



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 Licenciado en Ciencias de la Educación Básica**

TEMA:

**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**

AUTOR: Poaquiza Tacoaman Bryan Israel

TUTOR: Dr. Patricio Miranda, M. Sc

AMBATO - ECUADOR

2022

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

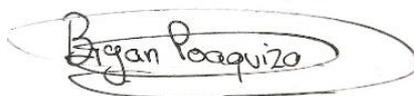
CERTIFICA:

Yo, Darwin Patricio Miranda Ramos en mi calidad de Tutor del Trabajo de Integración Curricular sobre el tema “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” desarrollado por el estudiante Bryan Israel Poaquiza Tacoaman 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.

Dr. Darwin Patricio Miranda Ramos, M. Sc
TUTOR

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo en constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor Bryan Israel Poaquiza Tacoaman con el tema: **“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”**, 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.

A handwritten signature in black ink, reading "Bryan Poaquiza", enclosed within a hand-drawn oval border.

Bryan Israel Poaquiza Tacoaman
AUTOR

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del Informe Final del Trabajo de Integración Curricular sobre el tema: **“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”**, presentando por el señor Bryan Israel Poaquiza Tacoaman, 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. Luis Rafael Tello Vasco
C.C. 1801405141
Miembro del Tribunal

Dr. Marcelo Núñez Espinoza
C.C. 1801320027
Miembro del Tribunal

DEDICATORIA

El presente trabajo de titulación lo dedico primeramente a Dios, a mis padres Juan Poaquiza y Rosa Tacoaman quienes han sido el pilar fundamental, han sido mi mayor apoyo, gracias a los sabios consejos me supieron guiar al camino correcto, por no dejarme solo y gracias a ellos he podido seguir en mi camino hacia mi carrera profesional.

A mis hermanos Vladimir, Mauricio, Alex a mi sobrino Nicolás quienes han hecho todo lo posible para apoyarme en todo momento en las buenas y en las malas y nunca me dejaron solo.

Bryan Israel Poaquiza Tacoaman

AGRADECIMIENTO

Mi mayor agradecimiento primeramente a Dios por guiarme en el camino correcto.

De igual manera agradezco a la Universidad Técnica de Ambato, a la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación por brindarme los conocimientos necesarios para poder forjar en mi carrera profesional. A los docentes de la Carrera de Educación Básica que nos enseñaron que nunca nos debemos rendir y por brindarme el conocimiento necesario en cada semestre; a mi tutor Dr. Patricio Miranda Ramos quien con su paciencia me guio y me apoyo en la construcción de este trabajo de titulación.

Bryan Israel Poaquiza Tacoaman

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

TÍTULO O PORTADA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	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
RESUMEN EJECUTIVO	X
ABSTRACT.....	XI
CAPÍTULO I.....	1
MARCO TEÓRICO.....	1
1.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS	1
1.2. OBJETIVOS	9
CAPÍTULO II.....	12
METODOLOGÍA	12
2.1. MATERIALES.....	12
2.2. MÉTODOS.....	12
CAPÍTULO III.....	14
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	14
3.1. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	14
3.2. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	34
CAPÍTULO IV.....	35
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	35

4.1.	CONCLUSIONES	35
4.2.	RECOMENDACIONES.....	36
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	37
	ANEXOS	40

ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1. Frecuencia de la aplicación Kahoot.....</i>	<i>14</i>
<i>Tabla 2 Utilidad de la aplicación Kahoot</i>	<i>15</i>
<i>Tabla 3 Manejo de aplicaciones</i>	<i>16</i>
<i>Tabla 4 Mejorar el aprendizaje</i>	<i>17</i>
<i>Tabla 5. Uso correcto de los recursos digitales</i>	<i>18</i>
<i>Tabla 6 Envío de tareas</i>	<i>19</i>
<i>Tabla 7 Dominio de recursos digitales</i>	<i>20</i>
<i>Tabla 8 Capacidad para aprender.....</i>	<i>21</i>
<i>Tabla 9 Hábitos de estudio</i>	<i>22</i>
<i>Tabla 10 Uso de la aplicación Kahoot</i>	<i>23</i>
<i>Tabla 11 Frecuencia al utilizar recursos digitales</i>	<i>25</i>
<i>Tabla 12 Motivación al utilizar los recursos digitales</i>	<i>26</i>
<i>Tabla 13 Aprendizaje a través del juego</i>	<i>27</i>
<i>Tabla 14 Mejorar los resultados de aprendizaje</i>	<i>28</i>
<i>Tabla 15 Labor docente</i>	<i>29</i>
<i>Tabla 16 Rendimiento del estudiante</i>	<i>30</i>
<i>Tabla 17 Motivación de los aprendizajes</i>	<i>31</i>
<i>Tabla 18 Utilización de la aplicación Kahoot</i>	<i>32</i>
<i>Tabla 19 Resultados de los estudiantes</i>	<i>33</i>

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

Tema: “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”

Autor: Poaquiiza Tacoaman Bryan Israel

Tutor: Dr. Patricio Miranda Ramos, M. Sc

RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación consistió en potenciar el uso de la aplicación Kahoot para el aprendizaje de la asignatura de Ciencias Naturales en los estudiantes de quinto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Ricardo Descalzi” del cantón Ambato”. Se puso en práctica la modalidad bibliográfica porque se indagó en libros, artículos, revistas científicas, se realizó búsquedas de información en fuentes confiables obtenidas del repositorio de la Universidad Técnica de Ambato y tesis de otros autores sobre la variable dependiente e independiente. De igual manera se puso en práctica la modalidad de campo porque se requirió ir al lugar para presentar la problemática para poder ejecutar la técnica de la encuesta y como instrumento el cuestionario, el enfoque empleado para la investigación en cuantitativa esto debido a que se obtiene datos numéricos lo cual nos permitió recopilar la información para posteriormente realizar el análisis e interpretación de los datos obtenidos. Se trabajó con una muestra de 60 estudiantes de edad comprendidas entre 9 y 10 años y 2 docentes del área. Las conclusiones nos evidencian que la aplicación motiva a los estudiantes a adquirir más conocimientos por medio de las actividades que posee la aplicación, de igual manera permite que la docente pueda crear actividades motivadoras, dinámicas lo cual le va a permitir personalizar dependiendo del tema que está abordando.

Descriptor: Ciencias Naturales, Kahoot, aprendizaje, motivación

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

THEME: "The Kahoot application for learning the subject of Natural Sciences in the fifth grade students of Basic General Education of the "Ricardo Descalzi" Educational Unit of the Ambato canton"

Author: Poaquiza Tacoaman Bryn Israel

Tutor: Dr. Patricio Miranda Ramos, M. Sc

ABSTRACT

The present investigation consisted of promoting the use of the Kahoot application for learning the subject of Natural Sciences in fifth grade students of Basic General Education of the "Ricardo Descalzi" Educational Unit of the Ambato canton. The bibliographic modality was put into practice because books, articles, scientific journals were investigated, information searches were carried out in reliable sources obtained from the repository of the Technical University of Ambato and thesis of other authors on the dependent and independent variable. In the same way, the field modality was put into practice because it was necessary to go to the place to present the problem in order to execute the survey, the approach used for quantitative research, this is because numerical data is obtained, which allowed us to collect the information. To later carry out the analysis and interpretation of the data obtained. We worked with a sample of 80 students aged between 9 and 10 years and a teacher from the area. The conclusions show us that the application motivates students to acquire more knowledge through the activities that the application has, in the same way it allows the teacher to create motivating, attractive activities which will allow them to customize depending on the topic that is boarding.

Descriptors: Natural Sciences, Kahoot, learning, motivation

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes Investigativos

Para poder llevar a cabo la investigación se ha indagado, se ha investigado a profundo en una variedad de material bibliográfico, en el repositorio de la Universidad Técnica de Ambato y de otras universidades, de igual manera se indago en artículos científicos confiables que contribuyo al desarrollo del proyecto en donde se obtuvo información y datos verídicos.

Luego de revisar el repositorio de la Universidad Técnica de Ambato y de otras universidades de nuestro país, en revistas científicas, en páginas web y libros digitales se pudo identificar varias investigaciones que están en relación con el tema a trabajar así:

Pacurucu, et al., (2021) en su trabajo de investigación con el título “La gamificación como estrategia para motivar el aprendizaje de la lectura crítico- reflexiva” nos menciona que: tiene que a ver una buena relación entre el docente y el estudiante para que el aprendizaje vaya fluyendo de mejor manera y así puedan tener un aprendizaje significativo, para que vaya favoreciendo y se vaya desarrollando de buena manera en la sociedad que lo rodea. Uno de los métodos más dinámicos son los juegos, para que los estudiantes puedan aprender más de la asignatura. Por ello el docente debe romper el paradigma tradicional, e implementar clases lúdicas, dinámicas, el docente debe tener una buena relación con los estudiantes y así poder impartir las clases de mejor manera.

El juego lúdico e interactivo es una estrategia en donde el proceso educativo tiene que ver con la dinámica. Según Paladines y Mediavilla (2021), nos menciona que “Debido a la dialéctica de la sociedad los docentes tienen que enfrentar cada vez nuevos retos en el aula de clases, esto implica modificar sus métodos tradicionales de enseñanza e implementar nuevas metodologías adaptadas a los intereses de cada

educando” (p.331). Para ello el proceso educativo debe cambiar la forma de enseñar, deben ser innovadores al momento de impartir las clases, y romper el paradigma tradicional para tener una clase interactiva en donde los estudiantes tengan una participación activa.

Motivación

Barón, et al., (2021) en su trabajo titulado “La Gamificación como Estrategia Didáctica para Fomentar la Motivación Intrínseca y Extrínseca como Componentes Esenciales en el Proceso de Aprendizaje” concluye:

De este modo el docente debe plantearse a priori el objetivo de dicha actividad; ¿qué busca lograr con ella en el estudiante? ¿Cuál es el rol del alumno? ¿estoy formando a un pensador crítico? entre otros aspectos que hacen que la gamificación en el aula de clase no corresponda a la entrega de puntos de manera deliberada, sino que se entienda que es un proceso que va más allá en el desarrollo de diferentes habilidades y competencias en el estudiante ya que busca generar experiencias novedosas, sociales, lúdicas, creativas, estimulantes y motivantes en el alumnado. (Barón, et al., 2021 p.41)

Cuando el estudiante va aprendiendo la asignatura el docente se pregunta qué vamos aprender, como voy hacer para que mis estudiantes capten la información, es aquí donde el docente debe organizarse y estructurar las ideas para que haya un aprendizaje significativo en los estudiantes. La motivación mediante los juegos es un método de aprendizaje con el cual los estudiantes aprender más y van a captar la información de mejor manera.

Plataforma virtual

Según Tomalá de la Cruz, (2020) nos menciona que “Las plataformas virtuales, son programas (software) orientados a la Internet, se utilizan para el diseño y desarrollo de cursos o módulos didácticos en la red internacional. Permiten mejorar la comunicación (alumno-docente; alumno-alumno) y desarrollar el aprendizaje individual y colectivo”

(p.203). Las plataformas virtuales nos permiten dialogar con varias personas y es considerado como un conjunto de aplicaciones y herramientas que es importante en la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes para realizar tareas, compartir y crear nuevos conocimientos.

Herramientas digitales

En los últimos años, las herramientas digitales han tomado postura en el aprendizaje de los estudiantes, donde los juegos se popularizan e incorporan aspectos sociales o premios en los juegos de la web.

Los avances tecnológicos han llegado a nuestras vidas, ayudándonos en todo momento en nuestras tareas profesionales y cotidianas. La aplicación que ha llegado con más fuerza en los niños y jóvenes son los video-juegos que hace que pasen horas frente al computador. Por otro lado, el mundo digital no para en desarrollarse haciendo juegos lúdicos e interactivos para que los estudiantes se motiven a aprender y se formen de la mejor manera. (Caraballo, et al., 2017). Las herramientas digitales han permitido el acceso a toda una sociedad a trabajar y estudiar online, mediante programas que están diseñados para su uso correcto, por ello las herramientas pueden ser aprovechadas en todas las asignaturas con la finalidad de que los estudiantes adquieran los conocimientos.

Kahoot

Kahoot es una herramienta digital en el cual el estudiante va aprendiendo en base a los juegos que tiene la plataforma, permite crear juegos dinámicos, interactivo y hacer pruebas divertidas. Sabemos que Kahoot es una aplicación que tiene diversas formas de aprender en lo cual el docente crea la actividad y el estudiante debe prestar atención a las indicaciones, por ello el docente debe incentivarlos a los estudiantes para que tengan un aprendizaje significativo. (Mingo y Vidal. 2019). Por ello el docente debe tener en cuenta las actividades que el estudiante está realizando. Las herramientas digitales son importantes en el ámbito educativo y en el ámbito formativo.

Rol del docente

La sociedad actual ha tenido grandes cambios en la manera de aprender y de enseñar, y deben adaptarse a los cambios. Por ello se dice que los docentes deben tener varias estrategias, metodologías de enseñanza al momento de transmitir el conocimiento hacia los estudiantes, los docentes son espectadores directos de los cambios que ha surgido la sociedad. Son muchos los docentes que tienen la seguridad de renovar los objetivos para seguir educando a los estudiantes para que tengan un aprendizaje significativo. Son muchas las reacciones contrarias que han provocado el rechazo a los cambios que son motivados por las tecnologías, herramientas digitales y por las escuelas. Los docentes tienen un papel fundamental dentro del salón de clases eso los motiva a ser guías y trasmisores del conocimiento (Viñals y Cuenca, 2016).

Ventajas

Según Morales y Orgilés (2019) nos menciona algunas ventajas de la aplicación Kahoot:

- Es más dinámico y permite un aprendizaje más sofisticado.
- Aprendizaje más rápido sobre un tema específico
- Ayuda a comprender el contenido de mejor manera
- Mayor atención de los estudiantes sobre un tema
- Kahoot es una herramienta gratuita.

Desventajas

Según Morales y Orgilés (2019) nos menciona algunas desventajas de la aplicación Kahoot:

- Solo se usa mediante el uso de internet
- No es una forma fiable de tomar evaluaciones
- Las actividades se pueden ser duplicadas

APRENDIZAJE

Para tener un aprendizaje efectivo debemos tener en cuenta los siguientes puntos: Necesidad del estudiante. - esto nos quiere decir que el aprendizaje debe estar en respuesta a las necesidades del alumno. Preparación para aprender. - el aprendizaje es esencial para los estudiantes, por ello se dice que los estudiantes deben estar listos para ello. Situación. - este punto es importante para el estudiante debido a que va a determinar la velocidad y la calidad del aprendizaje. Y por último la interacción. - es aquí donde el estudiante pone en práctica lo aprendido por eso se dice que más números sea la interacción el aprendizaje será mejor (Gutiérrez, 208).

Para (Belando, 2017), nos menciona que el aprendizaje a lo largo de la vida es: “El aprendizaje a lo largo de la vida es considerado uno de los principales objetivos de los organismos supranacionales y de las diversas administraciones educativas nacionales desde hace varias décadas (p.219)”. Debemos entender que al aprendizaje es un proceso de asimilación de la información con un cambio resultante en el comportamiento de los individuos, la experiencia es fundamental en el concepto de aprendizaje, como nos menciona un científico “Einstein” el aprendizaje son solo experiencias ya vividas y lo demás solo es información.

Los juegos lúdicos hoy en día están siendo utilizado de mejor manera, por ello se dice que en la actualidad esto se ha convertido en una nueva forma de aprender y evaluar contenidos, cabe mencionar que el uso de Kahoot está fomentando el aprendizaje activo en los estudiantes en donde se está reforzando el conocimiento y los conceptos ya dados en clases, se dice que el aprendizaje se está desarrollando de mejor manera gracias a los recursos digitales que los docentes están impartiendo en clase.

Teorías del aprendizaje

Medina et al. (2019) nos menciona que el aprendizaje es uno de los temas más controversiales en la sociedad ya que han buscado entender que en sus generaciones estén adquiriendo conocimientos acordes a sus necesidades y así poder aplicarlos en

su vida diaria, lo cual asegurará el bienestar de la humanidad como personas que transmiten el conocimiento.

- **El conductismo:** Se centra en el comportamiento del ser humano y animal dejando a lado todo lo intrínseco para observar las conductas. Esta conducta se determina mediante el refuerzo y castigo. Esta teoría lo fundo Watson, los fines de la teoría era la investigación y el análisis que tiene que ver con la relación del control de los eventos ambientales y el comportamiento de los organismos basado en la respuesta a los estímulos.
- **Cognitivism:** Puede entenderse como aquella que permite a los estudiantes construir su propio aprendizaje, las ideas de esta teoría son: el estudiante es consciente y responsable de su propio conocimiento, relaciona la información nueva con la información ya obtenida y dar importancia a la información. Los principales fundadores de esta teoría son Piaget y Ausubel
- **Constructivismo:** La persona es responsable de construir su conocimiento. Por ello es necesario un ambiente agradable, donde se proponen temas de investigación. Esto sugiere que los alumnos deben contar con una variedad de herramientas para construir y definir su propio aprendizaje. El objetivo de esta teoría es que sean capaces de hacer frente a cualquier problema o situación que se les presente en un futuro.
- **Conectivismo:** Surge por el motivo de poner en práctica en la era digital, que toma como bases las limitaciones del conductismo, el constructivismo y el cognitivism, para dar a entender los efectos que tiene la tecnología en nuestra sociedad, en la manera que actuamos ante la humanidad en la comunicación y en el aprendizaje. El rol del maestro dentro de esta teoría es guiarles de manera correcta a los alumnos a que sepan seleccionar las fuentes confiables en donde van a sacar la información. El punto de partida del Conectivismo es el individuo, el alumno en el caso del maestro.

Tipos de aprendizaje

Se refiere a que cada persona utiliza su propio método para aprender, esto varía según lo que la persona quiere aprender, cada persona desarrolla su propio tipo de aprendizaje ya sea visual, auditivo o kinestésico. Por ello los rasgos afectivos, fisiológicos y cognitivos nos sirven como indicadores que está establecido relativamente de como los estudiantes van a percibir y van a responder a sus ámbitos de aprendizaje, es decir de como los estudiantes van a estructurar la información, como lo van a utilizar los conceptos ya aprendidos y cómo van a resolver los problemas. Los rasgos afectivos se vinculan con la motivación que está en relación con el aprendizaje, los rasgos fisiológicos se relacionan con el proceso de aprendizaje del estudiante.

- **Visual.** - Son personas que solo piensan y les atrae las imágenes y tienen la capacidad de captar el contenido de manera rápida, de igual manera pueden hacer planificaciones mediante la presentación de imagen y mediante la lectura que aportan al aprendizaje del individuo (Rivero et al., 2017).
- **Auditivo.** - Las personas que usan el canal auditivo de forma ordenada aprenden las explicaciones orales y las exposiciones de mejor manera. Si un estudiante se olvida una palabra ellos automáticamente se olvidan como sigue la oración. Este tipo de aprendizaje es muy importante para los estudiantes que estudian idiomas y música.
- **Kinestésico.** - Este tipo de aprendizaje es para los estudiantes que aprenden mediante las sensaciones y la realización de movimientos corporales. Es el sistema más lento comparado con los anteriores, pero es más ventajosa porque es más profunda, una vez que el cuerpo aprenda la información es muy difícil que la olvide. Por ello los estudiantes necesitan más tiempo que los demás, pero no significa que es un déficit de comprensión, sino que es diferente en su forma de aprender.

Estilos de Aprendizaje

Los estilos de aprendizaje se han convertido en un elemento esencial que benefician una enseñanza de calidad en los estudiantes. El hecho de conocer los Estilos de Aprendizaje no podemos decir que los estudiantes trabajen fundamentalmente con ese estilo, por ello el docente debe adaptar las metodologías que ellos presentan y poder ver los resultados. De igual manera contribuyen al desarrollo de “aprender a aprender” como son los aspectos emocionales del estudiante (Gutiérrez, 2018).

- **Aprendizaje Asociativo.** - este tipo de aprendizaje se basa en la conducta esto debido a que se relaciona el estímulo y la respuesta de una persona al momento de actuar. Por ello se dice que el aprendizaje asociativo es una herramienta importante en nuestro cerebro lo que nos hace relacionarnos en nuestro entorno. Es decir que las personas están generando y construyendo relaciones de una nueva información (Rodríguez, 2020)
- **Aprendizaje observacional.** - este aprendizaje se basa más en la observación y es un proceso más característico de las personas, esto quiere decir la repetición de una conducta.
- **Aprendizaje memorístico.** - este aprendizaje se basa en la repetición en donde el estudiante fija su memoria en un concepto sin saber su significado, el aprendizaje se utiliza desde las matemáticas en la religión y en la música, pero se dice que el aprendizaje memorístico es una necesidad en los estudiantes.
- **Aprendizaje significativo.** - el aprendizaje se refiere a un proceso en el cual el estudiante va construyendo significados, es un elemento fundamental dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, pues se dice que el estudiante aprende los contenidos y es capaz de dar un significado. El aprendizaje debe ser lo más significativo para que el estudiante pueda asimilar e integrar los contenidos.

- **Aprendizaje Cooperativo.** - este aprendizaje se utiliza principalmente en las aulas de clase, debido a que se basa en hacer trabajos en grupo, lo cual tiene un propósito lo que es la construcción del conocimiento lo que esto permite al estudiante aprender de la manera en que tiene que cooperar y tiene que apoyarse en su conocimiento y en el de sus compañeros de clase.
- **Aprendizaje Receptivo.** - este aprendizaje se comprende, se asimila y es reproducir el contenido, aquí el estudiante no aprende ni descubre nada. Solo recibe la información que es transmitida por el docente, es decir aquí el estudiante solo escucha y embelesa el contenido.
- **Aprendizaje Visual.** - este aprendizaje se basa en los estímulos de la visión es decir el estudiante aprende mediante imágenes o mediante ilustraciones, mapas conceptuales, etc. Es decir que es un método que enfoca a que el estudiante aprenda el contenido de mejor manera.
- **Aprendizaje por Descubrimiento.** - este aprendizaje hace referencia al que el estudiante tiene que descubrir y tiene que relacionar lo descubierto con lo aprendido y dar un significado

1.2. Objetivos

Objetivo General

Potenciar 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.

Para cumplir con el objetivo se tomó en cuenta la fundamentación teórica y la investigación de campo, para ello se dará a conocer los beneficios de la aplicación Kahoot para que sea utilizada en la asignatura de Ciencias Naturales en los estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Ricardo Descalzi”

Objetivos Específicos

- Fundamentar teóricamente el uso de la aplicación Kahoot en la asignatura de Ciencias Naturales en los estudiantes de quinto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Ricardo Descalzi del cantón Ambato.

Para dar cumplimiento con el objetivo se realizó varias indagaciones en diferentes fuentes que permitió recabar información sobre la aplicación Kahoot en el aprendizaje, logrando obtener información de libros, de revistas científicas y de tesis, que ayudaran a obtener diferentes definiciones de cómo es la aplicación, de igual manera al realizar las investigaciones se pudo analizar sobre la variable dependiente dentro de la educación, esto nos permite crear varias plantillas que van acorde al tema, como es el desarrollo de las habilidades, la motivación, entre otros.

- Indagar el uso de la aplicación Kahoot en la asignatura de Ciencias Naturales en los estudiantes de quinto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Ricardo Descalzi del cantón Ambato.

Para dar cumplimiento con el objetivo se implementó la encuesta dirigida a los estudiantes de Educación General Básica y a dos docentes del área de Ciencias Naturales, lo que consto con 10 preguntas para los estudiantes y 9 preguntas para los docentes. La encuesta que se realizó nos ayudó a evidenciar en uso de la aplicación Kahoot dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en Ciencias Naturales, de este modo se pudo indagar que tanto utilizan y como le consideran al momento de utilizar las actividades que posee la aplicación, esto va a mejorar a que los estudiantes mejoren su rendimiento académico, por tal motivo es importante implementar la aplicación Kahoot, esto será un apoyo dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

- Reconocer las ventajas y desventajas de la aplicación Kahoot

Par dar cumplimiento con el objetivo planteado se realizó varias investigaciones en diferentes sitios web, como son artículos, libros, revistas, entre otros, que nos permitió recolectar información sobre las ventajas y desventajas que posee la aplicación Kahoot. La información obtenida nos menciona, algunas las fortalezas y debilidades

que tiene la aplicación, por una parte, las actividades son creativas e interactivas que se pueden poner a modo de juego que funciona solamente con internet, es así que la aplicación Kahoot se puede aplicar a cualquier edad, pero tiene que depender el nivel de aprendizaje de la persona que va a desarrollar la actividad, de igual manera se puede utilizar en diversas asignaturas con el fin de motivar a los estudiantes.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1. Materiales

La presente investigación se realizó en la Unidad Educativa “Ricardo Descalzi” del cantón Ambato. Para continuar con el proceso se obtuvo la colaboración de las autoridades del plantel, de los docentes y de igual manera la colaboración de los estudiantes, los cuales accedieron para realizar la recolección de datos mediante un cuestionario estructurado para después hacer el análisis y la interpretación de los datos obtenidos.

Se trabajó con un total de 60 estudiantes de una edad comprendida entre 9 a 10 años y 2 docentes quienes fueron parte de muestra población, los cuales serán parte de una investigación dentro del área de Ciencias Naturales.

2.2. Métodos

La presente investigación fue de nivel exploratorio, esto debido a que es un tema poco estudiado y a su vez nos permitió explorar información de muestras variables dependiente e independiente, de esta manera nos ayudó a determinar el uso de la aplicación Kahoot para el aprendizaje de los estudiantes dentro de la asignatura de Ciencias Naturales.

Se puso en práctica la modalidad bibliográfica y de campo, es bibliográfico por que se indago en libros, revistas científicas, documentales y en tesis de otros autores sobre la variable dependiente e independiente, la información obtenida fue de sitios académicos y de confiabilidad que nos ayudó al desarrollo de nuestro trabajo de investigación. Se trabajó de igual manera con la modalidad de campo, esto debido a que se tuvo lugar en la Unidad Educativa “Ricardo Descalzi” del cantón Ambato, con el propósito de obtener información sobre la aplicación Kahoot para el aprendizaje en

la asignatura de Ciencias Naturales, el investigador se puso en contacto de forma directa con los estudiantes, para ello se requirió la encuesta de forma física para que los estudiantes pudieran llenar anónimamente, para posteriormente tabular los datos, luego para hacer el análisis y la interpretación para que ayude a cumplir con los objetivos ya señalados.

El enfoque que se empleó para la investigación es cuantitativo, esto debido a que se obtuvo datos numéricos que nos sirvió a desarrollar el análisis y la interpretación de los datos obtenidos, esto nos ayudó a contestar las inquietudes de la presente investigación.

En primera instancia se empleó la técnica de la encuesta, mediante el instrumentó que nos ayudó a recolectar los datos, que fue aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa “Ricardo Descalzi” y a dos docentes del área de Ciencias Naturales, consto con diez preguntas cerradas de elección múltiple para una comodidad y comprensión de parte de los estudiantes, la encuesta se desarrolló en base a preguntas que están en relación con la temática de estudio con el propósito de recoger información sobre la aplicación Kahoot para el aprendizaje en el área de Ciencias Naturales, el instrumentó fue realiza mediante Word para poder aplicar a los estudiantes de forma directa, para ello se pidió la debida autorización para poder aplicar el cuestionario.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Análisis y discusión de los resultados

Pregunta 1: ¿Con que frecuencia el maestro utiliza la aplicación Kahoot para evaluar y explicar los aprendizajes?

Tabla 1. Frecuencia de la aplicación Kahoot

alternativa	frecuencia	porcentaje
siempre	13	22%
casi siempre	7	11%
ocasionalmente	16	27%
casi nunca	11	18%
nunca	13	22%
total	60	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

Análisis

De un total de 60 estudiantes que representa al 100% de la población se obtuvo que el 27% que equivale a 16 estudiantes que nos muestran que el docente ocasionalmente utiliza la aplicación Kahoot para evaluar y explicar los aprendizajes, el 22% que equivale a 13 estudiantes que manifiestan que siempre, el 11 % que equivale a 7 estudiantes que manifiestan que casi siempre, el 18 % que equivale a 11 estudiantes que manifiestan que casi nunca y el 22 % que equivale a 13 estudiantes que manifiestan que nunca.

Interpretación

Es decir que la cuarta parte de la población nos indica que el docente usa ocasionalmente la aplicación Kahoot para evaluar y explicar los contenidos de Ciencias Naturales y la otra cuarta parte de la población nos menciona que el docente nunca utiliza la aplicación Kahoot. Por ello el MINEDUC (2020) en el “Plan Educativo: aprendamos juntos en casa”, nos menciona que las plataformas educativas deben ser usadas de mejor manera para que haya un aprendizaje significativo en los estudiantes y así tener un análisis crítico y reflexivo.

Pregunta 2: ¿La aplicación Kahoot le resulta útil para entender la clase?

Tabla 2 Utilidad de la aplicación Kahoot

alternativa	frecuencia	porcentaje
de acuerdo	23	38%
ni de acuerdo ni en desacuerdo	13	22%
en desacuerdo	18	30%
totalmente en desacuerdo	6	10%
total	60	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

Análisis

De un total de 60 estudiantes encuestados que representa al 100% de la población se obtuvo los siguientes datos el 38% que equivale a 23 estudiantes nos indican que están de acuerdo que la aplicación Kahoot le resulta útil para entender la clase, el 22% que equivale a 13 estudiantes nos indican que están ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 30% que equivale a 18 estudiantes nos indican que están en desacuerdo, y el 10% que equivale a 6 estudiantes nos indican que están totalmente en desacuerdo.

Interpretación

Es decir, casi la mitad de estudiantes nos mencionan que la aplicación Kahoot les resulta útil para entender la clase por el motivo que la aplicación tiene varias actividades lúdicas que los mismos estudiantes van aprender de mejor manera el contenido que el docente impartió en la clase. Viteri, et al. (2021) Nos menciona que la gamificación es un mecanismo primordial para la motivación intrínseca del estudiante, que ayudara a desarrollar las actividades a modo de juego, por ello el docente coloca en la aplicación actividades que debe estar acorde al nivel de aprendizaje y conocimiento del estudiante, esto ayudara a que el estudiante alcance los aprendizajes requeridos y a su vez produzca más conocimientos, destrezas y habilidades.

Pregunta 3: ¿Las aplicaciones que maneja el docente lo motivan a aprender el tema de la clase?

Tabla 3 Manejo de aplicaciones

alternativa	frecuencia	porcentaje
de acuerdo	24	40%
ni de acuerdo ni en desacuerdo	17	28%
en desacuerdo	11	18%
totalmente en desacuerdo	8	13%
total	60	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

Análisis

De un total de 60 estudiantes encuestados que representa al 100% de la población se obtuvo los siguientes datos el 40% que equivale a 24 estudiantes nos mencionan que están de acuerdo que las aplicaciones que maneja el docente lo motivan aprender el tema de la clase, el 28% que equivale a 17 estudiantes que menciona que están ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 18% que equivale a 11 estudiantes nos menciona que están en desacuerdo, y el 13% que equivale a 8 estudiantes nos menciona que están totalmente en desacuerdo.

Interpretación

Es decir, más de la mitad de estudiantes están de acuerdo que las aplicaciones que maneja el docente los motivan aprender más el tema de la clase por tal motivo el docente implementa actividades lúdicas y dinámicas, y esto a su vez van ayudar a que el estudiante y el maestro tengan una comunicación activa, por ello el docente debe tener varias actividades para implementar en la clase. El Ministerio de Educación (2020) en el “Plan Educativo: aprendamos juntos en casa”, nos menciona que los recursos digitales ofrecen varias alternativas para que el estudiante aprenda los contenidos y el docente debe tener en cuenta que los recursos digitales de igual manera brindan varias ventajas lo cual es el desarrollo de las competencias virtuales y estrategias que están organizadas para tener un aprendizaje motivador en los estudiantes.

Pregunta4: ¿Las actividades que el docente propone mediante los recursos digitales van a mejorar los aprendizajes en el área de Ciencias Naturales?

Tabla 4 Mejorar el aprendizaje

alternativa	frecuencia	porcentaje
totalmente de acuerdo	30	50%
de acuerdo	15	25%
ni de acuerdo, ni en desacuerdo	8	13%
en desacuerdo	6	10%
totalmente en desacuerdo	1	2%
total	60	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

Análisis

De un total de 60 estudiantes encuestados que representa al 100% de la población se obtuvo los siguientes datos el 40% que equivale a 24 estudiantes nos indica que están de acuerdo que las aplicaciones que maneja el docente lo motivan aprender el tema de la clase, el 28% que equivale a 17 estudiantes que indica que están ni de acuerdo ni en

desacuerdo, el 18% que equivale a 11 estudiantes nos indica que están en desacuerdo, y el 13% que equivale a 8 estudiantes nos indica que están totalmente en desacuerdo.

Interpretación

La mayor parte de los estudiantes nos mencionan que están de acuerdo en las aplicaciones que maneja el docente lo motivan aprender el tema de la clase esto debido a que el docente implementa varias actividades dinámicas para que los estudiantes no se fastidien y puedan aprender el tema de la clase sin ningún inconveniente. Por ello nos menciona la UNICEF (2018) que los juego son muy importantes en los estudiantes cabe mencionar que van ir mejorando su aprendizaje y su conocimiento y de igual manera van adaptar diferentes formas en entender la temática. Sin embargo, los estudiantes se incentivan a través de juegos que hay en el internet esto debido a que están desarrollando las habilidades cognitivas, emocionales, motoras y sociales.

Pregunta 5: ¿Usted cree que el maestro le da un uso correcto al recurso digital en la clase?

Tabla 5. Uso correcto de los recursos digitales

alternativa	frecuencia	porcentaje
siempre	12	20%
casi siempre	24	40%
ocasionalmente	15	25%
casi nunca	7	12%
nunca	2	3%
total	60	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

Análisis

De un total de 60 estudiantes encuestados que representa al 100% de la población se obtuvo los siguientes datos, el 40% que equivale a 24 estudiantes nos menciona que casi siempre el maestro da un uso correcto a los recursos digitales en la clase, el 20% que equivale a 12 estudiantes nos menciona que siempre, el 25% que equivale 15

estudiantes nos menciona que ocasionalmente, el 12% que equivale a 7 estudiantes nos mencionan que casi nunca y el 3% que equivale a 2 estudiantes nos menciona que nunca.

Interpretación

La mayor parte de estudiantes están de acuerdo que el docente usa correctamente los recursos digitales que imparte en las clases, por lo tanto, el docente sabe manejar varias herramientas digitales y no se le hace muy dificultoso al momento de aplicarlos. Según MINEDUC (2019) en el “lineamiento pedagógico para el uso de recursos educativos digitales abiertas en el proceso de enseñanza-aprendizaje” nos menciona que el docente debe saber manejar, seleccionar y reconocer cuales son los recursos digitales que puede ser de gran ayuda para el proceso de enseñanza-aprendizaje y una vez ya seleccionada debe integrarlo en la clase y darle uso correcto.

Pregunta 6: ¿El docente de Ciencias Naturales envía tareas que le resulta fácil de hacer?

Tabla 6 Envío de tareas

alternativa	frecuencia	porcentaje
siempre	9	15%
casi siempre	16	27%
ocasionalmente	20	33%
casi nunca	14	23%
nunca	1	2%
total	60	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

Análisis

De un total 60 estudiantes que representa al 100% de población se obtuvo que el 33% que equivale a 20 estudiantes nos indica que ocasionalmente el docente de Ciencias Naturales envía tareas que les resulta fácil de hacer, el 27% que equivale a 16 estudiantes nos indica que casi siempre, el 15% que equivale 9 estudiantes nos indica

que siempre, el 23% que equivale a 14 estudiantes que manifiestan que casi nunca y el 2% que equivale a 1 estudiantes que manifiesta que nunca.

Interpretación

Más de la mitad de los estudiantes manifiestan que el docente de Ciencias Naturales envía ocasionalmente tareas que a ellos les resulta fácil de desarrollarlos, y una cuarta parte de los estudiantes manifiesta que el docente casi nunca envía tareas que les resulte fácil de hacerlo. Según MINEDUC (2018) en “Guía de tareas Escolares” nos menciona que las tareas deben estar acorde al estudiante y deben ser orientadas por parte del docente lo que le permitirá al estudiante estimular el autoaprendizaje lúdico. Las tareas enviadas no deben ser excesivas, deben ser planificadas en base al conocimiento de los estudiantes para responder las siguientes preguntas ¿Qué? ¿Cómo? y ¿Para qué enseñar?

Pregunta 7: ¿El docente domina variedad de recursos digitales en la clase?

Tabla 7 Dominio de recursos digitales

alternativa	frecuencia	porcentaje
totalmente de acuerdo	10	17%
de acuerdo	22	36%
ni de acuerdo ni en desacuerdo	19	32%
en desacuerdo	8	13%
totalmente en desacuerdo	1	2%
total	60	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

Análisis

De un total de 60 estudiantes encuestados que representa al 100% de la población se obtuvo los siguientes datos el 36% que equivale a 22 estudiantes nos manifiestan que están de acuerdo que el docente domina varios recursos digitales al momento de dar la clase, el 32% que equivale a 19 estudiantes que nos manifiestan que están ni de acuerdo

ni en desacuerdo, el 17% que equivale a 10 estudiantes que están totalmente de acuerdo, el 13% que equivale a 8 estudiantes que están en desacuerdo y el 2% que equivale a 1 estudiante nos manifiesta que está totalmente en desacuerdo.

Interpretación

Más de la mitad de los encuestados nos manifiestan que el docente domina varios recursos digitales al momento de impartir la clase de Ciencias Naturales, debido a que el docente se apoya en los recursos digitales para que los estudiantes tengan una clase dinámica con jugos para que puedan aprender el contenido de mejor manera, esto ayudara a que el docente sepa seleccionar el recurso que va a impartir en la clase.

Pregunta 8: ¿Usted se considera capacitado para entender y aprender los contenidos de Ciencias Naturales sin hacer uso de los recursos digitales?

Tabla 8 Capacidad para aprender

alternativa	frecuencia	porcentaje
totalmente de acuerdo	13	22%
de acuerdo	25	41%
ni de acuerdo, ni en desacuerdo	16	27%
en desacuerdo	5	8%
totalmente en desacuerdo	1	2%
total	60	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

Análisis

De un total de 60 estudiantes que equivale al 100% de la población se obtuvo que 41% que equivale a 25 estudiantes nos menciona que están de acuerdo que ellos se consideran capacitados para entender y aprender los contenidos de la clase sin hacer uso de los recursos digitales, el 22% que equivale a 13 estudiantes que nos menciona que están totalmente de acuerdo, el 27% que equivale a 16 estudiantes nos menciona que están ni de acuerdo, ni en desacuerdo, el 8% que equivale a 5 estudiantes que nos

menciona que están en desacuerdo y el 2% que equivale a 1 estudiante nos menciona que está totalmente en desacuerdo.

Interpretación

Es decir que la mayor parte de los estudiantes encuestados están totalmente de acuerdo y de acuerdo que ellos son capaces de aprender y de entender los contenidos de Ciencias Naturales sin hacer uso de los recursos digitales. Cabe mencionar que los recursos digitales proporcionan al estudiante un aprendizaje activo, lo que les va a permitir resolver cualquier duda, de igual manera los recursos digitales están desarrolladas para que los estudiantes puedan aprender mediante los juegos.

Pregunta 9: ¿Al utilizar la aplicación Kahoot cree usted que va a mejorar sus hábitos de estudio?

Tabla 9 Hábitos de estudio

alternativa	frecuencia	porcentaje
totalmente de acuerdo	8	13%
de acuerdo	22	37%
ni de acuerdo, ni en desacuerdo	21	35%
en desacuerdo	7	12%
totalmente en desacuerdo	2	3%
total	60	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

Análisis

De un total de 60 estudiantes encuestados que representa al 100% de la población, se obtiene que el 37% que equivale a 22 estudiantes nos indica que están de acuerdo que al utilizar la aplicación Kahoot van a mejorar sus hábitos de estudio, el 35% que equivale a 21 estudiantes nos indica que están ni de acuerdo, ni en desacuerdo, el 13% que equivale a 8 estudiantes que nos indica que están totalmente de acuerdo, el 12%

equivale a 7 estudiantes que nos indica que están en desacuerdo, y el 3% equivale a 2 estudiantes que nos indica que están totalmente en desacuerdo.

Interpretación

La mitad de los encuestados nos mencionan estar de acuerdo que al utilizar la Kahoot van a mejorar sus hábitos estudio, la aplicación les brinda diversas actividades lúdicas y dinámicas con la finalidad de que las estudiantes mejoren su rendimiento y aprenda de una forma diferente. Y mientras que la otra mitad nos manifiestan que están en desacuerdo que los hábitos de estudio no van a mejorar al utilizar la aplicación Kahoot. Según el MINEDUC (2018) en “Guía de tareas Escolares” nos indica que el docente al momento de mandar las tareas a la casa el estudiante debe desarrollar diferentes hábitos de estudio y por ende están desarrollando habilidades reflexivas y creativas.

Pregunta 10: ¿Le resulta fácil utilizar la aplicación Kahoot para mejorar sus aprendizajes?

Tabla 10 Uso de la aplicación Kahoot

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
siempre	14	23%
casi siempre	11	18%
ocasionalmente	19	32%
casi nunca	11	18%
nunca	5	9%
total	60	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

Análisis

De un total de 60 estudiantes que representa al 100% de la población se obtiene los siguientes datos, el 32% que equivale a 19 estudiantes que nos menciona que ocasionalmente les resulta fácil de utilizar la aplicación Kahoot para mejorar su aprendizaje, 23% que equivale a 14 estudiantes que nos menciona que siempre, el 18%

que equivale a 11 estudiantes que nos menciona que casi siempre, el 18% que equivale a 11 estudiantes que nos menciona que casi nunca y el 9% que equivale a 5 estudiantes que nos menciona que nunca.

Interpretación

Es decir, que la mayoría de los estudiantes les resulta fácil utilizar la aplicación Kahoot para mejorar su aprendizaje cabe mencionar que la aplicación les brinda diversas actividades para mejorar el conocimiento y poder aprender mediante el juego y así poder dar mejores resultados al momento de dar una explicación en la clase.

Análisis e interpretación de la encuesta aplicada a docentes

1. ¿Con que frecuencia utiliza recursos digitales para evaluar y explicar la clase?

Tabla 11 Frecuencia al utilizar recursos digitales

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
siempre	0	0%
casi siempre	0	0%
ocasionalmente	2	100%
casi nunca	0	0%
nunca	0	0%
total	2	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

Análisis

De los dos docentes encuestados que representa al 100% nos indican que ocasionalmente utilizan los recursos digitales para evaluar y explicar los contenidos de la clase.

Interpretación

Es decir que los docentes nos mencionan que los recursos empleados en la clase son de gran ayuda para evaluar y explicar los contenidos. Como nos menciona el MINEDUC (2019) en el currículo que existen varios cambios como es en lo tecnológico y en lo científico que están profundamente cambiando la educación, esto no aqueja solamente, en las interrogantes ¿cuándo se aprende?, ¿dónde se aprende? o ¿cómo se aprende?, sino que afecta principalmente ¿para que se aprende? Por ello el docente debe saber manejar los recursos de mejor manera para impartir la clase para que no haya ningún problema con los estudiantes.

2. ¿Los recursos digitales motivan a que los estudiantes comprendan más la clase?

Tabla 12 Motivación al utilizar los recursos digitales

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
totalmente de acuerdo	2	100%
de acuerdo	0	0%
ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
en desacuerdo	0	0%
totalmente en desacuerdo	0	0%
total	2	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

Análisis

De los dos docentes encuestados que representa al 100% nos mencionan que están totalmente de acuerdo que al utilizar los recursos digitales motivan a los estudiantes a que comprendan la clase de mejor manera

Interpretación

Como nos manifiestan los docentes que están totalmente de acuerdo que al utilizar los recursos digitales los estudiantes van a comprender y se van a motivar en aprender la asignatura. Por ello como nos menciona el MINEDUC (2019) en el currículo que los estudiantes es el centro de la enseñanza por parte de los docentes es decir que los estudiantes tienen que reconocer por qué y para que aprender, es decir el estudiante debe crear necesidades y debe indagar para llegar a una solución es ahí donde entra la motivación por aprender más.

3. ¿Alguna vez ha utilizado recursos digitales para permitir que los estudiantes aprendan a través de juegos?

Tabla 13 Aprendizaje a través del juego

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
siempre	0	0%
casi siempre	2	100%
ocasionalmente	0	0%
casi nunca	0	0%
nunca	0	0%
total	2	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

Análisis

De los dos docentes encuestados que representa al 100% nos indican que casi siempre utilizan recursos digitales para que los estudiantes aprendan a través de juegos, como sabemos que la gamificación es una técnica que a los estudiantes les resulta fácil y divertido en aprender la temática.

Interpretación

Como nos muestran los docentes que casi siempre hacen uso de los recursos digitales para que los alumnos aprendan mediante el juego. Como nos menciona MINEDUC (2021) en pasa la voz, que el aprendizaje basado en el juego es una metodología lúdica en el cual se agregan recursos innovadores para que los estudiantes puedan alcanzar las metas de aprendizaje, la motivación, la concentración y el esfuerzo de los estudiantes son los valores positivos que conlleva esta metodología. La gamificación permite al docente mejorar el proceso de enseñanza, como sabes los estudiantes son los actuales nativos digitales, por ello es necesario trabajar con herramientas digitales para que los estudiantes se motiven de mejor manera mediante el juego.

4. ¿Cree usted que al utilizar la aplicación Kahoot en el aula va a mejorar los resultados de aprendizaje de los estudiantes?

Tabla 14 Mejorar los resultados de aprendizaje

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
totalmente de acuerdo	1	50%
de acuerdo	1	50%
ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
en desacuerdo	0	0%
totalmente en desacuerdo	0	0%
total	2	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

Análisis

De los dos docentes encuestados que representa al 100% nos indican el 50% que representa a 1 docente nos menciona que está totalmente de acuerdo que al utilizar la aplicación Kahoot el estudiante va a mejorar los resultados de aprendizaje y mientras que el 50% que representa a 1 docente nos menciona que esta de acuerdo.

Interpretación

Como nos menciona los docentes que están de acuerdo que al usar la aplicación Kahoot van a mejorar los resultados de aprendizaje de los estudiantes, cabe mencionar que la aplicación conlleva varias actividades motivadoras que ayuda a que el estudiante pueda aprender la temática de mejor manera. Como nos menciona el MINEDUC (2019) en el “lineamiento pedagógico para el uso de recursos educativos digitales abiertos en el proceso de enseñanza-aprendizaje” que los recursos digitales que el docente maneja debe tener ventajas para que el estudiante pueda aprender la temática de manera diferente rompiendo los paradigmas tradicionales, las ventajas de usar los recursos digitales es la motivación del estudiante al consultar un término y hacer relación con lo aprendido y dar su propio significado.

5. ¿Considera usted que los recursos digitales facilitan su labor como docente?

Tabla 15 Labor docente

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
siempre	2	100%
casi siempre	0	0%
ocasionalmente	0	0%
casi nunca	0	0%
nunca	0	0%
total	2	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

Análisis

De los dos docentes encuestados que representa al 100% nos indican que siempre utilizan los recursos digitales esto debido a que facilitan su labor como docentes, cabe mencionar que los recursos digitales tienen diversas funciones, por ello el docente debe saber manejar sin ninguna dificultad las herramientas digitales.

Interpretación

Los docentes nos mencionan que siempre al hacer uso de los recursos digitales su labor mejora es decir que los recursos son de gran ayuda para los docentes. El MINEDUC (2019) en el “lineamiento pedagógico para el uso de recursos educativos digitales abiertos en el proceso de enseñanza-aprendizaje” nos menciona que los recursos digitales son de gran ayuda para la labor docente lo cual le permite planificar de mejor manera, al hacer uso el docente debe tener en cuenta los principios educativos y lo contextual al momento de la ejecución de la herramienta digital lo cual le ayudara a que desarrollen competencias digitales tanto alumnos como los maestros.

6. ¿Usted envía actividades por medio de herramientas de aprendizaje aspirando a que los estudiantes mejoren su rendimiento?

Tabla 16 Rendimiento del estudiante

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
siempre	0	0%
casi siempre	1	50%
ocasionalmente	1	50%
casi nunca	0	0%
nunca	0	0%
total	2	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

Análisis

De los dos docentes encuestados que representa al 100% nos indican el 50% que representa a 1 docente nos indica que casi siempre envía actividades por medio de las herramientas digitales aspirando que los estudiantes mejoren su rendimiento académico y mientras que el 50% que representan a 1 docente nos menciona que ocasionalmente.

Interpretación

Es decir que el docente usualmente envía tareas por medio de las herramientas digitales aspirando que los estudiantes mejoren su rendimiento académico y así poder adquirir más conocimiento, por ello los docentes deben seleccionar la herramienta de gran utilidad para que los estudiantes puedan aprender de una forma diferente. El MINEDUC (2020) en el “Apoyo de las familias al rendimiento académico de hijas e hijos” nos menciona que el rendimiento académico de los estudiantes es resultado de varios factores lo cual es el factor emocional, cognitivo que estos interactúan para que el estudiante tenga un mejor rendimiento en la institución educativa y el docente al enviar tareas mediante las herramientas digitales el estudiante pueda resolver sin ningún problema y pueda mejorar su aprendizaje.

7. ¿Considera usted que las actividades impartidas mediante las herramientas digitales motivan el aprendizaje en Ciencias Naturales?

Tabla 17 Motivación de los aprendizajes

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
totalmente de acuerdo	1	50%
de acuerdo	1	50%
ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
en desacuerdo	0	0%
totalmente en desacuerdo	0	0%
total	2	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

Análisis

De los dos docentes encuestados que representa al 100% nos manifiesta que el 50% que representa a 1 docente nos indica que está totalmente de acuerdo que al utilizar las herramientas digitales dentro del salón de clases motivan el aprendizaje de los estudiantes aprender la asignatura de Ciencias Naturales, mientras que el otro 50% que representa a 1 docente nos menciona que está de acuerdo.

Interpretación

Los docentes nos indican que están de acuerdo que al hacer uso de las herramientas digitales lo motivan al estudiante aprender, cabe mencionar que las herramientas digitales tienen una gran variedad de funciones al momento de ser usadas, por ello el docente debe saber manejar sin ninguna dificultad. El MINEDUC (2019) en el “lineamiento pedagógico para el uso de recursos educativos digitales abiertos en el proceso de enseñanza-aprendizaje” nos manifiesta que al hacer uso de las herramientas digitales en la educación estamos despertando la motivación y el interés de los estudiantes, para ello el docente debe saber manejar cualquier herramienta digital para fortalecer el conocimiento mediante el uso de los mismos, para ello el docente debe estar capacitado de una manera lúdica para fortalecer el aprendizaje dentro y fuera del aula de clase.

8. ¿Al utilizar la aplicación Kahoot usted cree que va a lograr a que los estudiantes aprendan más Ciencias Naturales?

Tabla 18 Utilización de la aplicación Kahoot

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
totalmente de acuerdo	0	0%
de acuerdo	2	100%
ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
en desacuerdo	0	0%
totalmente en desacuerdo	0	0%
total	2	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

Análisis

De los dos docentes encuestados que representa al 100% nos indican están de acuerdo que la utilizar la aplicación Kahoot van a lograr que los estudiantes aprendan la asignatura de Ciencias Naturales cabe mencionar que la misma aplicación conlleva varias actividades lúdicas.

Interpretación

Los docentes nos muestran que están de acuerdo que al hacer uso de la aplicación Kahoot los estudiantes van a lograr aprender la asignatura de Ciencias Naturales, la aplicación Kahoot es una herramienta para que el estudiante refuerce el conocimiento aprendido en clase. Los recursos digitales que hoy en día se han puesto en práctica en las instituciones educativas son de gran ayuda para que los estudiantes puedan aprender de mejor manera y para que el docente rompa los paradigmas tradiciones es decir para que los estudiantes puedan aprender mediante la gamificación.

9. ¿Cree usted que al usar la aplicación Kahoot va a mejorar el aprendizaje en los estudiantes?

Tabla 19 Resultados de los estudiantes

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
totalmente de acuerdo	0	0%
de acuerdo	2	100%
ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0%
en desacuerdo	0	0%
totalmente en desacuerdo	0	0%
total	2	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes

Análisis

De los dos docentes encuestados que representa al 100% nos indican que están de acuerdo que al hacer uso de la aplicación Kahoot el estudiante va a mejorar los aprendizajes, por ello se dice que los recursos digitales empleados en la clase son de gran ayuda para que los estudiantes refuercen el conocimiento impartido en la clase y puedan tener un aprendizaje significativo y poner en práctica.

Interpretación

Los docentes nos indican que están de acuerdo que al hacer usos de la aplicación Kahoot los estudiantes van a mejorar su aprendizaje y su rendimiento académico cabe mencionar que el docente debe estar pendiente de los estudiantes para ver si aprendieron la temática o sino hacer una retroalimentación y ver los resultados, por ello se dice que los recursos digitales que hoy en día los maestros utilizan son de gran ayuda, porque el docente puede planificar su clase de manera dinámica , y pueda hacer uso de metodologías activas que son de gran impacto en el aprendizaje y se ha vuelto un elemento clave dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje ya que va hacer que el estudiante tenga un análisis crítico y reflexivo frente a la sociedad que lo rodea.

3.2. Discusión de resultados

Mediante los hallazgos obtenidos en la presente investigación que se realizó en la Unidad Educativa “Ricardo Descalzi” en los estudiantes de quinto grado de Educación General Básica, enfocándose en la aplicación Kahoot para el aprendizaje de Ciencias Naturales, para ello se presenta a continuación diferentes puntos de vista de diversos autores sobre el tema de estudio.

Se logró evidenciar que los recursos digitales favorecen el aprendizaje de los estudiantes y de igual manera facilitan la labor de los docentes, puesto que es un apoyo para realizar diversas actividades dinámicas ya sea individual o grupal para fomentar la motivación y el aprendizaje. Además los estudiantes de Educación General Básica están de acuerdo que al utilizar la aplicación Kahoot dentro de la asignatura de Ciencias Naturales van a adquirir diversos aprendizajes, lo mismo nos menciona los docentes que al utiliza la aplicación va a lograr a que los estudiantes adquieran habilidades experimentales. Es por esta razón que la aplicación Kahoot es una aplicación que por medio del juego contribuye el aprendizaje de Ciencias Naturales dado que la aplicación tiene grandes ventajas lo cual es reforzar el conocimiento ya aprendido. Según Paladines y Mediavilla (2021) donde nos menciona que debido a la sociedad los docentes deben afrontar nuevos retos en el aula de clases, lo cual implica proponer nuevos métodos para romper el paradigma tradicional, por ello se debe implementar nuevos métodos adaptados a los intereses de cada estudiante. Al momento de introducir juegos en el aprendizaje los educandos van a motivarse a crear nuevos hábitos para comprender los contenidos que imparten los docentes. Por ello afirmamos que los recursos digitales son indispensables en la educación puesto que es necesario para poder llegar con los conocimientos de los estudiantes. Según Viteri, et al. (2021) nos indican que la educación busca vencer el desinterés de los estudiantes y que aprendan mediante el juego, por ello nos indica que la gamificación es una técnica importante dentro del ámbito educativo puesto que es lúdica y mejora el aprendizaje de los estudiantes, esto de igual manera se presenta como una alternativa para construir el conocimiento del estudiante mediante el juego.

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. Conclusiones

- Se concluye que por medio de las encuestas aplicadas en la Unidad Educativa “Ricardo Descalzi” a los estudiantes de Educación General Básica se obtuvo que más de la mitad de los estudiantes encuestados están de acuerdo que al utilizar la aplicación Kahoot van a mejorar los resultados de aprendizaje dentro de la asignatura de Ciencias Naturales, puesto que es una herramienta que posee variedad de actividades que motivan a los estudiantes a aprender la temática de mejor manera. De igual manera los docentes nos manifiestan que están totalmente de acuerdo que la aplicación Kahoot es de gran ayuda que les permite explicar y evaluar el aprendizaje de los estudiantes. Además se puede decir que los recursos digitales aportan a la educación, debido a que posee actividades motivadoras que van a permitir al estudiante mejorar el rendimiento académico.
- Basándose en indagaciones de revistas científicas, obtenido de varios autores se ha podido determinar que la aplicación Kahoot es una herramienta que permite a los maestros crear actividades dinámicas y a su vez personalizar según el tópico que están abordando, de igual manera incentivan la motivación de los estudiantes, que permite mejorar el aprendizaje. Las variedades de investigaciones sobre la aplicación nos mencionaban que es un recurso útil para la educación y de gran necesidad para la elaboración de tareas dentro y fuera de la clase, cabe mencionar que la aplicación Kahoot va a reforzar el aprendizaje de los estudiantes, los recursos digitales permiten comprender el contenido de mejor manera ya sea dinámico o lúdico, así mismo las plataformas educativas permiten a los estudiantes y maestros tener una intercomunicación con la entidad educativa.

- Se culmina que en cuanto a las ventajas y desventaja de la aplicación Kahoot se determina que Kahoot es una herramienta de gran utilidad dentro de la educación, esto debido a que incentiva a los estudiantes a mejorar su aprendizaje mediante el juego, ya que promueve actividades interactivas, dinámicas y lúdicas, por ello se dice que la gamificación es la alternativa para construir el conocimiento del estudiante mediante el juego, en cuanto a las desventajas de la aplicación Kahoot es que solo funciona mediante el internet.

4.2. Recomendaciones

- Capacitar a la comunidad educativa sobre el uso y el manejo de los recursos digitales para una educación moderna, puesto que es de gran necesidad para que los estudiantes se motiven a aprender las temáticas de manera lúdica y dinámica, de igual manera aplicar como apoyo la aplicación Kahoot para explicar y evaluar los contenidos de la asignatura de Ciencias Naturales con el fin de mejorar los resultados académicos de los estudiantes.
- Implementar recursos digitales que estén acorde a las necesidades que tiene la educación hoy en día para que los estudiantes se sientan motivados a aprender las temáticas impartidas por los docentes, de igual manera para que los docentes rompan el paradigma tradicionalista, e implementen una clase dinámica y lúdica, y así hacer uso de los recursos digitales para aprovechar al máximo lo que nos brindan, para que los estudiantes puedan adquirir los aprendizajes de una forma diferente que puede ser mediante el juego con el fin de que tengan una comprensión óptima en las numerosas asignaturas.
- Se recomienda a los docentes a comprometerse sobre el manejo y el uso de los recursos digitales cabe mencionar que es necesario para que los estudiantes puedan comprender las temáticas de una forma diferente, de igual manera que se motiven a aprender las asignaturas no de una forma tradicionalista sino de una forma dinámica, por ello los docentes deben estar capacitados para que puedan utilizar los recursos digitales sin ningún inconveniente.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Paladines, L. J. G., & Mediavilla, C. M. Á. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(3), 329–349. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8019920>
- Pacurucu, L. P. R., Olivo, D. E. F., & Correa, X. P. C. (2021). La gamificación como estrategia para motivar el aprendizaje de la lectura crítico- reflexiva. *South Florida Journal of Development*, 2(2), 2562–2575. <https://doi.org/10.46932/sfjdv2n2-112>
- Barón Ramírez, L. D., & Ochoa Melo, S. M. (2021). *La Gamificación como Estrategia Didáctica para Fomentar la Motivación Intrínseca y Extrínseca como Componentes Esenciales en el Proceso de Aprendizaje del Inglés con Estudiantes de Grado Quinto en una I. E. D.* <https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/20415>
- Martín Caraballo, A. M., Peinado, C. P. H., & González, M. M. S. (2017). Gamificación en la educación, una aplicación práctica con la plataforma Kahoot. *Anales de ASEPUMA*, 25, 2. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6210181>
- Rojas-Viteri, J., Álvarez-Zurita, A., & Bracero-Huertas, D. (2021). *Uso de Kahoot como elemento motivador en el proceso enseñanza-aprendizaje Use of Kahoot as a motivating element in the teaching learning process.* Edu.ec. Obtenido de: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/22596/1/Use%20de%20Kahoot%20como%20elemento%20motivador%20en%20el%20proceso%20enseñanza-aprendizaje.pdf>
- de Mingo-López, D. V. y Vidal-Meliá, L. (2019). Actividades Kahoot! en el aula y satisfacción del alumnado. 3C TIC. *Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 8(1), pp. 96-115. doi: <http://dx.doi.org/10.17993/3ctic.2019.81.96-115>

- Tomalá De la Cruz, M. A., Gallo Macías, G. G., Mosquera Viejó, J. L., & Chancusig Chisag, J. C. (2020). Las plataformas virtuales para fomentar aprendizaje colaborativo en los estudiantes del bachillerato. *Análisis del comportamiento de las líneas de crédito a través de la corporación financiera nacional y su aporte al desarrollo de las PYMES en Guayaquil 2011-2015*, 4(4), 199–212. [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(4\).octubre.2020.199-212](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(4).octubre.2020.199-212)
- Viñals, A., y Cuenca, J. (2016). El rol del docente en la era digital. *Redalyc*, 30 (2). Zaragoza, España Obtenido de: <https://www.redalyc.org/pdf/274/27447325008.pdf>
- Morales, M., y Orgilés, M. (2019) *Investigación e innovación en la Enseñanza Superior. Nuevos contextos, nuevas ideas*. Obtenido de: https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/98887/1/Investigacion-e-innovacion-en-la-ES_031.pdf
- Medina Uribe, J. C., Calla Colana, G. J., & Romero Sánchez, P. A. (2019). Las teorías de aprendizaje y su evolución adecuada a la necesidad de la conectividad. *LEX*, 17(23), 377. <https://doi.org/10.21503/lex.v17i23.1683>
- Gutiérrez, M. (2018). *ESTILOS DE APRENDIZAJE, ESTRATEGIAS PARA ENSEÑAR. SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO EMOCIONAL Y “APRENDER A APRENDER”*. Obtenido de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6383448.pdf>
- Reyes, L., Céspedes, G., Molina, J. (2017). Tipos de aprendizaje y tendencia según modelo VAK. *TIA*, 5(2), pp. 237-242.
- Manuel, S. L. J. (2018). *ESTILOS DE APRENDIZAJE Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA*. UNED. Obtenido de: <https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=fGVgDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=estilos+de+aprendizaje&ots=fSG0SZmFaZ&sig=Hun3UXcfclGSPbnxkJHOaZEn9gM#v=onepage&q&f=false>

Rodriguez Puerta, Alejandro. (19 de mayo de 2020). Aprendizaje asociativo: características, ventajas y desventajas, ejemplos. Lifeder. Recuperado de: <https://www.lifeder.com/aprendizaje-asociativo/>.

Ministerio de Educación. (2020) *Plan Educativo: aprendamos juntos en casa*. Obtenido de: <https://recursos2.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/2020/05/Plan-Educativo-Aprendamos-Juntos-en-casa.pdf>

Ministerio de Educación. (2018) *GUÍA DE TAREAS ESCOLARES*. Obtenido de: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/08/guia-tareas-escolares.pdf>

Ministerio de Educación. (2019) *LINEAMIENTO PEDAGÓGICO PARA EL USO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES ABIERTOS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE*. Obtenido de: https://recursos2.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/2019/10/lineamientos_reda2_final.pdf

Ministerio de Educación. (2019) *CURRÍCULO DE LOS NIVELES DE EDUCACIÓN OBLIGATORIA*. Obtenido de: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Eelemental.pdf>

Ministerio de Educación. (2020) *Apoyo de las familias al rendimiento académico de hijas e hijos*. Obtenido de: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/10/Guia-Apoyo-de-las-familias-al-aprendizaje.pdf>

Ministerio de Educación. (2021) *PASA LA VOZ*. Obtenido de: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/03/Pasa-la-Voz-2021-Marzo.pdf>

UNICEF. (2018) *APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO*. Obtenido de: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

ANEXOS

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

Encuesta dirigida a los docentes

OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN: Indagar el uso de la aplicación Kahoot en la asignatura de Ciencias Naturales en los estudiantes de quinto grado de Educación General.

OBJETIVO DEL INSTRUMENTO: Recolectar información sobre el uso de la aplicación Kahoot en la Unidad Educativa Ricardo Descalzi del cantón Ambato.

1. **¿Con qué frecuencia utiliza recursos digitales para evaluar y explicar la clase?**
 - a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) Ocasionalmente
 - d) Casi nunca
 - e) Nunca
2. **¿Los recursos digitales motivan a que los estudiantes comprendan más la clase?**
 - a) Totalmente de acuerdo
 - b) De acuerdo
 - c) Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
 - d) En desacuerdo
 - e) Totalmente en desacuerdo
3. **¿Alguna vez ha utilizado recursos digitales para permitir que los estudiantes aprendan a través de juegos?**
 - a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) Ocasionalmente
 - d) Casi nunca
 - e) Nunca
4. **¿Cree usted que al utilizar la aplicación Kahoot en el aula va a mejorar los resultados de aprendizaje de los estudiantes?**
 - a) Totalmente de acuerdo
 - b) De acuerdo
 - c) Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
 - d) En desacuerdo
 - e) Totalmente en desacuerdo

5. **¿Considera usted que los recursos digitales facilita su labor como docente?**

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) Ocasionalmente
- d) Casi nunca
- e) Nunca

6. **¿Usted envía actividades por medio de herramientas de aprendizaje aspirando a que los estudiantes mejoren su rendimiento?**

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) Ocasionalmente
- d) Casi nunca
- e) Nunca

7. **¿Considera usted que las actividades impartidas mediante los herramientas digitales motivan el aprendizaje en Ciencias Naturales?**

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

8. **¿Al utilizar la aplicación Kahoot usted cree que va a lograr a que los estudiantes aprendan más Ciencias Naturales?**

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

9. **¿Cree usted que al usar la aplicación Kahoot va a mejorar el aprendizaje en los estudiantes?**

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

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO FACULTAD DE CIENCIAS
HUAMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO**

OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN: Indagar el uso de la aplicación Kahoot en la asignatura de Ciencias Naturales en los estudiantes de quinto grado de Educación General Básica.

OBJETIVO DEL INSTRUMENTO: Recolectar información sobre el uso de la aplicación Kahoot en la Unidad Educativa Ricardo Descalzi del cantón Ambato

INSTRUCCIÓN:

Lea detenidamente cada pregunta y seleccione la respuesta que considera correcta desde su perspectiva.

CUESTIONARIO

1. ¿Con qué frecuencia el maestro utiliza la aplicación Kahoot para evaluar y explicar los aprendizajes?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) Ocasionalmente
- d) Casi nunca
- e) Nunca

2. ¿La aplicación Kahoot le resulta útil para entender la clase?

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

3. ¿Las aplicaciones que maneja el docente lo motivan a aprender el tema de la clase?

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

4. ¿Las actividades que el docente propone mediante los recursos digitales va a mejorar los aprendizajes en el área de Ciencias Naturales?

- a) Totalmente de acuerdo

- b) De acuerdo
 - c) Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
 - d) En desacuerdo
 - e) Totalmente en desacuerdo
- 5. ¿Usted cree que el maestro le da un uso correcto al recurso digital en la clase?**
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) Ocasionalmente
 - d) Casi nunca
 - e) Nunca
- 6. ¿El docente de Ciencias Naturales envía tareas que le resulta fácil de hacer?**
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) Ocasionalmente
 - d) Casi nunca
 - e) Nunca
- 7. ¿El docente domina variedad de recursos digitales en la clase?**
- a) Totalmente de acuerdo
 - b) De acuerdo
 - c) Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
 - d) En desacuerdo
 - e) Totalmente en desacuerdo
- 8. ¿Usted se considera capacitado para entender y aprender los contenidos de Ciencias Naturales sin hacer uso de los recursos digitales?**
- a) Totalmente de acuerdo
 - b) De acuerdo
 - c) Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
 - d) En desacuerdo
 - e) Totalmente en desacuerdo
- 9. ¿Al utilizar la aplicación Kahoot cree usted que va a mejorar sus hábitos de estudio?**
- a) Totalmente de acuerdo
 - b) De acuerdo
 - c) Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
 - d) En desacuerdo
 - e) Totalmente en desacuerdo
- 10. ¿Le resulta fácil utilizar la Aplicación Kahoot para mejorar su aprendizaje?**
- a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) Ocasionalmente
 - d) Casi nunca
 - e) Nunca



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: TELLO VASCO LUIS RAFAEL
Grado académico (área): MAGISTER EN GESTION DEL TALENTO HUMANO
Años de experiencia: 10

2. Instrucciones

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



LUIS RAFAEL
TELLO VASCO

VALIDADOR
CC: 1801405141

CARTA DE COMPROMISO

Ambato, 23 de marzo, 2022.

Doctor
Marcelo Núñez
Presidente
Unidad de Titulación
Carrera de Educación Básica
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.
Presente.

De mi consideración:

Yo, **Mg. Juan Carlos Ortiz Ortega**, en mi calidad de Director de la Unidad Educativa Ricardo Descalzi, me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del Trabajo de Titulación bajo el Tema: 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, propuesto por el señor BRYAN ISRAEL POAQUIZA TACOAMAN, portador de la cedula de ciudadanía N° 180444096-2, estudiante de la Carrera de Educación Básica, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, de la Universidad Técnica de Ambato.

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

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,



Mg. Juan Carlos Ortiz Ortega
Director de la Unidad Educativa Ricardo Descalzi
Cédula de Ciudadanía: 1803658028
N° telefónico convencional: 2411553
N° teléfono celular: 0987579010
Correo electrónico: Supercarlos2010@hotmail.com