



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Informe final del trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación Mención Educación Básica

TEMA:

“EL PROGRAMA KAHOOT EN EL APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE DECIMOS GRADOS PARALELOS A Y B DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA OSCAR EFRÉN REYES DEL CANTÓN BAÑOS DE AGUA SANTA EN EL PERIODO 2021-2022.”

AUTOR: Héctor Javier Andrade Meneses

TUTOR: Dr. Luis Guillermo Rosero

Ambato - Ecuador

2021 - 2022

Aprobación de la tutora del trabajo de titulación

Yo, Luis Guillermo Rosero, con número de cédula de ciudadanía 0400424503 en calidad de tutor del trabajo de titulación, sobre el tema: “EL PROGRAMA KAHOOT EN EL APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE DECIMOS GRADOS PARALELOS A Y B DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA OSCAR EFRÉN REYES DEL CANTÓN BAÑOS DE AGUA SANTA EN EL PERIODO 2021-2022” desarrollado por la estudiante Héctor Javier Andrade Meneses, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo cual autorizo la presentación de este ante el organismo pertinente, para su evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

TUTOR Dr: Luis Guillermo Rosero

CC: 0400424503

Autoría del trabajo de titulación

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora, con el tema: “EL PROGRAMA KAHOOT EN EL APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE DECIMOS GRADOS PARALELOS A Y B DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA OSCAR EFRÉN REYES DEL CANTÓN BAÑOS DE AGUA SANTA EN EL PERIODO 2021-2022” quién basada en la 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.



HECTOR JAVIER ANDRADE MENESES

1804969515

AUTOR

Aprobación del tribunal de grado

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Titulación, sobre el tema: “EL PROGRAMA KAHOOT EN EL APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE DECIMOS GRADOS PARALELOS A Y B DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA OSCAR EFRÉN REYES DEL CANTÓN BAÑOS DE AGUA SANTA EN EL PERIODO 2021-2022 “, presentado por el señor Andrade Meneses Héctor Javier estudiante de la carrera de Educación inicial. Una vez revisada la investigación se APRUEBA, debido a que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

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

COMISIÓN CALIFICADORA

Atentamente,

.....
Dr. Raúl Yungán Yungán, Mg.
C.I. N° 0602293482
Miembro de comisión calificadora

.....
Lic. Hernández Domínguez Pablo Enrique, Mg
C.I. N° 1802098028
Miembro de comisión calificadora

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de investigación a mi madre:
Mariana y mi hermano Andres quienes a lo largo
De toda mi vida fueron las personas que me
Otorgaron su apoyo y amor incondicional ante
Momentos difíciles que la vida me presento

Héctor J. Andrade

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a Dios por guiar mi camino,
a mi madre Mariana Meneses por ser una mujer
luchadora siendo un reflejo del esfuerzo,
a mi hermano Andrés quien me ha apoyado en cada
decisión que he tomado, jamás dejándome solo
no importando que tan difícil sea el momento,
a mi alma mater.

La Universidad Técnica De Ambato quien
me abrió las puertas para lograr un objetivo,
a mis estimados docentes los cuales me enseñaron
no solo lo necesario para ser un profesor sino también
lo indispensable para ser un gran ser humano.
A mi tutor el Doctor Guillermo Rosero un gran docente
y más que eso un gran amigo que me brindo
muchos concejos no solo para una vida profesional
también para ser una gran persona
“ama quilla, ama llulla, ama shua”,
también quiero agradecer al movimiento SER
los cuales me enseñaron que la voz del estudiante
siempre va a hacer escuchada que me brindaron
grandes momentos y grandes amistades
por terminar, brindar mi total agradecimiento a dos
grandes amigos que me regalo la Universidad
Jefferson Toapanta Y Carlos Ruiz amigos que él
significado de la palabra los describe a cabalidad.

Héctor Andrade

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

Contenido	
DEDICATORIA.....	5
AGRADECIMIENTO.....	6
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	7
ÍNDICE DE TABLAS.....	8
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	9
Resumen Ejecutivo.....	10
Abstract.....	11
CAPÍTULO I.....	12
Marco Teórico.....	12
1.1. Antecedentes de la investigación.....	12
1.2. Objetivos.....	19
Objetivo General.....	19
Objetivos Específicos.....	19
CAPÍTULO II.....	21
Metodología.....	21
2.1. Recursos o Materiales.....	21
2.2. Métodos.....	22
CAPÍTULO III.....	23
Resultados Y Discusión.....	23
3.1. Análisis e interpretación de la encuesta aplicada a estudiantes y docentes.....	23
3.2. Verificación de hipótesis - Discusión.....	48
CAPÍTULO IV.....	50
Conclusiones Y Recomendaciones.....	50
4.1. Conclusiones.....	50
4.2. Recomendaciones.....	50
Bibliografía.....	51
Linkografía.....	52
Anexos.....	53

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1 RECURSOS.....	21
TABLA 3 CONOCE LA HERRAMIENTA KAHOOT.....	23
TABLA 4 CONOCE LOS BENEFICIOS DE LA HERRAMIENTA KAHOOT.....	25
TABLA 5 FRECUENCIA DE UTILIZACIÓN.....	27
TABLA 6 ADECUACIÓN.....	29
TABLA 7 DESARROLLO DE HABILIDADES.....	30
TABLA 8 JUEGOS.....	32
TABLA 9 AMENO Y DINÁMICO.....	33
TABLA 10 UTILIDAD.....	35
TABLA 11 HERRAMIENTA KAHOOT.....	36
TABLA 12 FUNCIONES Y HERRAMIENTAS.....	37
TABLA 13 FRECUENCIA.....	39
TABLA 14 CREACIÓN.....	40
TABLA 15 DESARROLLO DE DESTREZAS.....	41
TABLA 16 PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.....	43
TABLA 17 INTERÉS Y MOTIVACIÓN.....	45
TABLA 18 MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE.....	47

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

ILUSTRACIÓN 1 CONOCE LA HERRAMIENTA KAHOOT	23
ILUSTRACIÓN 2 CONOCE LOS BENEFICIOS DE LA HERRAMIENTA KAHOOT.....	25
ILUSTRACIÓN 3 FRECUENCIA DE UTILIZACIÓN	27
ILUSTRACIÓN 4 ADECUACIÓN	29
ILUSTRACIÓN 5 DESARROLLO DE HABILIDADES	30
ILUSTRACIÓN 6 JUEGOS	32
ILUSTRACIÓN 7 AMENOS Y DINÁMICO.....	33
ILUSTRACIÓN 8 UTILIDAD	35
ILUSTRACIÓN 9 HERRAMIENTA KAHOOT	36
ILUSTRACIÓN 10 FUNCIONES Y HERRAMIENTAS.....	37
ILUSTRACIÓN 11 FRECUENCIA	39
ILUSTRACIÓN 12 CREACIÓN	40
ILUSTRACIÓN 13 DESARROLLO DE DESTREZAS.....	41
ILUSTRACIÓN 14 PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.....	43
ILUSTRACIÓN 15 INTERÉS Y MOTIVACIÓN	45
ILUSTRACIÓN 16 MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE	47

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

TEMA: “EL PROGRAMA KAHOOT EN EL APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE DECIMOS GRADOS PARALELOS A Y B DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA OSCAR EFRÉN REYES DEL CANTÓN BAÑOS DE AGUA SANTA EN EL PERIODO 2021-2022.”

Autor: Héctor Javier Andrade Meneses

Tutor: Dr. Luis Guillermo Rosero

Resumen Ejecutivo

Nuestra educación siempre ha estado en un ciclo de progreso y cambio todo gracias a la duda o el interés naciente por aprender, algo que muy necesario en nuestra actualidad es la falta o la nulidad de uso en aplicaciones que pueden beneficiar y facilitar el aprendizaje de los estudiantes y la enseñanza del docente, estamos en un momento donde la educación cambio a un proceso de virtualidad, pero todavía no vemos los verdaderos beneficios y oportunidades de esta. El uso de las diferentes aplicaciones virtuales o en línea son realmente importantes, es más, la palabra “necesario” sería la correcta para encajarlo. El uso de la herramienta kahoot puede ser usada de varias maneras y esto abre un mundo de posibilidades al docente, esto creando un cambio y a su vez un gran interés en el estudiantado dado que la manera de evaluar es mucho más sorpresiva y didáctica. Visto la realidad en la que vivimos actualmente es necesario cambiar ciertas cosas en la manera de educar una de ellas, son las evaluaciones y también los procesos tradicionales, uno de los motivos de esta investigación es poder dar un nuevo cambio en la relación docente – estudiantes, pues con el uso de la tecnología y diversas aplicaciones damos el paso a la innovación también queriendo lograr abrir las puertas a la modernidad en nuestros educados.

Palabras Clave: herramienta digital, Kahoot, enseñanza-aprendizaje, material digital, plataformas digitales

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

THEME: "THE KAHOOT PROGRAM IN THE LEARNING OF SOCIAL STUDIES OF THE STUDENTS OF TENTH PARALLEL GRADES A AND B OF GENERAL BASIC EDUCATION OF THE EDUCATIONAL UNIT OSCAR EFRÉN REYES OF THE CANTON BAÑOS DE AGUA SANTA IN THE PERIOD 2021-2022".

Author: HECTOR JAVIER ANDRADE MENESES

Tutor: Dr. LUIS GUILLERMO ROSERO

Abstract

Our education has always been in a cycle of progress and change all thanks to the doubt or the nascent interest in learning, something that is very necessary in our present time is the lack or nullity of use in applications that can benefit and facilitate the learning of students and the teaching of the teacher, we are in a moment where education has changed to a process of virtuality, but we still do not see the real benefits and opportunities of this. The use of different virtual or online applications are important, in fact, the word "necessary" would be the right word to fit it. The use of the kahoot tool can be used in several ways and this opens a world of possibilities to the teacher, this creating a change and in turn a great interest in the students since the way of evaluating is much more surprising and didactic. Given the reality in which we currently live, it is necessary to change certain things in the way of educating, one of them is the evaluations and also the traditional processes, one of the reasons for this research is to be able to give a new change in the teacher - students relationship, because with the use of technology and various applications we take the step to innovation also wanting to achieve open the doors to modernity in our educated.

Keywords: digital tool, Kahoot, digital material, digital platforms, teaching-learning, digital material, digital platforms

CAPÍTULO I

Marco Teórico

1.1. Antecedentes de la investigación

En el presente trabajo desarrollado en el ámbito educativo e innovación se presenta una gran cantidad de material bibliográfico, ya que un gran número de autores han de realizar procesos de investigación que se relacionan o vinculan con las posibilidades plateadas y esto siendo benéfico para la presente investigación. Los autores mencionados se citan a continuación.

Fuentes (2016) “El aprendizaje basado en juego y experiencias docentes en la aplicación de la plataforma virtual Kahoot”; Pintor (2016) “Gamificando con kahoot en evaluación formativa”; Jimenez (2016) “Propuesta para el refuerzo de conceptos matemáticos a través de kahoot”; Suelves (2018) “Gamificación en la evaluación con valoración del uso del Kahoot”; Garrino (2003) “Formación basada en las tecnologías de la información y comunicación”; Rivas (2014) “Estrategias para el uso de las tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de economía y empresa en la educación secundaria”; Hermosa (2014) “Influencia de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en el proceso enseñanza-aprendizaje”.

En su investigación Fuentes (2016) “El aprendizaje basado en juego y experiencias docentes en la aplicación de la plataforma virtual Kahoot”, hace referencia a metodologías diversas con el objetivo de realizar estudios continuos y autónomos de varias materias tomando como referencia la aplicación de Kahoot. Fuentes en su investigación menciona que “Kahoot combina la dinámica de juegos con los beneficios del sistema de respuesta personal del alumnado, de manera que la clase se convierte temporalmente en un espectáculo de juego. Esta combinación dispara la motivación del discente que se involucra activamente” (Fuentes M. M., pág. 5); gracias a esta motivación existen en el proceso de enseñanza se presenta todas las personas son tomadas en cuenta así logrando involucrar en completamente al estudiante.

Su investigación recalca como el estudiante se involucra de una manera más activa logrando un énfasis en los estudiantes más tímido y silenciosos así logrando debilitar la “distancia” que existe entre el docente y los estudiantes, esto gracias a tres características

que él observo tales como, la existencia de un reto para el estudiante; el humano por instinto es competitivo en su propio ser y eso es tomado como componente necesario para la ejecución del Kahoot dado que Fuentes realizo toda su investigación con referencia en competencias y marcadores. Además de lograr realizar procesos de evaluación o test también abordo mediante la herramienta digital valorar conocimientos previos que posee el estudiante antes de inserción de temas nuevos a conocer.

Los resultados que se presentaron al final de su investigación fueron prometedores basados en sus expectativas, dado que, al inicio de su investigación visualizaba que la herramienta digital Kahoot sería una facilitadora de enseñanza aprendizaje pues con una interfaz básica de pregunta y respuesta a la hora de evaluar sería accesible para los estudiantes. Como conclusión en aspectos Fuentes menciona “Era un método totalmente nuevo para ellos de inclusión de las modernas tecnologías en el aula, que resulta especialmente atractivo por la facilidad con la que pueden aprender conocimientos de manera divertida” (Fuentes M. M., 2016)

Díaz (2016) explica que su investigación se trata como la experiencia que se basa en la gamificación mediante el Kahoot en la evaluación formativa del estudiante, primero nos explica cuál es el concepto de gamificación para entenderlo, “La Gamificación consiste en trasladar la dinámica de los juegos al ámbito educativo” (Díaz, 2016); además gracias a las herramientas digitales se abre una oportunidad a entornos virtuales o digitales y esto logrando crear capacidades como motivar a la hora de aprender. El Kahoot se presenta como una herramienta de feedback o retroalimentación sumando a que es una herramienta de juego sus condiciones fueron apropiadas.

Su investigación fue realizada de una manera presencial así que los resultados fueron corroborados, uno de sus objetivos fue integrar herramientas TIC en los procesos de retroalimentación y aprendizaje; pero dejando herramientas obsoleta discontinuadas como Power Point, Prezi o similar así es como seleccionó Kahoot como la alternativa pues se presentó como una herramienta donde no solo podía evaluar sino a la vez proyectar, su investigación presenta dos enfoques tanto cualitativos y cuantitativos; el enfoque cualitativo califico el interés que los estudiantes presentaban y como se fueron adaptando al cambio e integración de herramientas no tradicionales enfocándose también en los resultados de la motivación presentada o creada y su enfoque cuantitativo se establecieron mediante niveles de escalas numéricas.

Díaz menciona que “El alumnado no estaba familiarizado con el uso del Kahoot, pero comentó resultarles muy sencillo al tratarse de una aplicación muy intuitiva” (Díaz, 2016); esto creando a un inicio de su investigación cierta incertidumbre, pero gracias a que la aplicación presenta procesos muy sencillos los estudiantes lograron adaptarse, algo que Díaz concluyo mencionando que el alumno entendió como un aprendizaje activo era la evaluación continua y la retroalimentación.

Su investigación está basada en utilizar el Kahoot como herramienta de feedback para antes y después de cada tema presentado o por presentar, además gracias a los procesos continuos con la herramienta concluye que la utilización resultó muy positiva en los procesos de retroalimentación también creando un interés motivacional para aprender mediante la gamificación o la ejecución de juegos.

En su trabajo “Gamificación en la evaluación con valoración del uso del kahoot” de Suelves (2018) una investigación descriptiva con un enfoque cualitativo y cuantitativo pues buscaba ver el cambio en los estudiantes a procesos o herramienta diferentes a las tradicionales, menciona que los proceso de enseñanza y aprendizaje que se basan en la gamificación deben incluir ciertos objetivos o necesidades tales como analizar la realidad de cada alumno en búsqueda de oportunidades, el diseño de diversas actividades necesarias a los temas a tratar y explicar, la plantación de una evaluación continua, la continuidad y los resultados de los alumnos.

Su investigación trató de encontrar resultado concreto basado en resultados reales con sus estudiantes y el instrumento utilizado fue Kahoot para la recolección de información pues se presentaba como cuestionarios y resultaba en el arrojado de resultado basado en valores numéricos, los procesos de evaluación fueron un proceso constante, pero con la herramienta digital establecida esto se convirtió en algo mucho más fácil y cotidiano, sus resultados a través de sus análisis arrojó que sus estudiantes valoraron como positiva la evaluación continua mediante la herramienta digital y lo calificaron como una medida óptima para crear una motivación extra a la hora de evaluación y también sirvió como un beneficio extra a la hora de una retroalimentación.

Jiménez (2016) en su trabajo de posgrado “Propuesta Para El Refuerzo De Conceptos Matemáticos A Través De Kahoot” aclara que “Presenta una herramienta dinámica para reforzar los conceptos matemáticos básicos que se utilizan en el Grado en Administración

y Dirección de Empresas” pero su idea fundamental es la de extrapolar esta herramienta a varias asignaturas y contextos educativos.

En su trabajo se menciona que la asignatura de matemáticas específicamente las matemáticas empresariales son una de las asignaturas que causan más desagrado y problema en los estudiantes por sus problemas en las evaluaciones esto dando como resultado bajos niveles de motivación a la hora de trabajar con el alumnado. Otro problema encontrado fue la facilidad con que los estudiantes olvidan los conceptos aprendidos o estudiados, basándonos en estos parámetros considero pertinente su investigación tomando como pertinente la herramienta Kahoot tal y como él describe “es una plataforma web que permite, de forma sencilla y muy cómoda, proponer cuestionarios interactivos a los que los alumnos pueden acceder a través de sus teléfonos móviles u otros dispositivos” (Jiménez, 2016); también entiende las oportunidades que se brindaron como la presentación de videos o imágenes cuáles ayudan al entendimiento de conceptos para los estudiantes.

Su propuesta didáctica se basó en evaluaciones de conceptos mediante la herramienta Kahoot, pero como retroalimentación esto brindando una ayuda a sus estudiantes los cuales fueron evaluados en pequeños grupos, al finalizar cada tema de la asignatura se realizaba test con la herramienta para repasar los conceptos brindados en la clase y todo esto en un proceso constante. Como conclusión Jiménez manifestó que el manejo constante para la retroalimentación del Kahoot fue benéfico para sus estudiantes pues sus resultados en conceptos de la asignatura de matemáticas empresariales fueron aprendidos de una mejor manera y dejando una referencia positiva del uso de TICS.

Rivas (2014) en su tesis doctoral “Estrategias para el uso del tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de economía y empresa en la educación secundaria” hace referencia a la intervención de tics en los procesos de enseñanza- aprendizaje. Lo cataloga como un proceso tradicional donde la fluencia en su mayoría es en un sentido docente hacia el estudiante, a raíz de esta necesidad su tesis se planteó en el mejorar el proceso aprendizaje- enseñanza, pero con la implementación de Tics para ver los niveles de éxito y denotar los cambios actitudinales de sus evaluados. Ya utilizados diversas variantes de herramientas digitales concluye que “La cantidad de TIC existente obliga a establecer criterios para no perder de vista los objetivos en la asignatura” (Rivas, 2014); que la intervención en los procesos de enseñanza resulta más solvente, pero con la

estipulación de objetivos límites.

Herramientas o materiales digitales

Las herramientas o materiales digitales son todos los recursos pedagógicos existentes que se utilizará utilizar en los procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación, todo esto con la finalidad ayudar o facilitar la labor de los docentes, pero a su misma vez creando una retroalimentación para el estudiante. Tal como menciona Antonio Bartolomé en su informe “Herramientas digitales en una Web ampliada” (Bartolomé, 2008); clarifica la necesidad de la intervención de Tics a los entornos educativos para solventar y crea nuevas experiencias como, por ejemplo, entornos virtuales como plataformas, realidades aumentadas, etc.

Vaillant (2020) en su investigación “Uso de plataformas y herramientas digitales para la enseñanza de la Matemática”; describe como las herramientas digitales son un material didáctico digitalizado como plataformas, textos digitales, videos, juegos, etc. pero con la finalidad igualitaria que la de un objeto materia. Todas estas herramientas son muy utilizadas en la docencia pues nos permiten grandes oportunidades para cambiar un proceso cotidiano o tradicional.

Plataformas digitales

Las plataformas digitales son espacios establecidos en la internet donde se puede ejecutar aplicaciones programadas para satisfacer una necesidad de un individuo o individuos, los objetivos son variados esto dependiendo de la tarea planteada así que en su mayoría se crean basándonos en las necesidades, entre algunos contextos tenemos las plataformas educativas, las plataformas sociales, plataformas de comercio, plataformas especializadas.

Procesos enseñanza- aprendizaje

Es el proceso bidireccional con el cual se intercambia información en el ámbito educativo se establece entre docente y estudiantes para que este intercambio de información deben existir una gran variedad de componentes que son necesarios para una eficacia como la atención, el contenido, el objetivo, la organización, los métodos, las actividades, las evaluaciones, pero el más dispensable es la disposición a enseñar por parte de los docentes y aprender por parte de los estudiantes con estos componentes podemos dar como inicio

a un entendimiento.

Campos (2000) en su informe “Estrategias De Enseñanza Aprendizaje”; establece dos fases para el proceso de enseñanza-aprendizaje como primera etapa o fase es la de construcción de conocimientos donde establecemos o presentamos el tema u objetó a analizar lo presentamos de una manera global y a medida que avanzamos se lo seccionara en temas minúsculos o subtemas, se puede utilizar estrategias como diagramas, mapas o redes conceptuales, organizadores gráficos, gráficas, resúmenes, etc. Después de esto precede a una segunda etapa o fase la de permeancia de los conocimientos en esta sección es donde se busca consolidar como un aprendizaje significativo para el estudiante así logrando la permanecía de lo aprendido, común mente se establece procesos de retroalimentación mediante juegos, cuestionarios o ensayos.

Tomando como referencia lo antes planteado podemos mencionar que el proceso de enseñanza y aprendizaje es un mecanismo de intercambio de información donde hay un número limitado de necesidades entre ellas las predisposiciones del docente y el alumno, además presentan tres dimensiones objetivos -contenido-método las cuales debes estar perfectamente relacionas para poder aprender y enseñar.

Herramienta Kahoot

La herramienta Kahoot es una plataforma digital educativa muy utilizada por profesores y estudiantes para enseñar o evaluar conceptos presentados o aprendidos en una clase con la finalidad de reforzar conocimientos, su principal característica es la elaboración de test presentando tipos diversos de preguntas las cuales pueden ser evaluaciones donde se presenta 4 opciones, selección de verdadero o falso, respuesta corta, puzle que es una pregunta para completar; todo estás opciones son para prueba de conocimientos. Además de eso presenta también una modalidad de recopilación de opiniones con la posibilidad de una encuesta, una nube de palabras, preguntas básicas y una lluvia de ideas.

Inicialmente la herramienta Kahoot se estableció como un mecanismo para evaluar de una manera mucho más lúdica, a medida de su constante innovación se presentaron más opciones como la de ejecutar diapositivas muy semejantes a la vista en PowerPoint, pero con la oportunidad de presentar preguntas las cuales ayudan a al profesor a realizar una evaluación constante y poder realizar un monitoreo de los estudiantes, dado esta ventana de oportunidad se puede realizar un test para conocer el conocimiento previo del

estudiante antes de la introducción del nuevo tema a tratar y poder conocer más exactamente qué tan difícil o fácil va a enseñar.

La plataforma kahoot presenta una gran variedad de características tales como m-learning la cual se describe como el aprender a través de dispositivos móviles, la gamificación la cual promueve el aprendizaje mediante de los juegos, presenta una interfaz de preguntas ordenadas y al finalizar cada Kahoot la herramienta nos presentara un informe final detallando las preguntas más difíciles y los resultados de nuestros estudiantes.

La creación de un Kahoot es muy fácil pues presenta al inicio un tutorial en el cual nos direcciona de manera general de cómo crear, un paso necesario es la vinculación a un correo electrónico gracias a esto nos podremos registrar en la plataforma realizada esto podremos iniciar con la creación de una prueba o una diapositiva esto es dependiendo de la situación necesaria del docente.

Área de estudios sociales

Los estudios sociales poseen una relevancia importante en la formación del estudiante pues su objetivo principal es la de promover el conocimiento sobre su sociedad, su ubicación y el espacio donde se desarrolla, además de conocer sus orígenes y su evolución, el pasado que lo rodea con la historia que lo promueve a conocer y comprender; además de crear una identidad patria tal y como lo menciona el Ministerio de Educación (2016) “...como su identificación con el Ecuador, su País, y el reconocimiento de los valores de la democracia y la ciudadanía”.

La importancia de la enseñanza de estudios sociales es la de dar un conocimiento histórico a la sociedad para que esto pueda ser integrado al sistema educativo y que los estudiantes conozcan nuestras tradiciones, geografía, lengua natal, educación civil creando una personalidad y conciencia patriótica. Todo esto en búsqueda de un perfil de salida en el estudiante donde debe poseer valor de identidad cultural, pensamiento histórico, político y social, perfecta relación son su entorno y la sociedad y poseer un comportamiento armónico con los demás.

1.2. Objetivos

Objetivo General

Explorar los beneficios del programa kahoot en el aprendizaje de estudios sociales de los estudiantes de décimo grados paralelos A y B de educación general básica de la unidad educativa Óscar Efrén Reyes del cantón Baños de agua santa en el periodo 2021 – 2022.

A través de diversas investigaciones las cuales algunas fueron mencionadas en este trabajo, se pudo conocer sobre las verdaderas realidades de los modelos educativos y si aplicación o uso de diversas apps o Tics. Resulta muy acogedor los resultados tanto los estadísticos como actitudinales que se lograron observar tanto en los estudiantes como en los compañeros docentes. Podemos mencionar que el uso de apps será benéfico en el proceso de aprendizaje- enseñanza, esto de alguna manera facilitando los procesos de aprendizaje en mayormente los de estudios sociales, está siendo una de las asignaturas más extensas y en algunos de los casos confusas. Con el uso de Tics damos un cambio total a los procesos educativos y así creando un margen muy grande de oportunidad para cambios.

Objetivos Específicos

- Determinar el aprendizaje de estudios sociales de los estudiantes de décimo grados paralelos A y B de educación general básica de la unidad educativa Óscar Efrén Reyes del cantón baños de agua santa en el periodo 2021 – 2022.

En necesidad para cumplir este objetivo fue indispensable conocer e investigar los diversos temas que son enseñados a los estudiantes en la asignatura de estudios sociales de décimos grados paralelos A y B de educación general básica de la unidad educativa Óscar Efrén Reyes del cantón Baños de agua santa en el periodo 2021 – 2022.

Se puede mencionar que muchos de los temas fueron muy extensos y a la vez confusas para la gran mayoría de los estudiantes dado que un tema concadena con otro y de esta manera se vuelve una ramificación extensa. Se identificó que los temas con mayor aceptación fueron los temas iniciales de unidad dado que cada estudiante iniciaba con cierta expectativa o curiosidad.

- Fundamentar teóricamente sobre el programa kahoot a los estudiantes de décimo grados paralelos A y B de educación general básica de la unidad educativa Óscar

Efrén Reyes del cantón Baños de agua santa en el periodo 2021 – 2022.

Para el cumplimiento de este objetivo fue necesario una introducción sobre que son las apps educativas en nuestro caso específico el programa kahoot, aunque la gran mayoría de los estudiantes y docentes desconocían cuál era nuestro programa, algunos de ellos si reconocieron a rasgos superficiales de esta app. Iniciado con una introducción y explicación de nuestro programa mencionamos algunas de las virtudes que posee en comparación otras apps, se puede mencionar que en un inicio la gran mayoría de los estudiantes no comprendieron con ese el uso y la aplicación del programa Kahoot, así que se procedió después de una retroalimentación a una ejecución entre docentes-estudiantes, resultado mucho mejor el aprendizaje de una manera lúdica, de esta manera los estudiantes entendiendo y dominado tanto teórico como la ejecución.

- Establecer los beneficios de la investigación del programa kahoot en el aprendizaje de estudios sociales de los estudiantes de décimo grados paralelos A y B de educación general básica de la unidad educativa Óscar Efrén Reyes del cantón baños de agua santa en el periodo 2021 – 2022.

Este objetivo se puede mencionar como uno de los más importantes pues logramos entender los verdaderos beneficios del uso u aplicación del programa Kahotot en el aprendizaje de estudios sociales y dejando como oportunidad para el uso en las diversas asignaturas. Los beneficios que podemos resaltar son la creación del gran interés en los estudiantes pro aprender de una manera diferente y no convencional donde la manera de aprender y enseñar cambia totalmente, también podemos acotar la creación de un ambiente mucho más fluido dado que los estudiantes están en un proceso de cambio generacional y resultándoles más fácil desenvolverse en un ambiente digital.

CAPÍTULO II

Metodología

2.1. Recursos o Materiales

- **Institucionales**
 - Universidad Técnica de Ambato
 - Institución Educativa Oscar Efrén reyes
 - Repositorios

- **Humanos**
 - Investigador: Héctor Andrade
 - Tutor: Dr. Guillermo Rosero
 - Docentes institucionales: 4 docentes
 - Estudiantes: 42 paralelos A y B

- **Recursos Materiales Y Económicos**

Tabla 1 Recursos

Materiales	Costo
<i>50 computadoras disponibles en la institución</i>	<i>0,00\$</i>
<i>Uso de internet perteneciente a la institución</i>	<i>0,00\$</i>
<i>Alimentación</i>	<i>10,00\$</i>
<i>Copias</i>	<i>10,00\$</i>
<i>Imprevistos</i>	<i>10,00\$</i>
<i>Total</i>	<i>30,00 \$</i>

Fuente: investigación Kahoot
Elaborado por: Héctor Andrade

2.2. Métodos

Este trabajo de investigación tiene un nivel exploratorio dado que buscaremos los beneficios del programa kahoot en el aprendizaje de los estudiantes, además de esto observaremos los beneficios de la aplicación en la práctica docente.

Se empleará la técnica de la observación mediante el instrumento de diario de trabajo o anecdotario donde se resumirá todos los hechos que se den en esta investigación, sumado a esto se trabajara con una población de 42 estudiantes que son pertinentes a los dos paralelos A y B de décimo grado.

Esta investigación además posee enfoques tanto cualitativo como cuantitativo, esto como resultado del uso de instrumentos para la recolección de datos estadísticos establecidos en las diversas encuestas realizadas a los estudiantes y sumándose los docentes del área de estudios sociales, ya que son quienes conformaron el área necesaria para la investigación. Y cualitativo porque se nos permitió interpretar y analizar los resultados obtenidos, además de esto también indagamos en los cambios actitudinales presentados en los estudiantes a través del uso de la aplicación kahoot, sumado a esto como la relación entre las variables dependiente e independiente se unen entre sí, logrando conocer y llegar a conclusiones apropiadas.

Esta investigación se dará en la modalidad virtual debido a las normas de salud existentes sumadas a esto las evaluaciones se darán mediante el uso de internet, además su enfoque su lo puede mencionar como exploratorio porque examinaremos las características de la aplicación kahoot y sus beneficios en los estudiantes, además haremos referencia a las escalas diferenciales entre notas alcanzadas.

Una de las realidades de esta investigación se basa en la comprensión y análisis de como el uso de diversas aplicaciones educativas en este caso Kahoot interviene en los diversos procesos de aprendizaje y enseñanza. Debido a las diversas realidades vividas en años pasados se tuvo que dar un cambio en los ambientes educativos así también siendo necesario el cambio instrumentos educativos.

La presente investigación tuvo como sustento diversos libros de múltiples autores, sumado a esto también fue completado por artículos científicos, también se indagó en diversos sitios web y en trabajos de investigación previos los cuales poseían cierta semejanza con alguna de las variables tanto dependiente como independiente.

CAPÍTULO III

Resultados Y Discusión

3.1. Análisis e interpretación de la encuesta aplicada a estudiantes y docentes

- **Discusión de resultados-estudiantes**

1. ¿Conoce o ha escuchado sobre la herramienta Kahoot?

Tabla 2 conoce la herramienta Kahoot

Opinión	Fi	Porcentajes
Nada	6	14.3%
Poco	18	42.9%
Algo	12	28.6%
Bastante	2	4.8%
Mucho	4	9.5%
Total	42	100%



Ilustración 1 conoce la herramienta Kahoot
Fuente: encuesta aplicada a estudiantes

Análisis e Interpretación

El 42% de los encuestados manifiestan que conoce o ha escuchado la herramienta Kahoot, el 28.6% ha escuchado algo, el 14.9% no ha escuchado nada, el 9.5% ha escuchado mucho y el 4.8% conoce o ha escuchado bastante sobre la herramienta Kahoot.

La mayor parte de los estudiantes encuestados han escuchado o conocen poco sobre la herramienta educativa Kahoot, esto se puede interpretar como un reflejo de la escasa o nula utilización de Tics.

2. ¿Conoce los beneficios de la herramienta Kahoot en el aprendizaje de Estudios Sociales?

Tabla 3 conoce los beneficios de la herramienta Kahoot

Opinión	Fi	Porcentajes
Nada	8	19%
Poco	5	11.9%
Algo	18	42.9%
Bastante	4	9.5%
Mucho	7	16.7%
Total	42	100%

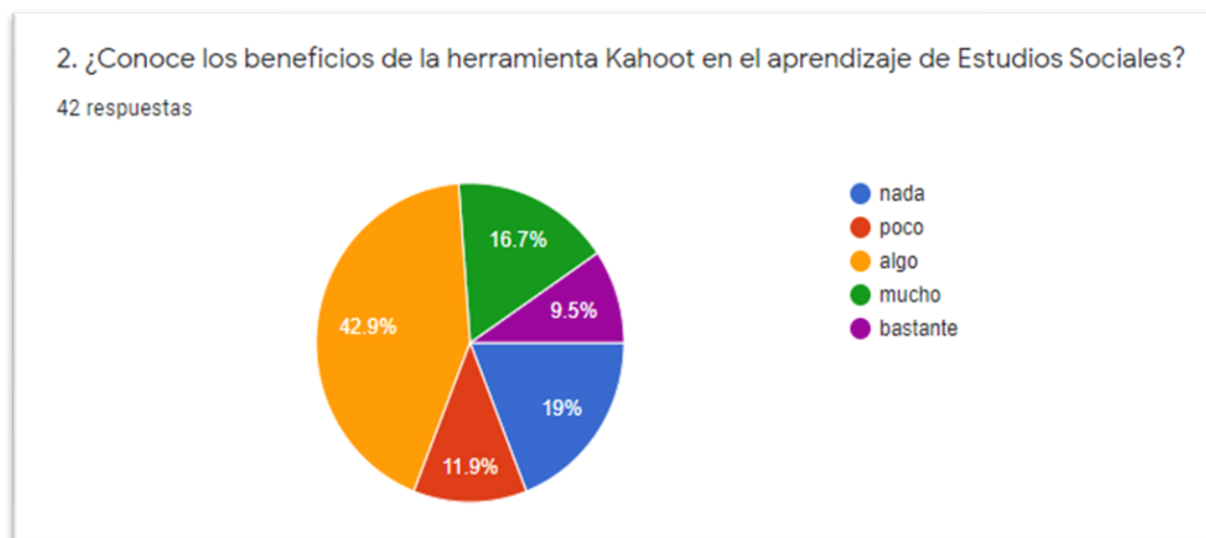


Ilustración 2 conoce los beneficios de la herramienta Kahoot

Fuente: encuesta aplicada a estudiantes

Elaborado por: Héctor Andrade

Análisis e Interpretación

De la totalidad de estudiantes encuestados el 42.9% conocen algo sobre los beneficios de la herramienta Kahoot, el 19% desconocen en su totalidad, el 16.7% conocen mucho los beneficios, el 11.9% conocen poco sobre los beneficios y el 9.5% conocen bastante sobre los beneficios de la herramienta Kahoot.

La mayor parte de los estudiantes encuestados conocen algo sobre los beneficios de la herramienta Kahoot, esto se interpreta que existe el uso de herramientas digitales y la aplicación de Tics beneficiando en el aprendizaje de estudios sociales.

3. ¿Con que frecuencia su profesor utiliza la herramienta Kahoot para la enseñanza de Estudios Sociales?

Tabla 4 frecuencia de utilización

Opinión	Fi	Porcentajes
Nada	6	14.3%
Poco	19	45.2%
Algo	10	23.8%
Bastante	6	14.3%
Mucho	1	2.4%
Total	42	100%

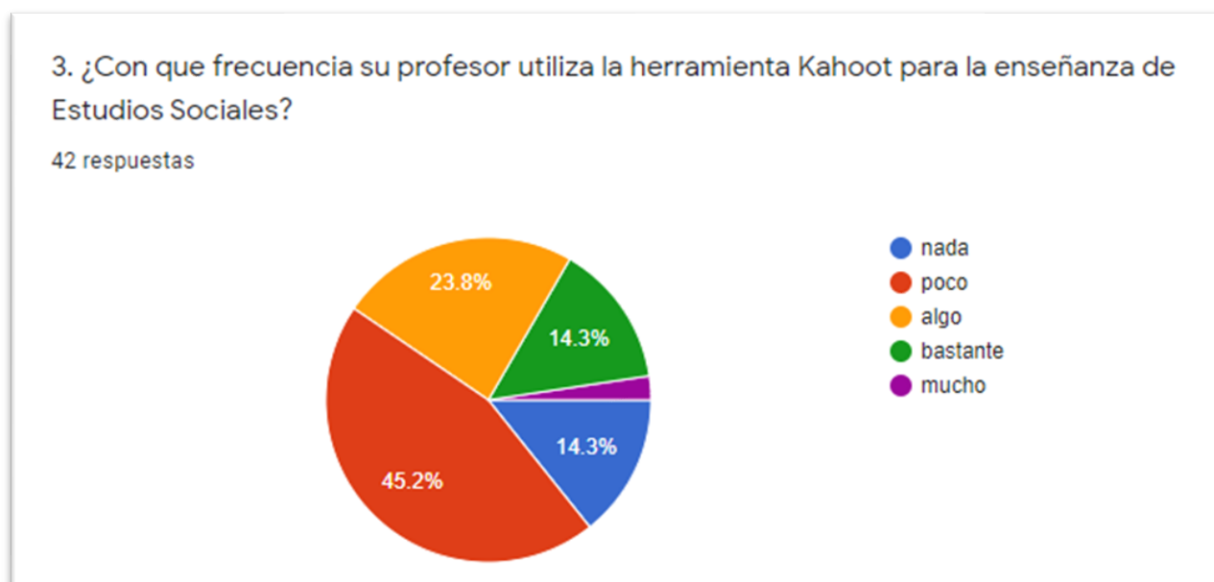


Ilustración 3 frecuencia de utilización
Fuente: encuesta aplicada a estudiantes
Elaborado por: Héctor Andrade

Análisis e Interpretación

Del 100% de estudiantes encuestados, el 45.2% menciona que su profesor utiliza poco la herramienta Kahoot, el 23.8% señala que lo ocupa algo, el 14.3% señala que no lo ocupa, el 14.3% señala que lo ocupa bastante y el 2.4% restante que lo ocupa bastante.

Segundo los datos recopilados la mayoría de los estudiantes nos mencionan que su profesor utiliza la herramienta Kahoot con poca frecuencia, lo que se interpreta como el docente utiliza herramientas tradicionales para la enseñanza de Estudios Sociales.

4. ¿Sus maestros-tras utilizan adecuadamente la herramienta Kahoot?

Tabla 5 adecuación

Opinión	Fi	Porcentajes
Si	32	76.2%
No	10	23.8%
Total	42	100%

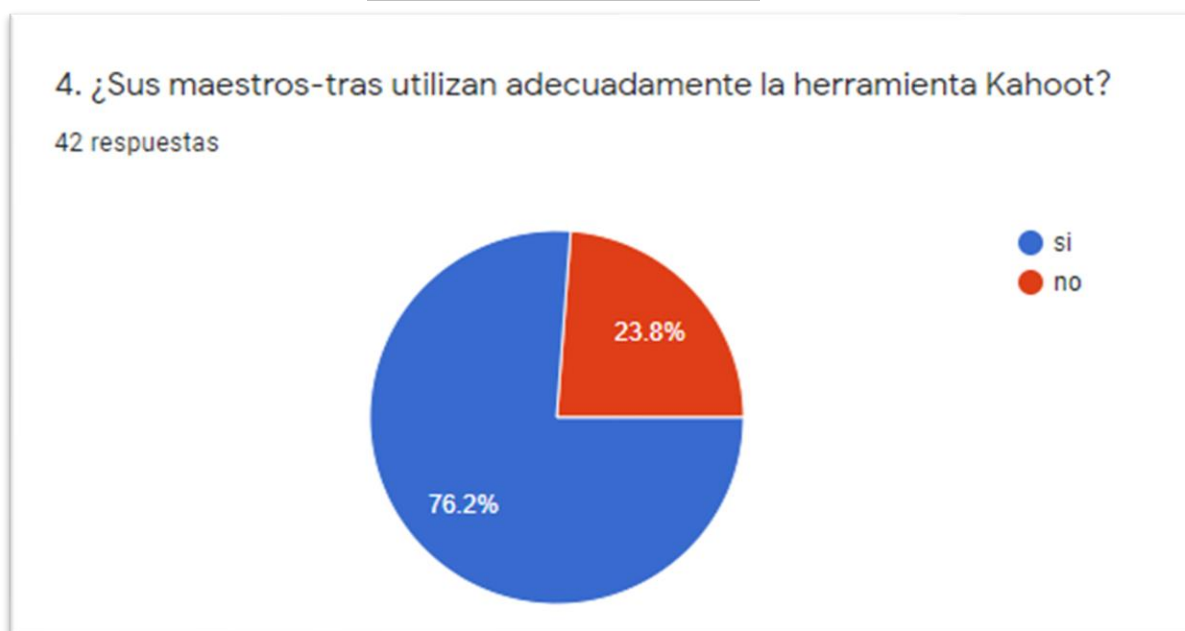


Ilustración 4 adecuación

Fuente: encuesta aplicada a estudiantes

Elaborado por: Héctor Andrade

Análisis e Interpretación

El 76.2% de los estudiantes encuestados piensan que sus maestros utilizan adecuadamente la herramienta Kahoot y el 23.8% restante piensan que lo utilizan erróneamente.

La gran mayoría de los estudiantes encuestados manifiestan que sus docentes utilizan la herramienta Kahoot de una manera adecuada para la enseñanza de Estudios Sociales, lo que significa que los docentes conocen la utilidad de la aplicación y esto los ayuda en su labor.

5. ¿El empleo de la herramienta Kahoot por parte de los y las docentes ayudo a Ud a desarrollar habilidades en el aprendizaje de Estudios Sociales?

Tabla 6 desarrollo de habilidades

Opinión	Fi	Porcentajes
Nada	2	4.8%
Poco	7	16.7%
Algo	9	21.4%
Bastante	4	9.5%
Mucho	20	47.6%
Total	42	100%

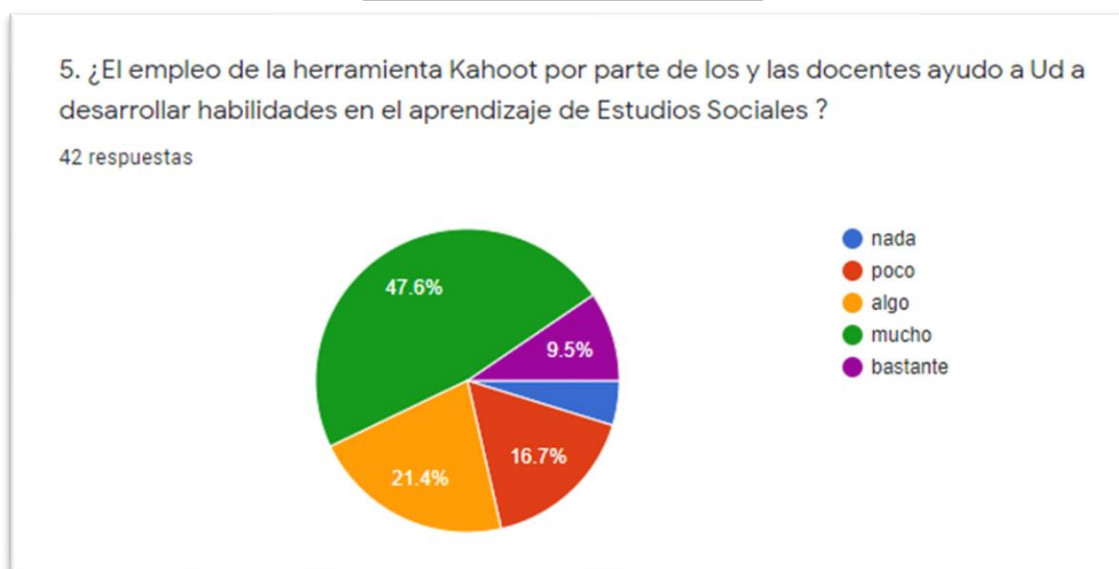


Ilustración 5 desarrollo de habilidades
Fuente: encuesta aplicada a estudiante
Elaborado por: Héctor Andrade

Análisis e Interpretación

De los estudiantes encuestados el 47.6% considera que el empleo del Kahoot ayudo mucho desarrollar las habilidades de aprendizaje, el 21.4% los ayudo algo en su

aprendizaje, el 16.7% considera que los ayudo poco, el 9.5% manifiesta que los ayudo bastante y el 4.8% restante considera que no los ayudo en nada el empleo de la herramienta Kahoot.

La mayoría de los estudiantes encuestados considera que el empleo del Kahoot los ayudo mucho a desarrollar sus habilidades en el aprendizaje de Estudios Sociales, lo que significa que la utilización constante ayuda a los estudiantes en el aprendizaje.

6. ¿Su docente utiliza Kahoot para juego de preguntas y respuestas?

Tabla 7 juegos

Opinión	Fi	Porcentajes
Si	32	76.2%
No	10	23.8%
Total	42	100%

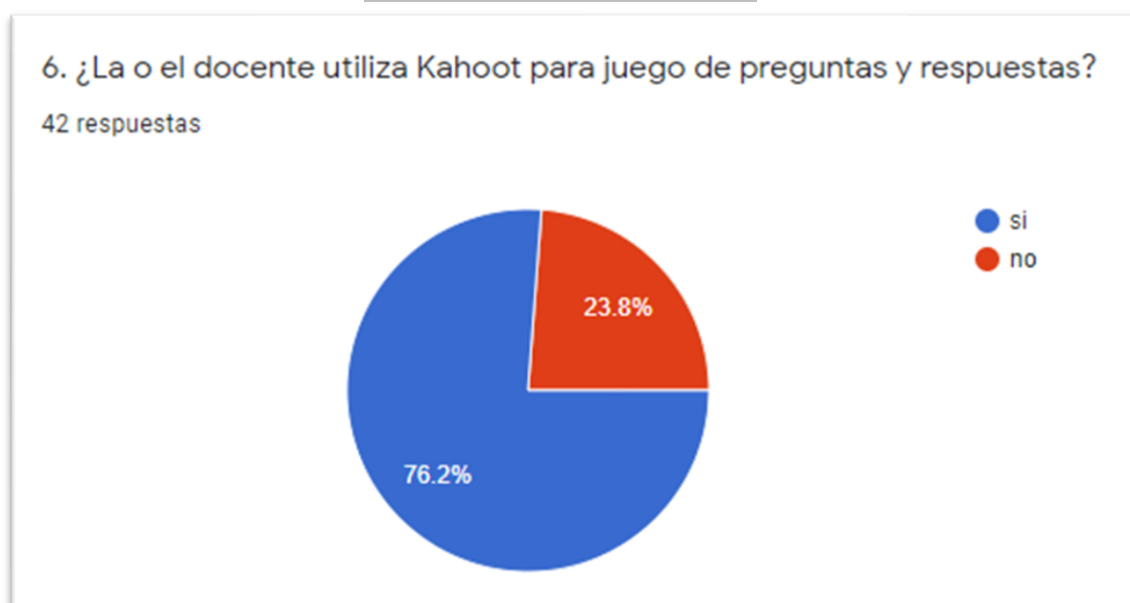


Ilustración 6 juegos

Fuente: encuesta aplicada a estudiante
Elaborado por: Héctor Andrade

Análisis e Interpretación

Del 100% de estudiantes encuestados el 76.2% menciona que su docente si utiliza la herramienta Kahoot para juegos de preguntas y respuestas y el 23.8% aclara que el docente no utiliza el Kahoot de esta manera.

La mayoría de los estudiantes nos mencionan que los docentes si utilizan la herramienta Kahoot para juegos mediante preguntas y respuestas, lo que significa que el docente prepara o realizan un esquema de evaluación ocupando la aplicación.

7. El aprendizaje de Estudios Sociales empleando la herramienta Kahoot ¿es más ameno y dinámico?

Tabla 8 ameno y dinámico

Opinión	Fi	Porcentajes
Nada	3	7.1%
Poco	1	2.4.%
Algo	14	33.3%
Bastante	6	14.3%
Mucho	18	42.9%
Total	42	100%



Ilustración 7 amenos y dinámico
Fuente: encuesta aplicada a estudiante
Elaborado por: Héctor Andrade

Análisis e Interpretación

Del 100% de estudiantes encuestados, el 42.9% considera mucho más ameno y dinámico el aprendizaje cuando el docente emplea la herramienta Kahoot, el 33.3% lo considera algo más ameno y dinámico, el 14.3% lo menciona bastante ameno y dinámico, el 7.1%

establece que no hay ningún cambio significativo y el 2.4% restante menciona que poco.

Mayor parte de los estudiantes encuestados mencionan que el aprendizaje de estudios sociales es mucho más ameno y dinámico cuando el docente emplea la herramienta Kahoot, lo que significa que la utilización de la aplicación beneficia al entorno educativo del estudiante y facilita la enseñanza del docente.

8. ¿Considera útil la herramienta Kahoot para la enseñanza de Estudios Sociales?

Tabla 9 utilidad

Opinión	Fi	Porcentajes
Si	40	95.2%
No	2	4.8%
Total	42	100%



Ilustración 8 utilidad

Fuente: encuesta aplicada a estudiante
Elaborado por: Héctor Andrade

Análisis e Interpretación

Del 100% de estudiantes encuestados el 95.2% si considera útil la herramienta kahoot y el 4.8% considera no útil la herramienta Kahoot para la enseñanza de Estudios Sociales.

La gran mayoría de los estudiantes encuestados si consideran útil la herramienta Kahoot para la enseñanza de Estudios Sociales, lo que significa que las herramientas digitales benefician el aprendizaje del estudiante y facilitan la labor del docente.

- **Discusión de resultados-docente**

9. ¿Trabaja ud con la herramienta educativa Kahoot?

Tabla 10 herramienta Kahoot

Opinión	Fi	Porcentajes
Si	4	100%
No	0	0%
Total	4	100%

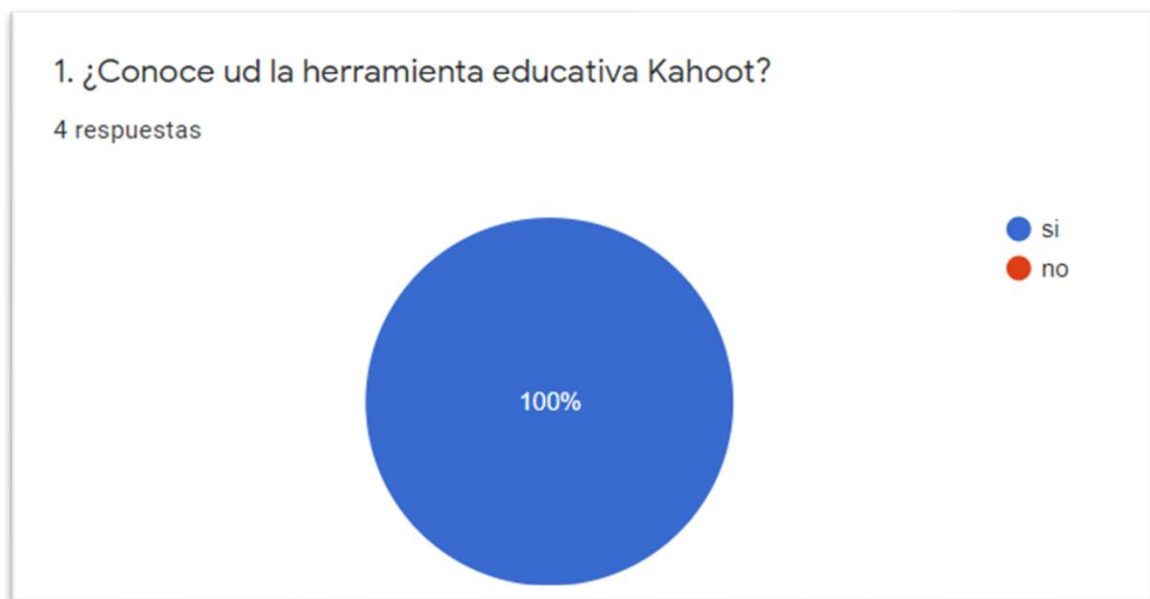


Ilustración 9 herramienta Kahoot
Fuente: encuesta aplicada a docentes
Elaborado por: Héctor Andrade

Análisis e Interpretación

El 100% de los docentes del área de Estudios Sociales encuestados manifiestan que conoce la herramienta educativa Kahoot.

En su totalidad los docentes del área de Estudios Sociales encuestados señalan conocer la herramienta educativa Kahoot, lo que significa que en las clases virtuales alguna vez la utilizaron.

10. ¿Conoce las funciones de la herramienta Kahoot para desarrollar procesos de enseñanza y aprendizaje?

Tabla 11 funciones y herramientas

Opinión	Fi	Porcentajes
Nada	0	0%
Poco	0	0%
Algo	4	100%
Bastante	0	0%
Mucho	0	0%
Total	4	100%



Ilustración 10 funciones y herramientas
Fuente: encuesta aplicada a docentes
Elaborado por: Héctor Andrade

Análisis e Interpretación

El 100% de los docentes del área de Estudios Sociales encuestados manifiestan que conocen algo las funciones de la herramienta educativa Kahoot en el desarrollo del proceso enseñanza- aprendizaje.

En su totalidad los docentes del área de Estudios Sociales encuestados señalan conocer algo las funciones de la herramienta educativa Kahoot en el desarrollo del proceso enseñanza -aprendizaje, lo que significa que los docentes no utilizan la herramienta continuamente.

11. ¿Con que frecuencia ud utiliza la herramienta Kahoot en la enseñanza de Estudios Sociales?

Tabla 12 frecuencia

Opinión	Fi	Porcentajes
Siempre	0	0%
a veces	3	75%
Pocas veces	1	25%
Nunca	0	0%
Total	4	100%

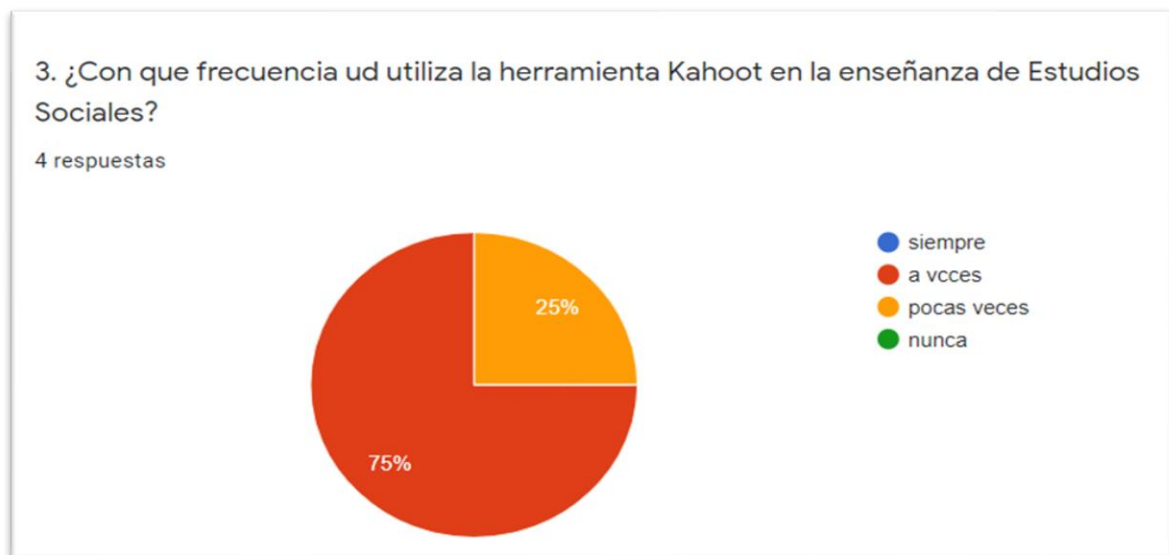


Ilustración 11 frecuencia

Fuente: encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Héctor Andrade

Análisis e Interpretación

Del 100% de los docentes encuestados del área de Estudios Sociales, el 75% señalan que a veces utilizan la herramienta educativa Kahoot para enseñar Estudios Sociales, mientras que el 25% responde que la utiliza pocas veces.

La mayoría de los docentes del área de Estudios Sociales encuestados manifiestan que

emplea la herramienta Kahoot a veces, reflejando que los docentes trabajan o evalúan de una manera tradicional.

12. ¿Conoce como crear un Kahoot y utilizarlo en el área de estudios sociales?

Tabla 13 creación

Opinión	Fi	Porcentajes
Si	3	75%
No	1	25%
Total	4	100%



Ilustración 12 creación

Fuente: encuesta aplicada a docentes
Elaborado por: Héctor Andrade

Análisis e Interpretación

Del 100% de los docentes del área de Estudios Sociales, el 75% señalan que, si conocen como crear un Kahoot y cómo utilizarlo en el área de Estudios Sociales, mientras que el 25% responde con un no.

La mayoría de los docentes del área de Estudios Sociales manifiestan que, si conocen

como producir un Kahoot y cómo usar en la enseñanza del Área de Estudios Sociales, reflejando que conocen aplicación de Tics.

13. ¿Cree que la utilización de la herramienta Kahoot le ayudo a desarrollar las destrezas con criterio de desempeño en el área de Estudios sociales?

Tabla 14 desarrollo de destrezas

Opinión	Fi	Porcentajes
Nada	0	0%
Poco	0	0%
Algo	1	25%
Mucho	1	25%
Bastante	2	50%
Total	4	100%

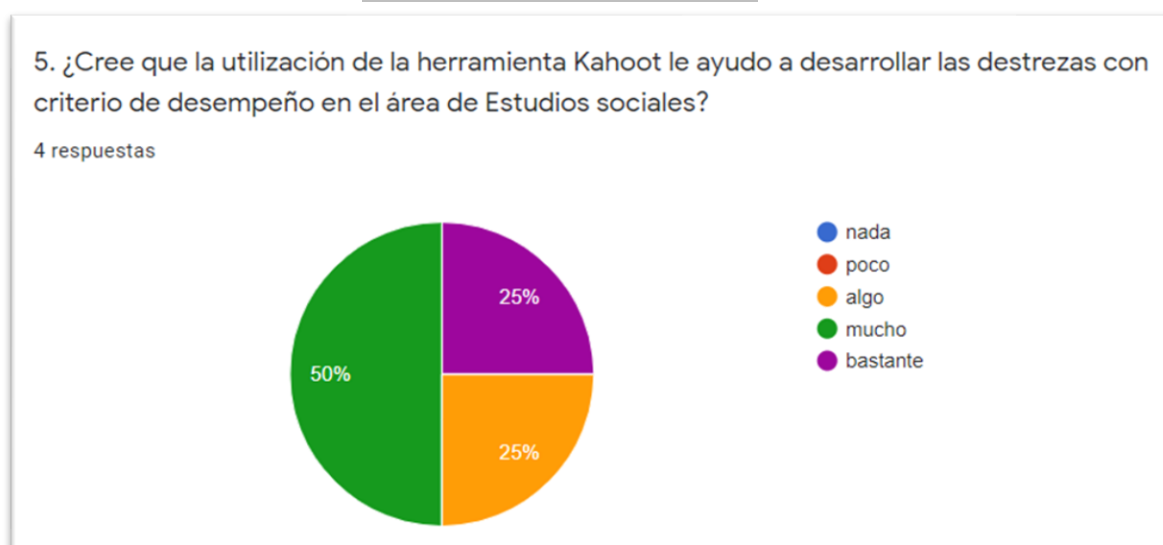


Ilustración 13 desarrollo de destrezas
Fuente: encuesta aplicada a docentes
Elaborado por: Héctor Andrade

Análisis e Interpretación

Del 100% de docentes del área de Estudios Sociales, el 50% señalan que la utilización de la herramienta Kahoot les ayudó mucho al desarrollo de destrezas con criterio de desempeño en el área de Estudios Sociales, mientras que en 25% señalan que la herramienta les ayuda algo y el 25% final responde que los ayuda bastante al desarrollo de destrezas.

Según los datos recopilados de los docentes del área de Estudios Sociales la mitad de ellos creen que la utilización de la herramienta educativa Kahoot les ayudó mucho al desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño en el área de Estudios Sociales. Lo que significa que la herramienta ayuda a los docentes en el proceso de enseñanza.

14. ¿Cuándo ud utilizo la herramienta Kahoot le resulto mucho más fácil el proceso de enseñanza – aprendizaje?

Tabla 15 proceso enseñanza-aprendizaje

Opinión	Fi	Porcentajes
Siempre	2	50%
a veces	1	25%
Pocas veces	1	25%
Nunca	0	0%
Total	4	100%



Ilustración 14 proceso enseñanza-aprendizaje

Fuente: encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Héctor Andrade

Análisis e Interpretación

Del 100% de docentes del área de Estudios Sociales, el 50% de los encuestados al utilizar la herramienta Kahoot siempre les resulto más fácil el proceso de enseñanza aprendizaje, el 25% a veces les resulta más fácil y el 25% final menciona que pocas veces le resulta más fácil.

Según los datos recopilados de los docentes del área de Estudios Sociales la mitad de ellos cuando emplearon la herramienta Kahoot siempre les resultó más fácil el proceso de enseñanza aprendizaje, lo que significa que la utilización de la herramienta facilita la enseñanza de estudios sociales en los docentes.

15. ¿Cuándo utiliza la herramienta Ksahot ve un interés y motivación en los estudiantes?

Tabla 16 interés y motivación

Opinión	Fi	Porcentajes
Siempre	2	50%
a veces	2	50%
Pocas veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	4	100%



Ilustración 15 interés y motivación
Fuente: encuesta aplicada a docentes
Elaborado por: Héctor Andrade

Análisis e Interpretación

Del 100% de los docentes del área de Estudios Sociales, el 50% de los encuestados siempre que utiliza la herramienta Kahoot ve interés y motivación en los estudiantes, mientras que el otro 50% a veces observa interés y motivación en los estudiantes.

Según los datos recopilados de los docentes del área de Estudios Sociales la mitad de

ellos siempre que emplean la herramienta Kahoot ve un interés y motivación en sus estudiantes, lo que significa que la herramienta crea beneficios para los estudiantes.

16. ¿Considera que el empleo de la herramienta Kahoot para la enseñanza de Estudios Sociales motiva el aprendizaje a través de la gamificación?

Tabla 17 motivación en el aprendizaje

Opinión	Fi	Porcentajes
Nada	0	0%
Poco	0	0%
Algo	0	0%
Bastante	4	100%
Total	4	100%



Ilustración 16 motivación en el aprendizaje
Fuente: encuesta aplicada a docentes
Elaborado por: Héctor Andrade

Análisis e Interpretación

El 100% de los encuestados consideran bastante bueno el empleo de la herramienta Kahoot.

Del 100% de los docentes del área de Estudios Sociales considero bastante bueno el empleo de la herramienta kahoot para la enseñanza de Estudios Sociales y motiva el aprendizaje a través de la gamificación. Lo que significa que la herramienta mediante la gamificación motiva el aprendizaje al estudiante.

3.2. Verificación de hipótesis - Discusión

Concluido la investigación sobre la herramienta Kahoot, tanto la ayuda hacia el docente como el aprendizaje de los estudiantes se a lograr determinar datos favorables a la implementación de diversas herramientas Tics entre la cual una de ellas fue el motivo de este trabajo de investigación. El kahoot demostró ser una herramienta de ayuda muy dinámica tanto en la presentación de temas como en procesos de evaluación en una área tan amplia e interesante como es la de Estudios Sociales.

Basándonos en los resultados por parte de los docentes y estudiantes, podemos mencionar que la implantación de la herramienta crea un gran interés en los estudiantes cada vez que es ocupada dando como resultado que los estudiantes desarrollen motivación, ingenio y creatividad a la hora de aprender Estudios Sociales, esto debido a que ellos observan como algo diferente e innovador el Kahoot, existe, pero también un gran problema el cual es que el y la docente no ocupan constantemente no solo la herramienta Kahoot, sino cualquier herramienta Tics esto nos describe a docentes tradicionalistas que mayormente hacen uso solo de diapositivas y test para evaluar o enseñar.

Muchos docentes creen que o tienen ideas mal fundamentadas las cuales son que el uso de tics en el proceso de enseñanza y aprendizaje los va a dificultar o ralentizar, esto en gran medida al desconocimiento o también al tradicionalismo que existen y a los procesos pragmáticos que han sido utilizados por ellos, por lo tanto, esto dando un problema. El docente no puede dejar de aprender o estancase en procesos o modelos que al tiempo van siendo obsoletos tal y como menciona Prats (2013) “la institución escolar no puede permanecer ajena a los ritmos del cambio actual, por lo que la innovación constituye una de sus principales y prioritarias tareas” en su investigación “Pensando en la innovación educativa”, él ratifica la labor del docente como una de las más complicada debido a los procesos de cambio y a las realidades sociales tan diferentes a las que viven del paso y el hoy actual, cerciora que la institución educativa representada por el docente debe permanecer en un constante cambio y aprendizaje esto con el afán de estar acorde a las

realidades actuales.

Este gran problema de la inseguridad y la innovación en el docente se detalla en la investigación “La inseguridad del docente como obstáculo a la innovación” de Bueno (2016), menciona que gran parte de los docentes no buscan innovación debido a que los procesos que domina les han otorgado buenos resultados esto dando como concepto la una escuela tradicional. Este es uno de los problemas que ralentiza el uso de Tics en el sistema educativo.

Por otro lado, también gracias a la recolección de datos logramos observar un gran éxito en una de las variables el aprendizaje de Estudios Sociales, logramos visualizar un cambio tanto actitudinal como valorativo en los estudiantes, el empleo de la herramienta Kahoot creo en ellos un gran interés y motivación para aprender una de las asignaturas más extensas, pero valiosas que posee el proceso educativo. Los estudiantes cada vez que se implementó la herramienta Kahoot existió mayores niveles de atención sumando a esto sus evaluaciones con referencia al modelo de la y el docente fueron diferentes, con el uso del Kahoot sus evaluaciones tuvieron un porcentaje más alto, esto debido mayormente a que ellos lo veían como un juego más que como una evaluación esto bajando los niveles de estrés y ayudándolos a concertarse de una mejor manera.

Los docentes con los cuales se realizó esta investigación vieron los resultados explicados en el párrafo anterior y mencionaron que el uso de la herramienta Kahoot y además de otras más van a hacer utiliza más a menudo, esto con el objetivo de ayudar tanto a la enseñanza por parte de ellos como el aprendizaje por parte de los estudiantes, observaron qué el uso de herramientas facilita o transforman procesos complejos a sencillos.

CAPÍTULO IV

Conclusiones Y Recomendaciones

4.1. Conclusiones

- Las herramientas digitales tal como es Kahoot ayuda al proceso aprendizaje-enseñanza de los estudiantes de décimo año facilitando además los procesos de los cuales hemos hablado en esta investigación.
- El proceso de enseñanza-aprendizaje es más dinámico, eficiente y ameno para el estudiante esto creando un gran margen de oportunidad para el éxito educativo del estudiante.
- Los docentes muchas de las veces desconocían proceso, metodología o herramientas las cuales son ocupadas muy frecuentemente en la actualidad, después de haber terminado esta investigación ellos personalmente se propusieron a conocer nuevas herramientas digitales educativas

4.2. Recomendaciones

- Los y las docentes del área de Estudios Sociales deben buscar y emplear herramientas digitales para la enseñanza de su asignatura pues es una de las más complejas y largas, pero también es una de las cuales más se puede detallar gracias a las Tics.
- Los procesos tradicionales que dan resultados a través de los tiempos no son los más adecuados a la realidad actual, así que es muy necesaria capacitación de herramientas o plataformas educativas digitales para los docentes.
- Es muy impórtate que los docentes vean dinámicas o estrategias para tener el interés y la atención de los estudiantes debido a que por estar detrás de un monitor muchas de las veces el estudiante pierde ese interés por aprender o interactuar.

Bibliografía

- Bartolomé, A. (2008). *Herramientas digitales en una Web ampliada*. Barcelona.
- Bueno, I. V. (2016). *La inseguridad del docente como obstáculo a la innovación*.
Facultad de Ciencias de la Educación.
- Campos, Y. (2000). *ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE*. Mexico.
- Díaz, P. P. (2016). *GAMIFICANDO CON KAHOOT EN EVALUACIÓN FORMATIVA* .
España: Universidad de La Laguna, España.
- Educacion, M. d. (2016). *ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES*. Quito-Ecuador: Editorial nacional.
- Fuentes, M. (2016). *El aprendizaje basado en juegos y experiencias docentes en la aplicación de*. Instituto de Investigación Cibio.
- Fuentes, M. M. (2016). *el aprendizaje basado en juegos y experiencias docentes en la aplicacion de la plataforma virtual Kahoot*. Instituto de Investigación Cibio.
- Jiméne, M. (2016). *propuesta para el refuerzo de conceptos matemáticos a través de Kahoot*. granada, España.
- Prats, M. À. (2013). *Pensando en la innovación educativa... ¿Por qué da miedo cambiar? Tiching*.
- Rivas, R. G. (2014). *ESTRATEGIAS PARA EL USO DE LAS TIC EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE ECONOMÍA Y EMPRESA EN LA EDUCACIÓN SECUNDARIA*. Madrid, España.
- Suelves, D. M. (2018). *gamificaion en la evaluacion con valoracion del uso del kahoot*.
España: universal valencia.
- Vaillant, D. (2020). *Uso de plataformas y herramientas digitales para la enseñanza de la Matemática*.

Linkografía

https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/59136/1/XIV-Jornadas-Redes-ICE_090.pdf

<https://revistas.uv.cl/index.php/IEYA/article/view/709/685>

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=TLdmDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA8&dq=tesis+sobre+el+kahoot&ots=kg-aZ7ER3f&sig=NsmPWeCMkmtgiafJjSqOlouiBqk#v=onepage&q=tesis%20sobre%20el%20kahoot&f=falsez>

<https://www.tdx.cat/handle/10803/8909#page=1>

<https://eprints.ucm.es/id/eprint/27667/1/T35491.pdf>

http://www.lmi.ub.es/eroo/docs/abp_mgo_2008.pdf

<https://www.scielo.br/j/ensaio/a/FqJdDMbX7FdGg3TYPmfqSBh/?format=html>

<https://www.uv.mx/personal/yvelasco/files/2012/08/estrategias-E-A.pdf>

<https://www.hseducacion.com/que-es-kahoot-y-sus-caracteristicas/>

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/08/Sociales-texto-10mo-EGB.pdf>

http://web.educacion.gob.ec/upload/10mo_anio_ESTUDIOS_SOCIALES.pdf

http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/6230/10698_TFM%20-%20Vilchez%20Bueno%20Irene.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Anexos

Encuesta herramienta digital Kahoot-estudiantes

Unidad Educativa Oscar Efrén Reyes
Herramienta digital Kahoot

1. ¿Conoce o ha escuchado sobre la herramienta Kahoot? *

- nada
- poco
- algo
- mucho
- bastante

2. ¿Conoce los beneficios de la herramienta Kahoot en el aprendizaje de Estudios Sociales?

- nada
- poco
- algo
- mucho
- bastante

3. ¿Con que frecuencia su profesor utiliza la herramienta Kahoot para la enseñanza de Estudios Sociales?

- nada
- poco
- algo
- bastante
- mucho

4. ¿Sus maestros-tras utilizan adecuadamente la herramienta Kahoot?

- si
- no

5. ¿El empleo de la herramienta Kahoot por parte de los y las docentes ayudo a Ud a desarrollar habilidades en el aprendizaje de Estudios Sociales ?

- nada
- poco
- algo
- mucho
- bastante

6. ¿La o el docente utiliza Kahoot para juego de preguntas y respuestas?

- si
- no

7. El aprendizaje de Estudios Sociales empleando, por parte del docente, la herramienta Kahoot ¿es más ameno y dinámico?

nada

poco

algo

mucho

bastante

8. ¿considera util la herramienta Kahoot para la enseñanza de Estudios Sociales?

si

no

Encuesta herramienta digital Kahoot- docentes

Encuesta Kahoot

Unidad Educativa Oscar Efrén Reyes
Herramienta digital Kahoot

1. ¿Conoce ud la herramienta educativa Kahoot? *

si

no

2. ¿Conoce las funciones de la herramienta Kahoot para desarrollar procesos de enseñanza y aprendizaje?

nada

poco

algo

mucho

bastante

3. ¿Con que frecuencia ud utiliza la herramienta Kahoot en la enseñanza de Estudios Sociales?

- siempre
- a veces
- pocas veces
- nunca

4. ¿Conoce como crear un Kahoot y utilizarlo en el área de estudios sociales?

- si
- no

5. ¿Cree que la utilización de la herramienta Kahoot le ayudo a desarrollar las destrezas con criterio de desempeño en el área de Estudios sociales?

- nada
- poco
- algo
- mucho
- bastante

6. ¿Cuándo ud utilizo la herramienta Kahoot le resulto mucho más fácil el proceso de enseñanza - aprendizaje?

- siempre
- a veces
- pocas veces
- nunca

7. ¿Cuándo utiliza la herramienta Kahoot ve un interés y motivación en los estudiantes?

- siempre
- a veces
- pocas veces
- nunca

8. ¿Considera que el empleo de la herramienta Kahoot para la enseñanza de Estudios Sociales motiva el aprendizaje a través de la gamificación?

- nada
- poco
- algo
- bastante

The screenshot shows a Microsoft Teams meeting interface. The main window displays a Kahoot quiz slide with the following text in Spanish:

— Los líderes independentistas, los criollos, pasaron a conformar la élite de cuenta en lugar de la oligarquía española.
— Los demás grupos sociales quedó casi inalterada.
— Los militares de origen indígena o afrodescendiente que, por su valor en la guerra, alcanzaron una condición social mejor, pero esos fueron lastimosamente casos aislados.*

Below the text are two images: a painting of a group of people in 18th-century attire and a portrait of a man on horseback. The Teams interface includes a search bar, a sidebar with navigation options, and a bottom bar with participant avatars (FA, GA, CC, CM, MN, PM) and a '+15' button. The browser address bar shows the URL: teams.microsoft.com/_#/pre-join-calling/19:A6k4rNdqZOSKwbjdQ4YRhbREFYdvwrJbNpkSNQPTsJQ1@thread.tacv2.

