	2	100%
Total	2	100%

Figura 20

El Kahoot en la enseñanza y práctica de las reglas ortográficas



Análisis e Interpretación:

El 100% de los docentes entrevistados en el área de Lengua y Literatura, están totalmente de acuerdo que al aplicar la herramienta Kahoot motive a los estudiantes a aprender y practicar las reglas ortográficas.

De la totalidad de los maestros entrevistados, se encuentran totalmente de acuerdo en aplicar la herramienta Kahoot como un recurso valioso para promover la motivación y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje de las reglas ortográficas.

21. ¿Considera usted que con la aplicación de la herramienta Kahoot va a mejorar el nivel de ortografía en los estudiantes?

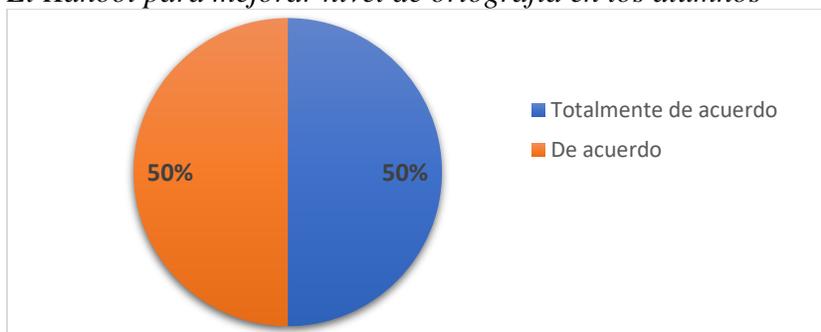
Tabla 21

El Kahoot para mejorar nivel de ortografía en los alumnos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	1	50%
De acuerdo	1	50%
Total	2	100%

Figura 21

El Kahoot para mejorar nivel de ortografía en los alumnos



Análisis e Interpretación:

Del 100% de los docentes entrevistados, el 50% considera que está totalmente de acuerdo que con la aplicación de la herramienta Kahoot mejore el nivel de ortografía en los estudiantes, mientras que el 50% está de acuerdo.

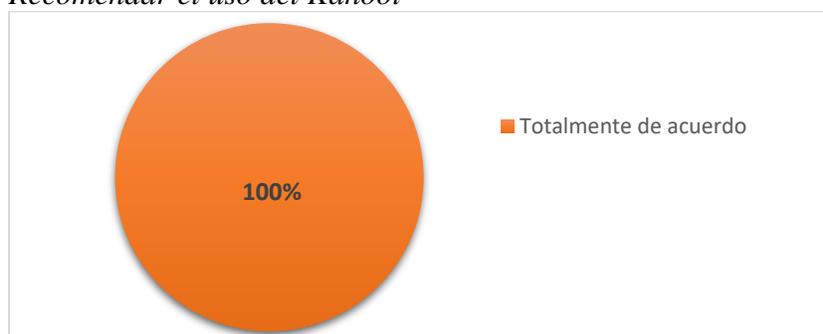
La mitad de los docentes entrevistados manifiesta que están totalmente de acuerdo, en el uso de la herramienta Kahoot para brindar un entorno interactivo y efectivo de aprendizaje de las reglas ortográficas. Sin embargo, la otra mitad está de acuerdo en utilizar esta herramienta para mejorar la ortografía de los estudiantes.

22. ¿Recomendaría el uso de la herramienta digital Kahoot para el aprendizaje de las reglas ortográficas a otros profesores o estudiantes?

Tabla 22
Recomendar el uso del Kahoot

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	2	100%
Total	2	100%

Figura 22
Recomendar el uso del Kahoot



Análisis e Interpretación:

El 100% de los docentes entrevistados se encuentran totalmente de acuerdo en recomendar el uso de la herramienta digital Kahoot para el aprendizaje de las reglas ortográficas a otros profesores o estudiantes.

De la totalidad de los docentes entrevistados manifiestan que están dispuestos a recomendar el uso del Kahoot como una herramienta valiosa y efectiva desde su experiencia para enseñar y practicar las reglas ortográficas a otras personas de su medio ya que brinda resultados positivos y eficientes en el entorno educativo.

3.2. Discusión

Según los datos obtenidos del pre y post test aplicados a los estudiantes de Quinto, Sexto y Séptimo Grados, se detalla que en el pre test se evidenciaron problemas de ortografía en la aplicación de varias reglas ortográficas entre ellas se destacan: el uso de mayúsculas, reglas de puntuación, reglas de acentuación, el uso de las letras: b y v; g y j; uso de la h; y e ll; s, c y z, ya que se obtuvo una media de las calificaciones de 6,5. Mientras que, en el post test con la utilización de la herramienta digital Kahoot la media obtenida en los puntajes fue de 8,7 lo que significa que los alumnos mejoraron significativamente su nivel de ortografía. Esto concuerda con la investigación Huamanhorcco (2022), en donde los resultados alcanzados en el post test del grupo experimental con respecto al grupo de control manifestaron diferencias estadísticamente significativas, demostrando que la gran mayoría de alumnos del grupo experimental lograron niveles satisfactorios de aprendizaje.

Por otro lado, la encuesta dirigida a los docentes del área de Lengua y Literatura hace notar el limitado uso de la herramienta Kahoot en su ámbito laboral ya que algunos de ellos prefieren utilizar métodos tradicionales para enseñar reglas ortográficas. Por lo tanto, esto ha provocado un bajo nivel de ortografías en los escolares en la aplicación de algunas reglas de ortografía en las que se ha podido identificar desde su perspectiva el uso de los signos de puntuación, de las mayúsculas, confusión en la escritura de las letras: b y v; g y j. Sin embargo, consideran que Kahoot es una de las opciones efectivas para mejorar la habilidades ortográficas de los alumnos debido a la actividades interactivas que posee mediante la gamificación. Esto concuerda con la investigación de Núñez (2021), el cual menciona que la implementación de herramientas digitales como el Kahoot y Educaplay poseen un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes, ya que estas herramientas utilizan estrategias como la gamificación, permitiendo de esta manera que la enseñanza sea más dinámica y significativa en el proceso de

aprendizaje del alumno. Además, los educadores prefieren utilizar la herramienta Kahoot como una aplicación de evaluación formativa y de refuerzo de conocimientos en los temas que presenten mayor dificultad los discentes. También, han manifestado que la recomendarían como una herramienta valiosa y efectiva desde su experiencia a otras personas de su medio ya que brinda resultados positivos y eficientes en el ámbito educativo. Esto hace referencia a la investigación de Loor (2023), la cual manifiesta que la aplicación de la herramienta Kahoot es altamente beneficiosa en diversos temas, ya sea para reforzar o evaluar los conocimientos en los escolares.

Por otro lado, los maestros manifestaron que la herramienta Kahoot es una plataforma muy fácil de utilizar para crear cuestionarios de manera rápida y eficaz, ya que ofrece una gran variedad de opciones de multimedia que se pueden incluir como imágenes, videos, audio, gifs, etc, para que sea más entretenida y llamativa para los estudiantes. De la misma manera, los alumnos se sienten motivados al contestar las preguntas ya que promueve una competencia sana entre ellos clasificándolos en primer, segundo y tercer lugar. De acuerdo con la investigación de Poaquiza (2022), manifiesta que Kahoot es una plataforma educativa que utiliza la gamificación para motivar a los discentes a adquirir conocimientos a través de actividades interactivas. Los estudiantes pueden participar en cuestionarios, preguntas de opción múltiple y juegos de trivia en línea, además, los docentes tienen la capacidad de crear sus propios kahoots personalizados según el tema que estén abordando en clase. Esto les permite adaptar las actividades a las necesidades e intereses de los estudiantes, lo que resulta en una experiencia de aprendizaje más motivador y dinámico. Estos hallazgos nos demuestra que los juegos lúdicos, en particular la herramienta Kahoot, es una estrategia efectiva de aprendizaje en el contexto de enseñanza estudiado ya que proporciona un entorno educativo gamificado y motivador para los discentes.

Con respecto, a la encuesta aplicada a los estudiantes se logró evidenciar que las herramientas digitales educativas los motiva a aprender un determinado tema y que las consideran importantes para que los docentes las apliquen en el aula de clases. Además, los alumnos de Básica Media están de acuerdo en utilizar y recomendar la herramienta digital Kahoot para el aprendizaje de las reglas ortográficas dado a que se basa en la gamificación convirtiéndola en un juego de enseñanza lúdica que promueve la motivación y el compromiso. De acuerdo al artículo de Rojas et al. (2021), el Kahoot es una herramienta digital que promueve la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, incentivando a los discentes a asistir a clases y participar de manera más activa en el aula. Por lo tanto, la aplicación del Kahoot motiva a los discentes a mejorar su experiencia de aprendizaje, ya que ofrece actividades interactivas, cuestionarios y juegos de trivia en línea, permitiendo a los docentes adaptarlos a las necesidades y los intereses de los estudiantes. Además, señalan que esta herramienta promueve la participación activa en el aula y facilita el proceso de evaluación de una manera más eficiente. En general, los datos respaldan la idea de que Kahoot es una herramienta valiosa en el campo educativo, pero es importante tener en cuenta las diferencias individuales de los estudiantes al utilizarla.

3.3. Verificación de hipótesis

1. Planteamiento de hipótesis:

Modo lógico:

H₀: El Kahoot no influye en el proceso de aprendizaje de las reglas ortográficas.

H₁: El Kahoot influye significativamente en el proceso de aprendizaje de las reglas ortográficas.

Modo estadístico:

$$H_0: \bar{X}_1 = \bar{X}_2$$

$$H_1: \bar{X}_1 < \bar{X}_2$$

2. Elegir el nivel de significación: 5% ($\alpha = 0,05$) y un nivel de confianza del 95%.
3. Elegir el estadígrafo de prueba: t de Student para muestras relacionadas/emparejadas.

$$t = \frac{\bar{X}D}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}$$

Donde:

$\bar{X}D$ = Media aritmética muestral

SD = Desviación típica muestral

N = tamaño muestral

4. Cálculo t de Student para muestras relacionadas (manual) o SPSS y gráfico de distribución de la probabilidad.

Tabla 23

Estadísticas de muestras relacionadas

Puntuaciones	Media	N	Desviación típ.	Error típ. de la media
Calificaciones en el pretest	6,4867	60	1,26122	,16282
Calificaciones en el post test	8,7000	60	,78113	,10084

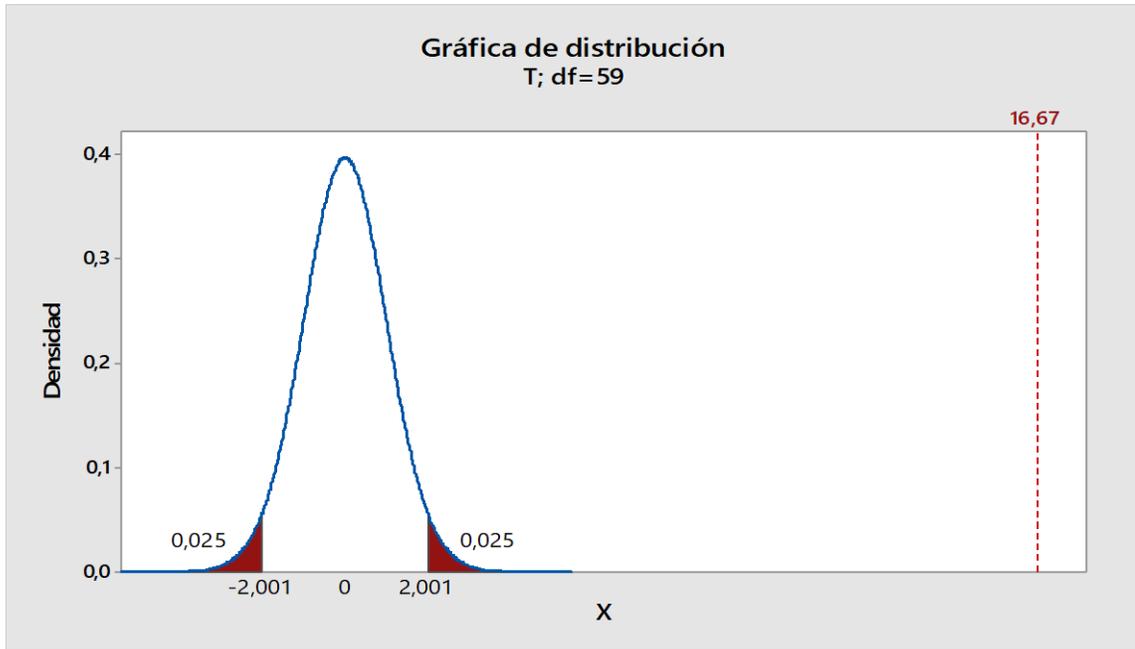
Tabla 24

Prueba t de Student para muestras relacionadas

Puntuaciones	Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
				Inferior	Superior			
Calificaciones en el pretest Calificaciones en el post test	- 2,21333	1,02849	,13278	- 2,47902	-1,94765	- 16,670	59	,000

Figura 23

Gráfico de distribución



5. Decisión final (en función de la Regla de Oro)

Puesto que el valor de Sig. bilateral o p es ,000 (menor que $\alpha = 0,05$) y de acuerdo con la Regla de Oro, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna que expresa que: el Kahoot influye significativamente en el proceso de aprendizaje de las reglas ortográficas en los estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Albert Einstein”, del cantón Píllaro, como se evidencia en los resultados obtenidos en el pretest (6,5) y en el post test (8,7) los estudiantes pasaron de estar próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos a alcanzar el nivel de dominio de los mismos, de acuerdo con lo establecido en el Reglamento General de la LOEI.

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 Conclusiones

Se presentan las conclusiones obtenidas a partir del análisis de los resultados de la presente investigación:

- Mediante la recopilación de datos provenientes de una amplia gama de fuentes como libros digitales, libros físicos, artículos científicos y trabajos de investigación previos, nuestra investigación se enriqueció y logramos obtener un mayor conocimiento y comprensión de las variables estudiadas. De manera que, nos permitió conocer a profundidad los beneficios de la herramienta digital Kahoot en el ámbito educativo como un material de apoyo didáctico tecnológico ya que contribuye de manera significativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje debido a que se basa en la gamificación o el juego. Además, el Kahoot tiene una forma divertida de evaluar, fomentar la participación de los estudiantes y motivarlos a aprender. También se realizó una investigación de las reglas ortográficas las cuales son muy importantes para transmitir un mensaje escrito, es por ello que se indagaron varias normas sobre su uso adecuado para evitar cometer errores ortográficos, tales como: el uso de mayúsculas, reglas de puntuación, reglas de acentuación, el uso de las letras: b y v; g y j; uso de la h; y e ll; s, c y z.

- Mediante el pretest se pudo identificar que el nivel de ortografía de los estudiantes era muy bajo ya que la media obtenida de las calificaciones fue de 6,5 y de acuerdo al Reglamento General de la LOEI los alumnos se encuentran próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos.
- La aplicación del Kahoot para enseñar las reglas ortográficas a los estudiantes de Básica Media fue muy significativa ya que la media obtenida de las calificaciones en el post test fue de 8,7 de acuerdo al Reglamento General de la LOEI los estudiantes alcanzan los aprendizajes requeridos. Además, se pudo evidenciar que los puntajes obtenidos oscilan entre 75% y 100% en los informes de los kahoots en donde los estudiantes participaron, en relación con el uso de las reglas ortográficas.
- En la evaluación de los puntajes obtenidos en el pre y post test, a través de la utilización del estadígrafo t de Student para muestras relacionadas, establece que el valor de Sig. bilateral o p es ,000 (menor que $\alpha = 0,05$) y de acuerdo con la Regla de Oro, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna que expresa que: el Kahoot influye significativamente en el proceso de aprendizaje de las reglas ortográficas en los estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Albert Einstein”.

4.2 Recomendaciones

- Capacitar a los docentes sobre el uso y manejo de las TIC, para que estén familiarizados con el uso de las tecnologías ya que les permitirá utilizar las herramientas digitales de manera efectiva aprovechando al máximo sus beneficios en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Promover el uso de los recursos digitales en la institución educativa, para motivar a los estudiantes a que su aprendizaje sea más interactivo y significativo.
- Implementar plataformas educativas que ofrezcan contenidos didácticos, ejercicios interactivos, retroalimentación inmediata, seguimiento del progreso de los estudiantes, gratuitas y fáciles de utilizar.
- Aplicar la herramienta digital Kahoot como un recurso didáctico tecnológico para explicar, evaluar y retroalimentar las reglas ortográficas y otras asignaturas. Con el fin de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes y mejorar su nivel de ortografía.
- Es necesario adoptar enfoques pedagógicos más innovadores basados en las TIC que fomenten un aprendizaje activo en los alumnos, ya que las metodologías tradicionales no son adecuadas en la actualidad, debido a la falta de adaptación al entorno digital, la limitación en el desarrollo de las habilidades tecnológicas y la falta de motivación que genera en los estudiantes.

MATERIALES DE REFERENCIA

Referencias bibliográficas

- Ávila, E. T. (2023). *El uso de la herramienta Kahoot en el desempeño académico de los estudiantes de sexto grado, de la Unidad Educativa “Francisco Flor” de la ciudad de Ambato*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2qcfq6ps>
- Basurto, V. M. (2015). *Las reglas ortográficas y su incidencia en la lectura comprensiva de los estudiantes del quinto año de la Escuela de Básica Medio Velasco Ibarra, cantón El Empalme Provincia del Guayas en el año 2015*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2qd7z6dn>
- Berlo, D. (2000). *El proceso de la comunicación. Introducción a la teoría y a la práctica*. Buenos Aires. <https://tinyurl.com/2e8wzlcy>
- Berruz, R. A. (2018). *La aplicación Kahoot y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del Décimo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Réplica “Eugenio Espejo”*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2hgdzbzd>
- Bringas, E. C. (2021). *Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes*. <https://tinyurl.com/yakjkdbp>
- Cabero, J. (2007). *Integración de las TICs en el aprendizaje formal y en la práctica profesional*. En F. Blanco (Coord.). Recuperado de: <https://tinyurl.com/2fck86uf>
- Calzadilla, T. (2002). *Ventajas de utilizar las herramientas digitales educativas*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2l46ovnt>
- Cassola, C. (2021). *Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento (TAC)*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2q2n25mq>
- Campos, A. (2004). *La importancia de las Reglas Ortográficas*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2maqj9um>

- Cañar, M. C. (2018). *La lectura interactiva en la enseñanza aprendizaje de la ortografía en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa el Oro*; en la provincia de Tungurahua, cantón Ambato. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2fy3yjle>
- Cisneros, G. E. (2019). *Relación entre las actitudes y la motivación hacia el Kahoot y el rendimiento. Huachi Totoras en el período julio- diciembre*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2zbo4mde>
- Cobos, N. (2017). *Los beneficios de las TAC en las aulas*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/yhkown2c>
- Delgado, S. (2014). *Ventajas y desventajas de Kahoot*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2kv949je>
- Díaz, V. J. (2015). *Diseño de una estrategia constructivista de enseñanza de la lecto escritura para mejorar el aprendizaje de las reglas ortográficas*.
- Escobar, A. L. (2014). *Los códigos comunicacionales en las redes sociales inciden en la ortografía de los niños de séptimo año de la escuela de educación básica jorge isaac rovayo del cantón baños*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2os39v74>
- Grande, H. (2012). *Tipos de lenguaje y sus características (con ejemplos)*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2nsdjzw5>
- Gallegos, J. (2015). *Kahoot, la mejor manera de aprender es jugando*. Revista para el aula . Recuperado de: <https://tinyurl.com/2nzctuvr>
- Gonzáles, L. (2011). *Recursos educativos TIC de información, colaboración y aprendizaje*. Pixel.Bit. Revista de Medios y Comunicación, (39), 69–81.
- HSEducacion. (2019). *La plataforma Kahoot! y sus características*. <https://tinyurl.com/2kc7fk3t>

- Huamantorcco, E. M. (2022). *Aplicación de Kahoot como herramienta educativa para la enseñanza*. Lima: Educación vol.31 no.61 Lima. <https://tinyurl.com/2mzwuhd6>
- Kaufman, A. M. (1999). *La importancia de la Ortografía*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2nnm3y8q>
- Martín, L. (2019). *Crear un Kahoot !: el quiz*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2jhrhyu>
- Marín, I. (2013). *La Gamificación*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2zgw7a3k>
- Meneses, H. J. (2022). *El programa kahoot en el aprendizaje de estudios sociales de los estudiantes de décimos grados paralelos A y B de educación general básica de la Unidad Educativa Oscar Efrén Reyes del cantón Baños de Agua Santa en el periodo 2021-2022*. Ambato. <https://tinyurl.com/2jf5dn2t>
- Narváez, S. E. (s.f.). *Reglas ortográficas y su incidencia en el rendimiento escolar en los estudiantes de quinto grado de la escuela de Educación Básica “12 de Octubre” de la parroquia Huambaló, del cantón San Pedro de Pelileo, provincia de Tungurahua*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2jx58ueu>
- Navarro, G. M. (2017). *Tecnologías y nuevas tendencias en educación aprender jugando. El caso de Kahoot*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2m9f5vo8>
- Nieto, A., y Vergara, B. (2021). *El papel de las tecnologías de la información y comunicación en la educación durante la pandemia del COVID-19*. [Título del artículo o capítulo] En Revista de Educación y Tecnología, 20(2), 100-115. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2hmyf2xh>
- Núñez, N. (2021). *Propuesta de recursos didácticos tecnológicos mediante las herramientas Kahoot y Educaplay con estrategias participativas activas en contabilidad*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2ob9fl6k>
- Oxford, S. y. (1992). *Adquisición de la Destreza Escrita*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2lzav5yk>

- Paytán, B. (2018). *Herramientas digitales educativas más útiles para profesores*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2kcfsqfm>
- Palacios, L. (2021). *Conviértete en un maestro de la ortografía: ¿Qué es, importancia y secretos para mejorar?*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/y35lqbv5>
- Pérez, J. (2021). *DEFINICIÓN DE ESCRITURA*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2meoppvt>
- Pérez, M. (2021). *Definición de Lenguaje*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2zzzrdeu>
- Pérez, F. (2022). *Reglas de la V y la B*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/yhbvc23u>
- Porto, J. (2014). *DEFINICIÓN DE REGLA ORTOGRÁFICA*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2nfrfdve>
- Ramírez, I. (2022). *Kahoot!: qué es, para qué sirve y cómo funciona*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2erd7bek>
- Reiban, J. M. (2021). *El kahoot y el desarrollo de actividades docentes de lógica matemática en el ciclo pre-escolar*. Ambato. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2ffdey4c>
- RAE. (2010). *Definición de Reglas Ortográficas*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2pwszj5b>
- RAE. (2010). *Definición de Ortografía*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2pwszj5b>
- Rodríguez, L. (2017). *Smartphones y aprendizaje: el uso de Kahoot en el aula universitaria*. Revista Mediterránea de Comunicación/Mediterranean Journal of Communication. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2pe3ksc4>
- Rodríguez, M. Á. (2017). *LAS TAC Y LOS RECURSOS PARA GENERAR APRENDIZAJE*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2p7zlv9n>
- Salinas, J. (2004). *¿Cómo y por qué nos formamos los docentes en el uso de tecnología?*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2pnu82b7>
- Scarcella y Oxford (1992). *Producción escrita*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2qd3bjoa>

- Sánchez, C. J. (2012). *El software educativo y su incidencia en el aprendizaje de las reglas ortográficas en las niñas de tercer año de Educación Básica de la escuela particular "Carmen Barona" del cantón Ambato, provincia del Tungurahua en el periodo 2009 1010*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2g29g7ss>
- Soriano, R. J. (2021). *Propuesta de investigación pedagógica para el tratamiento y mejora de la ortografía en los alumnos del Centros de Bachillerato Tecnológico*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2m315pvv>
- Sousa, M. F. (2022). *Uso de mayúsculas y minúsculas*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2drt4wzf>
- Tacoaman, B. I. (2022). *La aplicación kahoot para el aprendizaje de la asignatura de ciencias naturales en los estudiantes de quinto grado de educación general básica de la Unidad Educativa "Ricardo Descalzi" del cantón Ambato*. Ambato. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2ong3lzy>
- Teixes, F. (2015). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. Editorial UOC. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2hy9huam>
- Tenesaca, C. A. (2019). *LAS REGLAS ORTOGRÁFICAS EN LA PRODUCCIÓN ESCRITA. PROPUESTA: GUÍA DIDÁCTICA DE NORMAS ORTOGRÁFICAS PARA MEJORAR LA PRODUCCIÓN ESCRITA*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2l6toxga>
- Tubón, N. M. (2021). *Propuesta de recursos didácticos tecnológicos mediante las herramientas Kahoot y Educaplay con estrategias participativas activas en contabilidad*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2ob9fl6k>
- Vélez, R. H. (2022). *Ortografía divertida con la tecnología. Una experiencia de aprendizaje con estudiantes de básica media*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2pgmrttm>
- Vergara, M. N. (2021). *La desconocida evolución de las TIC: TAC, TEP y TRIC*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2mq5pkqe>

Rojas et. al. (2021). *Uso de Kahoot como elemento motivador en el proceso enseñanza-aprendizaje*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2na3j7pj>

Yamberla, M. G. (2023). *Estrategias metodológicas de Lengua y Literatura en el aprendizaje de la ortografía en estudiantes de Educación General Básica Superior*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2p68tjmt>

Yúbal, M. (2022). *¿Qué es Kahoot! y cómo crear un cuestionario con él?*. Recuperado de: <https://tinyurl.com/2kz3t59m>

Zarzar, C. (2014). *Ortografía*. México: Grupo Editorial Patria. <https://tinyurl.com/2fbfpptz>

ANEXOS

Anexo 1. Carta de Compromiso



Universidad Técnica de Ambato
Consejo Académico Universitario

Av. Colombia 02-11 y Chile (Cda. Ingahurco) - Teléfonos: 593 (03) 2521-081 / 2822-960; correo-e: hcusecregeneral@uta.edu.ec
Ambato – Ecuador

CARTA DE COMPROMISO

Píllaro 06/04/2023

Doctor
Marcelo Núñez
Presidente
Unidad de Integración Curricular
Carrera de Educación Básica
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

Yo, María José Proaño Campaña en mi calidad de Directora de la Unidad Educativa “Albert Einstein” me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del Trabajo de Unidad de Titulación bajo el Tema: “El Kahoot en el proceso de aprendizaje de las reglas ortográficas en los estudiantes de Educación General Básica Media de la “Unidad Educativa Albert Einstein”, del Cantón Píllaro” propuesto por la estudiante Rosana Lizbeth Esparza Chango, portadora de la Cédula de Ciudadanía 185057200-7, estudiante de la Carrera de Educación Básica de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

A nombre de la Institución a la cual represento, me comprometo a apoyar en el desarrollo del proyecto.

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.

Atentamente:


MSc. María José Proaño
180384839-7
0984152428
mjproano@hotmail.es

Anexo 2. Validación de instrumentos



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



FICHA DE VALIDACIÓN DE LA ENCUESTA, ENTREVISTA, PRE TEST Y POST TEST PARA EL REGISTRO Y LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

1. Datos del validador:

Nombres y apellidos: Medardo A. Mera C
Grado académico: Doctor en Investigación Socio - Educativa
Experiencia: 25 años

2. Instrucciones

A continuación, se encontrará diferentes criterios de la estructura del instrumento de recolección de información sobre el tema de investigación: “El Kahoot en el proceso de aprendizaje de las reglas ortográficas en los estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Albert Einstein”, del cantón Pillaro” emita sus juicios, de acuerdo a las escalas establecidas.

MA: Muy adecuado; **BA:** Bastante adecuado; **A:** Adecuado; **PA:** Poco adecuado; **I:** Inadecuado

Nº	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
1	El encabezado del instrumento está claro	X				
2	El objetivo es adecuado y pertinente al tema	X				
3	Las instrucciones son lo suficientemente claras	X				
4	Las situaciones evaluativas son lo suficiente claras, de tal forma que no se presentan ambigüedades	X				
5	Las situaciones evaluativas están contextualizadas con el tema	X				
6	El diseño del instrumento es adecuado y comprensible	X				



MEDARDO ALFONSO
MERA CONSTANTE

VALIDADOR

C.C: 0501259956

Anexo 3. Validación de instrumentos



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



**FICHA DE VALIDACIÓN DE LA ENCUESTA, ENTREVISTA, PRE TEST Y POST TEST
 PARA EL REGISTRO Y LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**

1. Datos del validador:

Nombres y apellidos: Irma Pamela Izurieta Cárdenas
Grado académico: Magister
Experiencia: 10 años

2. Instrucciones

A continuación, se encontrará diferentes criterios de la estructura del instrumento de recolección de información sobre el tema de investigación: “El Kahoot en el proceso de aprendizaje de las reglas ortográficas en los estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Albert Einstein”, del cantón Pillaro” emita sus juicios, de acuerdo a las escalas establecidas.

MA: Muy adecuado; **BA:** Bastante adecuado; **A:** Adecuado; **PA:** Poco adecuado; **I:** Inadecuado

N°	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
1	El encabezado del instrumento está claro	x				
2	El objetivo es adecuado y pertinente al tema	x				
3	Las instrucciones son lo suficientemente claras		x			
4	Las situaciones evaluativas son lo suficiente claras, de tal forma que no se presentan ambigüedades		x			
5	Las situaciones evaluativas están contextualizadas con el tema	x				
6	El diseño del instrumento es adecuado y comprensible	x				

**IRMA PAMELA
 IZURIETA
 CARDENAS**

Firmado digitalmente por IRMA PAMELA IZURIETA CARDENAS
 Nombre de correo electrónico: EIMZ crv@UTAMBA
 PAMELA IZURIETA CARDENAS
 serialNumber=1.2.840.10247.1.2.1.1.1
 o=SECURITY DATA S.A. 2, c=EC
 Fecha: 2022.05.17 17:18:11 -05'00'

VALIDADOR

C.C: 1803471216

2. ¿Considera que las plataformas educativas digitales pueden estimular su interés y motivación para aprender?

- a) Totalmente de acuerdo ()
- b) De acuerdo ()
- c) Ni de acuerdo ni en desacuerdo ()
- d) En desacuerdo ()
- e) Totalmente en desacuerdo ()

3. ¿El docente posee un gran dominio en el manejo de las herramientas digitales en el aula?

- a) Totalmente de acuerdo ()
- b) De acuerdo ()
- c) Ni de acuerdo ni en desacuerdo ()
- d) En desacuerdo ()
- e) Totalmente en desacuerdo ()

4. ¿Ha escuchado sobre la herramienta digital Kahoot?

- a) Muy frecuente ()
- b) Frecuentemente ()
- c) Ocasionalmente ()
- d) Raramente ()
- e) Nunca ()

5. ¿Con que frecuencia el docente utiliza la herramienta Kahoot para la enseñanza de Lengua y Literatura?

- a) Muy frecuente ()
- b) Frecuentemente ()
- c) Ocasionalmente ()
- d) Raramente ()
- e) Nunca ()

6. ¿Considera que las actividades tradicionales que realiza el docente para enseñar una regla ortográfica le ayudan a aprender?

- a) Totalmente de acuerdo ()
- b) De acuerdo ()
- c) Ni de acuerdo ni en desacuerdo ()
- d) En desacuerdo ()
- e) Totalmente en desacuerdo ()

7. ¿Con que frecuencia el docente utiliza la herramienta digital Kahoot para reforzar su ortografía?

- a) Muy frecuente ()
- b) Frecuentemente ()
- c) Ocasionalmente ()
- d) Raramente ()
- e) Nunca ()

8. ¿Identifica fácilmente las reglas de ortografía que debe aplicar al escribir?

- a) Siempre ()
- b) Casi siempre ()
- c) A veces ()
- d) Casi nunca ()
- e) Nunca ()

9. ¿Le gustaría aprender las reglas de ortografía de una manera más dinámica mediante la herramienta digital Kahoot?

- a) Muy en desacuerdo ()
- b) En desacuerdo ()
- c) Ni de acuerdo ni en desacuerdo ()
- d) De acuerdo ()
- e) Totalmente de acuerdo ()

10. ¿Considera que mediante la utilización de la herramienta digital Kahoot mejorará su ortografía?

- a) Totalmente de acuerdo ()
- b) De acuerdo ()
- c) Ni de acuerdo ni en desacuerdo ()
- d) En desacuerdo ()
- e) Totalmente en desacuerdo ()

11. ¿Recomendaría el uso de la herramienta digital Kahoot para el aprendizaje de las reglas ortográficas a otros estudiantes?

- a) Totalmente de acuerdo ()
- b) De acuerdo ()
- c) Ni de acuerdo ni en desacuerdo ()
- d) En desacuerdo ()
- e) Totalmente en desacuerdo ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 5. Entrevista



Universidad Técnica de Ambato
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
Educación Básica



**Entrevista dirigida a los docentes de Educación General Básica Media de la
“Unidad Educativa “Albert Einstein”**

Fecha:

Entrevistadora:

Objetivo: Analizar la influencia del Kahoot en el proceso de aprendizaje de las reglas ortográficas en los estudiantes de Educación General Básica Media de la “Unidad Educativa Albert Einstein”, del cantón Pillaro.

Instrucciones:

- Conteste con sinceridad cada ítem.
- Elija la respuesta correcta con una X según corresponda.
- Responda las preguntas cuando sea necesario.

Cuestionario

1. ¿Considera usted, que es importante utilizar las herramientas digitales como un recurso didáctico en el aula de clases?

- a) Muy importante ()
- b) Importante ()
- c) Moderadamente importante ()
- d) De poca importancia ()
- e) Sin importancia ()

2. ¿Considera importante utilizar las plataformas digitales para motivar a los estudiantes a aprender y reforzar sus conocimientos?

- a) Muy importante ()
- b) Importante ()
- c) Moderadamente importante ()
- d) De poca importancia ()
- e) Sin importancia ()

3. ¿Usted, posee un gran dominio en el manejo de las herramientas digitales en el aula?

- a) Muy importante ()
- b) Importante ()
- c) Moderadamente importante ()
- d) De poca importancia ()
- e) Sin importancia ()

4. ¿Cuál es su nivel de conocimiento sobre las funciones de la herramienta Kahoot para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje?

- a) Mucho ()
- b) Bastante ()
- c) Algo ()
- d) Poco ()
- e) Nada ()

8. ¿Qué dificultades de ortografía ha podido identificar en los estudiantes?

9. ¿Considera que al aplicar la herramienta digital Kahoot motive a los estudiantes a aprender y practicar las reglas ortográficas?

- a) Totalmente de acuerdo ()
- b) De acuerdo ()
- c) Ni de acuerdo ni en desacuerdo ()
- d) En desacuerdo ()
- e) Totalmente en desacuerdo ()

10. ¿Considera usted que con la aplicación de la herramienta Kahoot va a mejorar el nivel de ortografía en los estudiantes?

- a) Totalmente de acuerdo ()
- b) De acuerdo ()
- c) Ni de acuerdo ni en desacuerdo ()
- d) En desacuerdo ()
- e) Totalmente en desacuerdo ()

11. ¿Recomendaría el uso de la herramienta digital Kahoot para el aprendizaje de las reglas ortográficas a otros profesores o estudiantes?

- a) Totalmente de acuerdo ()
- b) De acuerdo ()
- c) Ni de acuerdo ni en desacuerdo ()
- d) En desacuerdo ()
- e) Totalmente en desacuerdo ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

PRE-TEST QUINTO GRADO

Nombre: _____

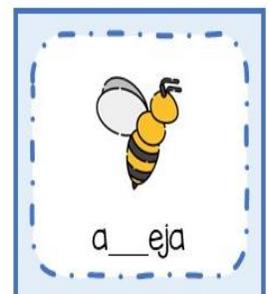
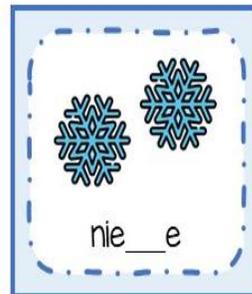
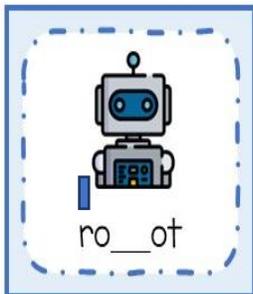
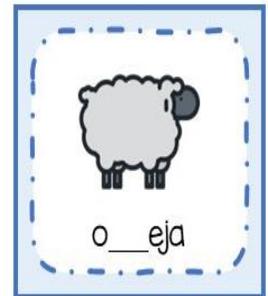
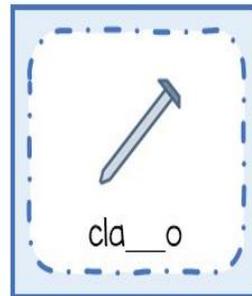
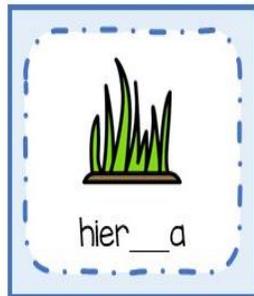
Fecha: _____

Paralelo: _____

- **Objetivo:** Diagnosticar el nivel de aprendizaje de las reglas ortográficas en los estudiantes.

Completar:

1. Escriba B o V en los espacios en blanco según corresponda.



2. **Subraye la palabra que se encuentra escrita correctamente.**

- a) **desacer / deshacer**
- b) **alagar/ halagar**
- c) **prohibido /proibido**
- d) **enhebrar / enebrar**
- e) **orfanato / horfanato**
- f) **halago / alago**
- g) **ostilidad / hostilidad**
- h) **huérfano / uérfano**
- i) **unicornio / hunicornio**

3. **Escriba las oraciones usando correctamente las mayúsculas.**

a) **marco y fátima se fueron de vacaciones a madrid.**

b) **Milú es el gato de milena.**

c) **Su nombre completo es julián cedeño mera.**

d) **rosa muñoz tiene un ramo de rosas de color rosa.**

4. Clasifique las siguientes palabras en agudas, graves o esdrújulas.

canción – árbol – pájaro – hígado – ángel – jamón – Germán – mármol –
 océano – jabalí – corazón – lápiz – José – sartén – fantástico – fácil – césped –
 murciélago – arcaísmo – helicóptero – Verónica

AGUDAS	GRAVES	ESDRÚJULAS

5. Escriba según corresponda en los cuadros en blanco: el punto (.) ; la coma (,) y el punto y coma (;) en las siguientes oraciones.

- a) Juan ha trabajado de fontanero camarero cajero y carpintero
- b) Ha llovido toda la tarde Al final no iremos mañana al campo.
- c) Irene llámame cuando llegues a casa
- d) Mi mamá ha comprado manzanas peras uvas duraznos
 mandarinas y sandia para el picnic

e) Todos los invitados llegaron puntualmente a la fiesta por lo to

la ceremonia comenzó puntu

f) Entiendo que si no me respondes es porque no has tenido tiempo o

podría ser que estés enojad o tal vez nunca te han llegado mis

mensajes

6. Escriba los signos de interrogación (¿-?) o de exclamación (!-!) según corresponda en los cuadros en blanco.

a) Feliz cumpleaños

b) Qué has comprado para cenar

c) Apaga la luz

d) Cómo te llamas

e) Estoy muy feliz

f) Me prestas un lápiz

g) Cuánto cuesta

h) Ay, me dolió

PRE-TEST SEXTO GRADO

Nombre: _____

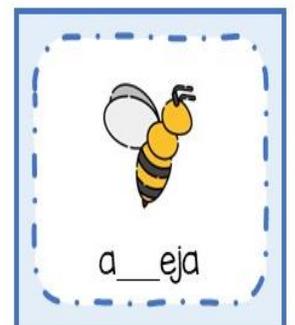
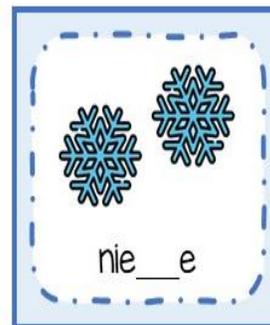
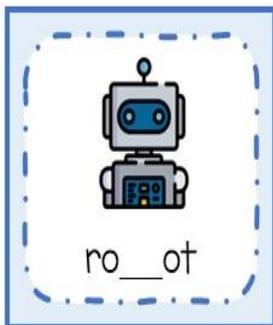
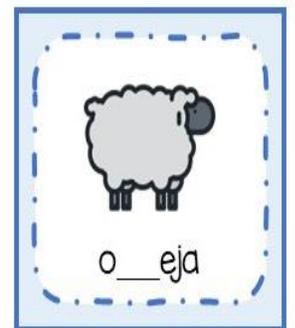
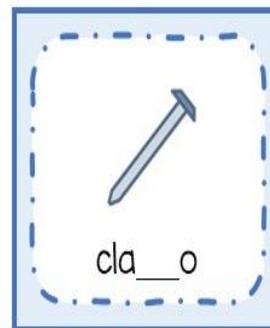
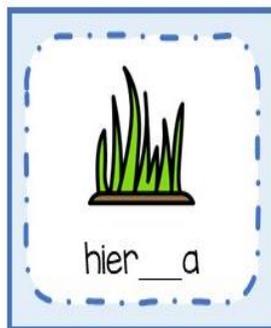
Fecha: _____

Paralelo: _____

- **Objetivo:** Diagnosticar el nivel de aprendizaje de las reglas ortográficas en los estudiantes.

Completar:

1. Escriba B o V en los espacios en blanco según corresponda.



2. Subraye la palabra que se encuentra escrita correctamente.

- a) **desacer / deshacer**
- b) **alagar/ halagar**
- c) **prohibido /proibido**
- d) **enhebrar / enebrar**
- e) **orfanato / Horfanato**
- f) **halago / alago**
- g) **ostilidad / hostilidad**
- h) **huérfano / uérfano**
- i) **unicornio / hunicornio**

3. Escriba las oraciones usando correctamente las mayúsculas.

a) **marco y fátima se fueron de vacaciones a madrid.**

b) **Milú es el gato de milena.**

c) **Su nombre completo es julián cedeño mera.**

d) **rosa Muñoz tiene un ramo de rosas de color rosa.**

4. Clasifique las siguientes palabras en agudas, graves o esdrújulas.

canción – árbol – pájaro – hígado – ángel – jamón – Germán – mármol – océano – jabalí – corazón – lápiz – José – sartén – fantástico – fácil – césped – murciélago – arcaísmo – helicóptero – Verónica

AGUDAS	GRAVES	ESDRÚJULAS

5. Escriba según corresponda en los cuadros en blanco: el punto; la coma; el punto y coma; dos puntos y los puntos suspensivos en las siguientes oraciones.

- a) Juan ha trabajado de fontanero camarero cajero y carpintero
- b) Ha llovido toda la tarde Al final no iremos mañana al campo.
- c) Irene llámame cuando llegues a casa
- d) Mi mamá ha comprado manzanas peras uvas duraznos
mandarinas y sandia para el picnic

e) Todos los invitados llegaron puntualmente a la fiesta por lo to

la ceremonia comenzó puntu

f) Entiendo que si no me respondes es porque no has tenido tiempo o

podría ser que estés enojad o tal vez nunca te han llegado mis

mensajes

g) Juan Luis conoce muchos géneros musicales rock salsa

bala op

h) Esa persona que ves allí es tu verdadero padre

i) La obra de El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha fue escrita por el

autor español Miguel de Cervantes Saavedra La novela de El

ingenios algo es la más destacada de la literatura ñola

j) Me gusta hacer muchas actividades correr bailar y comer.

k) “Paciencia determinación y esfuerzo eso es todo lo que necesitas

para triunfar”

l) “Nota esto solo aplica en ciertos casos puntuales”

6. Escriba los signos de interrogación (¿-?) o de exclamación (¡-!) según corresponda en los cuadros en blanco.

- a) Feliz cumpleaños
- b) Qué has comprado para cenar
- c) Apaga la luz
- d) Cómo te llamas
- e) Estoy muy feliz
- f) Me prestas un lápiz
- g) Cuánto cuesta
- h) Ay, me dolió

7. Escriba la letra J o G según corresponda.

- a) ti__era
- b) __ente
- c) cerra__ero
- d) __uisante
- e) e__emplo
- f) cie__o
- g) ad__etivo

PRE-TEST SÉPTIMO GRADO

Nombre: _____

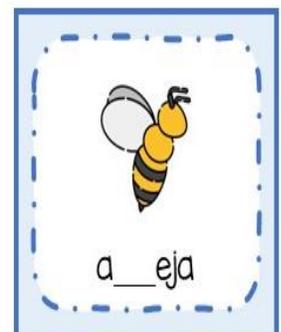
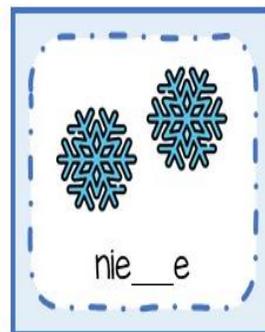
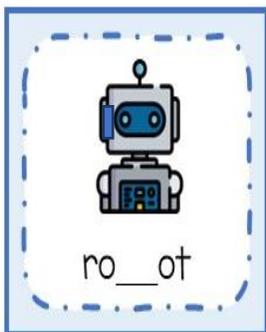
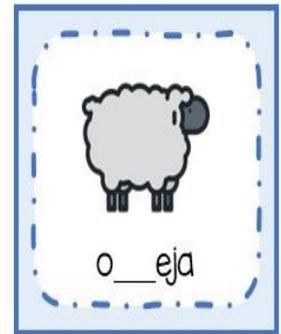
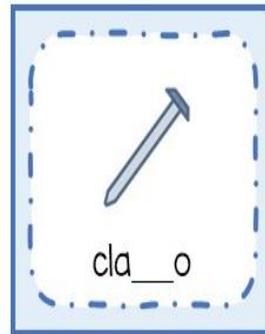
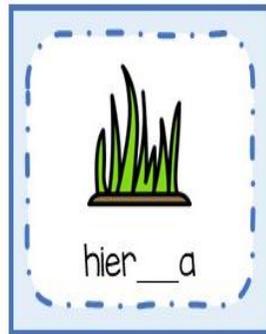
Fecha: _____

Paralelo: _____

Objetivo: Diagnosticar el nivel de aprendizaje de las reglas ortográficas en los estudiantes.

Completar:

1. Escriba B o V en los espacios en blanco según corresponda.



2. **Subraye la palabra que se encuentra escrita correctamente.**

- a) **desacer / deshacer**
- b) **alagar/ halagar**
- c) **prohibido /proibido**
- d) **enhebrar / enebrar**
- e) **orfanato / Horfanato**
- f) **halago / alago**
- g) **ostilidad / hostilidad**
- h) **huérfano / uérfano**
- i) **unicornio / hunicornio**

3. **Escriba las oraciones usando correctamente las mayúsculas.**

a) **marco y fátima se fueron de vacaciones a madrid.**

b) **Milú es el gato de milena.**

c) **Su nombre completo es julián cedeño mera.**

d) **rosa muñoz tiene un ramo de rosas de color rosa.**

4. Clasifique las siguientes palabras en agudas, graves o esdrújulas.

canción – árbol – pájaro – hígado – ángel – jamón – Germán – mármol –
océano – jabalí – corazón – lápiz – José – sartén – fantástico – fácil – césped –
murciélago – arcaísmo – helicóptero – Verónica

AGUDAS	GRAVES	ESDRÚJULAS

5. Escriba según corresponda en los cuadros en blanco: el punto, la coma, el punto y coma, dos puntos y los puntos suspensivos en las siguientes oraciones.

- a) Juan ha trabajado de fontanero camarero cajero y carpintero
- b) Ha llovido toda la tarde Al final no iremos mañana al campo.
- c) Irene llámame cuando llegues a casa
- d) Mi mamá ha comprado manzanas peras uvas duraznos
mandarinas y sandia para el picnic

e) Todos los invitados llegaron en horario a la fiesta por lo tanto la
ceremonia comenzó puntual

f) Entiendo que si no me respondes es porque no has tenido tiempo o
podría ser que estés enojad o tal vez nunca te han llegado mis
mensajes

g) Juan Luis conoce muchos géneros musicales rock salsa
bala p

h) Esa persona que ves allí es tu verdadero padre

i) La obra de El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha fue escrita por el
autor español Miguel de Cervantes Saavedra La novela de El
ingenioso hidalgo es la más destacada de la literatura española

j) Me gusta hacer muchas actividades correr bailar y comer.

k) “Paciencia determinación y esfuerzo eso es todo lo que necesitas
para triunfar”

l) “Nota esto solo aplica en ciertos casos puntuales”

6. Escriba los signos de interrogación (¿-?) o de exclamación (!-) según corresponda en los cuadros en blanco.

- a) Feliz cumpleaños
- b) Qué has comprado para cenar
- c) Apaga la luz
- d) Cómo te llamas
- e) Estoy muy feliz
- f) Me prestas un lápiz
- g) Cuánto cuesta
- h) Ay, me dolió

7. Escriba la letra J o G según corresponda.

- a) ti era
- b) ente
- c) cerra ero
- d) uisante
- e) e emplo
- f) cie o
- g) ad etivo

8. Complete cada palabra con “r” o “rr” según corresponda.

- a) El libro tenía algunos pá__afos mal estructurados.
- b) Escribir bien es impo__tante.
- c) Fue un hermoso desfile de ca__ozas.
- d) La presentado__a es una mujer muy hermosa.
- e) El pe__o de mi vecina ladra todas las noches.
- f) Ese vestido es muy ca__o, no puedo comprarlo.

9. Identifique y complete con “ll” o con “y” según corresponda.

- a) Este bote contiene sal odada.
- b) No aguanto tus oriqueos.
- c) Pamela se eva bien con su erno.
- d) El mechero no tiene ama.
- e) Ya aprendí a ensi ar correctamente el caba o.
- f) Mi mamá hu ó en cuanto se dio cuenta de que alguien la seguía.

POST TEST QUINTO GRADO

Nombre: _____

Fecha: _____

Paralelo: _____

- **Objetivo:** Diagnosticar el nivel de aprendizaje de las reglas ortográficas en los estudiantes.

Completar:

1. Escriba B o V en los espacios en blanco según corresponda.

 <input type="checkbox"/> ote	 a <input type="checkbox"/> uela	 u <input type="checkbox"/> as	 tele <input type="checkbox"/> isor
 a <input type="checkbox"/> anico	 lla <input type="checkbox"/> e	 <input type="checkbox"/> asura	 <input type="checkbox"/> aca
 <input type="checkbox"/> ela	 llu <input type="checkbox"/> ia	 a <input type="checkbox"/> eja	 som <input type="checkbox"/> rero
 <input type="checkbox"/> olcán	 <input type="checkbox"/> om <input type="checkbox"/> ero	 <input type="checkbox"/> ufanda	 <input type="checkbox"/> entana
 <input type="checkbox"/> olso	 o <input type="checkbox"/> eja	 <input type="checkbox"/> allena	 <input type="checkbox"/> estido

2. Subraye la palabra que se encuentra escrita correctamente.

- a) **iena / hiena**
- b) **huérfano/ uérfano**
- c) **ielo / hielo**
- d) **hueso / uesto**
- e) **umor / humor**
- f) **horno / orno**
- g) **abría / habría**
- h) **herrar / errar**
- i) **asta / hasta**

3. Escriba las oraciones usando correctamente las mayúsculas.

- a) **George washington fue el primer presidente de los estados unidos.**

- b) **Mario, carlos y pedro son mis amigos de la infancia.**

- c) **La plata es la capital de la provincia de buenos aires.**

- d) **La organización de las naciones unidas (onu) fue fundada el 24 de octubre de 1945.**

4. Clasifique las siguientes palabras en agudas, graves o esdrújulas.

división – sandía – América – fútbol – educación – colibrí – ágil – título – café –
ecología – camarón – página – río – campeón – África – poesía – calzón – paraíso
– párrafo – Matemáticas – miércoles

AGUDAS	GRAVES	ESDRÚJULAS

5. Escriba según corresponda en los cuadros en blanco: el punto, la coma y el punto y coma en las siguientes oraciones.

a) Ana tiene en su huerto: fresas tomates limones duraznos
y calabazas

b) La casa cuenta con dos dormitorios un comedor una sala de
estar la cocina el baño completo y un pequeño patio.

c) Las fechas de exámenes son en marzo agosto y diciembre

d) Me olvidé las llaves en mi casa Por suerte en la oficina tengo
una copia

e) A Ana le gustaron los pasteles a Cecilia, las bebidas y a Patricia, los sándwiches

6. Escriba los signos de interrogación (¿-?) o de exclamación (!-!) según corresponda en los cuadros en blanco.

a) Que hermosa flor

b) Me encanta el helado

c) Cómo te sientes hoy

d) Quieres ir al cine

e) Cuántos hermanos tienes

f) Felicidades

g) Tus papás, están bien de salud

h) Guau

i) Cuál es la dirección de tu casa

POST TEST SEXTO GRADO

Nombre: _____

Fecha: _____

Paralelo: _____

- **Objetivo:** Diagnosticar el nivel de aprendizaje de las reglas ortográficas en los estudiantes.

Completar:

1. Escriba B o V en los espacios en blanco según corresponda.

 <input type="checkbox"/> ote	 a <input type="checkbox"/> uela	 u <input type="checkbox"/> as	 tele <input type="checkbox"/> isor
 a <input type="checkbox"/> anico	 lla <input type="checkbox"/> e	 <input type="checkbox"/> asura	 <input type="checkbox"/> aca
 <input type="checkbox"/> ela	 llu <input type="checkbox"/> ia	 a <input type="checkbox"/> eja	 som <input type="checkbox"/> rero
 <input type="checkbox"/> olcán	 <input type="checkbox"/> om <input type="checkbox"/> ero	 <input type="checkbox"/> ufanda	 <input type="checkbox"/> entana
 <input type="checkbox"/> olso	 o <input type="checkbox"/> eja	 <input type="checkbox"/> allena	 <input type="checkbox"/> estido

2. Subraye la palabra que se encuentra escrita correctamente.

- a) **iena / hiena**
- b) **huérfano/ uérfano**
- c) **ielo / hielo**
- d) **hueso / uesto**
- e) **umor / humor**
- f) **horno / orno**
- g) **abría / habría**
- h) **herrar / errar**
- i) **asta / hasta**

3. Escriba las oraciones usando correctamente las mayúsculas.

- a) **George washington fue el primer presidente de los estados unidos.**

- b) **Mario, carlos y pedro son mis amigos de la infancia.**

- c) **La plata es la capital de la provincia de buenos aires.**

- d) **La organización de las naciones unidas (onu) fue fundada el 24 de octubre de 1945.**

4. Clasifique las siguientes palabras en agudas, graves o esdrújulas.

división – sandía – América – fútbol – educación – colibrí – ágil – título – café –
ecología – camarón – página – río – campeón – África – poesía – calzón – paraíso
– párrafo – Matemáticas – miércoles

AGUDAS	GRAVES	ESDRÚJULAS

5. Escriba según corresponda en los cuadros en blanco: el punto; la coma; el punto y coma; dos puntos y los puntos suspensivos en las siguientes oraciones.

a) Ana tiene en su huerto: fresas tomates limone duraznos
y calabaza

b) La casa cuenta con dos dormitorios un comedor una sala de
estar la cocina el baño completo y un pequeño patio.

c) Las fechas de exámenes son en marzo agosto y diciembre

d) Me olvidé las llaves en mi casa Por suerte en la oficina tengo
una copia

e) A Ana le gustaron los pasteles a Cecilia, las bebidas y a Patricia, los sándwiches

f) Me encantaría irme de viaje sin embargo el trabajo no me lo permite

g) Luminoso amplio moderno y cómodo así debe ser el departamento que compremos

h) Varios son los ingredientes que se necesitan para hacer una torta
mantequilla huevo harina azúcar ralladura de limón
leche polvo para hornear y esencia vainilla

i) Enero febrero marzo abril mayo

j) ¡Si tan sólo te contara !

k) Sin corrupción transparente y honesta así debe ser la política

l) No sé si llamarlo o no llamarlo No sé qué haré.

6. Escriba los signos de interrogación (¿-?) o de exclamación (¡-!) según corresponda en los cuadros en blanco.

a) Que hermosa flor

b) Me encanta el helado

c) Cómo te sientes hoy

- d) Quieres ir al cine
- e) Cuántos hermanos tienes
- f) Felicitaciones
- g) Tus papás, están bien de salud
- h) Guau
- i) Cuál es la dirección de tu casa

7. Escriba la letra J o G según corresponda.

- a) te ió
- b) salva e
- c) lon eva
- d) vi ésimo
- e) exi ente
- f) ci üña
- g) eometría
- h) pin üino
- i) relo ería
- j) equipa e
- k) diri ir

POST TEST SÉPTIMO GRADO

Nombre: _____

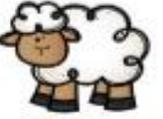
Fecha: _____

Paralelo: _____

- **Objetivo:** Diagnosticar el nivel de aprendizaje de las reglas ortográficas en los estudiantes.

Completar:

1. Escriba B o V en los espacios en blanco según corresponda.

 <input type="checkbox"/> ote	 a <input type="checkbox"/> uela	 u <input type="checkbox"/> as	 tele <input type="checkbox"/> isor
 a <input type="checkbox"/> anico	 lla <input type="checkbox"/> e	 <input type="checkbox"/> asura	 <input type="checkbox"/> aca
 <input type="checkbox"/> ela	 llu <input type="checkbox"/> ia	 a <input type="checkbox"/> eja	 som <input type="checkbox"/> rero
 <input type="checkbox"/> olcán	 <input type="checkbox"/> om <input type="checkbox"/> ero	 <input type="checkbox"/> ufanda	 <input type="checkbox"/> entana
 <input type="checkbox"/> olso	 o <input type="checkbox"/> eja	 <input type="checkbox"/> allena	 <input type="checkbox"/> estido

2. Subraye la palabra que se encuentra escrita correctamente.

- a) **iena / hiena**
- b) **huérfano/ uérfano**
- c) **ielo / hielo**
- d) **hueso / ueso**
- e) **umor / humor**
- f) **horno / orno**
- g) **abría / habría**
- h) **herrar / errar**
- i) **asta / hasta**

3. Escriba las oraciones usando correctamente las mayúsculas.

- a) **George washington fue el primer presidente de los estados unidos.**

- b) **Mario, carlos y pedro son mis amigos de la infancia.**

- c) **La plata es la capital de la provincia de buenos aires.**

- d) **La organización de las naciones unidas (onu) fue fundada el 24 de octubre de 1945.**

4. Clasifique las siguientes palabras en agudas, graves o esdrújulas.

división – sandía – América – fútbol – educación – colibrí – ágil – título – café –
ecología – camarón – página – río – campeón – África – poesía – calzón – paraíso
– párrafo – Matemáticas – miércoles

AGUDAS	GRAVES	ESDRÚJULAS

5. Escriba según corresponda en los cuadros en blanco: el punto; la coma; el punto y coma; dos puntos y los puntos suspensivos en las siguientes oraciones.

a) Ana tiene en su huerto: fresas tomates limones duraznos
y calabazas

b) La casa cuenta con dos dormitorios un comedor una sala de
estar la cocina el baño completo y un pequeño patio.

c) Las fechas de exámenes son en marzo agosto y diciembre

d) Me olvidé las llaves en mi casa Por suerte en la oficina tengo
una copia

e) A Ana le gustaron los pasteles a Cecilia, las bebidas y a Patricia, los sándwiches

f) Me encantaría irme de viaje sin embargo el trabajo no me lo permite

g) Luminoso amplio moderno y cómodo así debe ser el departamento que compremos

h) Varios son los ingredientes que se necesitan para hacer una torta
mantequilla huevo harina azúcar ralladura de limón
leche polvo para hornear y esencia vainilla

i) Enero febrero marzo abril mayo

j) ¡Si tan sólo te contara !

k) Sin corrupción transparente y honesta así debe ser la política

l) No sé si llamarlo o no llamarlo No sé qué haré.

6. Escriba los signos de interrogación (¿-?) o de exclamación (¡-!) según corresponda en los cuadros en blanco.

a) Que hermosa flor

b) Me encanta el helado

c) Cómo te sientes hoy

- d) Quieres ir al cine
- e) Cuántos hermanos tienes
- f) Felicitaciones
- g) Tus papás, están bien de salud
- h) Guau
- i) Cuál es la dirección de tu casa

7. Escriba la letra J o G según corresponda.

- a) te ió
- b) salva e
- c) vi ésimo
- d) exi ente
- e) ci üña
- f) eometría
- g) relo ería
- h) equipa e
- i) diri ir
- j) lon eva

8. Complete cada palabra con “r” o “rr” según corresponda.

- a) El ___ amo de ___ osas está lindo.
- b) La ___ ana es un anfibio.
- c) A ___ odrigo le duele la cabeza.
- d) El fe ___ ocarril va muy ___ árido.
- e) La guita ___ es muy grande.
- f) La to ___ e está en ruinas.

9. Identifique y complete con “ll” o con “y” las siguientes palabras según corresponda.

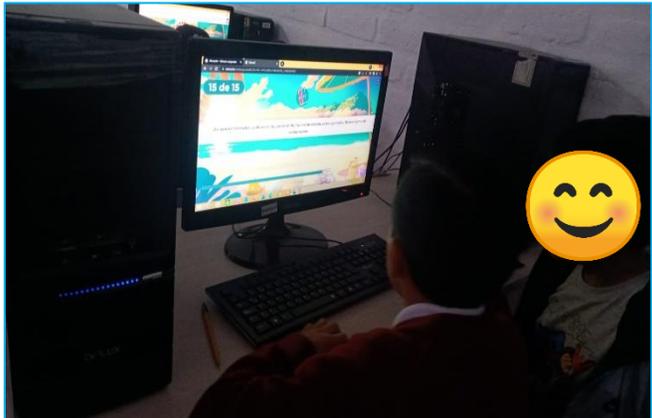
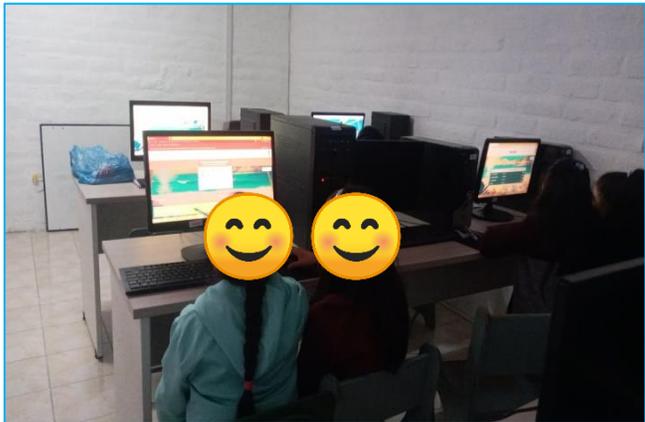
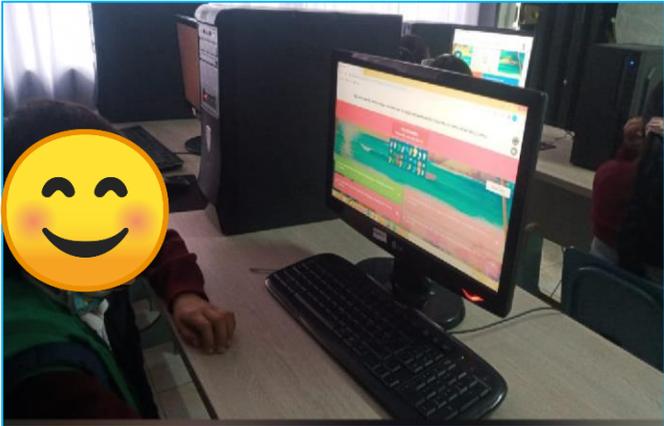
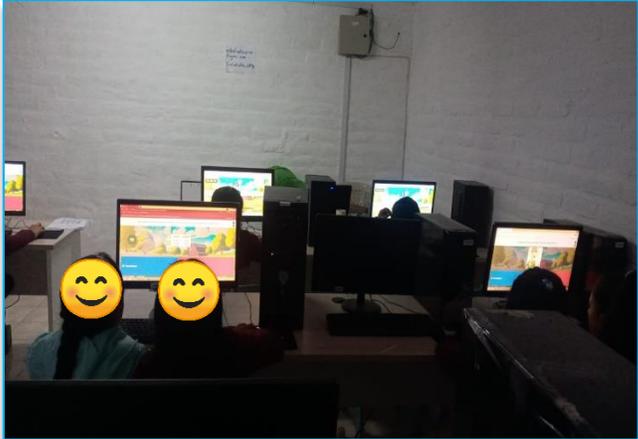
- a) matequi a
- b) pa aso
- c) le ó
- d) casti o
- e) pro ecto
- f) tomi o

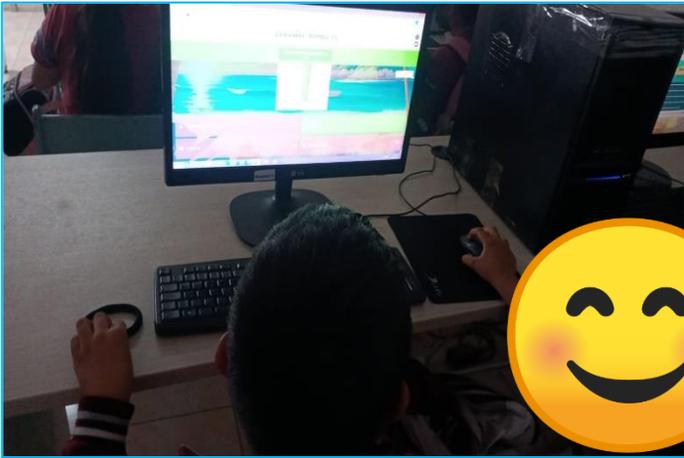
10. Identifique y complete con “c”, “s” o con “z” las siguientes palabras según corresponda.

- a) gra___iosa
- b) bellí___ima
- c) canadien___e
- d) geno___idio
- e) tradu___ir
- f) Ramíre___
- g) divinan___a
- h) enfermi___a
- i) ladron___uelo
- j) belle___a
- k) bondado___o
- l) lindí___imo
- m) burle___co.

Anexo 8. Fotografías

APLICACIÓN DEL KAHOOT EN LOS ESTUDIANTES
DE BÁSICA MEDIA





Kahoot!

Inicio
 Descubre
 Biblioteca
 Informes
 Grupos
 Marketplace

Kahoot!
 Cursos
 Contenido comprado
 Mis carpetas
 Kahoot! AccessPass

- Reglas de Puntuación "Séptimo Grado" 20 preguntas
- Reglas del Uso de la C, S y Z "Sexto Grado" 14 preguntas
- Reglas del Uso de la C, S y Z "Quinto Grado" 11 preguntas
- Reglas de Acentuación "Sexto Grado" 10 preguntas
- Reglas de Acentuación "Séptimo Grado" 10 preguntas
- Uso de la H "Sexto y Séptimo Grados" 10 preguntas

Reglas de Acentuación "Quinto Grado"

Resumen Jugadores (9) Preguntas (12)

¡Ve por la medalla de oro!

85% correcto

Juega de nuevo y deja que el mismo grupo mejore su puntuación o mira si los nuevos jugadores pueden superar este resultado.

[Jugar de nuevo](#)

Detalles del kahoot asignado

Jugadores 9

Preguntas 12

Terminado

Fecha de inicio: 1 jun 2023, 16:37

Fecha de finalización: 4 jun 2023, 12:00

Presentado por esparzarosana52

[Ver podio](#)

[Compartir podio](#)

Consejo útil: Aumenta la motivación de los jugadores compartiendo el podio.

Activar Windows
 Ve a Configuración para activar Windows.

Anexo 9. Control de asistencia de la aplicación de los instrumentos

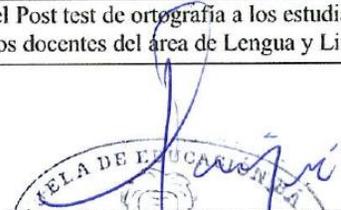


UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA



**CONTROL DE ASISTENCIA DE LA APLICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS DE
 INVESTIGACIÓN**

Fecha	Actividad Desarrollada
17/05/2023	Aplicación del pre test de ortografía a los estudiantes de Sexto Grado. Entrega de esuelas de autorización a los alumnos para los padres de familia para realizar la investigación.
18/05/2023	Aplicación del pre test de ortografía a los estudiantes de Quinto Grado "B". Entrega de esuelas de autorización a los alumnos para los padres de familia para realizar la investigación.
19/05/2023	Aplicación del pre test de ortografía a los estudiantes de Séptimo Grado. Entrega de esuelas de autorización a los alumnos para los padres de familia para realizar la investigación.
23/05/2023	Aplicación de la herramienta digital Kahoot para el aprendizaje de las reglas ortográficas a los estudiantes de Quinto y Sexto Grados.
24/05/2023	Aplicación de la herramienta digital Kahoot para el aprendizaje de las reglas ortográficas a los estudiantes de Quinto, Sexto y Séptimo Grados.
25/05/2023	Aplicación de la herramienta digital Kahoot para el aprendizaje de las reglas ortográficas a los estudiantes de Sexto y Séptimo Grados.
29/05/2023	Aplicación de la herramienta digital Kahoot para el aprendizaje de las reglas ortográficas a los estudiantes de Quinto y Séptimo Grados.
30/05/2023	Aplicación de la herramienta digital Kahoot para el aprendizaje de las reglas ortográficas a los estudiantes de Séptimo y Sexto Grados.
31/05/2023	Aplicación de la herramienta digital Kahoot para el aprendizaje de las reglas ortográficas a los estudiantes de Quinto Grado. Aplicación del Post test de ortografía a los estudiantes de Séptimo Grado y la encuesta.
01/06/2023	Aplicación del Post test de ortografía a los estudiantes de Quinto Grado y la encuesta.
02/06/2023	Aplicación del Post test de ortografía a los estudiantes de Sexto Grado y la encuesta. Entrevista a los docentes del area de Lengua y Literatura.


MSc. MARIA JOSÉ PROAÑO
DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
"ALBERT EINSTEIN"

Anexo 10. Reporte Urkund



Document Information

Analyzed document	TESIS ROSANA ESPARZA URKUND.docx (D171357198)
Submitted	6/26/2023 7:04:00 PM
Submitted by	
Submitter email	williamsrcastrod@uta.edu.ec
Similarity	0%
Analysis address	williamsrcastrod.uta@analysis.urkund.com

Sources included in the report

Entire Document



CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes Investigativos La investigación de Salas Berruz (2018) con el tema "La aplicación Kahoot y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del Décimo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Réplica "Eugenio Espejo". El objetivo principal de esta investigación fue desarrollar una guía para el uso de la aplicación multimedia Kahoot, con el fin de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. Para llevar a cabo el estudio, se utilizó un enfoque mixto que combinó métodos de investigación de campo y documentales. Entre los métodos empleados se encuentran el enfoque inductivo, deductivo y analítico. Asimismo, se utilizó la técnica de encuesta y se aplicó un cuestionario a una muestra de 110 personas, conformada por 90 estudiantes y 20 docentes. Los resultados de la investigación concluyeron que el uso de Kahoot tiene un impacto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes, especialmente cuando se utiliza la guía didáctica desarrollada para la aplicación. Esto permite una interacción más divertida y efectiva entre alumnos y maestros. Además, se observó una mejora significativa en el rendimiento académico y un aprendizaje más significativo por parte de los estudiantes. Es importante destacar que, en la actualidad la tecnología se ha convertido en un elemento fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que es crucial aplicar herramientas tecnológicas en el ámbito educativo.