



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIA HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

MODALIDAD PRESENCIAL

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

TEMA:

**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.**

AUTORA: Loor Ávila Evelyn Thaiz

TUTOR: Ing. Sánchez Javier, Mg.

AMBATO - ECUADOR

2023

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICA:

Yo, Ing. Javier Sánchez, Mg., con C.C. 1803114345 ,en mi calidad de Tutor del Trabajo de Integración Curricular sobre el tema 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 desarrollado por la estudiante Loor Ávila Evelyn Thaíz, con C.C.# 0803406313, 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 H. Consejo Directivo.

Ing. Mentor Javier Sánchez Guerrero, Mg.
C.C. 1803114345
TUTOR

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo en constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor Loor Ávila Evelyn Thaíz con el tema: **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**, 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.



Loor Ávila Evelyn Thaíz
AUTOR

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del Informe Final del Trabajo de Integración Curricular sobre el tema: **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**, presentando por la Srta. Loor Ávila Evelyn Thaíz, 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

Mg. Patricio Miranda
C.C. 1802845113
Miembro del Tribunal

Mg. Luis Tello Vasco
C.C. 1801405141
Miembro del Tribunal

DEDICATORIA

Dedicado a mi familia por todo el apoyo incondicional que me brindaron a lo largo de la carrera, especialmente a mis padres María Ávila y Luis Loor quienes me brindaron la oportunidad de seguir una carrera universitaria en una ciudad lejana, a mis hermanas María, Tatiana, Dayana y Karelis por estar siempre presente en cada paso y por los consejos brindados, a Marcelo Sánchez por ser mi pareja y compañero en estos últimos tiempos, en quien he podido apoyarme en momentos difíciles, dándome palabras de motivación durante esta etapa de mi vida. ¹⁹⁻²²

Loor Ávila Evelyn Thaíz

AGRADECIMIENTO

Agradezco profundamente a mis padres por sus palabras de aliento, llamadas y consejos en todo este recorrido e impulsarme a concluir esta meta. A mis hermanas por su preocupación y apoyo incondicional.

A la carrera de Educación Básica de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación y la Universidad Técnica de Ambato por tan maravillosa experiencia y el haber conocido a personas excepcionales. A mi docente tutor Ing. Javier Sánchez y docentes de la carrera que formaron parte de mi formación profesional, instruyéndome conocimientos y ser guías durante este proceso.

Loor Ávila Evelyn Thaíz

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR.....	ii
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE GRÁFICOS	x
RESUMEN EJECUTIVO	xi
ABSTRACT.....	xii
CAPÍTULO I.- MARCO TEÓRICO	13
1.1. Antecedentes Investigativos	13
1.2. Objetivos.....	25
CAPÍTULO II.- METODOLOGÍA	27
2.1. Materiales	27
2.2. Métodos	27
CAPÍTULO III.- RESULTADOS Y DISCUSIÓN	29
3.1. Análisis y discusión de los resultados.....	29
3.1.1. Ficha de observación a estudiantes de la Unidad Educativa “Francisco Flor”	
29	
3.2. Discusión de resultados.....	46
CAPÍTULO IV.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	48
4.1. Conclusiones.....	48

4.2. Recomendaciones.....	50
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	52
ANEXOS.....	56

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Participación en clases.</i>	29
Tabla 2 <i>Comunicación entre alumno y docente</i>	31
Tabla 3 <i>El estudiante es activo al momento de recibir la clase</i>	32
Tabla 4 <i>Presta interés a la clase impartida</i>	33
Tabla 5 <i>Tiene interrogantes al finalizar la clase</i>	35
Tabla 6 <i>Realiza las actividades planteadas</i>	37
Tabla 7 <i>Motivación</i>	39
Tabla 8 <i>Comprensión de contenidos</i>	41
Tabla 9 <i>Motivación del estudiante con el uso de la herramienta Kahoot en las clases</i>	43
Tabla 10 <i>Asimilación de contenidos</i>	45

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 <i>Participación en clases</i>	29
Gráfico 2 <i>Comunicación entre alumno y docente</i>	31
Gráfico 3 <i>El estudiante es activo al momento de recibir la clase</i>	32
Gráfico 4 <i>Presenta interés a la clase impartida</i>	33
Gráfico 5 <i>Tiene interrogantes al finalizar la clase</i>	35
Gráfico 6 <i>Realiza las actividades planteadas</i>	37
Gráfico 7 <i>Motivación</i>	39
Gráfico 8 <i>Comprensión de contenidos</i>	41
Gráfico 9 <i>Motivación con el uso de la herramienta Kahoot</i>	43
Gráfico 10 <i>Asimilación de contenidos</i>	45

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

TEMA: 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.

Autor: Loor Ávila Evelyn Thaiz

Tutor: Ing. Mentor Javier Sánchez Guerrero, Mg.

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo de investigación tiene el objetivo principal analizar 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. Es un tema que en la actualidad cobra gran importancia por encontrarnos en la era digital que precisa del uso de este tipo de herramientas que faciliten la interacción entre docentes y estudiantes en el ámbito educativo, como un elemento motivador de refuerzo para sus clases. La metodología implementada para la investigación tuvo un enfoque mixto (cualitativo-cuantitativo), de nivel exploratorio-descriptivo y de modalidad bibliográfica. Se hizo uso de la técnica de la ficha de observación con su respectivo instrumento, una lista de cotejo conformado por 10 indicadores dirigida a los estudiantes. El estudio determinó como resultado que el uso de las herramientas educativas como apoyo para el docente dentro de las planificaciones colabora en conjunto con el desempeño académico de los estudiantes, ya que mantiene activa la interacción entre docente y estudiantes dentro del área de trabajo. Concluyendo que la aplicación de la herramienta Kahoot demuestra la gran utilidad en diversos temas en las cuales se deba reforzar o a su vez evaluar los conocimientos de los estudiantes, brindando actividades creativas donde la agilidad de responder a preguntas de conocimiento previo se va demostrando en continuidad de la presentación del juego o temática que se eligió para aplicar la herramienta.

Descriptor: TICs, herramienta Kahoot, evaluación, desempeño académico.

TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY OF HUMAN SCIENCES AND EDUCATION
BASIC EDUCATION CAREER
FACE-TO-FACE MODALITY

THEME: The use of the Kahoot tool in the academic performance of sixth grade students at the "Francisco Flor" Educational Unit in the city of Ambato.

Author: Loor Ávila Evelyn Thaiz

Tutor: Ing. Mentor Javier Sánchez Guerrero, Mg.

ABSTRACT

The main objective of this research is to analyse the use of the Kahoot tool in the academic performance of sixth grade students in the "Francisco Flor" educational unit in the city of Ambato. It is a topic that is currently of great importance in the digital era, which requires the use of such tools to facilitate interaction between teachers and students in the educational environment, as a motivating element of reinforcement for their classes. The methodology implemented for the research had a mixed (qualitative-quantitative), exploratory-descriptive and bibliographic approach. The observation sheet technique was used with its respective instrument, a checklist made up of 10 indicators addressed to the students. The study determined as a result that the use of educational tools as support for the teacher within the planning collaborates together with the academic performance of students, as it maintains active interaction between teacher and students within the work area. In conclusion, the application of the Kahoot tool demonstrates its great usefulness in various subjects in which the students' knowledge must be reinforced or evaluated, providing creative activities where the agility to respond to questions of previous knowledge is demonstrated in continuity with the presentation of the game or theme chosen to apply the tool.

Descriptors: TIC, Kahoot tool, assessment, academic performance.

CAPÍTULO I.- MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes Investigativos

Luego de haber revisado el repositorio de la Universidad Técnica de Ambato y de otras universidades del país y a su vez se indagó en revistas científicas confiables, mismas que contribuyeron a la obtención de información de investigación relacionada con las variables de estudio.

Poaquiza (2022), en su tesis con el título “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”. Teniendo como objetivo potenciar la herramienta Kahoot en el aprendizaje de la asignatura de Ciencias Naturales en los estudiantes de quinto grado de Educación General Básica. Para ello realizó una investigación de tipo exploratorio, con un enfoque cuantitativo por medio de encuestas que ayudó en la recolección de datos. Los resultados que se obtuvieron a través de la investigación fueron que mediante el uso de herramientas digitales benefician el aprendizaje de los estudiantes, de igual forma agiliza la labor del docente en cuanto a implementar actividades dinámicas.

Yucailla (2021), desarrolla en su trabajo una investigación de tipo experimental-exploratorio con un enfoque mixto (cualitativo-cuantitativo) bajo el nivel bibliográfico documental, teniendo como objetivo determinar el uso de herramientas de gamificación en la educación virtual de los estudiantes de quinto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “CELITE” del cantón Ambato. Para la recolección de datos de su estudio utilizó la encuesta y cuestionario mediante el modelo TAM. Su investigación dio como resultado dentro de la muestra estudiada que la gamificación promueve mejoras en cuanto a la educación virtual, evidenciando cambios al proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. Concluyendo que desde la percepción de los docentes, una de las herramientas de

gamificación más completa es Kahoot, ya que ofrece distintas formas de realizar e implementar actividades que complementan la temática a tratar.

Rosero (2022), en su tesis titulada “La gamificación y el desempeño académico de los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Juan León Mera “La Salle” del cantón Ambato”. Utilizando una metodología de tipo exploratorio-experimental con un enfoque cuanti-cualitativo, para ello implemento como técnica e instrumento la encuesta y un cuestionario estructurado dirigido a los estudiantes. Teniendo como objetivo el determinar el impacto de la Gamificación en el desempeño académico de los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Juan León Mera “La Salle” del cantón Ambato. Demostrado en sus resultados que al hacer uso de herramientas web 3.0 si ayuda de manera significativa en los estudiantes, sin embargo, se debe tomar en cuenta los estilos de aprendizaje de los estudiantes, además planificar el momento y el tiempo para emplear dicho uso. Concluye que el uso de herramientas web 3.0 ayuda al docente a lograr el objetivo principal de enseñar de manera que el estudiante se mantenga activo en las clases, siendo herramientas que ayudan con la retroalimentación de temas tratados con diferentes temáticas.

Rojas et al. (2021), en su artículo, tienen como objetivo analizar el uso de Kahoot como elemento motivador en el proceso enseñanza-aprendizaje. La metodología que uso fue empírica-analítica de tipo descriptivo con un enfoque cuantitativo. Para la recolección de datos hizo uso de cuestionarios dirigidos al grupo investigado de 35 estudiantes a través de la herramienta Kahoot para corroborar resultados a través de experiencias vividas. Obteniendo como resultado la eficacia de la herramienta utilizada para la investigación, teniendo una aceptación por parte de estudiantes y docentes. Llegando a la conclusión acerca de la importancia sobre el uso de recursos TIC dentro del aula de clases, siendo este software como Kahoot que ayudan a la construcción del conocimiento de los estudiantes mediante múltiples actividades orientadas al aprendizaje a través del juego.

Zhiña (2021), usando una metodología con un enfoque cuali-cuantitativo de tipo experimental – exploratorio y de modalidad bibliográfica documental, plantea como objetivo identificar las herramientas colaborativas en la enseñanza de la matemática en los estudiantes de Educación General Media de la Unidad Educativa “Teresa Flor” del cantón Ambato. Para la recolección de datos utilizo como técnica la encuesta mediante un cuestionario estructurado. Obteniendo como resultado que el uso de herramientas colaborativas con más frecuencia es Microsoft Teams y Moodle dentro de clases, lo que genero por parte de los alumnos cansancio y aburrimiento. Concluyendo que las herramientas web 3.0 digitales son esenciales para los docentes, ya que estas promueven el interés de los estudiantes y para los maestros ejercer una explicación de forma dinámica.

Yuccha (2017), desarrolla su tesis de investigación titulada “Los recursos didácticos tecnológicos y su relación con el desempeño académico de la lengua Kichwa de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe”. Tiene como objetivo Determinar la relación de los recursos didácticos tecnológicos con el desempeño académico de la lengua kichwa en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica. Tiene un enfoque cualitativo cuantitativo, de modalidad documental-bibliográfica, de nivel exploratorio, descriptivo y explicativo. Usando la técnica de la encuesta. Tiene como resultados que dentro de la muestra de población estudiada, el docente no hace uso de recursos didácticos en la impartición de conocimiento del área, lo que conlleva a que los estudiantes no muestren interés, lo que también se evidencia en su desempeño académico. Concluyendo así que por parte de los docentes hacen uso continuo de metodologías tradicionales, por ello los estudiantes precisan el uso de recursos didácticos en las clases para así fortalecer su desempeño académico.

Bonilla (2021), en su investigación, tiene como objetivo determinar la influencia de la gamificación en el desempeño académico en estudiantes de Educación Básica Superior en la modalidad virtual de la Unidad Educativa “Leonardo Murialdo”. Tiene un enfoque mixto, de nivel descriptivo-correlacional, de modalidad bibliográfica y de campo, utilizo como técnica el análisis documental mediante una encuesta como instrumento. Obtuvo como resultados el

desconocimiento por parte del profesorado acerca del uso de técnicas y metodologías acorde a las nuevas tecnologías, además se evidencia un desempeño académico aceptable en los estudiantes. Concluyendo que el uso de técnicas como la gamificación estimula el interés de los estudiantes y van de la mano con el cumplimiento de objetivos.

Haro (2021), para el desarrollo de su investigación, utilizó una metodología de nivel exploratorio, modalidad bibliográfica y de campo, trabajo mediante el enfoque cualitativo y cuantitativo. Utilizó como técnica la encuesta y un cuestionario estructurado como instrumento. Con el objetivo de Investigar el empleo del software Microsoft Office en el desempeño académico de los estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Joaquín Arias”. Teniendo como resultados con un porcentaje del 96,8% que el uso del software es fundamental para mejorar el desempeño académico de los estudiantes ya que por medio de estas actividades y trabajos se realizan de forma mayormente efectiva dentro de las planificaciones establecidas mejorando así el conocimiento y utilización de herramientas tecnológicas. Concluyendo que el desempeño académico de los estudiantes mejoró mediante el uso de este software, promoviendo así la utilización de la misma.

Herramientas educativas TICS

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se presenta como un grupo o conjunto de recursos y aplicaciones encargadas de gestionar la información y procesarla. Dentro del proceso de aprendizaje de los estudiantes y apoyo de los docentes, el uso de las TIC incorporadas como herramientas educativas posibilita la aplicación de modelos alternos para la educación, de manera que se alcancen los objetivos establecidos dentro del programa educativo. Tapia (2022) manifiesta que **“el uso de tecnologías educativas posibilitan el fortalecimiento de los procesos educativos y la intervención en cuanto a la comunicación educativa, permitiendo la construcción de entornos de manera virtual y presencial, convirtiéndolos en espacios que favorezcan a los procesos educativos de manera innovadora promoviendo estrategias enfocadas a la estimulación del**

aprendizaje” (p.4). El uso de las TIC se ha ido incorporando debido a la demanda que requiere la sociedad, a la vez que se van adaptando a las necesidades requeridas en el ámbito educativo.

Web 2.0

La web 2.0 es la evolución de programas informáticos que ya fueron creados. Sin embargo, esta ofrece una forma factible de transmitir información en donde los usuarios colaboran entre sí, diseñado para las necesidades del usuario. Para Navarrete (2020), **“la web 2.0 consiste en un conjunto de diferentes herramientas que promueven la creatividad infinita y con sello propio del usuario en donde puede presentarse como espectador pasando a presentarse como creador y generar conceptos propios de conocimientos”** (p.3). Por ello se considera a la web 2.0 una actualización, permitiendo a los usuarios interactuar y participar de manera online tomando un papel importante en la sociedad.

Dentro de las web 2.0 existen diferentes herramientas que promueven la evaluación, unas con una interfaz atractiva para el estudiante, mientras que otras se muestran de manera más formal y de preferencia por los profesores, entre ellas están Kahoot, Socrative, Educaplay y Liveworksheets. Son herramientas que ofrecen una variedad de actividades usadas por los docentes de manera que se pueda evaluar el conocimiento antes, durante y después de una clase, son de fácil acceso y entendimiento por el usuario, ofrecen una inscripción gratuita para empezar a crear actividades, además ofrece actividades ya creadas para ser usadas. Estas fomentan la colaboración entre estudiantes y docentes mientras aprenden de manera dinámica y entretenida. Del mismo modo, otras plataformas como Slideshare y Go Animate son herramientas colaborativas prestas para realizar presentaciones útiles para el estudiante.

Web 3.0

Las web siguen evolucionando y con ello se presenta la web 3.0, que es la adaptación en la actualidad del internet, donde la rapidez al acceso de datos es un

punto clave para esta nueva adaptación, consistiendo en insertar información que completan un campo de características para compartir información entre los usuarios proporcionando una web más inteligente y que se ajusta a las necesidades que el usuario demanda. Para Latorre (como se cita en Pérez, 2022), **“permite la manipulación y adaptación de contenidos que se encuentran dentro del entono, permitiendo que desde cualquier dispositivo se pueda acceder y manipular la información por medio de la activación de la nube”** (p.6).

La herramienta Kahoot

Conceptualización

La plataforma Kahoot es una herramienta educativa que le permite al docente crear y proponer cuestionarios, encuestas, debates, entre otras, permitiendo la interacción entre los alumnos y contestando a las interrogantes planteadas mediante sus dispositivos móviles. Kahoot ofrece un modo distinto de aprender mediante nuevas tecnologías, con el fin de promover el juego en un espacio en donde los estudiantes se sientan satisfechos a la vez que surge la necesidad de compromiso por aprender (Martínez, 2017). Siendo un sitio web de entrada gratuita para los usuarios, enfocándose en la educación, es una herramienta útil con un enfoque de seguir aprendiendo mientras se divierten, cumpliendo así con la demanda que la sociedad requiere.

Características

Kahoot es una plataforma enfocada a la educación con el propósito de ayudar a docentes y estudiantes a fortalecer el repaso de contenidos educativos, asimismo presenta varias características que definen a esta herramienta.

La plataforma Kahoot permita la creación de varias actividades con el fin de evaluar los conocimientos del estudiante, una vez registrado el docente podrá crear el tipo de evaluación que requiera en donde tendrá la opción de insertar imágenes y videos en conjunto con las preguntas, además podrá controlar el tiempo límite para

que el estudiante responda. Para empezar a jugar el alumno no tendrá la necesidad de registrarse ya que el docente como creador otorga un pin de acceso para así ser parte del juego. Así mismo, promueve la participación de cada estudiante a medida que avanza la sesión de juego.



Imagen 1 Características de Kahoot
Fuente: (Kahoot, 2022)

Tipos de evaluación Kahoot

Los tipos de actividades o también llamados Kahoot que ofrece esta plataforma son:

Quiz: en esta actividad le permite al usuario crear preguntas y respuestas, pueden ser acompañadas con imágenes o videos, mientras que las respuestas pueden ser de verdadero o falso, respuestas cortas, y por elección.

Jumble: la actividad consiste en ordenar los conceptos según la secuencia, de esta forma permite evaluar el conocimiento del estudiante en lo que refiere a seguir pasos, etapas o sucesos que acontecen en un tema o actividad.

Discussion: se enfoca en proponer uno o varios temas de debate, donde los estudiantes expongan y defiendan sus ideas acerca del tema, o solamente para que el docente conozca la opinión que tienen los estudiantes.

Survey: tiene la finalidad de recoger datos por parte del estudiante sobre un tema deseado por medio de una encuesta, en donde pueden evaluar y opinar acerca de las actividades recibidas en clase por parte del docente. (Kahoot, 2022).

Evolución

Desde su lanzamiento, Kahoot ha tenido una aceptación notable por parte de docentes y estudiantes de diferentes instituciones, ya sea de nivel Básico o Superior de muchos países. Debido a su forma didáctica de poder dar retroalimentación y a su vez ir evaluando los aprendizajes de los estudiantes.

TICS

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) frente a una era digitalizada ofrece un sin número de herramientas que permiten la comunicación entre usuarios desde cualquier parte. En cuanto al entorno educativo, Para Navarrete y Mendieta (2018), **“las nuevas tecnologías permiten y estimulan la autonomía del estudiante, impulsándolo a investigar y promoviendo el desarrollo de competencias de selección, organización y sintonización de la nueva información, adquiriendo motivación de manera interna y respeto por los demás”** (p.128). Es ineludible que las TIC hoy en día ofrece tanto a docentes como a estudiantes herramientas que ofrezcan oportunidades de conocimiento y la incorporación a un nuevo entorno de aprendizaje.

Educación

El uso de las TIC en la educación ha tomado gran importancia hoy en día, el confinamiento que se dio debido a la pandemia COVID-19 ocasionó el cierre de escuelas, empresas, entre otros, los mismos que debieron trabajar de manera virtual. Es ahí donde toma gran relevancia su uso para el sector educativo, el gobierno estableció una serie de cambios de estrategias y modalidad para que el proceso de aprendizaje no se viera afectado, siendo las TIC el punto clave de este cambio, ya

que docentes se vieron en la obligación de utilizar herramientas que se adapten a los componentes curriculares.

La educación ha enfrentado cambios en las últimas décadas y debido a ello el sistema educativo precisa de la actualización en cuanto a los contenidos y prácticas del conocimiento que vayan de la mano con las necesidades de la nueva sociedad del conocimiento del siglo XXI. Por ello, Rodríguez et al. (2020), mencionan que **“para los escenarios de formación de docentes y estudiantes tanto dentro como fuera de clases, la correcta incorporación de las TIC requiere de un manejo adecuado dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, donde la gestión escolar permita y promueva la utilización de estas”** (p. 5). Es ineludible que las TIC se ha convertido en un aliado para la educación y por ello la formación docente para el manejo de estas es un punto en consideración, porque de ello dependerá su inclusión como un recurso pedagógico en las aulas de clases.

Industria

En un ambiente empresarial, Kahoot se lo puede implementar en diferentes áreas, como lo pueden ser capacitaciones para los empleados, a manera de estímulo en cuanto a repases de códigos y políticas que se ejercen en la empresa, entre otras actividades útiles que mejoraran el desempeño laboral.

Desempeño académico

Conceptualización

El desempeño académico se relaciona netamente con la evaluación en cuanto al aprendizaje, ya que es ahí donde se reflejan las notas que en cada materia se obtienen. Para Rogers (como se cita en Coello y Cachón, 2017) define al desempeño académico como **“el alcance de logros establecidos dentro del programa educativo, los cuales se reflejan mediante indicadores que se orientan a las especificaciones del programa, además se abordan aspectos como la medición de logros y demostración de cuanto ha aprendido el estudiante a lo largo del año**

que está cursando” (p.2). De esta forma permite evaluar la eficacia y calidad de los procesos educativos de los estudiantes, mismos que son el resultado de los esfuerzos de las instituciones educativas, y específicamente de los docentes, convirtiéndolo así en un indicador y guía de procesos y productos de un sistema educativo y un rol docente, así como la toma de decisiones a partir de la cualificación.

Tipos de desempeño académico

Rendimiento social

El alcance de la misión que tiene una institución educativa se demuestra efectivamente en la práctica durante la vida diaria de una persona en cuanto a los valores sociales que se ha inculcado dentro de la institución. Es por ello que el rendimiento social se ve reflejado en los alcances obtenidos por el estudiante a lo largo del grado que está cursando y demostrándolo en la sociedad.

Rendimiento individual

Son las capacidades de adquisición del estudiante en cuanto a habilidades, conocimientos y destrezas, que vayan de la mano de los objetivos establecidos en la educación, este conjunto de capacidades permitirá la toma de decisiones pedagógicas por parte del docente a lo largo del año que se está cursando. Dentro de este apartado se incluye también al rendimiento específico, el cual se asocia a la vida del estudiante en cuanto a su desarrollo familiar, profesional y social. El rendimiento general se relaciona al resultado de lo aprendido teniendo en cuenta la conducta y hábitos culturales del estudiante (Albán y Calero, 2017).

Evaluación

El docente mide y califica el nivel de conocimiento de los estudiantes a través de la evaluación con parámetros establecidos para otorgar una calificación que lo promoverá al siguiente curso. La evaluación se asocia al proceso pedagógico, pues permite generar un retroalimentación oportuna, donde el docente pueda adoptar una

serie de medidas que ayuden al refuerzo académico integral del estudiante, alcanzando así los objetivos establecidos en el currículo nacional (Ministerio de Educación, 2022).

Momentos de la evaluación

Evaluación diagnóstica

El primer momento para evaluar es la evaluación diagnóstica que el docente la aplica al inicio del año, le permitirá conocer los conocimientos previos que tiene el estudiante en cuanto a las materias que se desarrollaran a lo largo del año lectivo. Para Vera (2020), **“la evaluación diagnóstica tiene como objetivo que el estudiante demuestre el tipo y nivel de conocimiento que adquirió en el curso anterior con respecto a los temas asociados al nuevo curso, esta se realiza al inicio y al finalizar el curso para hacer un reconocimiento en conjunto con el estudiante de los nuevos conocimientos adquirido y compararlos con lo que ya había aprendido”** (p.5). Por lo tanto, es una de las evaluaciones que le permite ayudar tanto al docente para elaborar metodologías que estén acorde a las necesidades de los estudiantes y vayan de la mano con lo establecido en las planificaciones dentro de currículo, ayudando a los estudiantes a meditar sobre sus conocimientos y los nuevos que deben ir adquiriendo a lo largo del año lectivo.

Evaluación formativa

La evaluación formativa tiene como objetivo detectar en los estudiantes el alcance que ha tenido con respecto a los saberes impartidos, le permite a los docentes tomar acciones en la mejora del desempeño de los estudiantes. Como lo menciona Asiú et al. (2021), **“se entiende como un proceso que el docente aplica como forma de reflexión y retroalimentación para los estudiantes, donde se toma en cuenta el desempeño que obtiene y se aplica, estableciendo así formas para mejorar en el proceso de enseñanza del docente hacia sus estudiantes”** (p.138). Este tipo de evaluación motiva a los estudiantes, el docente puede detectar y hacer

modificaciones en cuanto a la metodología que se está aplicando para así mejorar el desempeño de los estudiantes y vayan a la par con lo planificado.

Evaluación sumativa

El tercer momento de la evaluación es la evaluación sumativa que se encarga de medir si el estudiante logro adquirir los conocimientos a lo largo del año lectivo, además, está vinculada a la decisión de promover o no al siguiente año lectivo. Santos y Villao (2022), Mencionan que **“la evaluación sumativa se aplica al finalizar periodo para comprobar el alcance de logros y metas que se establecieron a lo largo del ciclo escolar, determinando así el cumplimiento de objetivos de las áreas de estudio, promoviendo al estudiante el pase de grado”** (p.17). Siendo unas de las evaluaciones más importantes a lo largo del año lectivo, el estudiante debe lograr alcanzar los objetivos y metas que se establecen para ser promovido.

Modelos de valoración

Cualitativa

La evaluación cualitativa es considerada por medio de una escala que mide el conocimiento del estudiante, el cual se basa en una serie de parámetros suscritos por el Sistema Nacional de Educación donde: A Supera los aprendizajes requeridos, B Domina los aprendizajes requeridos, C Alcanza los aprendizajes requeridos, D Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos y E No alcanza los aprendizajes requeridos. Para Guanotuña (como se cita en Sánchez, 2022) plantea que **“los procesos cualitativos integra un conjunto de instrumentos para detectar cualidades que conlleven al desarrollo integral del estudiante dentro del proceso educativo”** (p.14). Es por ello que la evaluación cualitativa define los logros de objetivos a través de cualidades que se presentan dentro del desarrollo de habilidades de aprendizaje en un área de conocimiento determinada.

Cuantitativa

La evaluación cuantitativa estima características numéricas para la calificación de alcances y logros dentro de un área de aprendizaje, esta se mide a través de puntajes entre: 5, 6, 7, 8, 9, 10, permitiendo determinar el grado alcanzado dentro de los objetivos establecidos. Según Morales et al. (Como se cita en Sánchez, 2022) **“se refleja el logro alcanzado del estudiante mediante una medición numérica que permita indicar y determinar el grado de desempeño académico”** (p.15). Siendo una evaluación que le permitirá al docente conocer el nivel de conocimiento adquirido en diferentes temas en un área determinada, también le permitirá asignar una calificación que hace referencia al cumplimiento de objetivos y estándares que se requieren en la educación.

1.2. Objetivos

Objetivo General

Analizar 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.

Objetivos Específicos

- **Fundamentar teóricamente la herramienta Kahoot y el desempeño académico.**

Para dar cumplimiento al primer objetivo se indagó información en diferentes fuentes de investigación con respecto a nuestras variables, basándose en el instrumento de fichas bibliográficas, la cual ayudo a organizar y sintetizar el material de análisis que se obtuvo de artículos, revistas y libros, que permitieron obtener diferentes definiciones acerca de la variable independiente el uso de la herramienta Kahoot en cuanto a sus características y formas de usarlo dentro de la educación, de

la misma forma con la variable dependiente el desempeño académico que permitieron la construcción del marco teórico

- **Seleccionar los contenidos a ser desarrollados con el uso de la herramienta Kahoot como elemento motivador dentro del aula de clases.**

Para dar cumplimiento al segundo objetivo se trabajó en conjunto con el docente asignado por la Unidad Educativa “Francisco Flor”, quien guio en la consulta e identificación de los temas que se estaban impartiendo a los estudiantes de sexto grado, en especial aquello que requerían una retroalimentación, lo que fue contribuyendo al proceso de recolección de datos para la investigación, se pudo abordar temas en las materias de Estudios Sociales y Lengua y Literatura, de las cuales se preparó el tema de estudio y se las adaptó a la herramienta Kahoot, utilizando diferentes actividades que permitan a los estudiantes sentirse activos y motivados para participar en clases.

- **Aplicar la herramienta Kahoot en el desempeño académico de los estudiantes.**

Para dar cumplimiento al tercer objetivo se aplicó una ficha de observación hacia los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa “Francisco Flor”, la misma que constó con 10 indicadores, lo que ayudo a recolectar información para la investigación y evidenciar el uso de la herramienta Kahoot en el desempeño académico, se pudo observar aspectos como la actividad y motivación de los estudiantes dentro del aula al aplicar la herramienta Kahoot en un tema asignado por el docente. Además, se evidenció por medio de la ficha de observación la comprensión y asimilación de contenido por medio de la herramienta, es por ello que la utilización de recursos digitales como la herramienta Kahoot es importante, ya que así se consigue una clase donde la lúdica este presente e impartir el conocimiento de forma atractiva para los estudiantes.

CAPÍTULO II.- METODOLOGÍA

2.1. Materiales

Para el desarrollo del presente trabajo de investigación se utilizó la técnica de la ficha de observación que mide las habilidades y destrezas dirigida a las y los estudiantes para lograr identificar el impacto que tiene el uso de la herramienta Kahoot, además, como instrumento se aplicó una lista de cotejo en donde se miden 10 indicadores a observar, teniendo como objetivo recabar información acerca del uso de la herramienta Kahoot en el desempeño académico en los estudiantes de sexto grado, de la Unidad Educativa “Francisco Flor” de la ciudad de Ambato. La ficha de observación se la aplico de manera presencial.

Los recursos que ayudaron a la realización de esta investigación fueron: la Unidad Educativa “Francisco Flor” y Universidad Técnica de Ambato; por la parte humana, los estudiantes de sexto grado como principales actores para el desarrollo del tema de investigación y docentes de la Unidad Educativa. Las personas encargadas de la investigación, Srta. Evelyn Loor (investigadora), Ing. Javier Sánchez, Mg. (tutor).

2.2. Métodos

Para el presente trabajo se utilizó un enfoque mixto (cualitativo-cuantitativo), en la parte cuantitativa se procedió con el análisis y cuantificación los datos que consta en la tabulación de la información recolectada, dentro de lo cualitativo se aplicó una lista de cotejo a los estudiantes que involucran una serie de cualidades a ser observadas, los mismos que fueron analizados e interpretados en un informe.

En el presente trabajo se utilizó el nivel exploratorio-descriptivo, es exploratorio porque el uso de la herramienta Kahoot es un tema que ha empezado a

tomar una buena acogida dentro de las aulas de educación y con ello influyendo en el desempeño académico de los estudiantes, acotándolo así como un tema de interés para la sociedad digital en la actualidad. Es descriptivo porque presentó información sobre el uso de la herramienta y su evolución en la educación, proporcionando ideas principales sobre las variables que se propusieron en la presente investigación, además, se describió el desempeño académico de los estudiantes bajo el uso de la herramienta Kahoot.

La modalidad utilizada fue bibliográfica porque permitió conceptualizar y fundamentar la investigación basándose en tesis de grado, libros y revistas científicas con respecto a las variables de estudio, es de campo porque se recolectó información directamente de los estudiantes como fuente primaria con la finalidad de reconocer el uso de la herramienta Kahoot en el desempeño académico de los estudiantes. Se contó con una muestra de 31 estudiantes de la Unidad Educativa “Francisco Flor” para la presente investigación.

CAPÍTULO III.- RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Análisis y discusión de los resultados.

3.1.1. Ficha de observación a estudiantes de la Unidad Educativa “Francisco Flor”

Indicador 1: Participación en clases

Tabla 1

Participación en clases.

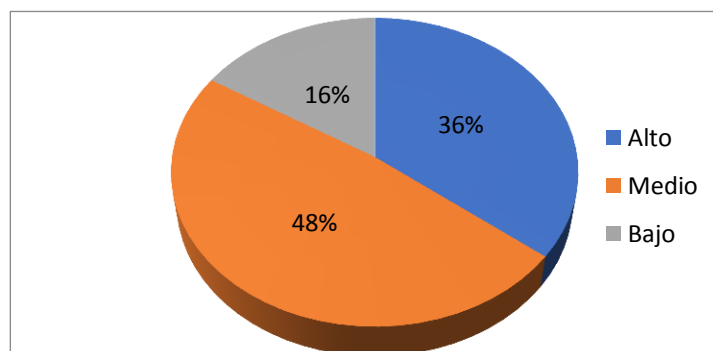
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Alto	11	35%
Medio	15	48%
Bajo	5	16%
TOTAL	31	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a estudiantes de sexto grado

Elaborado por: Loor (2022)

Gráfico 1

Participación en clases



Fuente: Ficha de observación aplicada a estudiantes de sexto grado

Elaborado por: Loor (2022)

Análisis

De acuerdo a la ficha de observación realizada a 31 estudiantes que corresponde al 100%, 15 estudiantes que corresponde al 48% presentan una participación en clases media, 11 estudiantes que corresponden al 35% presentan una participación en clases alta, 5 estudiantes que corresponden al 16% presentan una participación en clases baja.

Interpretación

Es evidente observar en los estudiantes la participación en su mayoría, pese a que en un índice de frecuencia medio, sin embargo, la existencia de estudiantes que participan de manera constante es considerable dentro del aula de clases. La participación en clases se fomenta a partir del docente, ya que este puede incentivar por medio de una clase en la que el dinamismo este presente o su vez por puntos extras, ayudando así a que el estudiante pierda la timidez por expresarse en caso de ter dudar.

Indicador 2: Comunicación entre alumno y docente

Tabla 2

Comunicación entre alumno y docente

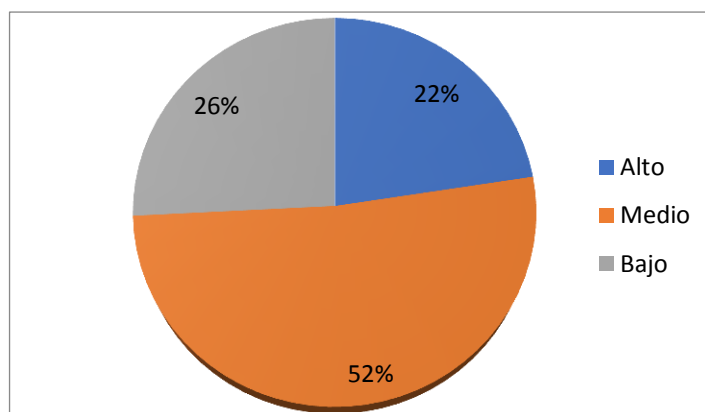
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Alto	7	23%
Medio	16	52%
Bajo	8	26%
TOTAL	31	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a estudiantes de sexto grado

Elaborado por: Loor (2022)

Gráfico 2

Comunicación entre alumno y docente



Fuente: Ficha de observación aplicada a estudiantes de sexto grado

Elaborado por: Loor (2022)

Análisis.- De acuerdo a la ficha de observación realizada a 31 estudiantes que corresponde al 100%, 16 estudiantes que representa el 52% muestran una comunicación con el docente en una frecuencia media, 8 estudiantes que representa el 26% muestran una comunicación con el docente en una frecuencia baja y 7 estudiantes que representan el 23% muestran una comunicación con el docente alta.

Interpretación.- La comunicación entre estudiantes y docente en su mayoría se encuentra en un índice medio, lo que evidencia que en aula de clases existe una claridad por parte del docente al expresarse con los estudiantes ofreciendo al estudiante el poder expresar sus ideas, al mismo tiempo que se puede evidenciar una frecuencia considerable de estudiantes que expresan sus ideales con el docente los cuales se siente en confianza.

Indicador 3: El estudiante es activo al momento de recibir la clase

Tabla 3

El estudiante es activo al momento de recibir la clase

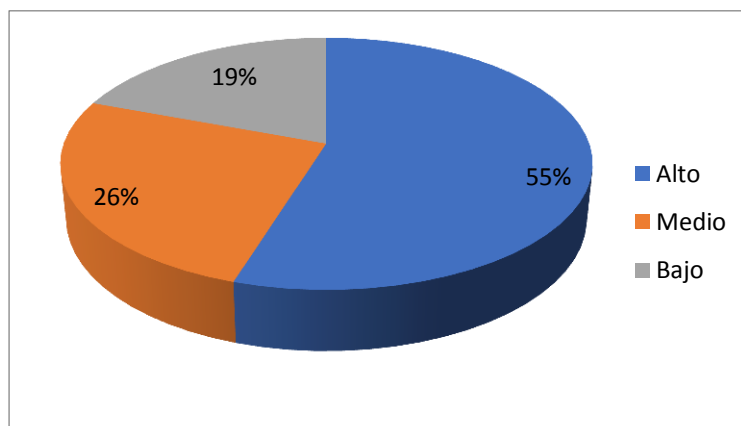
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Alto	17	55%
Medio	8	26%
Bajo	6	19%
TOTAL	31	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a estudiantes de sexto grado

Elaborado por: Loor (2022)

Gráfico 3

El estudiante es activo al momento de recibir la clase



Fuente: Ficha de observación aplicada a estudiantes de sexto grado

Elaborado por: Loor (2022)

Análisis.- De acuerdo a la ficha de observación realizada a 31 estudiantes que corresponde al 100%, 17 estudiantes que representan el 55% se manifiestan activos al recibir clases con una frecuencia alta, 8 estudiantes que representan el 26% con una frecuencia media se manifiestan activos al recibir clases y 6 estudiantes que representan el 19% con una frecuencia baja se manifiestan activos al recibir clases.

Interpretación.- Es evidente que la mayoría de estudiantes se encuentran en un alto nivel de actividad recibiendo clases de modo que se puede evidenciar una metodología que se ajusta a las necesidades de los estudiantes permitiendo que se mantengan atentos a los contenidos impartidos en las horas de clases.

Indicador 4: Presta interés a la clase impartida

Tabla 4

Presta interés a la clase impartida

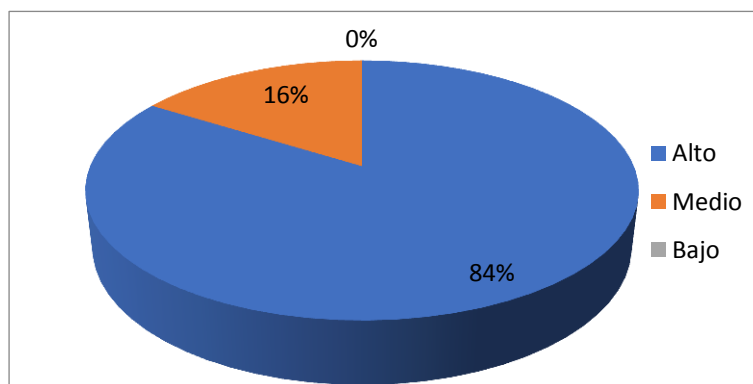
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Alto	26	84%
Medio	5	16%
Bajo	0	0%
TOTAL	31	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a estudiantes de sexto grado

Elaborado por: Loor (2022)

Gráfico 4

Presenta interés a la clase impartida



Fuente: Ficha de observación aplicada a estudiantes de sexto grado

Elaborado por: Loor (2022)

Análisis

De acuerdo a la ficha de observación realizada a 31 estudiantes que corresponde al 100%, 26 estudiantes que representan el 84% demuestran un interés en las clases impartidas en un nivel alto, 5 estudiantes que representan el 16% demuestran un interés en las clases impartidas con un nivel medio y el 0% conforma al nivel bajo.

Interpretación

Se logra observar un nivel alto de interés de los estudiantes de las clases, lo que es muy importante dentro de una clase, mantener el interés por el estudiante, por parte

del docente que tenga dominio del aula en donde mantenga un voz moderada, donde también el movimiento corporal será un punto clave para mantener la atención de los estudiantes obteniendo así que al final de la clase, en caso de que tengan dudas el docente pueda dar una breve explicación con bajo a lo ya dicho pero en una forma en pueda entender de mejor manera.

Indicador 5: Tiene interrogantes al finalizar la clase

Tabla 5

Tiene interrogantes al finalizar la clase

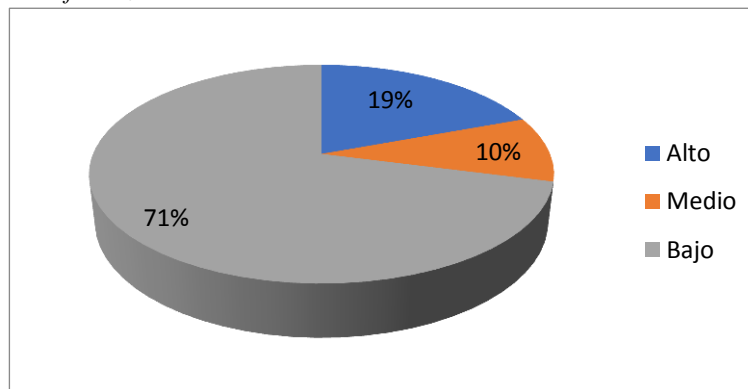
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Alto	6	19%
Medio	3	10%
Bajo	22	71%
TOTAL	31	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a estudiantes de sexto grado

Elaborado por: Loor (2022)

Gráfico 5

Tiene interrogantes al finalizar la clase



Fuente: Ficha de observación aplicada a estudiantes de sexto grado

Elaborado por: Loor (2022)

Análisis

De acuerdo a la ficha de observación realizada a 31 estudiantes que corresponde al 100%, 22 estudiantes que representan el 70% demuestran un nivel bajo de interrogantes al finalizar las clases, 6 estudiantes que representa el 19% demuestran un nivel alto de interrogantes al finalizar las clases, 3 estudiantes que representa el 10% demuestran un nivel medio en cuanto a interrogantes al finalizar las clases.

Interpretación

Es evidente observar que la mayoría de los estudiantes muestran un nivel bajo en cuanto a realizar preguntas sobre la clase impartida por el docente. Cabe mencionar

que, si el estudiante no presenta interrogantes, se debe a que el modo de explicar la temática tratada por el docente es de manera clara y precisa, obteniendo así un buen entendimiento por parte de los estudiantes.

Indicador 6: Realiza las actividades planteadas

Tabla 6 Realiza las actividades planteadas

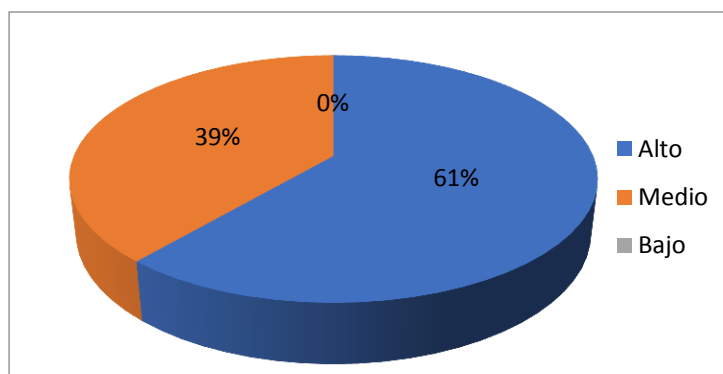
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Alto	19	61%
Medio	12	39%
Bajo	0	0%
TOTAL	31	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a estudiantes de sexto grado

Elaborado por: Loor (2022)

Gráfico 6

Realiza las actividades planteadas



Fuente: Ficha de observación aplicada a estudiantes de sexto grado

Elaborado por: Loor (2022)

Análisis.

De acuerdo a la ficha de observación realizada a 31 estudiantes que corresponde al 100%, 19 estudiantes que representan el 61% presentan un nivel alto realizando las actividades planteadas, 12 estudiantes que representan el 39% presentan un nivel medio realizando actividades planteadas, 0% de estudiantes está en el nivel bajo realizando las actividades planteadas.

Interpretación

Es evidente observar que la mayoría de los estudiantes están en un nivel alto realizando las actividades planteadas por los docentes. Las actividades empleadas en horas de clases favorecen de manera considerable al rendimiento de los estudiantes.

Indicador 7: Se motivación al momento de recibir actividades autónomas

Tabla 7

Motivación

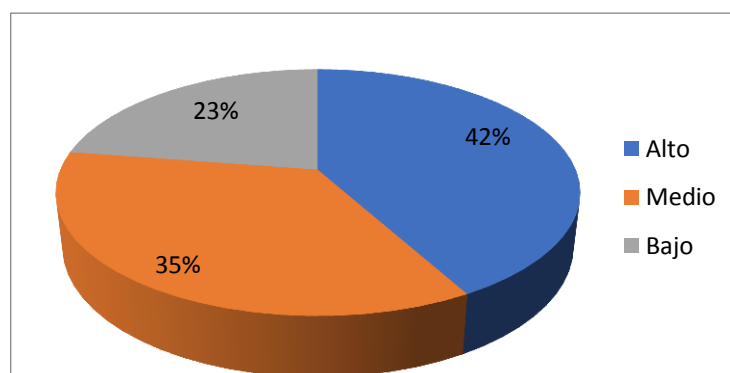
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Alto	13	42%
Medio	11	35%
Bajo	7	23%
TOTAL	31	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a estudiantes de sexto grado

Elaborado por: Loor (2022)

Gráfico 7

Motivación



Fuente: Ficha de observación aplicada a estudiantes de sexto grado

Elaborado por: Loor (2022)

Análisis

De acuerdo a la ficha de observación realizada a 31 estudiantes que corresponde al 100%, 13 estudiantes que representan el 42% muestran un nivel alto de motivación durante las actividades autónomas, 11 estudiantes que representan el 35% muestran un nivel medio de motivación durante las actividades autónomas y 7 estudiantes que representan el 23% muestran un nivel bajo de motivación durante las actividades autónomas.

Interpretación

Podemos apreciar en este indicador el nivel de motivación que tienen los estudiantes recibiendo actividades puesto a que esta entre un nivel alto y medio lo cual es satisfactorio ya que el docente cubre las expectativas de los estudiantes dando como resultado un buen desempeño.

Indicador 8: Comprensión de contenidos por medio de la herramienta Kahoot

Tabla 8

Comprensión de contenidos

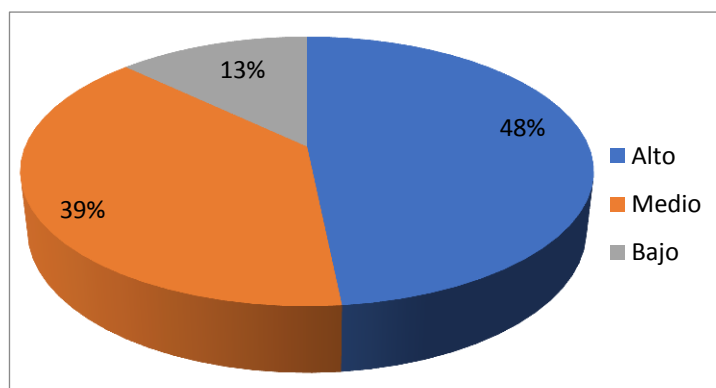
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Alto	15	48%
Medio	12	39%
Bajo	4	13%
TOTAL	31	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a estudiantes de sexto grado

Elaborado por: Loor (2022)

Gráfico 8

Comprensión de contenidos



Fuente: Ficha de observación aplicada a estudiantes de sexto grado

Elaborado por: Loor (2022)

Análisis

De acuerdo a la ficha de observación realizada a 31 estudiantes que corresponde al 100%, 15 estudiantes que representan el 48% presentan un nivel alto en comprensión de los contenidos por medio de la herramienta Kahoot, 12 estudiantes que representan el 39% presentan un nivel medio en comprensión de los contenidos por medio de la herramienta Kahoot y 4 estudiantes que representan el 13% presentan un nivel bajo en comprensión de los contenidos por medio de la herramienta Kahoot.

Interpretación

La mayor parte de los estudiantes se encuentran en un nivel alto y medio en cuanto a la comprensión de contenidos por medio de la herramienta, lo cual indica que

mediante la herramienta al ofrecer diferentes actividades en las cuales se pueden ajustar los contenidos a impartir lo que le permite al estudiante una comprensión de contenidos de forma distinta y divertida al mismo tiempo que aprenden y se mantiene una participación entre compañeros fomentando así una reflexión autónoma y colaborativa.

Indicador 9: Motivación del estudiante con el uso de la herramienta Kahoot en las clases

Tabla 9

Motivación del estudiante con el uso de la herramienta Kahoot en las clases

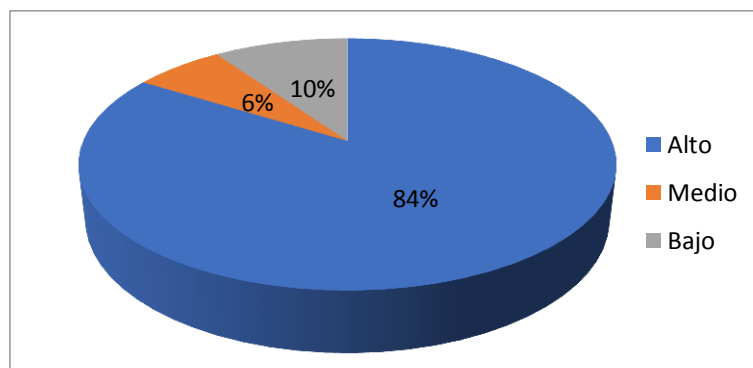
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Alto	26	84%
Medio	2	6%
Bajo	3	10%
TOTAL	31	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a estudiantes de sexto grado

Elaborado por: Loor (2022)

Gráfico 9

Motivación con el uso de la herramienta Kahoot



Fuente: Ficha de observación aplicada a estudiantes de sexto grado

Elaborado por: Loor (2022)

Análisis

De acuerdo a la ficha de observación realizada a 31 estudiantes que corresponde al 100%, 26 estudiantes que corresponden al 84% muestran un nivel alto de motivación con el uso de la herramienta Kahoot en clases, 3 estudiantes que representan el 10% muestran un nivel bajo de motivación con el uso de la herramienta Kahoot en clases y 2 estudiantes que representan el 6% muestran un nivel medio de motivación con el uso de la herramienta Kahoot en clases.

Interpretación

Con base en los resultado un alto porcentaje de estudiantes entre el nivel alto y medio, se puede evidenciar que mediante el uso de la herramienta Kahoot los estudiantes mantienen una motivación en clases, debido a que para que el docente mantenga una clase activa el uso de herramientas tecnológicas forma parte de una clase activa e interesante, las plataformas educativas ofrecen diversas actividades en las cuales el docente se puede apoyar para impartir clases y mantener la atención e interés del estudiante, contribuyendo así con la diversidad de recursos, colaboración y experiencia en el aula.

Indicador 10: Asimilación de contenidos por medio de la herramienta Kahoot

Tabla 10

Asimilación de contenidos

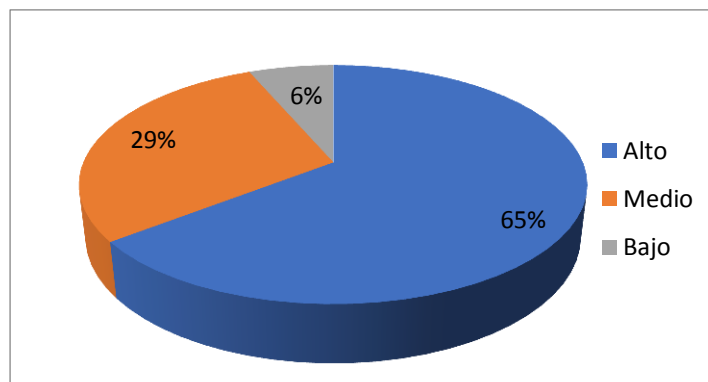
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Alto	20	65%
Medio	9	29%
Bajo	2	6%
TOTAL	31	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a estudiantes de sexto grado

Elaborado por: Loor (2022)

Gráfico 10

Asimilación de contenidos



Fuente: Ficha de observación aplicada a estudiantes de sexto grado

Elaborado por: Loor (2022)

Análisis

De acuerdo a la ficha de observación realizada a 31 estudiantes que corresponde al 100%, 20 estudiantes que representan el 65% muestran un nivel alto de Asimilación de contenidos por medio de la herramienta Kahoot, 9 estudiantes que representan el 29% muestran un nivel medio de Asimilación de contenidos por medio de la herramienta Kahoot y 2 estudiantes que representan el 6% muestran un nivel bajo de Asimilación de contenidos por medio de la herramienta Kahoot.

Interpretación

La mayor parte de estudiantes demuestran una asimilación de contenidos en un nivel alto y medio, lo que mejora su aprendizaje, cabe mencionar que la herramienta Kahoot ofrece formatos en los cuales el docente puede adaptar contenidos ofreciéndole al estudiante una forma diferente de recibir y asimilar contenidos, de mismo modo por medio del juego que la herramienta facilita el estudiante va desarrollando habilidades creativas y reflexivas.

3.2. Discusión de resultados

En la presente investigación se obtuvieron hallazgos en la Unidad Educativa “Francisco Flor” en los estudiantes de sexto grado, los cuales permitió recabar información sobre el uso de la herramienta Kahoot en el desempeño académico, a continuación presentan diferentes investigaciones relevantes en relación con el tema de estudio.

Se logró evidenciar que el uso de las herramientas educativas como apoyo para el docente dentro de las planificaciones colabora en conjunto con el desempeño académico de los estudiantes, ya que mantiene activa la interacción entre docente y estudiantes dentro del área de trabajo. Con base en los resultados se pudo obtener que el uso de la herramienta Kahoot permita una motivación alta en los estudiantes porque al ser una herramienta que promueve la gamificación, los estudiantes se mantienen atentos y participativos. Así como lo menciona Yucailla (2021) la gamificación promueve mejoras en el entorno educativo, que pone en evidencia cambios significativos al proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. Es por ello que el uso de herramientas educativas que promueven la gamificación le proporciona tanto al docente crear un entorno motivador y activo y a los estudiantes el aprender por medio del juego y visualizaciones que diferencia a una clase tradicional. Asimismo, Rosero (2022) considera que para el uso de una herramienta web 2.0 los docentes deben tomar en cuenta los estilos de aprendizaje de los estudiantes, elaborar una planificación que conste el momento del uso de la herramienta y tomar en cuenta el tiempo para emplearla. Es ineludible que la implementación del juego dentro del aprendizaje, los estudiantes, crear nuevos

hábitos de estudios, afirmando así que el uso de herramientas educativas como Kahoot promueve motivación y entusiasmo por aprender mediante el juego.

De acuerdo con los resultados obtenidos en la investigación de Rojas et al. (2021), Indica la eficacia mediante experiencias vividas con el uso de la herramienta Kahoot, que da como resultado una aceptación por parte de los docentes y estudiantes debido a que esta herramienta ofrece diversas actividades que se orientan al aprendizaje a través del juego las cuales ayudan a la comprensión y entendimiento de los contenidos tratados en clases, ayudando así a la contribución del conocimiento dando como consecuencia un alto nivel de desempeño académico de los estudiantes. De forma similar, los resultados de nuestra investigación demuestran un nivel alto de asimilación de contenidos de los estudiantes a través del uso de la herramienta Kahoot mediante diferentes actividades que ofrece la herramienta, aplicándose en diferentes áreas como Lengua y Literatura y Estudios Sociales como material de retroalimentación de contenidos previamente explicados, lo que evidencia que el nivel de desempeño incremento de manera considerable. En esta investigación se pudo observar que el docente trata de implementar actividades en la que los estudiantes se mantengan atentos y participativos.

CAPÍTULO IV.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. Conclusiones

- La fundamentación teórica permitió conocer a profundidad sobre la herramienta Kahoot como una estrategia lúdica o gamificada para propiciar nuevos entornos de aprendizaje y los cambios que ofrece en el ambiente educativo en la actualidad, ya que proporciona espacios para que el docente y el estudiante incentiven sus hábitos a través del juego, además brinda actividades para que los estudiantes se mantenga activo y participativo en clases. La aplicación de la herramienta en diferentes investigaciones mencionan la gran utilidad de este recurso dentro de las planificaciones de clases, cabe mencionar que la herramienta Kahoot ayuda en el desempeño de los estudiantes debido a su interfaz, permite ordenar los contenidos de manera clara y objetiva denotando un cambio de actividades que no resulten agotadoras.
- Se logró identificar en conjunto con el trabajo y guía y experiencia del docente temas en donde la aplicación de la herramienta Kahoot pueda tomar mayor eficacia en cuanto su uso dentro de las planificaciones de clases y lograr obtener resultados favorables para la investigación, dejando en evidencia que la herramienta se puede emplear en diferentes áreas de estudio para realizar retroalimentación de contenido y evaluaciones.
- La aplicación de la herramienta Kahoot demuestra la gran utilidad en diversos temas en las cuales se deba reforzar o a su vez evaluar los conocimientos de los estudiantes, brindando actividades creativas donde la agilidad de responder a preguntas de conocimiento previo se va demostrando en continuidad de la presentación del juego o temática.

- Se eligió para aplicar la herramienta. Cabe recalcar que las variedades de actividades ofrecidas por la herramienta, el docente las puede adaptar a las necesidades de los estudiantes, de modo que se comprenderá de mejor manera mediante una visualización entretenida e interactiva, donde la clase se mantendrá sin distracciones y atendiendo a las indicaciones, por ello se toma el tiempo de las actividades a ser empleadas dando así el cumplimiento de lo planificado y en la hora establecida.
- Cabe señalar que mediante el uso de la herramienta Kahoot, los estudiantes demostraron una mayor asimilación y comprensión de contenidos, lo que evidencia una apertura de actividades en donde el docente se pueden apoyar para impartir clases y mantener la atención e interés del estudiante, contribuyendo así con el uso y la diversidad de recursos digitales atribuyendo una experiencia distinta en el aula.
- Se evidencia una relación con respecto al uso de la herramienta Kahoot en el desempeño académico, ya que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje en donde la forma lúdica de enseñar toma gran importancia dentro de las aulas, facilitando la comprensión de contenidos en diferentes asignaturas y actividades que se realicen dentro de la clase obteniendo resultados que identifican el impacto que tiene en el desempeño académico de los estudiantes llegando así a una relación con las dos variables planteadas que se pudieron percibir a través de una ficha de observación realizada a los estudiantes llegando a un nivel alto en cuanto a la asimilación y comprensión de contenidos y motivación dentro del aula.

4.2. Recomendaciones

- La revisión de la literatura de manera constante permitirá adaptar nuevas estrategias al docente y a los involucrados en la investigación educativa, debido a que les servirá como soporte para poder defender ideas propuestas dentro de una investigación. Del mismo modo, al investigador le proporcionará facilidades de entender una temática planteada, acotando con información actual en donde pueda identificar diferentes puntos de vista o vacíos que puedan ayudar con la investigación actual, ayudando a dar resolución a un problema que aún no se puso solucionar en su totalidad.
- El trabajo en conjunto y la predisposición del docente permitirá obtener mejores resultados, ya que están presentes el proceso de aprendizaje de los estudiantes y saben de qué modo pueden contribuir a la búsqueda de información favoreciendo a la investigación, es por ello que la aceptación de establecimientos educativos para los investigadores es la mejor manera para experimentar y saber la realidad educativa.
- Implementar plataformas digitales que generan un contenido atractivo y ventajoso para los estudiantes mediante el cual facilitan el aprendizaje de una forma distinta que del mismo modo estén complementando a los conocimientos del estudiante. Servirá como apoyo para el docente dentro una clase en donde el dinamismo y lúdica estén presente a medida que se va impartiendo el conocimiento a través de actividades adaptadas a la temática a tratar.
- Promover el uso de recursos digitales en la institución, ya que proporcionara una aceptación rápida por parte de los estudiantes debido a las distintas formas de emplearlas, dando como resultado un apoyo para el docente como material complementario para las temáticas a impartir, tomando en cuenta el uso que pueden brindar y adaptándolas a las

necesidades de los estudiantes y a su vez dar cumplimiento con los objetivos de aprendizajes establecidos.

- Utilizar la herramienta Kahoot como un elemento motivador que facilite la asimilación y comprensión de los contenidos para el estudiante, al involucrar su participación de forma dinámica en las diferentes actividades que nos proporciona esta herramienta, lo que contribuirá a un mejor desempeño académico del estudiante.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Albán, J. et al. (2017). El rendimiento académico: aproximación necesaria a un problema pedagógico actual. *Conrado*, 213-220.
<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/498/532>
- Asiú, L. et al. (2021). Evaluación formativa en la práctica pedagógica: una revisión bibliográfica. *Conrado*, 134-139.
<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1654/1633>
- Bizarro, W. et al. (2019). Evaluación formativa en el marco del enfoque por competencias. *Innova Educación*, 374-390.
<https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/45/88>
- Bonilla, D. (2021). Gamificación y el desempeño académico de estudiantes de educación básica superior en la modalidad virtual de la Unidad Educativa Leonardo Murialdo.
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33547/1/1805326087%20BONILLA%20MUNOZ%20DANIELA%20ESTEFANIA.pdf>
- Coello, Y. et al. (2017). El desempeño académico a partir de la implicación de los estudiantes. *Congreso Nacional de Investigación Educativa. COMIE*, 1-11.
<https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/0937.pdf>
- Haro, M. (2021). El software educativo microsoft office y el desempeño académico de los estudiantes de décimo año de educación general básica de la Unidad Educativa “Joaquín Arias” del cantón Pelileo.
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33627/1/Proyecto%20de%20Tesis%20Final%20-%20Haro%20Li.%20Michael%20A..pdf>
- Ingrid, S. et al (2019). Mediación TIC y su influencia en la satisfacción y desempeño académico de los estudiantes de pregrado. *Universidad de la Costa*.
<https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/2811/45429596-32746586.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Kahoot. (2022). Tipos de actividades. <https://kahoot.com/schools-u/>
- Maraza, B. et al. (2019). Análisis de las herramientas de gamificación online Kahoot y Quizzen en el proceso de retroalimentación de aprendizajes de los estudiantes. *Referencia Pedagógica*, 339 – 362.
<https://rrp.cujae.edu.cu/index.php/rrp/article/view/193/216>

- Martínez, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 252-277. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6228338>
- Mero, J. (2021). Herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo en los estudiantes. *Revista Científica DOMINIOS DE LA CIENCIA*, 712-724. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8385914>
- Ministerio de, E. (2022). *Ministerio de Educación*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/evaluacion-educativa-informacion/>
- Navarrete, D. (2020). Las herramientas web 2.0 como mediación pedagógica en los bachilleratos de las instituciones educativas. *Revista: Atlante. Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 1-9. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2020/06/herramientas-web2.pdf>
- Navarrete, G., y Mendieta, R. (2018). Las tic y la educación ecuatoriana en tiempos de internet: Breve análisis. *Espirales revista multidisciplinaria de investigación*, 123-136. <https://www.studocu.com/ec/document/universidad-de-las-fuerzas-armadas-de-ecuador/ciencia-de-los-materiales/220-article-text-645-1-10-2018-0407/18013793>
- Pérez, M. (2022). Herramientas web 3.0 y la enseñanza de las Ciencias Naturales en tiempos de pandemia. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/3660/1/77946.pdf>
- Poaquiza, B. (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. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/35733/1/Esquema%20Informe%20final%20Poaquiza%20Bryan-signed-signed%20%281%29%20%281%29.pdf>
- Rodríguez, D. et al. (2020). Impacto e inclusión de las tic en los estudiantes de educación básica, retos, alcance y perspectiva. *Revista: Atlante. Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 1-15. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2020/08/inclusion-tics.html>
- Rojas, J. et al. (2021). Uso de Kahoot como elemento motivador en el proceso enseñanza-aprendizaje.

<https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/CATEDRA/article/view/2815/347>

2

Rosero, S. (2022). La gamificación y el desempeño académico de los estudiantes de Sexto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Juan León Mera la Salle del cantón Ambato.

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/34264/1/Informe%20final%20de%20Titulacion%20-%20Completo%20->

[%20Rosero%20Bonilla%20Sheila%20Diane%20-signed-signed-signed.pdf](https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/34264/1/Informe%20final%20de%20Titulacion%20-%20Completo%20-%20Rosero%20Bonilla%20Sheila%20Diane%20-signed-signed-signed.pdf)

Sánchez, M. (2022). La pandemia de la Covid-19 en el desempeño académico de la asignatura de Estudios.

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/35659/1/Trabajo%20de%20titulaci%C3%B3n->

[%20S%C3%A1nchez%20Correa%20Marcelo%20Iv%C3%A1n%20%2026%20de%20agosto-signed-signed%20%281%29.pdf](https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/35659/1/Trabajo%20de%20titulaci%C3%B3n-%20S%C3%A1nchez%20Correa%20Marcelo%20Iv%C3%A1n%20%2026%20de%20agosto-signed-signed%20%281%29.pdf)

Santos, M. L., y Villao, E. J. (2022). La evaluación sumativa en el proceso de enseñanzaaprendizaje de matemáticas en el noveno grado de la Unidad Educativa Santa Elena.

<https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/8408/1/UPSE-TEB-2022-0067.pdf>

Tapia, T. (2022). Incidencia de las tic como herramientas metodológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/21749/1/UPS-GT003580.pdf>

Yucailla, M. (2021). La gamificación en la educación virtual de los estudiantes de quinto grado de educación general básica de la Unidad Educativa “CELITE” del cantón Ambato.

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33808/1/Proyecto-de-Titulaci%C3%B3n-MY-final-signed-signed-signed%20%281%29.pdf>

Yuccha, N. (2017). Los recursos didácticos tecnológicos y su relación con el desempeño académico de la lengua kichwa de los estudiantes de octavo año de educación general básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Huayna Capac” de la parroquia Santa Rosa, cantón.

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/24948/1/Noe-tesiis-Grado.pdf>

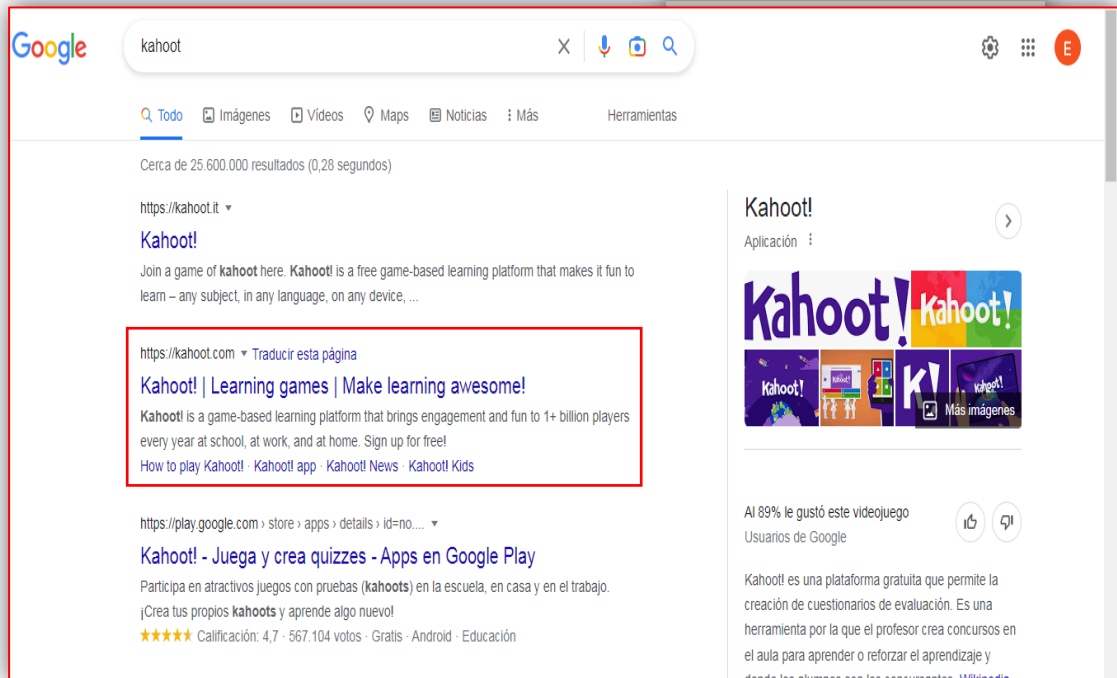
Zhiña, G. (2021). Herramientas colaborativas en la enseñanza de la matemática en los estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Teresa Flor” del cantón Ambato.
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/34051/1/Zhi%C3%B1a%20Tesis%20final%20Gaby-1-2-signed-signed-signed%282%29%20%281%29.pdf>

ANEXOS

Anexo 1. Como crear un Kahoot

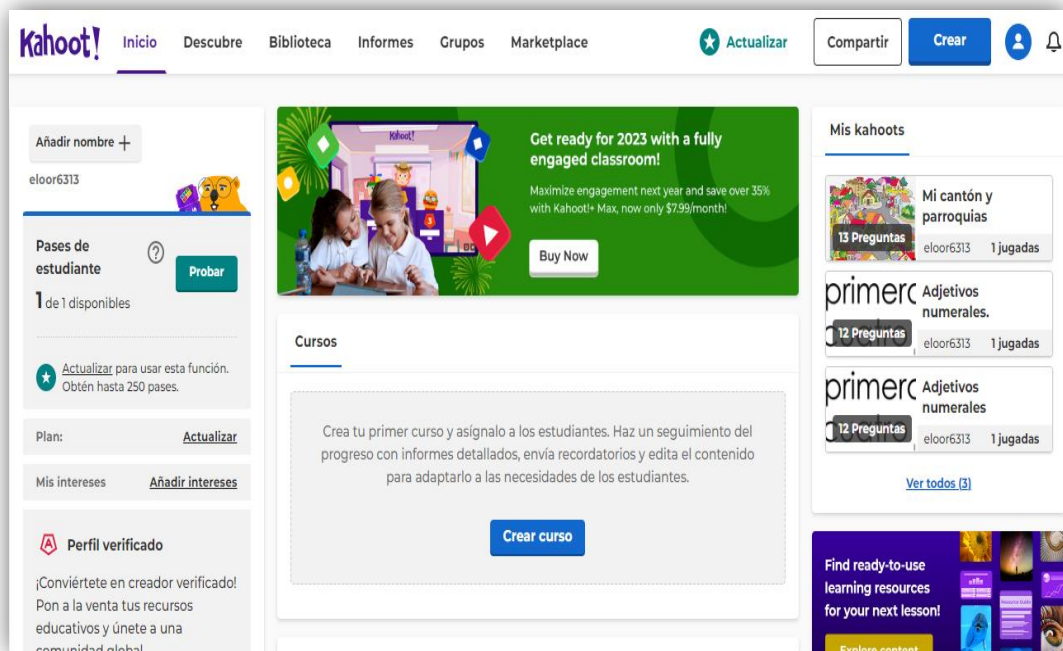
1. Como ingresar a Kahoot


- Ingresar al navegador y buscar la herramienta Kahoot se elegirá la segunda opción

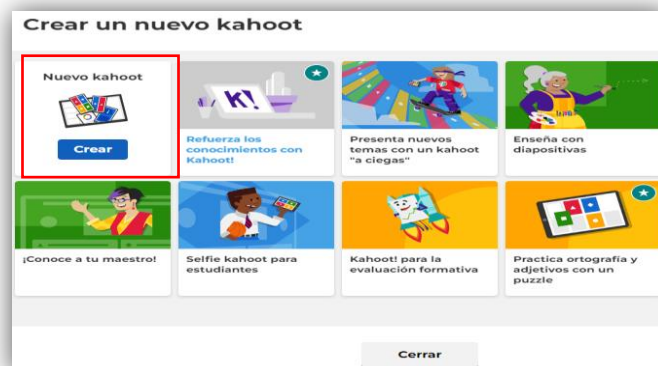


- Al ingresar aparecerán las opciones de donde se elegirá la opción de *sign up* (*registrarse*), se elegirá el tipo de cuenta que desea (en este caso profesor). Se podrá registrar con su correo electrónico de manera gratuita ya que la herramienta ofrece esta característica.

2. Para crear un Kahoot



- Se mostrarán opciones en las que se prefiera usar, para crear un contenido nos ubicaremos en la opción donde nos indicara la forma  en que se desea trabajar.
- Se presentará varios esquemas para adaptar el contenido a impartir.



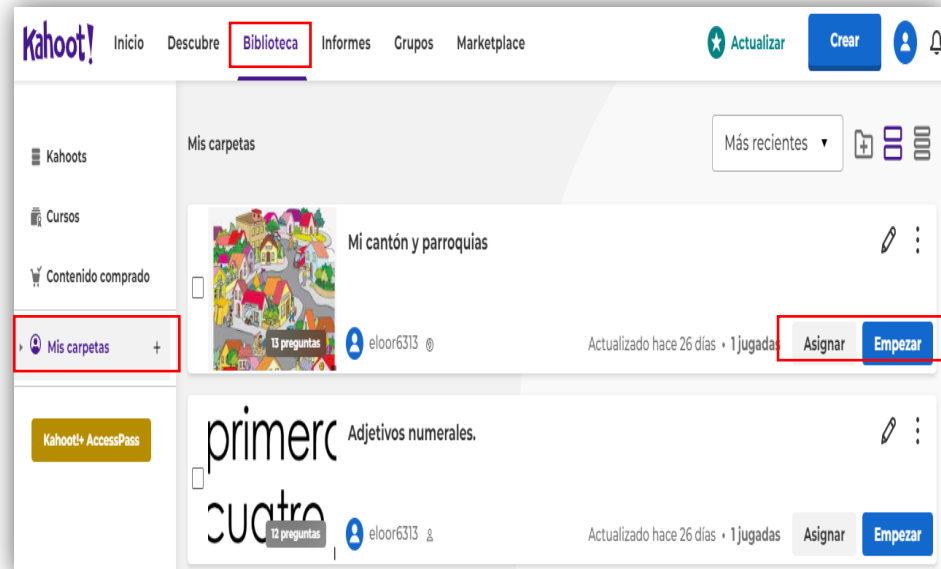
- Elegir la opción nuevo Kahoot, aparecerá el formado para empezar a ser editado.

The image shows the Kahoot! quiz editor interface. The main area displays a quiz question: "Las parroquias se forman por la unión de:" with a colorful illustration of a village. Below the question are four answer options in colored boxes: "Cantones." (red), "Barrios, recintos." (blue, marked correct with a green checkmark), "Provincias." (yellow), and "Zonas." (green). The right sidebar contains settings for the question type (Quiz), time limit (20 segundos), points (Estándar), and response type (Selección simple). The bottom left has buttons for "Añadir pregunta" and "Añadir diapositiva".

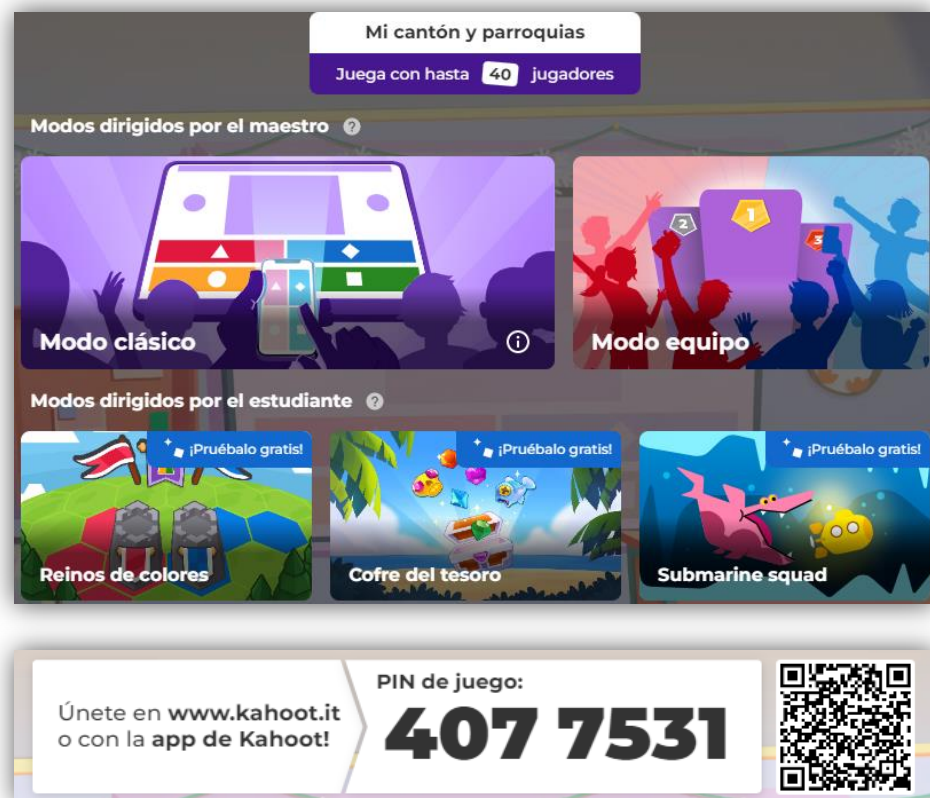
Annotations and their corresponding elements:

- Agregar el tema de la**: Points to the "Mi cantón ..." button.
- Escribir**: Points to the "Escribir" button.
- Cambiar tipo de pregunta**: Points to the "Tipo de pregunta" dropdown menu.
- Ajustar el tiempo de**: Points to the "Limite de tiempo" dropdown menu.
- Puntuación preguntas**: Points to the "Puntos" dropdown menu.
- Cambiar tipo de respuesta**: Points to the "Opciones de respuesta" dropdown menu.
- Agregar**: Points to the "Añadir pregunta" button.
- Escribir respuestas y seleccionar la correcta**: Points to the answer options area.

- Una vez terminado se da clic en “**guardar**” y automáticamente aparecerá en la parte principal o buscarlo en la parte de “**biblioteca**” o “**mis carpetas**”.



- Se da clic en empezar, se mostraran opciones en para que puedan trabajar, seleccionar uno y se generara un código para empezar a jugar.



Anexo 2. Ficha de observación



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



FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FRACCISCO FLOR DE LA CIUDAD DE AMBATO.

OBJETIVO DEL INSTRUMENTO: Recolectar información del uso de la herramienta y para apoyo al desempeño académico como elemento motivador para los estudiantes de sexto grado.

Criterios	Alto	Medio	Bajo
Participación en clases.			
Comunicación entre alumno y docente.			
El estudiante es activo al momento de recibir la clase.			
Presta interés a la clase impartida.			
Tiene interrogantes al finalizar la clase.			
Realiza las actividades planteadas.			
Se motiva al momento de recibir actividades autónomas.			
Comprensión de contenidos por medio de la herramienta Kahoot.			
Motivación del estudiante con el uso de la herramienta Kahoot en las clases.			
Asimilación de contenidos por medio de la herramienta Kahoot.			
Autores/investigadores: Ing. Sánchez Javier, Mg. Evelyn Loor			

Fuente: Bonilla, N. 2010

Elaborado por: Loor, E. 2023

Anexo 3. Validación de instrumento



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



CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL
FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE REGISTRO Y
RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

1. Datos del validador:

Nombres y apellidos: Luis Rafael Tello Vasco
Grado académico (área): Magister en Gestión de Talento Humano
Años de experiencia: 10 años

2. Instrucciones

A continuación, podrá encontrar diferentes criterios sobre la estructura del instrumento de recolección de información (Ficha de observación-lista de cotejo) sobre el tema de investigación: **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**, emita sus juicios de acuerdo con 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	√				
2	El objetivo es adecuado y pertinente al tema	√				
3	Las instrucciones son lo suficientemente claras	√				
4	Las situaciones evaluativas son lo suficientemente claras, de tal forma que, no se prestan a ambigüedades	√				
5	Las situaciones evaluativas están contextualizadas con el tema	√				
6	El diseño del instrumento es adecuado y comprensible	√				



Firmado electrónicamente por:
**LUIS RAFAEL
TELLO VASCO**

**Mg. Luis Tello Vasco
VALIDADOR**

CC: 1801405141