

## KAHOOT Y EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE AUTÓNOMO DE LENGUA Y LITERATURA EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO

### KAHOOT AND THE DEVELOPMENT OF AUTONOMOUS LEARNING OF LANGUAGE AND LITERATURE IN HIGH SCHOOL STUDENTS

Narcisa Paucar Preciado<sup>1\*</sup>

E-mail: [ndpaucarp@ube.edu.ec](mailto:ndpaucarp@ube.edu.ec)

ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-0885-2309>

Liliana Pinzón Castillo<sup>1</sup>

E-mail: [llpinzonc@ube.edu.ec](mailto:llpinzonc@ube.edu.ec)

ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-1841-8037>

Lila Maribel Morán Borja<sup>1</sup>

E-mail: [lmoranb@ube.edu.ec](mailto:lmoranb@ube.edu.ec)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4946-3527>

Glen Robayo Cabrera<sup>1</sup>

E-mail: [grobayoc@ube.edu.ec](mailto:grobayoc@ube.edu.ec)

ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-9195-7423>

<sup>1</sup>Universidad Bolivariana de Ecuador, (UBE). Duran, Ecuador.

\* Autor para correspondencia



#### Cita Sugerida (APA 7ma edición)

Paucar Preciado, N., Pinzón Castillo, L., Morán Borja, L. M. & Robayo Cabrera, G. (2026). Kahoot y el desarrollo del aprendizaje autónomo de Lengua y Literatura en estudiantes de bachillerato. *Revista Conrado*, 22(108). e5120.

#### RESUMEN

El desarrollo las tecnologías y su expansión en la educación transforman modelos educativos que sitúan a los estudiantes en el centro de su aprendizaje y el uso de contenidos digitales interactivos para desarrollar el aprendizaje autónomo; no obstante, en la Unidad Educativa República de Canadá la enseñanza de Lengua y Literatura aún está anclada en metodologías tradicionales, lo que restringe el aprendizaje autónomo de los estudiantes de primer año de Bachillerato. Problema que promueve la presente investigación de enfoque mixto, tipo descriptivo y diseño experimental pre-prueba/post-prueba, con el objetivo de elaborar una intervención didáctica en Lengua y Literatura basada en Kahoot, para promover el aprendizaje autónomo de los estudiantes; tras su desarrollo, se obtienen como resultados un diagnóstico de la situación antes de la intervención y, una intervención didáctica basada en la plataforma Kahoot, cuya implementación mostró un incremento significativo de la autonomía en el aprendizaje, mejorando el desarrollo de la comprensión, la expresión (verbal y escrita) y, también el pensamiento crítico, aunque unos puntos porcentuales menos en los estudiantes. La propuesta fue validada por 10 expertos, a través del Índice de Promotores Netos, quienes confirmaron su valor teórico-práctico y la necesidad de generalizar la experiencia en otros bloques curriculares de esta área.

#### Palabras clave:

Aprendizaje autónomo, Intervención didáctica, Lengua y Literatura, Plataforma Kahoot.

#### ABSTRACT

The development of technologies and their expansion in education are transforming educational models that place students at the center of their learning and the use of interactive digital content to develop autonomous learning; however, at the República de Canadá Educational Unit, the teaching of Language and Literature is still anchored in traditional methodologies, which restricts the autonomous learning of first-year high school students. This problem motivates the present research, which has a mixed approach, a descriptive type, and a pre-test/post-test experimental design, with the objective of developing a didactic intervention in Language and Literature based on Kahoot, to promote autonomous learning among students. Following its development, the results obtained include a diagnosis of the situation before the intervention and a didactic intervention based on the Kahoot platform, whose implementation showed a significant increase in learning autonomy, improving the development of comprehension, expression (verbal and written), and also critical thinking, although by a few percentage points less in the students. The proposal was validated by 10 experts using the Net Promoter Score, who confirmed its theoretical-practical



value and the need to generalize the experience to other curricular blocks in this area.

#### Keywords:

Autonomous learning, Didactic intervention, Language and Literature, Kahoot platform.

## INTRODUCCIÓN

El acelerado desarrollo de nuevas tecnologías y su expansión por el fenómeno de la globalización, penetra en la educación como detonante de las transformaciones experimentadas en los seculares modelos educativos (Limonés-Solorzano, et al, 2025); pues los modelos actuales sitúan los estudiantes en el centro del hecho educativo, como principales gestores en la construcción de su aprendizaje, algo que impone mayor presión a las instituciones para promover el aprendizaje autónomo en los estudiantes (Herrera Barzallo, et al., 2024).

Realidad que mueve el tema de la presente investigación se centra en el uso de contenidos digitales interactivos en el área de Lengua y Literatura, a través de la plataforma Kahoot, para el desarrollo del aprendizaje autónomo en estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado (BGU), de la Unidad Educativa República de Canadá. La investigación se enmarca en la necesidad de replantear las metodologías tradicionales de enseñanza que limitan el desarrollo de habilidades lingüístico-comunicativas, cognitivas y sociales, a través del aprendizaje autónomo en el área de Lengua y Literatura.

En el Currículo Nacional del área de Lengua y Literatura en el nivel educativo de BGU, queda clara la importancia de la lengua para la formación integral de los estudiantes, al ser concebida como medio para la comunicación y el aprendizaje; como método que ayuda a pensar en la realidad objetiva y a construir conocimientos y; como objeto de estudio. De estas tres perspectivas, se concibe la lengua principalmente como una herramienta para la comunicación y el aprendizaje, así como un método para la construcción de conocimientos (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).

En el nivel educativo de BGU, los objetivos del área de Lengua y Literatura en el nivel de Bachillerato General Unificado se orientan al desarrollo de habilidades lingüístico-comunicativas que permitan al estudiantado un uso eficiente de la lengua y una participación competente en la cultura oral y escrita (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016). Habilidades como la expresión verbal, la expresión escrita y la comprensión lectora contribuyen al desarrollo del pensamiento crítico, la creatividad,

la curiosidad científica y el trabajo autónomo (Limonés-Solorzano, et al. 2025).

De manera parecida, Villoria Nolla & Mendoza Barroso (2023); establecen que el aprendizaje autónomo es un factor determinante en el proceso de construcción del conocimiento, por su innegable influencia en el desarrollo de la creatividad, la curiosidad y la observación científica, a reserva que los estudiantes sean monitoreados por docentes, otros miembros de la comunidad educativa, padres de familia y demás personas interesadas.

En convergencia, Campi Cevallos, et al. (2024); subrayan la conveniencia de las TIC para crear entornos virtuales de aprendizaje (EVA), que tienden a desarrollar el aprendizaje autónomo, al otorgar a los estudiantes mayor responsabilidad para tomar decisiones respecto a su aprendizaje, sin que ello signifique suplantar al docente. Los autores indican que, al desarrollarse el aprendizaje autónomo, también se observa el aumento de la motivación y la participación de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje; sinergia que mejora la eficacia general de este proceso.

Estas aseveraciones encuentran convergencia en Herrera Barzallo, et al. (2024); al subrayar que el aprendizaje autónomo es una manera eficaz de desarrollar habilidades cognitivas, metacognitivas y socioemocionales, a través de metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), el Aprendizaje Cooperativo (AC) y el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) o Gamificación. Autores que consideran que el aprendizaje autónomo ofrece otras bondades como:

- Independencia: adecuada al ritmo de aprendizaje de cada uno, los métodos y metas son escogidos por los estudiantes de acuerdo a sus intereses y capacidades personales.
- Responsabilidad: el desarrollo y los resultados del proceso de enseñanza-aprendizaje recae mayormente en los estudiantes, pues el docente asume el rol de guía.
- Motivación: a consecuencia de la independencia, la participación en el proceso de enseñanza-aprendizaje no es obligatoria, sino generada por el deseo de aprender y lograr las metas propuestas.
- Autoevaluación y retroalimentación: los estudiantes pueden reflexionar sobre el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje y sus resultados, para valorar cuánto ha aprendido y de ser necesario, generar cambios en los métodos que hayan puesto en práctica.

La capacidad de desarrollar habilidades a través de metodologías activas de aprendizaje, más las bondades que ofrece, son factores sumamente atractivos para

usar Kahoot como potenciador del aprendizaje autónomo en estudiantes de bachillerato en el área de Lengua y Literatura, disciplina que según Quinatoa Casa (2024); es esencial para la formación integral de los estudiantes, al ordenar armónicamente la enseñanza teórica con el desarrollo de habilidades como la expresión verbal, la expresión escrita, la comprensión lectora, el pensamiento crítico, la creatividad, el trabajo autónomo y la curiosidad científica; entre otras que a la postre, resultan críticas para el desempeño personal y profesional de los estudiantes (Limonés-Solorzano, et al., 2025).

De modo que Kahoot plataforma de aprendizaje basada en juegos, se erige como una respuesta innovadora a los constantes desafíos que enfrenta la enseñanza de la Lengua y Literatura para impartir el contenido de manera atractiva, aumentar la motivación y definitivamente, mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje (Vergara Vazconces, 2020; Alcívar-Lucas, & Alcívar-Lucas, 2025). Sin dejar de mencionar su capacidad de potenciar la enseñanza de la lengua como medio de comunicación y aprendizaje y, como método para la construcción del conocimiento (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).

El currículo nacional promueve la integración de las tecnologías digitales como apoyo al desarrollo de la expresión oral y escrita, así como al fomento de la curiosidad intelectual y el aprendizaje autónomo del estudiantado (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).

Esas demandas son un fuerte acicate para desarrollar una intervención didáctica, conceptualizada como una acción específica dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, con la finalidad de mejorar la forma en que se enseñan determinados contenidos para facilitar el aprendizaje de los estudiantes (Villoria Nolla, & Mendoza Barroso, 2023); en este caso, basada en la plataforma Kahoot en el área de Lengua y Literatura, para promover el aprendizaje autónomo de los estudiantes de primer año de BGU en la Unidad Educativa República de Canadá.

Al proponer dicha intervención didáctica, la investigación se asienta en sólidos fundamentos epistemológicos y pedagógicos como el enfoque Cognitivo, de Piaget; el enfoque Socioconstructivo, de Vygotsky y; el enfoque del Aprendizaje Significativo, de Ausubel; que muchos estudios engloban en el manejo teórico del Constructivismo (Ecuador, 2016; Vergara Vazconces, 2020; Quinatoa Casa, 2024); sin dejar a un lado el Conectivismo, de Downes y Siemens, generalmente conocido como la “teoría del

aprendizaje para la era digital” (Patiño-Queiroz, 2024, p. 34).

Este apuntalamiento teórico está acompañado de un consistente marco legal, fundamentado en los artículos 26 y 27 de la Constitución de la República del Ecuador, que se relacionan con los artículos 2.3, 3 y 6 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (Patiño-Queiroz, 2024); así como el artículo 37, del Código de la Niñez y la Adolescencia (Quinatoa Casa, 2024).

Según plantean Altamirano Pazmiño, et al. (2022) y Guamaní, et al. (2024); existen múltiples investigaciones que abordan el uso de las TIC en todos los niveles educativos; por su relación con el tema abordado en la presente, se han extraído dos internacionales y dos nacionales a manera de antecedentes.

En Indonesia, Wirani, et al. (2022); realizan la evaluación del uso continuado de la plataforma Kahoot en una muestra de 301 estudiantes, el 97% de bachillerato y 3% de nivel universitario, durante el año lectivo 2021-2022. El estudio, fundamentado en una metodología de enfoque mixto, de tipo descriptivo y diseño no experimental transversal, desvela que la aplicación sistemática de la plataforma Kahoot como una herramienta de enseñanza con elementos de gamificación, mejora el desempeño académico de los estudiantes. Los datos recolectados muestran que el 71% de los participantes en el estudio considera que las actividades realizadas con Kahoot les resultan útiles y satisfactorias, además el 78% percibe que esta plataforma le impacta a nivel individual, como factor compulsivo del aprendizaje autónomo y como ayuda para desarrollar competencias comunicativas, digitales y sociales.

En Perú, Machaca-Huamanhorcco (2022); estudia la aplicación de Kahoot como una herramienta educativa para desarrollar las competencias de comprensión e interpretación en la enseñanza de asignaturas sociales y humanísticas, en una muestra de 52 estudiantes de nivel secundario en una institución educativa de la región Arequipa. La investigación se fundamenta en un enfoque cuantitativo de diseño cuasi experimental, con un grupo control donde no se aplica Kahoot y un grupo experimental donde se aplica esta plataforma como herramienta educativa. Los resultados muestran diferencias estadísticamente significativas entre ambos grupos después de la aplicación de Kahoot, el 87% de los estudiantes del grupo experimental expresa que puede acceder a esta plataforma a través del ordenador portátil, la tableta o del teléfono móvil, el 73% que Kahoot los convierte en protagonista de su propio proceso de aprendizaje y, el 76%

cree que ha mejorado las competencias de comprensión e interpretación. Los registros evaluativos muestran que los estudiantes del grupo experimental aumentan su nivel de logro en el proceso de enseñanza-aprendizaje (15.3 pretest, 30.7 posttest), contrario a los estudiantes del grupo control, que no muestran variaciones significativas en sus resultados (3.8 pretest, 5.3 posttest).

En Ecuador, Vergara Vazconces (2020); investiga los efectos de herramientas didácticas basadas en las TIC, que combinan elementos de gamificación en la enseñanza de Lengua y Literatura, en una muestra de 64 estudiantes de BGU en una unidad educativa de la ciudad de Quito. El estudio, parte de un enfoque mixto, de tipo descriptivo y diseño no experimental transversal, muestra como principal resultado estrategias didácticas basadas en plataformas educativas digitales como Educaplay y Kahoot, que mejoran las habilidades lingüísticas de comprensión, expresión oral, expresión escrita y el rendimiento académico, así como facilitan el aprendizaje autónomo, aumentando la motivación de los estudiantes de bachillerato por participar activamente en el proceso de aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.

El ecuatoriano Quinatoa Casa (2024); aborda el uso aplicaciones educativas basadas en las TIC, que combinan elementos de gamificación, en el aprendizaje de Lengua y Literatura en una muestra de 30 estudiantes del segundo año de BGU de una unidad educativa del cantón de Latacunga. La investigación se fundamenta en un enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo y diseño cuasi experimental, que muestra como resultados que las aplicaciones educativas que combinan elementos de gamificación como Kahoot y Genially, fomentan significativamente la motivación y la participación de los estudiantes en el aprendizaje de Lengua y Literatura, y aumentan su rendimiento académico, además de mejorar el aprendizaje autónomo y el intercambio de experiencias de aprendizaje de una manera más atractiva y enriquecedora.

En el contexto la Unidad Educativa República de Canadá, se identifica como problemática significativa que la enseñanza del área de Lengua y Literatura se encuentra todavía anclada en metodologías tradicionales centradas en la transmisión de contenidos, lo que restringe el aprendizaje autónomo de los estudiantes de primer año de Bachillerato. Además, se observa que estos estudiantes presentan dificultades notables para aplicar habilidades como la expresión verbal, la expresión escrita, la comprensión lectora, el pensamiento crítico y la creatividad, catalogadas críticas en la asignatura de Lengua y Literatura, limitaciones que pueden afectar su rendimiento

escolar y su preparación para afrontar los desafíos de la sociedad del siglo XXI.

Tal escenario justifica se realice la presente investigación, como aporte a las demandas del Currículo Nacional del área de Lengua y Literatura en el nivel de BGU, además de articular con el proyecto institucional de mejora del rendimiento académico mediante el uso de herramientas digitales y vincularse con las líneas de investigación en innovación pedagógica e integración TIC en el aula.

En consecuencia, esta investigación se propone como objetivo general elaborar una intervención didáctica basada en la plataforma Kahoot en el área de Lengua y Literatura, para promover el aprendizaje autónomo de los estudiantes de primer año de BGU en la Unidad Educativa República de Canadá.

## MATERIALES Y MÉTODOS

Para realizar esta investigación se partió de un enfoque mixto, donde lo cuantitativo se centra en la recopilación de datos a través de instrumentos prediseñados y lo cualitativo se sustenta en datos obtenidos de la teoría fundamentada, la narrativa, la fenomenología, etc. (Ascona & Mencía, 2023); de tipo descriptivo y diseño experimental pre-prueba/post-prueba con un grupo control y otro experimental (Hernández-Sampieri, et al., 2020).

La armazón investigativa se complementó con métodos empíricos como: 1) análisis de documentos, para obtener información de planes de clases, cuadernos de los estudiantes, hojas de rendimiento académico, evaluaciones parciales, etc. 2) cuestionario y, 3) entrevista, estos últimos para obtener información válida sobre el efecto del uso de la plataforma Kahoot en el desarrollo del aprendizaje autónomo de los estudiantes, convirtiendo la información obtenida por experiencias y percepciones individuales, en datos cuantitativos. Además de métodos teóricos como: 1) analítico-sintético, para analizar los fundamentos teóricos y conceptuales, procesar datos y, formular conclusiones; 2) inductivo-deductivo, para formular preguntas científicas y proponer soluciones; 3) histórico-lógico para estudiar la evolución histórica del objeto de estudio, a fin de hallar postulados y regularidades básicas a partir de lo particular a lo general y de lo general a lo particular (Hernández-Sampieri, et al., 2020). Para validar la propuesta se utilizó el Índice de Promotores Netos (NPS, por sus siglas en inglés), según la investigación de Guamaní, et al. (2024).

La variable independiente a investigar es la intervención didáctica basada en el uso de Kahoot, esta última se

conceptualiza como una plataforma de aprendizaje basada en juegos que facilita el aprendizaje individual y grupal de los estudiantes (Guamaní, et al. 2024). Esta variable se operacionalizó en las dimensiones: 1) frecuencia de uso, 2) interacción y participación y, 3) rendimiento académico.

La variable dependiente a investigar es el desarrollo del aprendizaje autónomo en estudiantes; el cual se define conceptualmente como un proceso complejo, dinámico y constante por el cual los estudiantes construyen los conocimientos y desarrollan habilidades de manera autocontrolada (Villoria Nolla, & Mendoza Barroso, 2023). Esta variable se operacionalizó en las dimensiones: 1) trabajo independiente y autonomía en el aprendizaje, 2) planificación y organización del aprendizaje y, 3) autoconfianza.

El contexto de la investigación es la Unidad Educativa República de Canadá, un centro urbano con limitaciones tecnológicas institucionales (falta de infocus, conectividad intermitente y escasa infraestructura digital), aunque los estudiantes tienen dispositivos móviles personales y acceso básico a Internet, a través de los cuales pueden participar, interactuar y autocontrolar su propio aprendizaje.

La población estuvo conformada por 30 estudiantes de primer año de bachillerato y 3 docentes del área de Lengua y Literatura de la mencionada Unidad Educativa; de ellos, se seleccionó aleatoriamente una muestra de 15 individuos para conformar el grupo control y otros 15 individuos para conformar el grupo experimental, equivalentes entre sí para evitar sesgos (Hernández-Sampieri, et al., 2020).

Para recopilar información cualitativa relevante sobre la situación anterior y posterior a la intervención didáctica y convertirla en datos cuantitativos, se elaboraron dos instrumentos:

1. Cuestionario de 6 preguntas, a través de una encuesta dirigida a los estudiantes, a responder por una escala de tipo Likert, en base a los aportes de Guamaní, et al. (2024); la encuesta fue probada en una situación real a través de un test piloto con un grupo de 10 estudiantes, semejante a la muestra seleccionada para participar en el estudio, mediante esta prueba se certificó el nivel de comprensión de las preguntas de los encuestados y su capacidad para responderlas adecuadamente, además del criterio de 3 expertos seleccionados por su nivel académico y experiencia docente. Las pruebas de validación del instrumento demostraron su consistencia y coherencia interna, la confiabilidad de los datos respecto a la realidad y la validez de la medición de las variables en estudio.

2. Entrevista a 3 docentes, estructurada en un guión de 5 preguntas estandarizadas en base a la investigación de Alcívar-Lucas, & Alcívar-Lucas (2025), más 1 pregunta abierta para que expresen opiniones, experiencias y criterios con entera libertad.
3. Los instrumentos se administraron a los estudiantes y docentes escogidos, en un entorno controlado durante dos sesiones de clase, donde fueron informados sobre el objetivo de la investigación y se les certificó la confidencialidad de sus respuestas y demás consideraciones éticas sobre investigaciones con seres humanos. Previamente las autoridades institucionales habían dado su consentimiento informado.

El procesamiento estadístico, se realizó mediante el programa *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS), versión 22.0. Se realizaron estadísticas descriptivas para resumir los resultados de los participantes y se presentaron los datos en tablas para facilitar su interpretación.

El desarrollo del estudio se organizó por fases: 1) Experimentación pre-prueba: para diagnosticar la situación inicial antes de la intervención didáctica, a través de la administración, procesamiento y análisis de los instrumentos elaborados, 2) Propuesta: elaboración, validación e implementación de la intervención didáctica basada en la plataforma Kahoot en el área de Lengua y Literatura, para promover el aprendizaje autónomo de los estudiantes de primer año de BGU en la Unidad Educativa República de Canadá, 3) Experimentación pos-prueba: Revelar los resultados posteriores a la implementación de la intervención didáctica.

## RESULTADOS

El contenido de esta sección se estructura según las fases que guían el recorrido metodológico de la investigación.

### 1. Experimentación pre-prueba

En esta fase se diagnostica la situación inicial a través del procesamiento y análisis de los instrumentos administrados a los grupos control y experimental, antes de la intervención didáctica para promover el aprendizaje autónomo de los estudiantes de primer año de BGU en la Unidad Educativa República de Canadá, en el área de Lengua y Literatura.

#### Resultados de la encuesta a estudiantes

El instrumento se aplicó a una muestra de 30 estudiantes de primer año de BGU en la mencionada Unidad Educativa, separados aleatoriamente en un grupo control

de 15 individuos y un grupo experimental de otros de 15 individuos. Los resultados obtenidos están denotados en frecuencias y por ciento, según muestra el Tabla 1.

Tabla 1. Resultados pre-prueba de la encuesta a estudiantes.

| Preguntas   | Grupo control |      |              |      |         |     | Grupo experimental |      |              |      |         |     |
|---|---------------|------|--------------|------|---------|-----|--------------------|------|--------------|------|---------|-----|
|   | Nunca         |      | En ocasiones |      | Siempre |     | Nunca              |      | En ocasiones |      | Siempre |     |
|   | F             | %    | F            | %    | F       | %   | F                  | %    | F            | %    | F       | %   |
| ¿Con qué frecuencia usa Kahoot en las actividades docentes del área de Lengua y Literatura?                           | 2             | 13.3 | 13           | 86.7 | 0       | 0.0 | 1                  | 6.7  | 14           | 93.3 | 0       | 0.0 |
| ¿Piensas que Kahoot te permite el trabajo independiente y tener autonomía en el aprendizaje?                          | 13            | 86.7 | 2            | 13.3 | 0       | 0.0 | 11                 | 73.3 | 4            | 26.7 | 0       | 0.0 |
| ¿Consideras que Kahoot te permite desarrollar la comprensión, la expresión verbal y escrita y el pensamiento crítico? | 13            | 86.7 | 2            | 13.3 | 0       | 0.0 | 13                 | 86.7 | 2            | 13.3 | 0       | 0.0 |
| ¿Crees que Kahoot mejora tu rendimiento académico en el área de Lengua y Literatura?                                  | 12            | 80.0 | 3            | 20.0 | 0       | 0.0 | 12                 | 80.0 | 3            | 20.0 | 0       | 0.0 |
| ¿Consideras que Kahoot te permite planificar y organizar mejor tu aprendizaje?  | 11            | 73.3 | 4            | 26.7 | 0       | 0.0 | 12                 | 80.0 | 3            | 20.0 | 0       | 0.0 |
| ¿Crees que Kahoot te aporta mayor confianza para realizar las actividades asignadas?                                  | 12            | 80.0 | 3            | 20.0 | 0       | 0.0 | 11                 | 73.3 | 4            | 26.7 | 0       | 0.0 |

Fuente. Elaborado por las autoras, a partir del SPSS.

Al observar las frecuencias y porcentajes de las respuestas de los estudiantes, es remarcable que no existen diferencias significativas de opiniones entre los asignados al grupo control y al grupo experimental. La mayoría apunta a que es poco frecuente el uso de Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de Lengua y Literatura en el primer año de BGU en la Unidad Educativa República de Canadá. En consecuencia, las respuestas de la mayoría de los estudiantes de los dos grupos a las preguntas 1, 2, 3 y 4, apuntan hacia la ignorancia o el escepticismo sobre la influencia positiva de esta plataforma para desarrollar habilidades cognitivas y metacognitivas, mejorar el rendimiento académico, facilitar la organización del proceso de enseñanza-aprendizaje y aportar mayor confianza para realizar las actividades asignadas por los docentes del área de Lengua y Literatura. De manera general, estos resultados son convergentes con el experimento realizado en Perú por Machaca-Huamanchorcco (2022); y más recientemente, con la investigación de diseño cuasi experimental realizada en Ecuador por Quinatoa Casa (2024).

### Resultados de la entrevista a docentes

La entrevista se aplicó a la muestra de 3 docentes en horario laboral, previa creación de un clima favorable al intercambio sincero, según el guión pautado y la pregunta dirigida a que los entrevistados expresen libremente sus experiencias y criterios acerca cómo se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de Lengua y Literatura en el primer año de BGU en la mencionada Unidad Educativa. Los resultados de los temas 1, 2, 3, 4 y 5, expresados en frecuencia y porcentaje, se muestran en el Tabla 2.

Tabla 2. Resultados pre-prueba de la entrevista a docentes.

| Temas del guión   | Grupo control |      |       |      |      |     | Grupo experimental |      |       |      |      |     |
|---|---------------|------|-------|------|------|-----|--------------------|------|-------|------|------|-----|
|   | Bajo          |      | Medio |      | Alto |     | Bajo               |      | Medio |      | Alto |     |
|   | F             | %    | F     | %    | F    | %   | F                  | %    | F     | %    | F    | %   |
| Frecuencia con la que usa Kahoot u otra TIC educativa en la enseñanza de Lengua y Literatura. | 2             | 66.7 | 1     | 33.3 | 0    | 0   | 2                  | 66.7 | 1     | 33.3 | 0    | 0   |
| Nivel de motivación de los estudiantes para la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura.  | 2             | 66.7 | 1     | 33.3 | 0    | 0.0 | 2                  | 66.7 | 1     | 33.3 | 0    | 0.0 |
| Nivel de rendimiento académico de los estudiantes.  | 1             | 33.3 | 2     | 66.7 | 0    | 0.0 | 1                  | 33.3 | 2     | 66.7 | 0    | 0.0 |

|  |   |      |   |      |   |     |   |      |   |      |   |     |
|--|---|------|---|------|---|-----|---|------|---|------|---|-----|
| Nivel de desarrollo de habilidades como la comprensión y análisis, la expresión verbal y escrita, la creatividad y el pensamiento crítico. | 1 | 33.3 | 2 | 66.7 | 0 | 0.0 | 1 | 33.3 | 2 | 66.7 | 0 | 0.0 |
| Nivel de desarrollo del aprendizaje autónomo en los estudiantes.   | 1 | 33.3 | 2 | 66.7 | 0 | 0.0 | 1 | 33.3 | 2 | 66.7 | 0 | 0.0 |

Fuente. Elaborado por las autoras, a partir del SPSS.

Al observar los resultados de la entrevista mostrados en la tabla 2, se evidencia que los docentes expresan opiniones consensuadas en que la frecuencia con la que usa Kahoot u otra TIC educativa en la enseñanza de Lengua y Literatura es baja, al igual que el nivel de motivación que aprecian en los estudiantes. Los entrevistados afirman que el rendimiento académico de los estudiantes, el desarrollo de habilidades como la comprensión y análisis, la expresión verbal y escrita, la creatividad y el pensamiento crítico y el desarrollo del aprendizaje autónomo en los estudiantes de los grupos control y experimental, alcanzan niveles medios.

Al expresar libremente sus criterios y opiniones, alcanzan consenso en cuanto a la insuficiencia del equipamiento tecnológico y la existencia de problemas de conectividad, como limitaciones que impiden el uso sistemático de Kahoot u otra TIC educativa en la enseñanza de Lengua y Literatura.

Estos resultados complementan la encuesta aplicada a los estudiantes de los grupos control y experimental, además de ser convergentes de manera general con el experimento realizado en Perú por Machaca Huamanhorcco (2022); y con la investigación de diseño cuasi experimental realizada en Ecuador por Quinatoa Casa (2024).

Además, se confirma científicamente la situación problemática identificada en la Unidad Educativa República de Canadá, en cuanto a que la enseñanza en el área de Lengua y Literatura en primer año de BGU, se encuentra todavía anclada en metodologías tradicionales, que restringen el aprendizaje autónomo de los estudiantes y el desarrollo de habilidades como la expresión verbal, la expresión escrita, la comprensión lectora, el pensamiento crítico y la creatividad; limitaciones que pueden afectar su rendimiento académico y su preparación integral para afrontar los desafíos de la sociedad del siglo XXI.

### Propuesta

Para iniciar la transformación del escenario pre-prueba determinado en la mencionada Unidad Educativa, se plantea una intervención didáctica basada en la plataforma Kahoot en el área de Lengua y Literatura, intencionada en promover el aprendizaje autónomo de los estudiantes de primer año de BGU.

La intervención didáctica consiste en una acción puntual en el proceso de enseñanza –aprendizaje, con el propósito de mejorar la forma en que se enseñan determinados contenidos del Bloque 3. Lectura, para facilitar el aprendizaje autónomo de los estudiantes como usuarios de la lectura, con énfasis en mejorar la comprensión desde dos contenidos: la comprensión de textos y el uso de recursos, por medio de actividades interactivas disponibles en la plataforma Kahoot.

**Título de la intervención:** “Lectura interactiva: aprendiendo con Kahoot”.

**Diagnóstico inicial:** Evaluación de los conocimientos previos de los estudiantes. Identificación de las necesidades y características del grupo.

### Objetivos de aprendizaje:

1. Fomentar el aprendizaje autónomo en el área de Lengua y Literatura.
2. Potenciar el desarrollo de la habilidad de comprensión de textos a través de actividades interactivas.
3. Potenciar el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y creatividad, para valorar objetivamente las fuentes consultadas a través de actividades interactivas.

### Contenidos:

1. Comprensión de diversos textos, utilizando la lectura como vía de información, aprendizaje y desarrollo de destrezas que permitan al estudiante reconstruir el contenido textual de manera inferencial y valorarlo a través del pensamiento crítico y creativo.

2. Utilizar los recursos tecnológicos y las fuentes de información disponibles en la plataforma Kahoot.

**Metodología:** Como estrategia de enseñanza se utilizará la metodología activa conocida como Aprendizaje Basado en Juegos o Gamificación, como base de actividades individuales y grupales que componen la presente intervención y consecuente con el enfoque didáctico constructivista que considera la enseñanza-aprendizaje, como un proceso de construcción de conocimientos significativos.

**Recursos didácticos:** Antología Literaria, cuadernos, plataforma Kahoot, computadores, tabletas y teléfonos móviles.

**Actividades:** Las actividades interactivas que conforman la propuesta, se desarrollan en 5 sesiones de clase, las cuales tienen una duración de 45 minutos cada una, es decir en un mes se puede integrar a la clase una actividad en Kahoot por semana, en aras de promover el aprendizaje autónomo en el área de Lengua y Literatura, dentro de las clases explicativas de los contenidos del Bloque 3. Lectura. Las actividades interactivas se muestran en la Tabla 3.

Tabla 3. Actividades de la intervención didáctica.

| No.   | Actividades   | Tiempo     |
|---|---|------------|
| 1 Preparación                                 | -Introducir la intervención didáctica, (explicar objetivos, diseño metodológico, actividades, etc.).  | 45 minutos |
|   | -Explicar en qué consiste el aprendizaje autónomo y su importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.  |            |
|   | -Exponer cómo Kahoot puede ayudar a potenciar el aprendizaje autónomo   |            |
|   | Asignar a cada estudiante una investigación individual sobre escritores ecuatorianos o latinoamericanos, géneros literarios y análisis de textos. |            |
|   | Explicar cómo pueden elaborar preguntas para Kahoot, basados en su investigación.   |            |
| 2 Juego de Kahoot sobre el autor y su obra    | Cada estudiante debe presentar 2 preguntas sobre el autor que le fue asignado.  | 45 minutos |
|   | El docente debe recopilar las preguntas y armar un juego con Kahoot.  |            |
|   | Los estudiantes jugarán y responderán las preguntas en tiempo real.   |            |
|   | Se creará un ambiente de aprendizaje interactivo, donde los estudiantes comenten sus respuestas y aporten valoraciones críticas y creativas.      |            |
| 3 Juego de Kahoot sobre géneros literarios    | El docente repasará el concepto de los diferentes géneros literarios (narrativa, poesía, ensayo, etc.).   | 45 minutos |
|   | Cada estudiante debe presentar 2 preguntas sobre el autor que le fue asignado.  | 45 minutos |
|   | Desarrollar el juego de Kahoot centrado en géneros literarios.  |            |
|   | Se creará un ambiente de aprendizaje interactivo, donde los estudiantes comenten sus respuestas y aporten valoraciones críticas y creativas.      |            |
| 4 Juego de Kahoot sobre el análisis de textos | Cada estudiante debe presentar 2 preguntas sobre el texto que le fue asignado.  | 45 minutos |
|   | Desarrollar el juego de Kahoot centrado en el análisis de textos literarios.  |            |
|   | Se creará un ambiente de aprendizaje interactivo, donde los estudiantes comenten sus respuestas y aporten valoraciones críticas y creativas.      |            |

Fuente. Elaborado por las autoras.

**Evaluación:**

1. Revisar la calidad y pertinencia de las preguntas individuales realizadas por los estudiantes.
2. Valorar la participación de los estudiantes en las actividades y los avances en el aprendizaje autónomo en el área de Lengua y Literatura y el desarrollo de la habilidad de comprensión de textos, pensamiento crítico y creatividad.

**Retroalimentación:**

1. Dar facilidades para opinar y recibir comentarios sobre el desarrollo de las actividades y los resultados de la intervención didáctica.

**Cierre y Reflexión:**

1. Realizar una reflexión grupal al terminar las actividades, para que los estudiantes comenten sobre lo aprendido, las experiencias con el uso de Kahoot como herramienta de aprendizaje y las posibles mejoras futuras.

### Validación teórica de la intervención didáctica

Para realizar la validación teórica, en un primer momento se seleccionan 10 docentes de nivel universitario, experiencia docente de más de 3 años y se considerados usuarios potenciales de la propuesta. En un segundo momento se realiza una actividad donde se les explica detalladamente los objetivos, estructura y fundamentación de la propuesta, concluida la misma, se pregunta a los docentes seleccionados si consideran recomendar la implementación de la intervención didáctica por su valor teórico.

En un tercer momento se aplica el método del Índice de Promotores Netos a los 10 docentes seleccionados para realizar la validación teórica de la propuesta, en una “escala del 0 al 10, con valor cero como mínimo y 10 máximo, además, los que votan entre 0 y 6 son detractores de la propuesta, 7 u 8 neutros y 9 o 10 promotores” (Guamaní, Choloquinga, & Chiquito, 2024, p. 915); para cuantificar el criterio de los docentes sobre la recomendación de implementar la propuesta por su valor teórico, según se muestra en la Tabla 4.

Tabla 4. Resultados obtenidos de la aplicación del NPS a los docentes seleccionados.

| 0 a 6 | 7-8 | 9-10 | % Promotores | % Detractores | Índice NPS |
|-------|-----|------|--------------|---------------|------------|
| 0     | 2   | 8    | 80 %         | 0 %           | 80         |

Debido a que el Índice de Promotores Netos, alcanza 80 unidades porcentuales (superior a las 50 unidades exigidas por el método), se considera que la propuesta ha sido validada por los docentes seleccionados y recomendada para su implementación práctica.

### Experimentación pos-prueba

En esta fase se revelan los resultados posteriores a la validación e implementación práctica de la intervención didáctica para promover el aprendizaje autónomo de los estudiantes de primer año de BGU en la Unidad Educativa República de Canadá, desde la perspectiva del área de Lengua y Literatura. En esta oportunidad, se aplicaron los mismos instrumentos administrados a los grupos control y experimental, que después de su procesamiento y análisis se muestran en las tablas 5 y 6.

### Resultados de la encuesta a estudiantes

El mismo instrumento se aplicó nuevamente a la muestra de 30 estudiantes de primer año de BGU en la mencionada Unidad Educativa, separados aleatoriamente en un grupo control de 15 individuos y un grupo experimental de otros de 15 individuos. Los resultados obtenidos están denotados en frecuencias y porcentajes, según muestra la Tabla 5.

Tabla 5. Resultados pos-prueba de la encuesta a estudiantes.

| Preguntas   | Grupo control |      |              |      |         |     | Grupo experimental |     |              |      |         |       |
|---|---------------|------|--------------|------|---------|-----|--------------------|-----|--------------|------|---------|-------|
|   | Nunca         |      | En ocasiones |      | Siempre |     | Nunca              |     | En ocasiones |      | Siempre |       |
|   | F             | %    | F            | %    | F       | %   | F                  | %   | F            | %    | F       | %     |
| ¿Con qué frecuencia usa Kahoot en las actividades docentes del área de Lengua y Literatura?                           | 3             | 20.0 | 12           | 80.0 | 0       | 0.0 | 0                  | 0.0 | 0            | 0.0  | 15      | 100.0 |
| ¿Piensas que Kahoot te permite el trabajo independiente y tener autonomía en el aprendizaje?                          | 12            | 80.0 | 3            | 20.0 | 0       | 0.0 | 0                  | 0.0 | 2            | 13.3 | 13      | 86.7  |
| ¿Consideras que Kahoot te permite desarrollar la comprensión, la expresión verbal y escrita y el pensamiento crítico? | 12            | 80.0 | 3            | 20.0 | 0       | 0.0 | 0                  | 0.0 | 3            | 20.0 | 12      | 80.0  |
| ¿Crees que Kahoot mejora tu rendimiento académico en el área de Lengua y Literatura?                                  | 11            | 73.3 | 4            | 26.7 | 0       | 0.0 | 0                  | 0.0 | 4            | 26.7 | 11      | 73.3  |
| ¿Consideras que Kahoot te permite planificar y organizar mejor tu aprendizaje?  | 11            | 73.3 | 4            | 26.7 | 0       | 0.0 | 0                  | 0.0 | 4            | 26.7 | 11      | 73.3  |
| ¿Crees que Kahoot te aporta mayor confianza para realizar las actividades asignadas?                                  | 10            | 66.7 | 5            | 33.3 | 0       | 0.0 | 0                  | 0.0 | 4            | 26.7 | 11      | 73.3  |

Fuente. Elaborado por las autoras, a partir del SPSS.

Las frecuencias y porcentajes de las respuestas, indican diferencias significativas de opiniones entre los asignados al grupo control y al grupo experimental, en la pregunta 1 la mayoría del donde se implementó la intervención didáctica, ahora opina que el uso de Kahoot es permanente. Estas diferencias también son notables en las preguntas 1, 2, 3 y 4, pues el grupo experimental ahora opina positivamente sobre la influencia positiva del uso de Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de Lengua y Literatura.

### Resultados de la entrevista a docentes

La misma entrevista se aplicó a la muestra de 3 docentes en condiciones similares a las anteriores. Los resultados de los temas 1, 2, 3, 4 y 5, expresados en frecuencia y porcentaje, se muestran en el Cuadro 6.

Tabla 6. Resultados pos-prueba de la entrevista a docentes.

| Temas del guión  | Grupo control |      |       |      |      |     | Grupo experimental |     |       |      |      |      |
|--|---------------|------|-------|------|------|-----|--------------------|-----|-------|------|------|------|
|  | Bajo          |      | Medio |      | Alto |     | Bajo               |     | Medio |      | Alto |      |
|  | F             | %    | F     | %    | F    | %   | F                  | %   | F     | %    | F    | %    |
| Frecuencia con la que usa Kahoot u otra TIC educativa en la enseñanza de Lengua y Literatura.  | 2             | 66.7 | 1     | 33.3 | 0    | 0   | 0                  | 0.0 | 0     | 0.0  | 3    | 100  |
| Nivel de motivación de los estudiantes para la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura.   | 2             | 66.7 | 1     | 33.3 | 0    | 0.0 | 0                  | 0.0 | 1     | 33.3 | 2    | 66.7 |
| Nivel de rendimiento académico de los estudiantes.   | 1             | 33.3 | 2     | 66.7 | 0    | 0.0 | 0                  | 0.0 | 1     | 33.3 | 2    | 66.7 |
| Nivel de desarrollo de habilidades como la comprensión y análisis, la expresión verbal y escrita, la creatividad y el pensamiento crítico. | 1             | 33.3 | 2     | 66.7 | 0    | 0.0 | 0                  | 0.0 | 2     | 66.7 | 1    | 33.3 |
| Nivel de desarrollo del aprendizaje autónomo en los estudiantes.   | 1             | 33.3 | 2     | 66.7 | 0    | 0.0 | 0                  | 0.0 | 2     | 66.7 | 1    | 33.3 |

Fuente. Elaborado por las autoras, a partir del SPSS.

Al observar el cuadro anterior, se evidencia que los docentes observan un aumento en la frecuencia con la que usa Kahoot en la enseñanza de Lengua y Literatura en el grupo experimental, al igual que el nivel de motivación de los estudiantes de este grupo. Los entrevistados afirman que el rendimiento académico, el desarrollo de la comprensión lectora, la creatividad y el pensamiento crítico, así como y el desarrollo del aprendizaje autónomo en los estudiantes del grupo experimental han avanzado hacia niveles altos.

### DISCUSIÓN

Los resultados de los instrumentos aplicados en el momento pos prueba de la presente investigación, revelan que la propuesta incrementa en 86.7% el trabajo independiente y la autonomía en el aprendizaje de los estudiantes; mejora en un 80% el desarrollo de la comprensión, la expresión verbal y escrita, así como el pensamiento crítico; además de mejorar el rendimiento académico, la autoplanificación para organizar el proceso de enseñanza-aprendizaje y la autoconfianza para realizar las actividades asignadas por los docentes del área de Lengua y Literatura; en un 73.3% de los estudiantes. De manera general, estos resultados son convergentes con el experimento realizado en Perú por Machaca Huamanhorcco (2022); y más recientemente, con la investigación de

diseño cuasi experimental realizada en Ecuador por Quinatoa Casa (2024).

Además de confirmar la validación teórica de la propuesta como una solución adecuada a la situación problemática identificada en la Unidad Educativa República de Canadá en cuanto a la enseñanza en el área de Lengua y Literatura en primer año de BGU; se demuestra que el uso de Kahoot también puede impactar en el desarrollo de habilidades cognitivas y metacognitivas, lo cual hace deseable la generalización de la experiencia para mejorar la forma de impartir los contenidos de otros bloques curriculares de Lengua y Literatura.

### CONCLUSIONES

La implementación de la intervención didáctica propuesta incrementa en 86.7% el trabajo independiente y la autonomía en el aprendizaje de los estudiantes; mejora en un 80% el desarrollo de la comprensión, la expresión verbal y escrita, así como el pensamiento crítico; además de mejorar el rendimiento académico, la autoplanificación para organizar el proceso de enseñanza-aprendizaje y la autoconfianza para realizar las actividades asignadas por los docentes del área de Lengua y Literatura; en un 73.3% de los estudiantes.

La aplicación del Índice de Promotores Netos a 10 docentes resulta en una valoración de 80 unidades (Excelente) lo que se interpreta que la propuesta elaborada ha sido validada por los docentes seleccionados y recomendada para su implementación práctica.

Los resultados prácticos confirman la validación teórica de la propuesta y demuestran que el uso de Kahoot puede impactar en el aprendizaje autónomo y el desarrollo de habilidades cognitivas y metacognitivas, lo cual hace deseable la generalización de la experiencia para mejorar la forma de impartir los contenidos de otros bloques curriculares de Lengua y Literatura.

### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alcívar-Lucas, M., & Alcívar-Lucas, G. (2025). Valoración de la plataforma educativa “Kahoot” para mejorar la enseñanza de los contenidos ortográficos en la asignatura de Lengua y Literatura. *593 Digital Publisher CEIT*, 10(1), 160-174. <https://doi.org/10.33386/593dp.2025.1.2824>
- Altamirano Pazmiño, M., Guaña Moya, J., Arteaga Alcívar, Y., Patiño Hernández, L., Chipuxi Fajardo, L., & Flores Cabrera, P. (2022). Uso de las herramientas digitales en la educación virtual en Ecuador. *Revista Ibérica de Sistemas y Tecnologías de Información*, X(54), 194-202. <https://www.proquest.com/openview/e8c8009ba294c345818b08bb38be42e5/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1006393>
- Ascona, J.I.B., & Mencía, A.L. (2023). Análisis y fundamentación de los diseños de investigación: explorando los enfoques cuantitativos, cualitativos y mixtos basados en Creswell & Creswell (2018). *Revista Científica UNIDA*, 7(2), 110-117. <https://revistacientifica.unida.edu.py/publicaciones/index.php/cientifica/article/view/179>
- Campi Cevallos, C., Medina Nogueira, D., Diéguez Matellán, E.L., & Núñez Balseca, D.N. (2024). Aprendizaje autónomo en entornos virtuales, su relación con las inteligencias artificial y emocional. Estudio bibliométrico. *Universidad y Sociedad*, 16(1), 252-261. <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/4325>
- Guamaní, L., Choloquinga, M., & Chiquito, R. (2024). Utilización de Kahoot para el refuerzo académico en Matemáticas en primer año de bachillerato. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(6), 907-919. <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.6.2777>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. & Baptista, Lucio, P. (2020). *Metodología de la Investigación*. (7ma. Ed.). McGraw Hill.
- Herrera Barzallo, J.G., Arias Villalba, W.O., Estrella Romero, V.A & Obando Santillán, D.I. (2024). Aprendizaje autónomo y metacognición en el bachillerato: desarrollo de habilidades para el siglo XXI, una revisión desde la literatura. *REVISTA INVECOM “Estudios transdisciplinarios en comunicación y sociedad”*, 4(2), 1-14. [https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2739-00632024000200152](https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2739-00632024000200152)
- Limones-Solorzano, G.V., Carrera-Eraza, S.C., & Solórzano-Vargas, C.F. (2025). Microaprendizaje y herramientas digitales para el aprendizaje autónomo en estudiantes de primero de bachillerato. *MQR- Investigar*, 9(1), 1-22. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.9.1.2025.e271>
- Machaca-Huamanhorcco, E. (2022). Aplicación de Kahoot como herramienta educativa para la enseñanza. *Educación*, 31(61), 116-128.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Currículo de los niveles de educación obligatoria*. <https://educacion.gob.ec/curriculo-niveles/>
- Patiño-Queiroz, M.G. (2024). *La gamificación en el mejoramiento académico de estudiantes de educación básica con rezago educativo en Lengua y Literatura*. [Tesis de Maestría en Educación, Tecnología e Innovación, Universidad Politécnica Estatal del Carchi]. Repositorio Institucional. <https://repositorio.upec.edu.ec/items/fad7ed78-741b-4c86-8bad-595c818eb599>
- Quinatoa Casa, M.J. (2024). *Uso de la Gamificación en el aprendizaje de Lengua y Literatura para el estudiantado de Bachillerato General Unificado en el cantón de Latacunga-Ecuador*. [Tesis de Maestría en Educación, Universidad Central del Ecuador]. Repositorio Institucional. <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/f273477e-53b8-4711-913f-e1dbfbef174f/content>
- Vergara Vazconces (2020). *Gamificación y enseñanza de Lengua y Literatura: una propuesta didáctica para Bachillerato General Unificado*. [Tesis de Maestría en Innovación en la Educación, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. Repositorio Institucional. <https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/206ef14f-d16e-44c6-b4c0-82e985b53382/content>
- Villoria Nolla, M., & Mendoza Barroso, E. (2023). La autonomía del aprendizaje como factor clave del proceso de construcción del conocimiento. *EduSol*, 23(83), 180-192. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1729&script=sci\\_arttext](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1729&script=sci_arttext)
- Wirani, Y., Nabarian, T., & Romadhon, M.S. (2022). Evaluation of continued use on Kahoot as a gamification-based learning platform from the perspective of Indonesia students. *Procedia Computer Science*, 197(2022), 545-556. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.12.172>