



**UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR**  
**FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE CIENCIAS SOCIALES**

**Aplicación kahoot como una propuesta lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales**

Trabajo de titulación, modalidad Proyecto de Investigación previo a la obtención del  
Título de Licenciada en Ciencias de la Educación mención Ciencias Sociales

AUTORA: Olivo Cardenas Elizabeth Del Carmen

TUTOR : MSc. Fausto René Vélez Campo

QUITO, 2019

## **DERECHOS DE AUTOR**

Yo, Elizabeth del Carmen Olio Cárdenas en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación APLICACIÓN KAHOOT COMO UNA PROPUESTA LÚDICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS SOCIALES, de conformidad con el art 114 del CÒDIGO ORGÀNICO DE LA ECONOMÌA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÒN, concedo a favor de la Universidad Central del Ecuador una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor, establecidos en la normativa citada.

Así mismo autorizo a la Universidad Central del Ecuador para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

La autora declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

---

Elizabeth del Carmen Olivo Cárdenas

C.C. 171700041-6

Dirección electrónica: [edolivo@uce.edu.ec](mailto:edolivo@uce.edu.ec)

## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación, presentado por **ELIZABETH DEL CARMEN OLIVO CÀRDENAS**, para optar por el Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Ciencias Sociales; cuyo título es: **APLICACIÒN KAHOOT COMO UNA PROPUESTA LÙDICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS SOCIALES**, considero que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometidos a la presentación pública y evaluación por parte del tribunal examinador que se designe.

En la ciudad de Quito, a los 27 días del mes de septiembre del 2019

---

MSc. Fausto Rene Velásquez Campo

DOCENTE-TUTOR

C.C. 1708005549

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo de investigación está dedicado a Dios, por ser mi guía y fortaleza, al Señor de la Justicia por ser la fuente de mi inspiración y mi devoción al él, me ha permitido la culminación con éxito del presente trabajo.

A la Virgen de la Merced y a mí querida madre Roció Cárdenas, por su cariño, dedicación y paciencia que ha tenido conmigo, porque siempre ha sido un ejemplo de lucha y tenacidad. Gracias por su apoyo.

A mi hermano Edison Olivo, por ser el pilar fundamental en mi vida.

Elizabeth del Carmen

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a la Universidad Central del Ecuador, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

A mí querida Carrera de Ciencias Sociales porque en sus aulas he vivido y compartido momentos inolvidables que perduran en el tiempo. Por sus enseñanzas que formaron con un profesional integral y digno.

A mi tutor MSC. Fausto Velásquez por la paciencia, dedicación y tiempo brindado para la elaboración de mi trabajo de investigación.

Al Dr. Oswaldo Haro PhD. por su apoyo, guía y paciencia en la elaboración del presente proyecto de investigación le reitero mi profundo agradecimiento.

A mis profesores MSc. Patricio Carrera, MSc. Jorge Cortez por ser el pilar fundamental en mi formación académica.

A mí querido amigo Cristian Martínez Vega, porque sus sus aportes han sido fundamentales para la elaboración de mi tesis

A mis sobrinas Heidi, Shannel y Kimberly por estar junto a mi en todos los momentos de mi vida.

Elizabeth del Carmen

## INDICE DE CONTENIDOS

	<b>Pàg.</b>
DERECHOS DE AUTOR.....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DEDICATORIA .....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
LISTAS DE FIGURAS .....	ix
LISTA DE TABLAS.....	xi
LISTA DE ANEXOS .....	xiii
RESUMEN.....	xiv
INTRODUCCIÓN .....	1
1. EL PROBLEMA.....	3
1.1. Planteamiento del problema .....	3
1.2. Formulación del Problema .....	5
1.3. Preguntas Directrices.....	6
1.4. Objetivo General .....	6
1.5. Objetivos Específicos.....	6
1.6. Justificación.....	7
2. MARCO TEÓRICO .....	8
2.1. Líneas de investigación .....	8
2.2. Antecedentes .....	8
2.3. Fundamentación Pedagógica.....	11
2.4. Fundamentación Psicológica.....	12
2.5. Fundamentación Sociológica .....	12
2.6. Fundamentación Legal .....	13
2.7. Aplicación Kahoot como una propuesta lúdica.....	14

2.7.1. El Juego y el aprendizaje.....	14
2.7. 1.1. El juego .....	16
2.7.1.2. Clasificación del juego .....	16
2.7.2. Las Etapas del Juego .....	18
2.7.3. Gamificación .....	22
2.8. Aplicación Kahoot.....	23
2.8.1. Como crear una cuenta en kahoot .....	25
2.8.2. Aplicación de los juegos kahoot en el aula de clases .....	27
2.8.3. Juegos Kahoot .....	29
2.8.3.1. Creación de juegos en kahoot.....	31
2.8.3.2. La mecánica del juego kahoot.....	38
2.8.4. Kahoot en la evaluación de los aprendizajes de las Ciencias Sociales.....	44
2.8.5. Kahoot en la creación de un aula virtual .....	48
2.9. Dispositivos electrónicos para la aplicación kahoot.....	51
2.9.1. Dispositivo Móvil (Teléfonos inteligentes).....	52
2.9.1.1. Mobile Learning (aprendizaje móvil).....	52
2.9.2 El Computador (laptop o de escritorio).....	53
2.10. El proceso de Enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales .....	54
2.10.1. Las Ciencias Sociales .....	55
2.10.1.1. Generalidades .....	55
2.10.1.2. Principales disciplinas de las Ciencias Sociales .....	56
2.11. Tipos de aprendizaje.....	59
2.11.1. Aprendizaje Cooperativo.....	59
2.11.1.1. Las diferencias entre el aprendizaje cooperativo vs el aprendizaje tradicional....	61
2.11.2. Aprendizaje significativo .....	62
2.11.3. Aprendizaje E-learning .....	64
2.12. Estilos de Aprendizaje.....	65
Caracterización de las variables .....	67

Definición de Términos Básicos .....	68
3. METODOLOGÍA .....	71
3.1. Diseño de investigación .....	71
3.2. Tipos de Investigación .....	71
3.3. Población y muestra .....	72
3.3.1. Población.....	72
3.3.2. Muestra.....	72
3.4. Operalización de las variables.....	72
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	75
3.5.1. Encuesta .....	75
3.6. Validación y confiabilidad de los instrumentos .....	76
3.7. Técnicas y procesamiento de la información .....	76
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS .....	77
4.1. Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta realizada a estudiantes de Cuarto Semestre de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales. ....	77
4.2. Análisis e interpretación de resultados de la encuesta realizada a docentes de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales. ....	88
4.3. Discusión de los Resultados .....	98
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	103
5.1. Conclusiones .....	103
5.2. Recomendaciones.....	104
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	105
ANEXOS.....	115

## LISTAS DE FIGURAS

	<b>Pàg.</b>
<i>Figura 1.</i> Las etapas del juego según Piaget .....	19
<i>Figura 2.</i> Aplicación kahoot.....	23
<i>Figura 3.</i> Como crear una cuenta en kahoot .....	25
<i>Figura 4.</i> Ingreso del correo electrónico .....	25
<i>Figura 5.</i> Formulario de Inscripción .....	26
<i>Figura 6.</i> Personalización de la página de kahoot.....	26
<i>Figura 7.</i> Visualización de la página creada en kahoot.....	27
<i>Figura 8.</i> Proyección del juego Kahoot .....	28
<i>Figura 9.</i> Las ventajas del aprendizaje basado en juegos.....	30
<i>Figura 10.</i> Formato de preguntas en kahoot con imagen y video .....	31
<b><i>Figura 11. Como crear juegos en kahoot</i></b> .....	32
<i>Figura 12.</i> Menú de selección de juegos en kahoot .....	33
<i>Figura 13.</i> Ventana de creación del cuestionario Quiz .....	33
<i>Figura 14.</i> Selección de la imagen para el cuestionario Quiz .....	34
<i>Figura 15.</i> Creación de la página del juego quiz.....	34
<i>Figura 16.</i> Creación de Preguntas en kahoot .....	35
<b><i>Figura 17. Selección del video en youtube</i></b> .....	35
<i>Figura 18.</i> Herramientas de kahoot para editar videos. ....	36
<i>Figura 19.</i> Formato de pregunta kahoot con video incluido .....	36
<b><i>Figura 20. Portada del juego Quiz de kahoot</i></b> .....	37
<i>Figura 21.</i> Preguntas del juego Quiz.....	37
<i>Figura 22.</i> Mecánica de juego Kahoot .....	38
<i>Figura 23.</i> Organización de equipos en kahoot.....	38
<i>Figura 24.</i> Visualización del código Pin .....	39
<i>Figura 25.</i> Solicitud del Código Pin.....	39
<i>Figura 26.</i> Solicitud y asignación del nombre del equipo.....	40
<i>Figura 27.</i> Ingreso de nickname (apodo) del grupo .....	40

<i>Figura 28.</i> Visualización de los equipos del juego .....	41
<i>Figura 29.</i> Interfaz del juego Quiz .....	41
<b>Figura 30. Visualización de las preguntas .....</b>	42
<i>Figura 31.</i> Proyección de las preguntas del juego quiz de Kahoot .....	42
<i>Figura 32.</i> Elección de la respuesta correcta.....	43
<i>Figura 33.</i> Tablero de posición .....	43
<i>Figura 34.</i> Premiación del equipo .....	44
<i>Figura 35.</i> Puntaje obtenido por cada equipo de trabajo.....	45
<i>Figura 36.</i> Ventana para descargar los resultados del juego kahoot .....	45
<i>Figura 37.</i> Ventana para descargar archivo en formato Excel .....	46
<i>Figura 38.</i> Datos del reporte de puntaje del juego kahoot .....	46
<i>Figura 39.</i> Documento Excel Puntaje Final .....	47
<b>Figura 40. Documento Excel Resumen de los puntajes obtenidos .....</b>	47
<i>Figura 41.</i> Visión global del puntaje obtenido en cada pregunta.....	48
<i>Figura 42.</i> Página principal de Kahoot .....	48
<i>Figura 43.</i> Creación de un aula virtual en kahoot .....	49
<i>Figura 44.</i> Visualización de la tarea virtual .....	49
<i>Figura 45.</i> Visualización del aula virtual en kahoot .....	50
<i>Figura 46.</i> Visualización de la tarea publicada en el aula virtual de kahoot.....	50
<b>Figura 47. Visualización de los integrantes del aula virtual .....</b>	51
<i>Figura 48.</i> Teléfono inteligente o smartphone .....	52
<b>Figura 49. Los elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje .....</b>	54

## LISTA DE TABLAS

**Pàg.**

Tabla 1 <i>Conexión a internet banda ancha recomendado según el número de jugadores en kahoot .....</i>	28
Tabla 2. <i>Factores del Aprendizaje Cooperativo.....</i>	61
Tabla 3. <i>Las diferencias del aprendizaje cooperativo vs el aprendizaje tradicional.....</i>	62
Tabla 4. <i>El Aprendizaje Significativo .....</i>	63
<b>Tabla 5. <i>Estilos de aprendizaje .....</i></b>	<b>66</b>
Tabla 6. <i>Caracterización de las variables.....</i>	67
Tabla 7. <i>Población.....</i>	72
<b>Tabla 8. <i>Operalización de las variables .....</i></b>	<b>73</b>
Tabla 9. <i>Cuadro de técnicas e instrumentos de datos .....</i>	76
Tabla 10. <i>La aplicación del juego en el aprendizaje de la Historia .....</i>	78
Tabla 11. <i>La aplicación kahoot y su contenido multimedia .....</i>	79
Tabla 12. <i>La implementación de los juegos kahoot en el aula de clases .....</i>	80
Tabla 13. <i>La aplicación kahoot en la evaluación de los aprendizajes de la Ciencias Sociales .....</i>	81
Tabla 14. <i>La utilización del dispositivo móvil en el aula de clases .....</i>	82
Tabla 15. <i>El aprendizaje teórico .....</i>	83
Tabla 16. <i>Los juegos kahoot en el aprendizaje de la Historia .....</i>	84
Tabla 17. <i>El aprendizaje cooperativo .....</i>	85
Tabla 18. <i>El aprendizaje E-learning .....</i>	86
Tabla 19. <i>El aprendizaje reflexivo.....</i>	87
Tabla 20. <i>La implementación del juego en el aula de clases .....</i>	88
Tabla 21. <i>La aplicación kahoot y su contenido multimedia .....</i>	89
Tabla 22. <i>La aplicación de los juegos kahoot .....</i>	90
Tabla 23. <i>La aplicación kahoot en la evaluación de los aprendizajes.....</i>	91
Tabla 24. <i>El Aprendizaje activo .....</i>	92
Tabla 25. <i>El estilo de aprendizaje teórico .....</i>	93
Tabla 26. <i>Aplicación de los juegos en el aprendizaje de los estudiantes .....</i>	94

Tabla 27. <i>El aprendizaje cooperativo</i> .....	95
Tabla 28. <i>El aprendizaje E-learning</i> .....	96
Tabla 29. <i>El aprendizaje reflexivo</i> .....	97

## **LISTA DE ANEXOS**

	<b>Pàg.</b>
Anexo a. Análisis Urkund .....	115
Anexo b. Preguntas Directrices .....	116
Anexo c. Autorización de la encuesta .....	117
Anexo d. Instrumentos de validación .....	118
Anexo e. Datos del validador .....	123
Anexo f. Encuestas .....	129
Anexo g. Validación de los instrumentos de recolección de datos .....	133
Anexo h. Aplicación de las encuestas a los estudiantes de Cuarto Semestre de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales.....	134
Anexo i. Aplicación de las encuestas a Docentes de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales.....	136

**Título: Aplicación kahoot como una propuesta lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales**

**Autor:** Elizabeth del Carmen Olivo Cárdenas

**Tutor:** MSc. Fausto Rene Velásquez Campo

## **RESUMEN**

El objetivo de la presente investigación fue analizar como la aplicación Kahoot influye en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales, en los estudiantes de Cuarto Semestre de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación en el periodo del 2019. Este estudio se fundamentó en la investigación correlacional y descriptiva, con un enfoque holístico, no experimental y documental. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la encuesta, que estuvo dirigida a la población seleccionada 94 estudiantes de Cuarto Semestre y a 15 Docentes de la Carrera. Los resultados obtenidos demuestran que la aplicación kahoot como una propuesta lúdica, si facilita el aprendizaje en la asignatura de Historia. Además, se identificó que el juego de kahoot más útil para la asignatura fue el cuestionario quiz. Estos resultados no son generalizables.

**PALABRAS CLAVES:** EL JUEGO / APLICACIÓN KAHOOT / DISPOSITIVOS ELECTRÓNICOS / LAS CIENCIAS SOCIALES / TIPOS DE APRENDIZAJE.

**Título: kahoot application as a leisure proposal in the teaching - learning process of Social Sciences**

**Author:** Elizabeth del Carmen Olivo Cárdenas

**Tutor:** MSc. Fausto Rene Velásquez Campo

## **ABSTRACT**

The objective of this present research was to analyze how the kahoot application influences teaching process of Social Sciences, in the fourth semester students at the of History Pedagogy and Social Sciences from the Philosophy Faculty, Letters and Education Sciences in the 2019 period. This study was based on correlational and descriptive research, with a holistic, non-experimental and documentary approach. For the data collection the survey technique was used, which was directed to the selected population 94 students since Fourth Semester and 15 Career Teachers. The results obtained show that the kahoot application as a playful proposal, if it facilitates learning in the History subject. In addition, it was identified that the most useful kahoot game for the subject was the quiz questionnaire. These results are not generalizable.

**KEY WORDS:** THE GAME / KAHOOT APPLICATION / ELECTRONIC DEVICES/ SOCIAL SCIENCES / LEARNING TYPES.

## INTRODUCCIÓN

El uso de las páginas web educativas ha ganado importancia en la sociedad actual, debido a las ventajas que brinda a los usuarios, quienes pueden acceder a toda clase de información a través de blog o aplicaciones. Este desarrollo se ha visto favorecido por el avance vertiginoso de la ciencia que ha iniciado una gran revolución tecnológica que abarca todos los ámbitos de la sociedad. Así lo destaca (Rueda, 2016) argumentando que:

Las páginas web orientadas al aprendizaje y desarrolladas para la educación superior, ayudan al docente a quitarle el peso principal de ser responsable en la transferencia de conocimientos. Es importante demostrarle al participante que aprender es su responsabilidad, la incorporación de la tecnología al currículum, convierte al docente en una persona facilitadora en la adquisición del conocimiento. El papel del profesor es el de crear y administrar un hecho educativo en el cual los participantes busquen, encuentren y asimilen datos, por tanto, se informen mediante la adquisición de conocimientos previamente a la actividad presencial (p. 31).

La aplicación de las páginas web en la educación brinda al docente herramientas adecuadas para crear ambientes educativos acorde con las nuevas tecnologías, facilitando la transmisión de los conocimientos y permitiendo que el estudiante, analice, investigue y critique la información que está recibiendo.

Por tal motivo el objetivo general de esta investigación es analizar la influencia de la aplicación kahoot como una propuesta lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales, en los estudiantes del cuarto semestre de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales en el año 2019. Por lo cual se diseñaron los siguientes objetivos específicos: determinar la pertinencia de la aplicación de los juegos educativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, indagar la pertinencia de la utilización de la aplicación kahoot en la evaluación de los aprendizajes de las Ciencias Sociales.

Identificar los dispositivos electrónicos que se utiliza para la aplicación de kahoot en el aula de clases y establecer la forma en que la aplicación kahoot facilita el aprendizaje de las Ciencias Sociales.

Para el cumplimiento de los objetivos planteados, la investigación se realizó bajo el enfoque holístico, con un nivel correlacional y descriptivo. Para la recolección de información se diseñó un instrumento la encuesta, la cual se aplicó a los estudiantes de cuarto semestre, y a los docentes de la Carrera. Finalizando el trabajo con las conclusiones y recomendaciones. La estructura de la tesis estará organizada en cinco capítulos, como se detalla a continuación:

En el capítulo I se detalla el problema de investigación que consta de los siguientes elementos: planteamiento del problema, formulación del problema, objetivo general, objetivo específico y la justificación, en la cual se exponen las razones que motivaron la realización del presente trabajo de investigación.

En el capítulo II se detalla el marco teórico, en el cual se encuentran las líneas de investigación correspondientes a la Facultad y la Carrera, los antecedentes de la investigación, que son informes de estudios anteriores realizados a nivel nacional e internacional que ayudará a sustentar el trabajo de tesis; la fundamentación pedagógica, psicológica, sociológica, teórica y legal, la caracterización de las variables y la definición de términos básicos.

En el capítulo III se detalla la metodología empleada en el estudio, el enfoque, la modalidad del trabajo de grado, el nivel de profundidad, el tipo de investigación. Además, se define la población y muestra, operalización de variables, técnicas e instrumentos de recolección de datos, la validez de los instrumentos y el procesamiento de datos.

En el capítulo IV se detalla el análisis y la interpretación de los resultados de los instrumentos aplicados a los estudiantes del cuarto semestre y docentes de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, de la Universidad Central del Ecuador.

En el capítulo V hace referencia a las conclusiones y recomendaciones basadas en los datos obtenidos en la investigación. Además, se incluye bibliografía y anexos

# **1. EL PROBLEMA**

## **1.1. Planteamiento del problema**

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación TIC son parte de la denominada “Sociedad de la Información”; su principal función es transmitir, procesar y compartir información, a través de programas o aplicaciones que se encuentran disponibles en la web. Su incorporación a representado un verdadero desafío, porque no hay un solo sector de la sociedad que no las utilice. Así lo menciona (UNESCO, 2013), argumentando que:

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han tenido un desarrollo explosivo en la última parte del siglo XX y el comienzo del siglo XXI, al punto de que han dado forma a lo que se denomina “Sociedad del Conocimiento” o “de la Información”. Prácticamente no hay un solo ámbito de la vida humana que no se haya visto impactada por este desarrollo: la salud, las finanzas, los mercados laborales, las comunicaciones, el gobierno, la productividad industrial, la educación etc (p. 11).

Las TIC en la actualidad son herramientas que se las utilizan en diferentes ámbitos (económico, político, social, cultural), por su factibilidad de uso, su versatilidad, y libre acceso. Las TIC han incursionado en la educación y se han convertido en una pieza clave en el proceso enseñanza-aprendizaje; porque engloban el conocimiento y lo presenta de una forma innovadora que despierta el interés del estudiante por aprender. Por tal razón el autor (Hernandez, 2017), afirma que: “La transformación que ha sufrido las TIC, ha logrado convertirse en instrumentos educativos, capaces de mejorar la calidad educativa del estudiante, revolucionando la forma en que se obtiene, se maneja y se interpreta la información” (p. 25). La aplicación de las TIC en la educación facilita la compresión de las temáticas impartidas en clases, permitiendo que el estudiante sea el protagonista de su propio aprendizaje, siempre con el apoyo y guía del docente. Entre las páginas web con las que cuentan las TIC se encuentran las aplicaciones educativas especializadas en juegos, que utilizan la gamificación como un recurso didáctico en el aula, propiciando ambientes educativos lúdicos en los cuales el estudiante aprende mientras se divierte.

En relación con las webs educativas, el presente estudio va a centrarse en la aplicación kahoot, que es una web especializada en enseñanza, que utiliza los juegos virtuales para motivar al estudiante a descubrir nuevas formas de interactuar con el conocimiento. Así lo afirma (Londoño, 2018), argumentando que:

Kahoot es una herramienta digital que está diseñada para convertir el aprendizaje en algo divertido y muchos profesores la están utilizando en sus aulas para iniciar o terminar sus clases de una forma diferente. Kahoot permite tener acceso a millones de preguntas con temáticas diversas adaptadas a diferentes niveles y edades (p. 5).

Kahoot es una herramienta digital que tiene como objetivo mejorar el aprendizaje y el rendimiento académico de sus estudiantes. Su versión original fue lanzada en inglés en el año 2011, pero debido a la gran acogida que ha tenido, se ha ampliado a su rango de acción hacia otros países e idiomas como el español.

La aplicación kahoot es utilizada en países como: España, EEUU y México, por las ventajas que brinda al proceso de aprendizaje, sus recursos didácticos han mejorado notablemente el rendimiento académico de los estudiantes. Así lo afirma (Menárguez, 2017), en su artículo publicado en el diario “El País”: “En España más de 80.000 profesores usan Kahoot en sus clases, y se han creado más de 600.000 cuestionarios. En Estados Unidos, su principal mercado, la utilizan una de cada cuatro escuelas y en México su uso va en aumento” (p. 8). Kahoot es un recurso digital ideal cuando se desea mejorar el rendimiento académico de los estudiantes o reafirmar el conocimiento impartido en el aula. Sus actividades permiten que el estudiante se involucre en la construcción de su propio aprendizaje.

En el caso puntual del Ecuador, el estado ecuatoriano ha realizado esfuerzos para incorporar las nuevas tecnologías al sistema educativo, mediante el programa “El Libro Blanco de la Sociedad de la Información”, con la dotación de infraestructura y equipamiento tecnológico (computadoras, software, e internet) a las instituciones educativas del país. Así lo menciona (Ministerio de Telcomunicaciones, 2018) afirmando que:

El gobierno ecuatoriano promueve la Sociedad del Conocimiento, y se la define como aquella sociedad “inspirada en el saber”. Con ese interés central, el gobierno ecuatoriano realiza importantes inversiones en educación, innovación y desarrollo de las nuevas tecnologías. Además, fomenta el uso de las TIC para mejorar la comunicación interpersonal, la educación y sobre todo el desarrollo de nuevos saberes (p. 10).

A pesar de los esfuerzos que ha realizado el gobierno ecuatoriano, en la incorporación de las TIC a la educación, todavía existe algunas falencias, que con que el tiempo se irán superando. En la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales, existen ciertos problemas como la falta de interés de algunos docentes en la utilización de las aplicaciones educativas especializadas en juegos, porque aún mantienen una metodología tradicional o no tienen una capacitación adecuada en el uso de estas herramientas tecnológicas.

Además, existe un alta índice de desconocimiento de las ventajas que ofrecen las aplicaciones educativas al aprendizaje de los estudiantes. Por esta razón la aplicación Kahoot no es muy conocida en la carrera, a pesar de contar con un centro de cómputo equipado con la infraestructura adecuada (computadoras, proyector e internet).

Si estos problemas persisten en la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales los estudiantes no recibirían una educación que esté acorde con las nuevas tecnologías, perjudicando su formación, sin tomar en cuenta los beneficios que aportan las aplicaciones educativas al aprendizaje de los estudiantes.

## **1.2. Formulación del Problema**

¿De qué manera contribuye la aplicación kahoot como una propuesta lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales, en los estudiantes de Cuarto semestre de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad Central del Ecuador en el año 2019?

### **1.3.Preguntas Directrices**

- ¿Cómo influye la aplicación de los juegos educativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje?
- ¿Cuál es la pertinencia de la utilización de la aplicación kahoot en la evaluación de los aprendizajes de las Ciencias Sociales?
- ¿Cuáles son los dispositivos electrónicos que se utilizan para la aplicación de kahoot en el aula de clases?
- ¿De qué forma la aplicación kahoot facilita el aprendizaje de las Ciencias Sociales?

### **1.4.Objetivo General**

Analizar la influencia de la aplicación kahoot como una propuesta lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales en los estudiantes del cuarto semestre de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales en el año 2019.

### **1.5.Objetivos Específicos**

- Determinar la pertinencia de la aplicación de los juegos educativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Indagar la pertinencia de la utilización de la aplicación kahoot en la evaluación de los aprendizajes de las Ciencias Sociales
- Identificar los dispositivos electrónicos que se utilizan para la aplicación de kahoot en el aula de clases
- Establecer la forma en que la aplicación kahoot facilita el aprendizaje de las Ciencias Sociales.

## **1.6. Justificación**

La presente investigación permitió analizar las ventajas de la aplicación kahoot como una propuesta lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales en los estudiantes de Cuarto Semestre de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad Central del Ecuador.

Tiene relevancia pedagógica, porque el estudio se basa en la aplicación kahoot, que utiliza los juegos virtuales para facilitar el aprendizaje, a través de actividades lúdicas que fortalezcan en el estudiante habilidades cognitivas como la atención, la creatividad y la memoria. La mecánica de sus juegos permite que el docente pueda elaborar cuestionarios, que no solo incluyan preguntas, sino también imágenes o videos cortos, propiciando así ambientes educativos interactivos.

Tiene relevancia social porque es indispensable que la educación vaya de la mano con el desarrollo de la tecnología, y así poner en práctica nuevos recursos didácticos que refuerzen los conocimientos impartidos en el aula. El docente debe fomentar el uso de las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje, tomando en cuenta que los estudiantes ya se encuentran familiarizados con las mismas y las utilizan a diario.

La utilidad práctica de la investigación radica en que la aplicación kahoot pone a disposición de estudiantes y profesores un sinnúmero de recursos digitales, que contribuyen agilizar el aprendizaje, dejando atrás aquellos paradigmas tradicionales, en los cuales la educación era memorística, e implementando, entornos interactivos en los cuales el estudiante participe activamente en la construcción de su propio aprendizaje.

Tiene utilidad metodológica porque a gracias a la recolección de datos, se logró recabar información importante de cómo la aplicación kahoot influye en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales. Sus resultados serán utilizados para la elaboración de las conclusiones y recomendaciones. El presente estudio es factible porque se cuenta con el apoyo de las autoridades y estudiantes de la institución que va a ser estudiada.

## **2. MARCO TEÓRICO**

### **2.1. Líneas de investigación**

El presente estudio se encuentra enmarcado dentro de la línea de investigación de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación denominada: Educación, ciencia, tecnología e innovación. La línea de investigación correspondiente a la Carrera de Ciencias Sociales se inserta en: Nuevas tecnologías y Ciencias Sociales.

### **2.2. Antecedentes**

Los estudios sobre la aplicación kahoot como una propuesta lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje, son escasos y en los repositorios de las diferentes universidades (internacionales y nacionales), se pudieron encontrar trabajos que servirán de aporte para el desarrollo del presente proyecto de investigación, teniendo en cuenta la metodología y las conclusiones que han llegado los diferentes autores:

Primer estudio de pregrado se denomina: Kahoot como herramienta para reconocer los progresos en el aprendizaje (Sanchez, 2017). La metodología de estudio tuvo un enfoque cuantitativo con un nivel descriptivo. Las técnicas utilizadas fueron: la encuesta y la entrevista. Los resultados obtenidos demuestran que Kahoot es un recurso digital que facilita la labor del docente y mejora el aprendizaje de los estudiantes. La conclusión más importante fue: “kahoot ha demostrado servir a su propósito, pues ha transformado un elemento evaluador como es el examen, en un nuevo modelo de evaluación el cual, pese a cumplir el mismo objetivo es visto de otra forma por los estudiantes” (Sanchez, 2017, p. 31). Según a la conclusión que llegó el autor, demuestró que en la institución educativa, la aplicación kahoot, es una excelente herramienta que ayuda al docente en el proceso de evaluación porque su mecánica, transforma una prueba tradicional, en una experiencia innovadora, cumpliendo con el objetivo de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

Segundo estudio de pregrado se denomina: Estudio de caso Kahoot: un ejemplo de gamificación en las aulas de Aprendizaje (Bejarano, 2012). La metodología de estudio fue de tipo experimental y correlacional. Las técnicas utilizadas fueron: la encuesta y la entrevista. Los resultados obtenidos demuestran que Kahoot como aplicación puede ser utilizada para llevar a cabo varias procesos de aprendizaje y de retroalimentación que ayuden a entender de una manera más dinámica el contenido que imparte el profesor. La conclusión más importante fue:

Sin duda alguna Kahoot, es una de las plataformas que se ha interesado por hacer gamificación, es una herramienta divertida, dinámica y ofrece herramientas útiles pero, como todo es indispensable que se le saque el mayor provecho para poder reforzar los conceptos vistos en clase. Es posible que con este tipo de herramientas se puedan hacer preguntas de un tema visto en clase o incluso de una materia, depende del uso que le pueda dar el profesor en el tema educativo (Bejarano, 2012, p. 114).

Tomando en cuenta la conclusión que llegó el autor, demuestra que la aplicación kahoot, ofrece recursos didácticos que dinamizan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Y despierta el interés del estudiante, porque aprende mientras juega. Esta aplicación puede aportar un sinúmero de ventajas a la educación, siempre y cuando el profesor utilice adecuadamente sus recursos.

Tercer estudio de pregrado se denomina: Aplicación Kahoot y su Influencia en el Rendimiento Académico de los Estudiantes del Décimo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Replica “Eugenio Espejo” (Berruz, 2018). La metodología de estudio fue descriptiva y correlacional entre las dos variables. La técnica utilizada fue la encuesta aplicada a estudiantes y docentes.

Los resultados obtenidos demuestran que la aplicación kahoot favorece escenarios en los cuales se aprende mientras se divierte, propiciando aprendizajes significativos, mejorando el rendimiento académico de los estudiantes, debido a que gracias a kahoot se da una retroalimentación continua de los conocimientos, además su uso es pertinente porque favorece la interrelación entre los contenidos, los docentes y estudiantes. La conclusión más importante fue:

Los docentes no utilizan las aplicaciones educativas, para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, los estudiantes en su mayoría consideran que las clases son aburridas y que están de acuerdo en que se implemente la aplicación kahoot para mejorar su rendimiento académico (Berruz, 2018, p. 38).

En relación a la conclusión que llegó el autor, demostró que los docentes de la institución educativa no utilizan kahoot, y los estudiantes estarían de acuerdo con que se implemente esta plataforma, para mejorar el nivel de interés y motivación, debido a que los estudiantes consideran que la metodología que usa el profesor es aburrida y monótona.

Cuarto estudio de pregrado se denomina: Diseño de una estrategia didáctica en la utilización del smartphone como herramienta en el aula caso Kahoot (Seba, 2017). La metodología de estudio tuvo un enfoque cuantitativo, con un nivel descriptivo y de campo. La técnica que se utilizó fue la encuesta, junto al banco de preguntas. Los resultados obtenidos demuestran que utilizar estas herramientas tecnológicas representa una ventaja, tanto en el aprovechamiento de los recursos como en despertar el interés y la motivación en los estudiantes, haciendo del dispositivo que hoy es un distractor de la clase, en un apoyo didáctico. La conclusión más importante fue:

Kahoot es una herramienta muy poco conocida entre los estudiantes y profesores, como se puede constatar en los datos de la encuesta, donde solo 2 de los 30 docentes utilizan el smartphone para la aplicación de kahoot (Seba, 2017, p. 35).

Según los datos de la encuesta realizada, se pudo constatar que la aplicación Kahoot es poco conocida entre estudiantes y profesores, debido a que no la utilizan por desconocimiento o falta de capacitación en el uso de las aplicaciones educativas digitales, como es el caso de kahoot.

Quinto estudio de pregrado se denomina: Gamificación y Tutorías Académica (Chisag, 2018). La metodología de estudio fue documental, el nivel de investigación fue descriptivo y correlacional entre las dos variables. La técnica utilizada fue la encuesta. La conclusión más importante fue:

Sobre el uso de juegos educativos para comprobar los conocimientos adquiridos, se concluye que el 26,42% de los docentes utilizan casi siempre un juego educativo dentro del proceso académico, sin embargo, esta estrategia se debe emplear en todo el contexto educativo, dejando a un lado los mitos sobre el juego dentro del proceso de formación del estudiante (Chisag, 2018, p. 134).

El análisis de los resultados de las encuestas realizadas en la institución educativa demostró que el uso de los juegos educativos favorece el aprendizaje y formación de los estudiantes. Los resultados demuestran que los docentes si utilizan los juegos educativos en el aula de clases.

### **2.3. Fundamentación Pedagógica**

La fundamentación pedagógica que va acorde con la presente investigación se basa en los estudios realizados por el autor (Marcano, 2008), sobre la influencia de los juegos virtuales en el aprendizaje de los estudiantes, afirmando que:

Los juegos han constituido una poderosa herramienta de aprendizaje y en la actual sociedad digital este papel lo desempeñan los juegos virtuales, estos proveen a los jugadores de habilidades y destrezas propias de la época y facilitan el aprendizaje de procesos complejos con mayor eficacia y rapidez que con la metodología tradicional que resulta aburrida o monótona en ciertos casos. Los beneficios de los juegos virtuales se han querido aprovechar para hacer más efectivos los procesos educativos, mejorando la motivación y el interés del estudiante por aprender (p. 7).

El juego ha sido considerado por algunos educadores como una actividad meramente recreativa, desconociendo su verdadero valor pedagógico y como este contribuye a facilitar el aprendizaje de los estudiantes. Como es el caso de la aplicación kahoot que utiliza el juego, como un recurso didáctico, que propicia ambientes interactivos, en los cuales tanto el profesor como el estudiante participen activamente en el proceso enseñanza-aprendizaje.

## **2.4. Fundamentación Psicológica**

La fundamentación psicológica que va acorde con la presente investigación se basa en los estudios realizados por (Bernabeu & Goldstein, 2012) quien aborda los estudios realizados por Piaget el cual: “Concibe el juego como una de las más importantes manifestaciones del pensamiento infantil: a través de la actividad lúdica el niño desarrolla nuevas estructuras mentales” (p. 49). El juego es muy importante en el desarrollo cognitivo del ser humano, porque ayuda a la formación de nuevas estructuras mentales, que son necesarias para el aprendizaje. Además, se sustenta en los estudios realizados por (Educación, 2018), sobre los beneficios de la aplicación kahoot en el desarrollo de las habilidades cognitivas de los estudiantes:

Kahoot plantea a los estudiantes una serie de preguntas o retos y les proporciona diferentes opciones de respuestas que deben entender, considerar y valorar para llegar a marcar la opción correcta. Con su utilización en el aula se generan procesos activos de interacción entre compañeros, reflexionando y opinando sobre la respuesta adecuada y así el cerebro aprende en la práctica (p. 35).

La aplicación kahoot se basa en la teoría de que “el cerebro aprende haciendo”, esta premisa sugiere que cuando el estudiante, realiza actividades cognitivas en las cuales debe analizar, reflexionar y poner toda su atención y concentración en responder las preguntas, el cerebro reacciona de mejor manera, interiorizando los conceptos y llevando a cabo el aprendizaje.

## **2.5. Fundamentación Sociológica**

La fundamentación sociológica que va acorde con la presente investigación se basa en los estudios realizados (Schunk, 2012), afirmando que:

La principal ventaja de kahoot en el aprendizaje es fomentar la integración y el compañerismo, porque el juego activa y estructura las relaciones humanas, porque jugando, las personas se relacionan sin prejuicios ni ataduras y se preparan para encarar aquellas situaciones vitales que le van a permitir definir su propia identidad (p. 60).

El juego es importante en la vida del ser humano, porque a través de este, se puede expresar ideas, sentimientos y opiniones, que llevan al libre desenvolvimiento de la personalidad. Otro factor de importancia, es que mediante el juego el ser humano adquiere ciertas pautas de comportamiento, que son necesarias para la vida en sociedad, por esta razón el juego es considerado como un ensayo de la vida real. En el ámbito educativo cumple la función de facilitar el aprendizaje y fomentar actividades que promuevan en los estudiantes actitudes de colaboración y solidaridad con sus compañeros.

## **2.6. Fundamentación Legal**

Este proyecto de investigación está sustentado legalmente en la Constitución del Ecuador, en la Ley Orgánica de Educación Intercultural y en el Código Orgánico de la Economía social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación. Así lo destaca (Asamblea, 2008):

### **Constitución de la República Del Ecuador**

Sección octava

Ciencia, Tecnología, Innovación y Saberes Ancestrales

Art.388.- El Estado destinará los recursos necesarios para la investigación científica, el desarrollo tecnológico, la innovación, la formación científica, la recuperación y desarrollo de saberes ancestrales y la difusión del conocimiento. Es decir, el Estado Ecuatoriano garantiza los recursos necesarios para la innovación científica, tecnológica, la recuperación y difusión del conocimiento Un porcentaje de estos destinará a financiar los proyectos mediante fondos comunales. (p. 174).

El estado ecuatoriano deberá destinar los recursos necesario, para promover el uso de las nuevas tecnologías TIC en todas las instituciones educativas, desde el nivel básico al superior y establecer políticas de estado para estimular la investigación científica, y los proyectos encaminados a mejorar la comunicación y difusión del conocimiento. Además, debe propiciar ámbitos en los cuales se incentive la utilización de la tecnología y las aplicaciones educativas virtuales, para así garantizar que el aprendizaje de los estudiantes vaya de concordancia con la actual sociedad digital.

**La ley orgánica de educación intercultural** (Registro Oficial, Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2011):

Art. 6. De la Ley Orgánica de educación intercultural menciona en el literal J, que entre las principales obligaciones del estado con la educación se encuentra: “Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales” (p. 12). Como lo señala el artículo 6 el estado ecuatoriano tiene entre sus principales obligaciones fomentar el uso de las TIC en la educación, fortaleciendo las habilidades tecnológicas de los estudiantes y favoreciendo la alfabetización digital en todos los niveles de educación (básico, medio y superior), dotando a las instituciones educativas la infraestructura adecuada y necesaria para su implementación.

**El Código orgánico de la economía social de los conocimientos, creatividad e innovación** (Registro Oficial, 2017): Artículo 3.- Fines en su literal 2 menciona: “Promover el desarrollo de la ciencia, la tecnología, la innovación y la creatividad para satisfacer necesidades y efectivizar el ejercicio de derechos de las personas, de los pueblos y de la naturaleza” (p. 15). Como lo menciona el artículo 3 literal 2 del Código Orgánico de economía social de los conocimientos, la creatividad e innovación, el estado ecuatoriano tiene como obligación establecer políticas en las cuales se promueva proyectos encaminados al desarrollo de la ciencia, la tecnología, la innovación y la creatividad. Además, debe asegurar la inclusión de todos ciudadanos al conocimiento, respetando la identidad de los pueblos y los derechos de la naturaleza.

## **2.7. Aplicación Kahoot como una propuesta lúdica**

### **2.7.1. El Juego y el aprendizaje**

El juego es el factor primordial en la formación integral del ser humano, contribuye al desarrollo de nuevas estructuras mentales. En la educación tiene un valor formativo, que despierta el interés del estudiante por aprender y lo convierte en el protagonista en la construcción de su propio aprendizaje. Además, fomenta las habilidades sociales de integración al grupo. Así como lo destaca (Caicedo, 2015) afirmando que:

El juego, la imaginación y el razonamiento son aspectos propios del ámbito educativo y de la formación integral en el ser humano; el desarrollo del pensamiento, la puesta en escena de la creatividad, la activación del razonamiento, el mejoramiento actitudinal y el fortalecimiento de la autovaloración, el autoestima y la confianza personal son posibles si se combina de manera adecuada la lúdica en el proceso formativo de cualquier índole, brindando de este modo una infinidad de aplicaciones (p. 12).

La aplicación del juego en el ámbito educativo, fortalece la autoestima y la confianza en sí mismo, sus actividades permiten que el estudiante utilice la lógica, la creatividad y el pensamiento crítico. En el nivel escolar el juego es indispensable para el desarrollo de la inteligencia, la memoria y la imaginación. En el nivel básico y superior el juego es un recurso didáctico que sirve para innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La aplicación del juego en el aprendizaje tiene las siguientes ventajas según (Bernabeu & Goldstein, 2012, p. 54):

- a) Facilita la adquisición de conocimientos
- b) Eleva el interés de los estudiantes y aumenta su motivación
- c) Fomenta la cohesión de grupo
- d) Favorece el desarrollo de la creatividad y percepción
- e) Permite abordar la educación en valores
- f) Sus actividades aumentan la autoestima y la inteligencia emocional
- g) Dinamiza el proceso de enseñanza-aprendizaje
- h) Eleva los niveles de responsabilidad de los estudiantes
- i) Es recurso didáctico que puede ser utilizado en cualquier nivel de enseñanza.

En base a lo que menciona el autor, la aplicación del juego en el aula, facilita el aprendizaje y la compresión de la temática impartida en clases, mejorando así el rendimiento académico. Sus actividades lúdicas elevan el interés del estudiante y lo motiva para participar activamente en el aula. El juego es un factor socializador por excelencia, porque las personas se van relacionan libres y espontáneamente, estableciendo nexos de amistad, fomentando así la cohesión de grupo. Además, el juego fortalece el aprendizaje en valores que son necesarios para vida en sociedad.

### **2.7. 1.1. El juego**

Hay que tomar en cuenta que el juego va más allá de una simple actividad recreativa, porque permite la integración de factores lúdicos al aprendizaje de los estudiantes, desarrollando al máximo sus capacidades cognitivas, sobre todo el razonamiento lógico, para poder resolver los problemas que se plantean en los juegos. En la actualidad varios profesores han reconocido el valor pedagógico que tiene el juego, su aplicación en el aula se da de una forma natural y espontánea, porque los estudiantes aprenden mientras juegan, interiorizando contenidos temáticos con mayor facilidad, que con el paradigma educativo tradicional. Por su factibilidad de uso, puede ser aplicado en cualquier nivel de enseñanza (básica, media y superior). Así lo destaca (Barreta, 2018) afirmando que:

Los juegos son recursos didácticos para convertir el proceso enseñanza-aprendizaje en un momento más agradable y participativo, pero para su aplicación debe estar de acuerdo con la práctica pedagógica del profesor, para que de esta manera proporcionar una mayor interacción entre los contenidos y el aprendizaje (p. 1).

El juego es recurso didáctico, que permite el desarrollo de ambientes educativos lúdicos, en los cuales el estudiante se sienta a gusto y predisposto aprender. Para su aplicación en el aula se debe tomar en cuenta ciertos factores como: la metodología que el profesor utiliza, la temática que va a ser impartida, y las planificaciones curriculares.

### **2.7.1.2. Clasificación del juego**

El juego ha sido estudiado por varios autores, entre ellos Piaget quien clasificó el juego en función de la etapa evolutiva del niño. Así lo destaca (Bernabeu & Goldstein, 2012, p. 49), quien tomó los aportes de la teoría de Piaget para realizar la siguiente clasificación:

- a) El juego motor o de ejercicio
- b) El juego simbólico
- c) El juego de reglas

En base a la clasificación realizada por el autor, podemos decir que el juego motor o de ejercicio, es primordial en la vida del niño. En esta etapa se da un desarrollo primario de las habilidades cognitivas, sociales y motoras.

En este periodo el niño aprende por su propia experiencia, y esto facilita su adaptación al medio que le rodea. Así argumenta el autor (Baena & Ruiz, 2009), sosteniendo que:

El juego motor constituye un elemento pedagógico de primer orden, ayudando a desarrollar la capacidad creativa y una mejor comprensión de los conceptos intrínsecos que subyacen en el lenguaje. También, facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la personalidad del niño/a, del carácter, habilidades sociales, dominios motores y capacidades físicas. Además, ofrece gran variedad de experiencias, lo cual facilita la adaptación y la autonomía (p. 5).

El juego motor es importante en la vida del ser humano, porque a través de este el niño desarrolla las capacidades motoras (caminar, correr, saltar), que le ayudara a desplazarse de un lado a otro, fortaleciendo así su autonomía. En esta etapa se da los primeros inicios de lenguaje, la formación del carácter, la personalidad y las habilidades sociales necesarias para la vida futura.

El juego simbólico es fundamental en el desarrollo cognitivo y emocional del niño porque sus actividades le permiten pasar de la realidad a la ficción, formándose así una idea del mundo que le rodea. La importancia de este juego radica en que le ayuda a desarrollar la empatía y a consolidar nuevos esquemas mentales que son necesarios para el aprendizaje. Como lo menciona (Rodríguez C., 2008) afirmando que:

El juego Simbólico se da hacia el final del periodo sensorio-motor, ligado a la aparición de la capacidad de representación o de la función semiótica y se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño reproduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades y gustos. Aunque en esta etapa aún persiste un pensamiento egocentrista (p. 22).

El juego simbólico le sirve al niño para recrear, imitar y representar escenas o experiencia de la vida real. En esta etapa el niño tiene el poder de crear a través del juego, porque el juego es por imitación, y le da la posibilidad de la ficción. El niño utiliza el dibujo para expresar sus ideas, utiliza el símbolo según sus necesidades.

El juego de reglas potencia en el niño el desarrollo del razonamiento lógico, el pensamiento matemático, las habilidades cognitivas como: la memoria, la atención y la reflexión. La utilización del juego de reglas en la educación permite que el niño adquiera nociones de tiempo/espacio, aprende a clasificar. Además, en esta etapa inicia su vida escolar y el juego es un factor muy importante, porque le ayuda a socializar. Así como lo afirma (Rodriguez C. , 2008) argumentando que:

El juego de reglas se da a partir de la edad de seis o siete años, en esta etapa el niño desarrolla el pensamiento cognitivo, las habilidades matemáticas y empieza a participar en juegos de reglas, como las canicas, policías y ladrones, etc., que son juegos exclusivamente sociales, caracterizados por unas reglas, que definen el juego. (p. 24).

El juego de reglas le permite al niño la asimilación de normas de conducta o comportamiento necesarios para la vida adulta, en esta etapa el niño ya tiene dominio en las habilidades matemáticas, puede sumar o restar con facilidad, agrupar objetos u ordenar de manera secuencial. Aquí el niño se enfrenta a nuevos entornos lejos de casa, en los cuales debe socializar con otros niños.

### **2.7.2. Las Etapas del Juego**

Jean Piaget fue un psicólogo, pedagogo suizo que dio importantes aportaciones sobre la influencia del juego en el desarrollo evolutivo del ser humano. En su teoría afirma que el nivel de complejidad del juego iba en concordancia con el desarrollo cognitivo del niño. Como lo afirma (Bernabeu & Goldstein, 2012) En su libro titulado la creatividad y el aprendizaje: “Piaget concibe el juego como una de las más importantes manifestaciones del pensamiento infantil: a través de la actividad lúdica el niño desarrolla nuevas estructuras mentales” (p. 49). Piaget en su teoría manifiesta que el juego es esencial en la vida del niño, porque le ayuda en el desarrollo de las habilidades cognitivas y sociales que le permite el libre desenvolvimiento de su personalidad, su autoestima y confianza. Además, el uso del juego en el aula clásicas propicia la formación de nuevas estructuras mentales, necesarias para el aprendizaje, se incrementa su colaboración, atención y motivación en clases y gracias a sus actividades lúdicas, el niño desarrolla la creatividad, la inteligencia. Como lo señala la figura a continuación:



Figura 1. Las etapas del juego según Piaget

Fuente: (Borja, 2019)

Como lo señala la figura 1 en su teoría Piaget propone cuatro etapas del desarrollo cognitivo del niño. Su clasificación inicia en la etapa sensorio motor que va desde el nacimiento hasta la adquisición del lenguaje (2 años de edad). Y se la define como la etapa inicial de la obtención del conocimiento y las principales actividades que realiza el bebé es jugar con sus manos o cualquier objeto que este a su alcance y que produzca algún sonido, porque esta etapa se da los inicios de la coordinación de la vista con el oído. Así lo destaca (Linares, 2008) argumentando que:

El bebé se relaciona con el mundo a través de los sentidos y de la acción, pero, al término de esta etapa será capaz de representar la realidad mentalmente. El período sensorio motor da lugar a algunos hitos en el desarrollo intelectual. Los niños desarrollan la conducta intencional o dirigida hacia metas (golpear un sonajero para que suene). También, los niños llegarán a comprender que los objetos tienen una existencia permanente que es independiente de su percepción. Además, existen unas actividades que en este período experimentarán un notable desarrollo en el área cognitiva del bebé (p. 5).

En la etapa sensorio motor él bebe va construyendo su propia visión del mundo y lo va comprendiendo a través de los movimientos que realiza con su cuerpo, utiliza sus manos para agarrar o coger objetos. Además, en este periodo se estructura el pensamiento simbólico, el juego es funcional y de construcción, pero sus habilidades sociales son aún limitadas.

La etapa pre operacional va desde los 2 años hasta los 7 años, y el niño ha desarrollado nuevas estructuras mentales y el juego tiene mayor complejidad, aquí destaca el juego simbólico, de imitación y de roles. El niño está en la capacidad de entender el mundo que le rodea y representarlo a través de dibujos, recordar objetos o imágenes ausente en su mente. En esta etapa se desarrolla el pensamiento intuitivo y el niño comienza a plantearse preguntas. Como lo menciona el autor (Linares, 2008) afirmando que:

La etapa pre operacional marca el comienzo de una nueva fase, en la cual el niño tiene la capacidad de pensar en objetos, hechos o personas ausentes. Entre los 2 y los 7 años, el niño demuestra una mayor habilidad para emplear símbolos, gestos e imágenes, con los cuales representa el mundo que le rodea, ahora puede comportarse en formas que antes no eran posibles, debido a que utiliza las palabras para comunicarse, los números para contar objetos, además participa en juegos de fingimiento y expresa sus ideas sobre el mundo por medio de dibujos (p. 9).

En la etapa preoperacional el niño tiene una mejor compresión del mundo que lo rodea, gracias a la adaptación a nuevos ambientes; aquí el pensamiento y lenguaje todavía es egocentrista, y lo utiliza para expresar sus ideas. El juego es simbólico, espontaneo y de imitación, desarrolla la función semiótica, para representar objetos o personas ausentes. Posee un mejor manejo del símbolo, se incrementan sus habilidades matemáticas, su creatividad e imaginación.

La etapa de operaciones concretas va desde los 7 años a los 11 años de edad. En esta etapa el niño resuelve problemas simples, utilizando la lógica, se desarrolla el pensamiento hipotético y abstracto, se da una disminución drástica del pensamiento egocéntrico. El juego se caracteriza porque es de estrategia como el ajedrez. En esta fase el niño adquiere la capacidad mental de agrupar objetos concretos. Así como lo indica (Linares, 2008) afirmando que:

La etapa de operaciones concretas va desde 7 a los 11 años de edad y se caracteriza porque se desarrolla durante los primeros años de la escuela, aquí el niño empieza a utilizar la lógica para reflexionar sobre los hechos y los objetos que le rodean. Por ejemplo, si le pedimos ordenar cinco palos por su tamaño, los comparará mentalmente y luego extraerá conclusiones lógicas sobre el orden correcto sin efectuar físicamente las acciones correspondientes. En esta fase se da un incremento de las operaciones mentales que ayudara al niño abordar los problemas en forma más sistemática que un niño que se encuentre en la etapa pre operacional (p. 12).

La etapa de operaciones concretas se caracteriza porque se da en la época escolar en la cual debe socializar con otros niños, disminuyeron su egocentrismo, y fomentando la solidaridad y el compañerismo, a través de juegos grupales, se da un mejoramiento en las capacidades cognitivas, el razonamiento, el pensamiento lógico y matemático.

La etapa de operaciones formales va desde los 12 años en adelante. En esta etapa se desarrolla el pensamiento hipotético/deductivo, el niño está en la capacidad de pensar y razonar tomando en cuenta las causas y consecuencias de los hechos, desarrollando la responsabilidad individual. Puede realizar operaciones matemáticas con mayor fluidez, clasificar y resolver problemas utilizando la lógica. Aquí destaca los juegos mentales de memoria o razonamiento. Así lo destaca (Linares, 2008), argumentado que:

La etapa de operaciones formales se caracteriza porque el niño ha conseguido dominar las habilidades matemáticas de agrupar, enumerar y clasificar. El niño de 11 a 12 años comienza a formarse un sistema coherente de lógica formal. Al finalizar el periodo de las operaciones concretas, ya cuenta con las herramientas cognoscitivas que le permiten solucionar muchos tipos de problemas de lógica, las relaciones conceptuales de causa/efecto y logra comprender a profundidad los conjuntos de conocimientos impartidos en el aula. El cambio más importante de esta etapa es que el pensamiento hace la transición de lo real a lo posible (p. 17).

La etapa operaciones formales se caracteriza porque el niño ahora puede hacer uso del razonamiento lógico/deductivo, que le permite resolver los problemas, en este periodo se da la formación nuevas estructuras mentales, como el pensamiento abstracto, el dominio en el área de las matemáticas, está en la capacidad de resolver operaciones concretas, ordenar, clasificar, sumar o restar. El niño gusta de los juegos de mesa o de memoria.

### **2.7.3. Gamificación**

Es una técnica didáctica que utiliza la mecánica de los juegos para facilitar el aprendizaje de los estudiantes, con el objetivo de mejorar el rendimiento académico, fortalecer las habilidades sociales, la memoria y la concentración. La gamificación ha ganado espacio y protagonismo en los últimos años, debido a las ventajas que presenta su uso en el aula de clase. Este tipo de aprendizaje de carácter lúdico se da con más frecuencia en ambientes educativos en el cual se busca nuevas alternativas de enseñanza, que ayude al estudiante a interiorizar los conocimientos de una forma divertida, genere interés y que la educación sea experiencia positiva. Así lo destaca (Marín, 2015) afirmando que:

Hablar hoy de “gamificación educativa”, supone hacerlo de una tendencia basada en la unión del concepto de ludificación y el aprendizaje. La gamificación propiamente dicha trata de potenciar el empleo del juego en el ámbito educativo, para facilitar los procesos cognitivos de aprendizaje. Los juegos educativos virtuales propicia ambientes educativos en los cuales los procesos de enseñanza-aprendizaje son más efectivos y provechosos (p. 1).

La implementación de la gamificación en el aula de clases, brinda al docente recursos didácticos, que permitan establecer un vínculo directo entre el estudiante y el conocimiento y así facilitar el aprendizaje. Su característica más sobresaliente es la motivación, que favorece el desarrollo de ambientes educativos, en el cual el estudiante se siente motivado por aprender, evitando el aburrimiento y tedio que provoca el uso de los paradigmas tradicionales de enseñanza. La aplicación de la gamificación en la educación, brinda una serie de beneficios que el docente puede utilizar para mejorar el nivel de compresión, atención o interés del estudiante. Las principales características de la gamificación según (Valparaiso, 2015, p. 21), son:

- a) Genera una retroalimentación oportuna a los estudiantes.
- b) Proporciona información clave al docente.
- c) Fomenta la relación entre pares y equipo.
- d) Mejora el aprendizaje de los estudiantes.
- e) Motiva al estudiante a participar activamente en el aula (p. 21)

En base a las características que menciona el autor, la utilización de la gamificación en el proceso educativo, permite una retroalimentación constante de los conocimientos, ayudando a los estudiantes a superar las dificultades que presenta en la compresión de la temática impartida en clases, contribuye a la construcción de su propio conocimiento y fortalece el aprendizaje significativo. Proporciona información adecuada al docente, sobre el grado de avance de los estudiantes, detectando a tiempo las dificultades o falencias que presenta en el aprendizaje, estos datos le sirven a docente para poder reforzar los conocimientos en las áreas que se requiera su atención.

Fomenta la relación entre los pares y en equipo, la gamificación utiliza el aprendizaje cooperativo en la formación de grupos que trabajarán en forma conjunta en la realización del trabajo asignado, este tipo de aprendizaje favorece la integración de los estudiantes, la solidaridad, el compañerismo y fortalece la cohesión del grupo. Promueve instancias de aprendizaje activo, mediante aplicación de actividades en las cuales el estudiante debe utilizar la lógica, la reflexión y promueva el desarrollo del pensamiento crítico, su utilización motiva al estudiante a participar activamente en el aula.

## 2.8. Aplicación Kahoot



*Figura 2. Aplicación kahoot*

Fuente: ([kahoot.it](http://kahoot.it), 2013)

Kahoot es una página web educativa que utiliza los juegos virtuales para mejorar el aprendizaje de los estudiantes de una manera innovadora, utilizando los recursos disponibles en la web. En kahoot se puede crear una serie juegos: debates, encuesta, y cuestionarios. El juego está diseñado para que el docente puede utilizar contenidos preestablecidos o crear un cuestionario desde cero, realizando las preguntas de acuerdo a la temática estudiada. Así lo argumenta el autor (Herrero, 2015) sosteniendo que:

Kahoot nace en el año 2013 y permite elaborar juegos para evaluar o para reforzar contenidos. La herramienta más usada de kahoot es el cuestionario, en su modalidad de competencia en la que los estudiantes compiten entre sí, pero además hay otras posibilidades para trabajar el debate en clase u obtener información sobre las preferencias de los estudiantes (p. 3).

Kahoot es una página especializada en juegos educativos, su éxito radica en la versatilidad de uso, pues cuenta con dos versiones: La versión app que se encuentra disponible en google play (Android), app store (iPhone), o su versión en la web. Su innovador sistema de aprendizaje, provee al docente de un sinnúmero de recursos que pueden ser implementando en el aula de clase, para motivar al estudiante y despertar su interés por aprender. Como lo destaca (Londoño, 2018), argumentando que:

Kahoot es una herramienta digital que está diseñada para convertir el aprendizaje en algo divertido y muchos profesores la están utilizando en sus aulas para iniciar o terminar sus clases de una forma diferente. Kahoot permite tener acceso a millones de preguntas con temáticas diversas adaptadas a diferentes niveles y edades. La aplicación está formada por dos páginas web: getkahoot, para profesores y Kahoot.it para estudiantes (p. 5).

Esta herramienta es ideal para cualquier nivel de enseñanza (básica, media y superior), su funcionamiento es sencillo y amigable con el usuario, y permite que tanto docentes como estudiantes puedan crear juegos o contenido interactivo. Es un excelente recurso didáctico sobre todo cuando se desea realizar una evaluación o reafirmar los conocimientos impartidos en el aula.

Kahoot utiliza dos modalidades de juego, dependiendo de las necesidades u objetivos que pretende alcanzar el docente. Si el profesor desea despertar el interés de los estudiantes deberá aplicar la modalidad del juego con recompensa, pero por lo contrario si desea motivar a los estudiantes por las actividades realizadas en el aula, deberá aplicar la modalidad de competencias, la cual se puede realizar formando parejas o grupos de máximo de 4 estudiantes.

### 2.8.1. Como crear una cuenta en kahoot

Los pasos para crear una cuenta en kahoot son los siguientes según (kahoot.it, 2013):

- Registrarse en la página oficial de kahoot. A continuación, se debe ingresar la modalidad que se desea utilizar profesor (Getkahoot) y estudiante (kahoot it).



Figura 3. Como crear una cuenta en kahoot

Fuente: (kahoot.it, 2013)

- Se debe registrar el correo electrónico para crear la cuenta de kahoot.

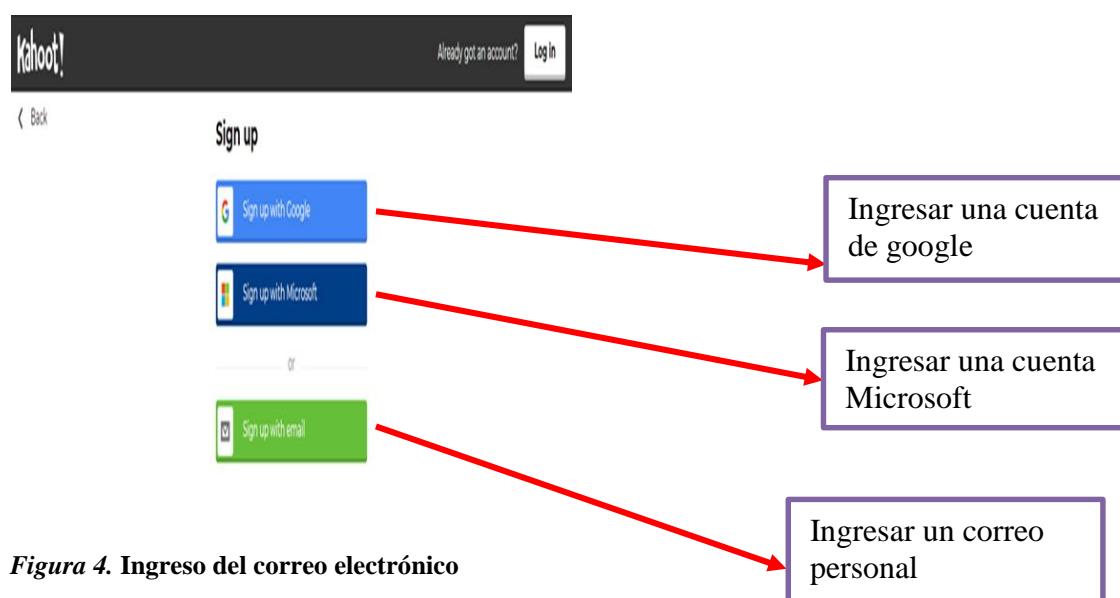


Figura 4. Ingreso del correo electrónico

Fuente: (kahoot.it, 2013)

c) Llenar el formulario de inscripción, con los datos requeridos.

**Figura 5.**

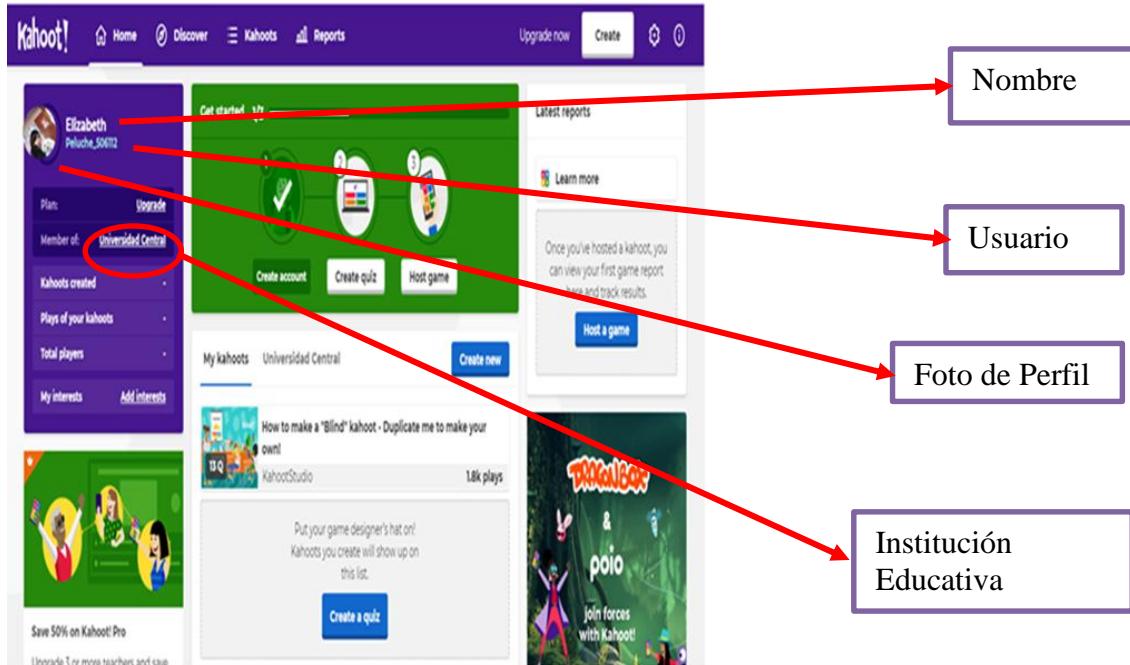
The screenshot shows the 'Your account details' section of the Kahoot! sign-up page. It includes fields for school/university (Universidad Central), workplace (Higher education), username (Peluche\_506112), email (elizabetholivo71@yahoo.es), password, and two acceptance checkboxes. Red arrows point from callout boxes to specific form fields:

- A red arrow points from the box "Institución Educativa" to the "Add your school or university (optional)" field containing "Universidad Central".
- A red arrow points from the box "Nivel de Educación (Básica, media o superior)" to the "Workplace details (required)" field containing "Higher education".
- A red arrow points from the box "Se ingresa el nombre de usuario" to the "Pick a username (required)" field containing "Peluche\_506112".
- A red arrow points from the box "Se ingresa el correo electrónico" to the "Add your email address (required)" field containing "elizabetholivo71@yahoo.es".
- A red arrow points from the box "Se acepta los términos y condiciones y pulsa el botón ‘aceptar’" to the acceptance checkboxes.

**Formulario de Inscripción**

Fuente: (kahoot.it, 2013)

d) A continuación se personaliza la página ingresando el nombre, el usuario y la institución a la que se pertenece.



**Figura 6. Personalización de la página de kahoot**

Fuente: (kahoot.it, 2013)

e) Visualización de la página creada en kahoot.

The screenshot shows the Kahoot! user profile page for 'Elizabeth' (Elizabeth506). The interface includes a navigation bar with Home, Discover, Kahoots, Reports, and Upgrade. Below the navigation is a purple sidebar with a photo of Elizabeth, her name, and 'User' status. It also displays 'Plan: Universidad Central del Ecuador'. The main content area shows 'My kahoots' with a 'Create new' button and a 'Latest' section. The 'Latest' section lists three kahoots: 'Enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales' (6 Q, 8 plays), 'Duplicate of Casablanca Discussion' (15 Q, 0 plays), and 'Duplicate of Survey' (7 Q, 0 plays). To the right, a sidebar provides additional information: 'Reportes de puntaje (jugadores)' (Reports of player scores), 'Foto de perfil' (Profile photo), 'Autor' (Author), 'Botón para crear un Quiz' (Button to create a Quiz), 'Institución educativa' (Educational institution), 'Kahoot creados' (Kahoots created), 'Números de kahoot creados' (Number of kahoots created), 'Número de jugadores' (Number of players), and 'Total de juegos en kahoot' (Total number of games in Kahoot!). Red arrows point from the sidebar labels to their corresponding elements on the page.

**Figura 7. Visualización de la página creada en kahoot**

Fuente: (kahoot.it, 2013)

### 2.8.2. Aplicación de los juegos kahoot en el aula de clases

Kahoot es una página web, cuyo principal objetivo es facilitar el aprendizaje de los estudiantes a través de la aplicación de juegos, que motiva al estudiante a participar en las actividades que realice el docente, gracias su modalidad de trabajo el estudiante puede aprender mientras juega y se divierte. Esta herramienta tecnológica innova la enseñanza y permite la compresión de conceptos teóricos, que con la metodología tradicional resultaría monótono o aburrido. Para aplicación de los juegos kahoot en el aula de clases se requiere de ciertos elementos como lo afirma el autor (Educación 3.0, 2019, p. 15):

- El profesor como diseñador del juego y moderador que establecerá las reglas y la mecánica del juego (individual o grupal).
- Los estudiantes ejecutores del mismo
- Se requiere de una conexión a internet de banda ancha (Wi-Fi), de acuerdo al número de jugadores con lo indica la siguiente tabla:

**Tabla 1**

*Conexión a internet banda ancha recomendado según el número de jugadores en kahoot*

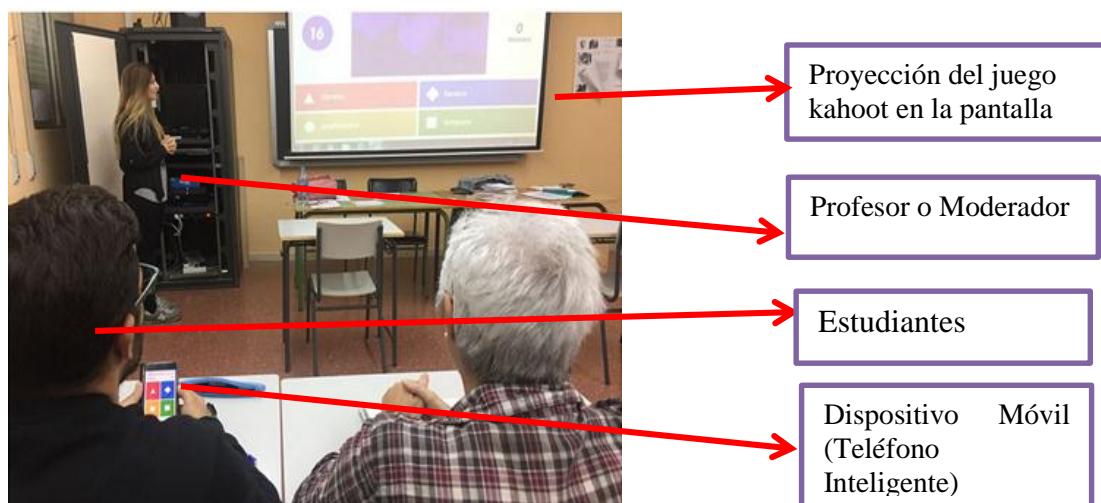
Número	Ancha de banda (conexión a internet)
1 jugadores	1 Mbit
20 jugadores	2 Mbits
50 jugadores	3 Mbits
100 jugadores	5 Mbits
200 jugadores	10 Mbits
500 jugadores	23 Mbits
1000 jugadores	45 Mbits

Fuente: (Alegsa, 2019).

Elaborado por: Elizabeth Olivo

Nota. -1Mbit es una unidad de medida equivalente a 1000kb/s (Kilobits por segundo) se utilizan para medir la velocidad de una conexión, como internet, redes de wifi, o para medir la calidad de video. Y un kilobit por segundo equivale a 1000 bits por segundo.

- d) Un ordenador (computadora)
- e) Un proyector
- f) Una pantalla o pizarrón
- g) Dispositivos móviles (teléfono inteligente, tablet)



**Figura 8. Proyección del juego Kahoot**

Fuente: (Educación 3.0, 2019)

### **2.8.2.1. Características**

Según el autor (Bejarano, 2012, p. 11) la aplicación de los juegos kahoot en el aula clases tiene las siguientes características:

- a) Es Adaptable
- b) Es simple y rápida
- c) Es global
- d) Su servicio es gratuito

En base a las características propuestas por el autor, los juegos kahoot, pueden ser diseñados para evaluar cualquier tipo de temática o asignatura. El funcionamiento de la aplicación es sencillo y simple, se puede crear cuestionario de forma rápida, pero no se debe sobrepasar de 20 preguntas para evitar que el estudiante pierda el interés. Además, kahoot le permite al estudiante jugar en línea, con otros usuarios de más de 180 países que conforman la comunidad. Su aplicación en el aula, no representa ningún costo adicional, porque su acceso es gratuito y solo se requiere de una buena conexión a internet (wifi).

### **2.8.3. Juegos Kahoot**

Los juegos en kahoot utilizan la metodología del aprendizaje basado en juegos o Game Based Learning (GBL), por sus siglas en inglés, que ofrecen una experiencia educativa renovadora que beneficia tanto a estudiantes como profesores, porque emplea el juego como una herramienta que propicia nuevos escenarios de aprendizaje, ajenos a la tradicional forma de enseñanza que en ciertos casos resulta aburrida o poco motivadora. Según el autor (Martínez G. , 2017) define al aprendizaje basado en juegos como:

La innovación educativa que despierte el interés por mejorar las capacidades de los estudiantes en el aula, debido a que el sector educativo es enormemente dinámico. Actualmente, y gracias a las nuevas tecnologías, los docentes contamos con herramientas novedosas y sofisticadas que utilizadas de forma apropiada pueden ayudarnos a dar un giro a los clásicos sistemas de aprendizaje que en muchos casos se ha observado que no son ni dinámicos ni motivadores para los estudiantes y cuyos resultados no son favorables (p. 15).

La aplicación del juego en el aula, es un recurso ideal cuando se necesita despertar el interés del estudiante, y motivarlo para que sea capaz de construir su propio conocimiento, las nuevas tecnologías proveen al docente de herramientas digitales que propician el desarrollo de una enseñanza innovadora, tomando en cuenta las necesidades crecientes del estudiante. El aprendizaje basado en juegos (EBL) es un método innovador que propicia el desarrollo de áreas cognitivas importantes para el aprendizaje como: el análisis, la resolución de problemas, la toma de decisiones, y el pensamiento crítico. Su principal objetivo es facilitar la compresión de la temática impartida en el aula, a través de actividades lúdicas en la cual el estudiante participe activamente en el aula. La aplicación del aprendizaje basado en juegos tiene las siguientes ventajas como lo señala (Aula Planeta, 2018), en la figura a continuación:

### Ocho ventajas del aprendizaje basado en juegos

El aprendizaje basado en juegos, en inglés Game-Based Learning (GBL), consiste en aplicar al proceso de aprendizaje los principios, dinámicas y herramientas utilizadas en los juegos, como forma de implicar a los alumnos. Te presentamos sus principales ventajas.



**Figura 9. Las ventajas del aprendizaje basado en juegos**

Fuente: (Aula Planeta, 2018)

Como señala la figura 9, el aprendizaje basado en juegos, propicia ambientes lúdicos, en los cuales el estudiante se siente a gusto y motivado por aprender. El juego dinamiza el proceso de enseñanza-aprendizaje y sus actividades plantean situaciones en las cuales el estudiante deberá decidir cuál es la opción correcta para solucionar el problema, desarrollando así su pensamiento crítico.

EBL (aprendizaje basado en juegos) posibilita que el estudiante participe en la adquisición del conocimiento, partiendo de la premisa de que “el cerebro aprende haciendo”, debido a que el cerebro aprende de mejor manera, cuando pone en práctica lo aprendido teóricamente. Además, esta metodología proporciona información relevante al profesor, que le sirve para detectar las falencias o fortalezas de los estudiantes y su nivel de compresión sobre la temática impartida en el aula.

#### 2.8.3.1. Creación de juegos en kahoot

Kahoot cuenta con una serie de juegos que apoyan al proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo al docente realizar cuestionario con diferente grado de dificultad, dependiendo del año escolar o la temática tratada. El juego más popular en kahoot es el juego quiz que no tiene un formato tradicional, sino que su sistema presenta ideas novedosas, su éxito radica en que no solamente se puede añadir preguntas, sino también imágenes o videos cortos, siendo así, atractivos para los estudiantes. Otra ventaja es que el juego quiz puede ser aplicado en la modalidad de competencia (grupos) o jugador vs jugador. El formato del juego quiz de kahoot es el siguiente:



¿A quienes juzgaban el Tribunal de la Santa Inquisición

<input type="triangle"/> Mecenas	<input type="diamond"/> Políticos
<input type="circle"/> Herejes	<input type="square"/> Deudores

19



¿Qué animal provocó la peste negra en Europa?

<input type="triangle"/> Las pulgas del perro	<input type="diamond"/> Las pulgas del gatos
<input type="circle"/> Las pulgas de la rata	<input type="square"/> Las pulgas del cerdo

20

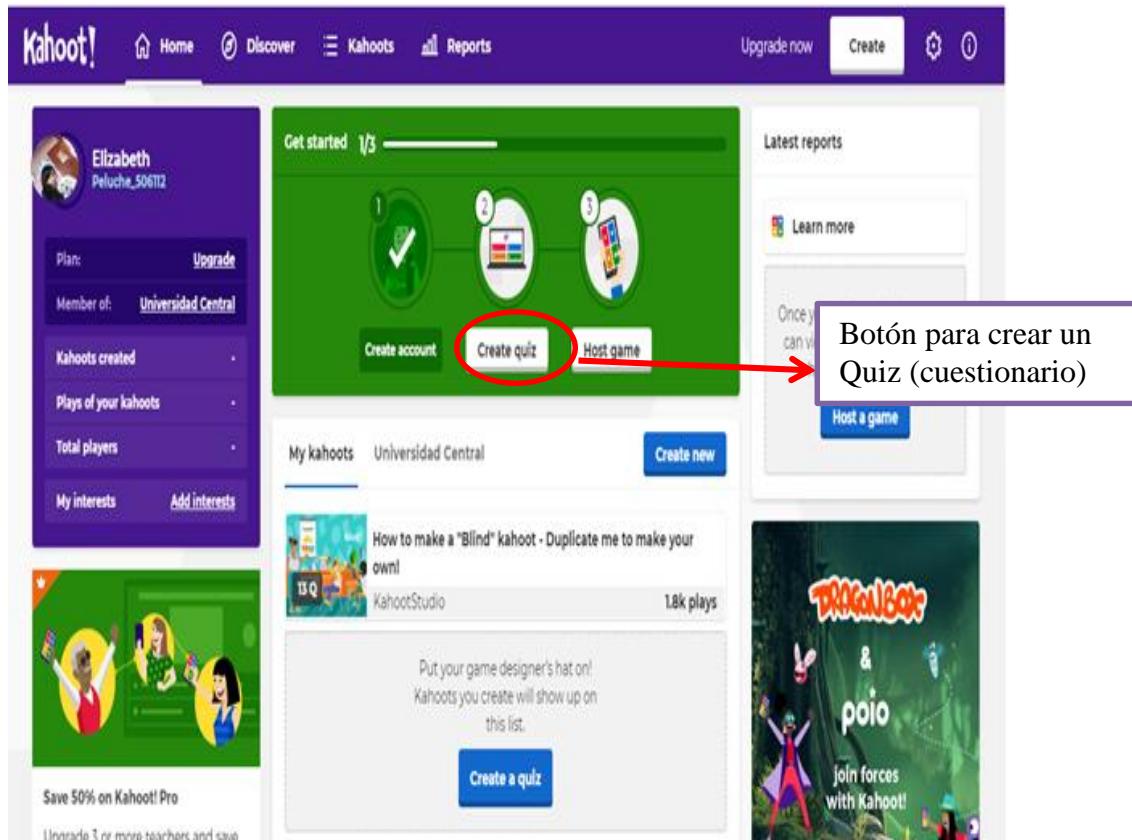
**Figura 10.** Formato de preguntas en kahoot con imagen y video

Fuente: (kahoot.it, 2013)

Elaborado por: Elizabeth Olivo

Los pasos para crear un juego quiz en kahoot son los siguientes según (kahoot.it, 2013):

- a) En la página principal de la cuenta de Kahoot se debe seleccionar la opción create quiz (crear nuevo juego).



**Figura 11.** Como crear juegos en kahoot

Fuente: (kahoot.it, 2013)

- b) A continuación se desplegará un submenú en donde se visualiza los juegos que están disponibles, existe cuatro modalidades de juegos en kahoot:

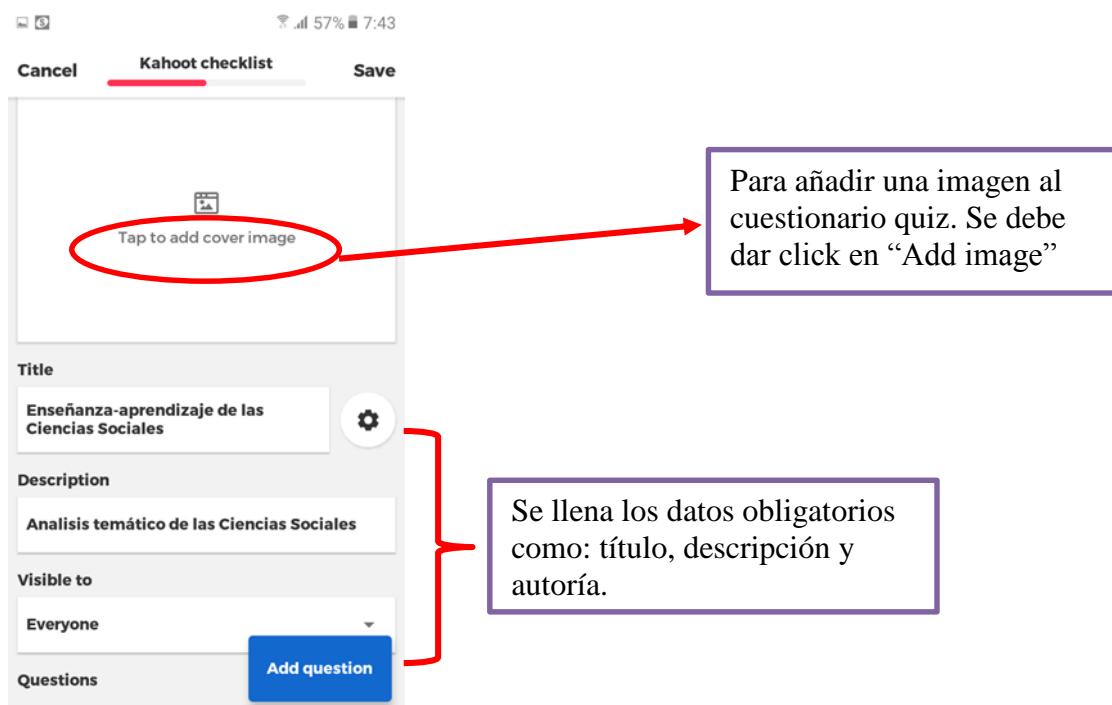
- Quiz (cuestionario interactivo) es un juego de preguntas y respuestas.
- Jumble es un juego en el cual el estudiante deberá ubicar las respuestas en el orden correcto.
- Discusión es un juego que se utilizar para realizar un debate en el aula de clases.
- Survey son encuesta que el profesor realiza para conocer el nivel de aprendizaje de sus estudiantes.



**Figura 12.** Menú de selección de juegos en kahoot

Fuente: (kahoot.it, 2013).

- c) Al pulsar en la opción quiz de inmediato se despliega una ventana, para crear el cuestionario.

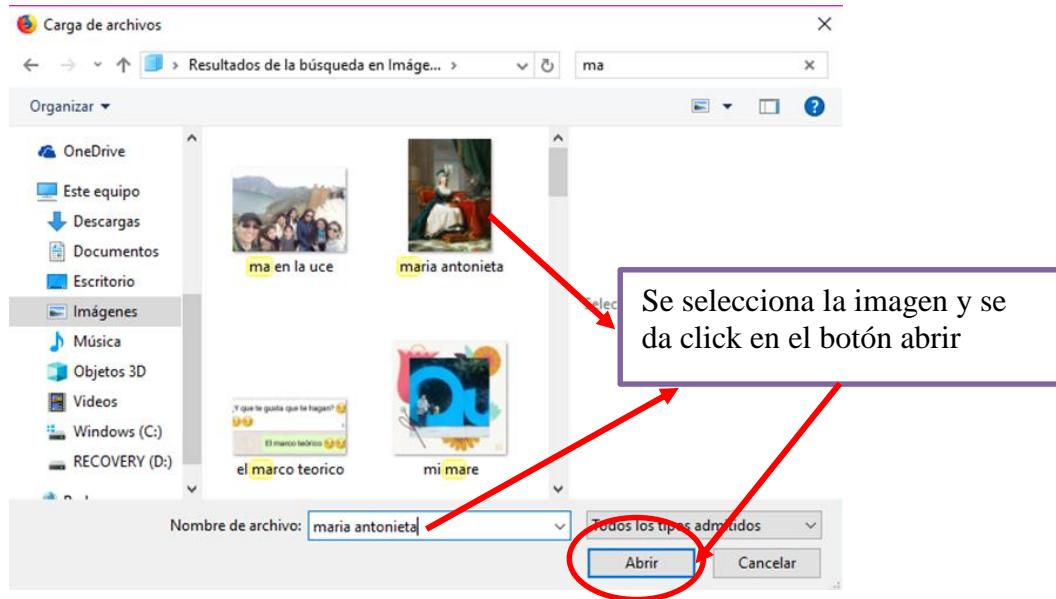


**Figura 13.** Ventana de creación del cuestionario Quiz

Fuente: (kahoot.it, 2013)

Elaborado por: Elizabeth Olivo

d) Para subir la imagen al cuestionario del juego quiz de kahoot, primero se debe buscar la imagen en el almacenamiento interno del computador.



**Figura 14.** Selección de la imagen para el cuestionario Quiz

Elaborado por: Elizabeth Olivo

e) El primer paso es llenar los campos requeridos como lo señala la figura a continuación:

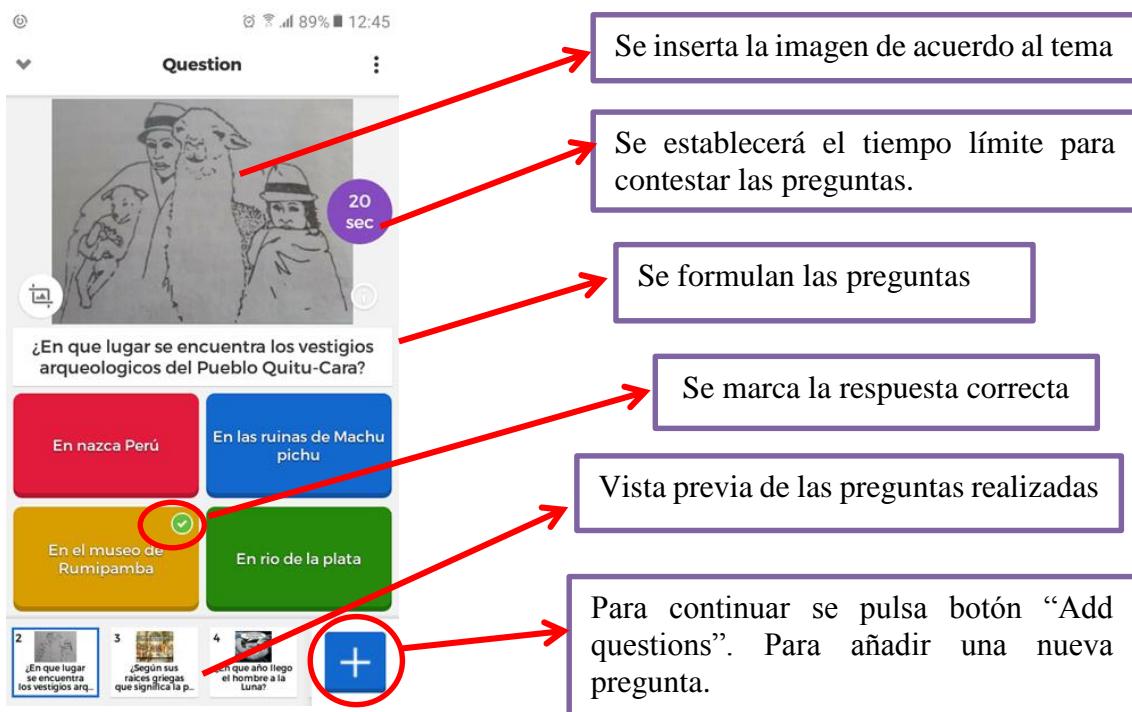


**Figura 15.** Creación de la página del juego quiz

Elaborado por: Elizabeth Olivo

Fuente: (kahoot.it, 2013)

f) Se debe elaborar las preguntas del cuestionario e ir marcando la respuesta correcta. La mecánica de la creación de las preguntas es similar a la página principal.

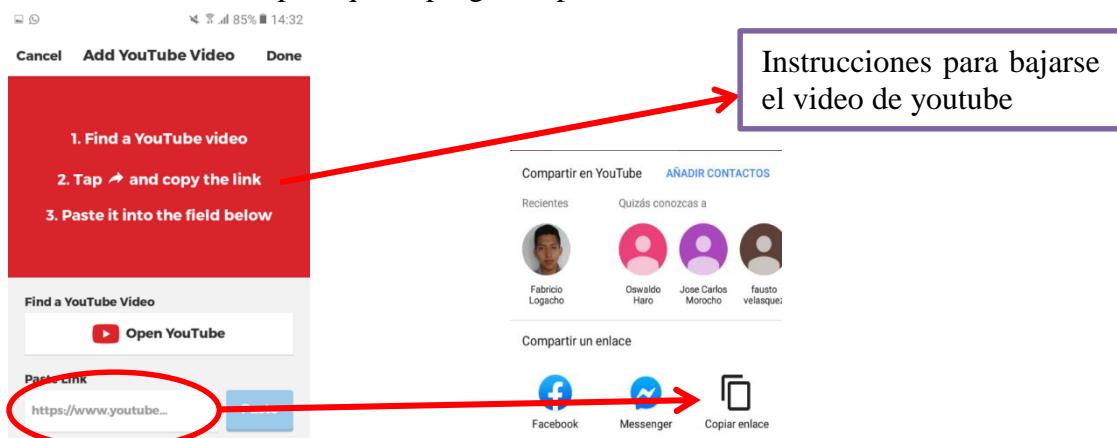


**Figura 16. Creación de Preguntas en kahoot**

Fuente: (kahoot.it, 2013)

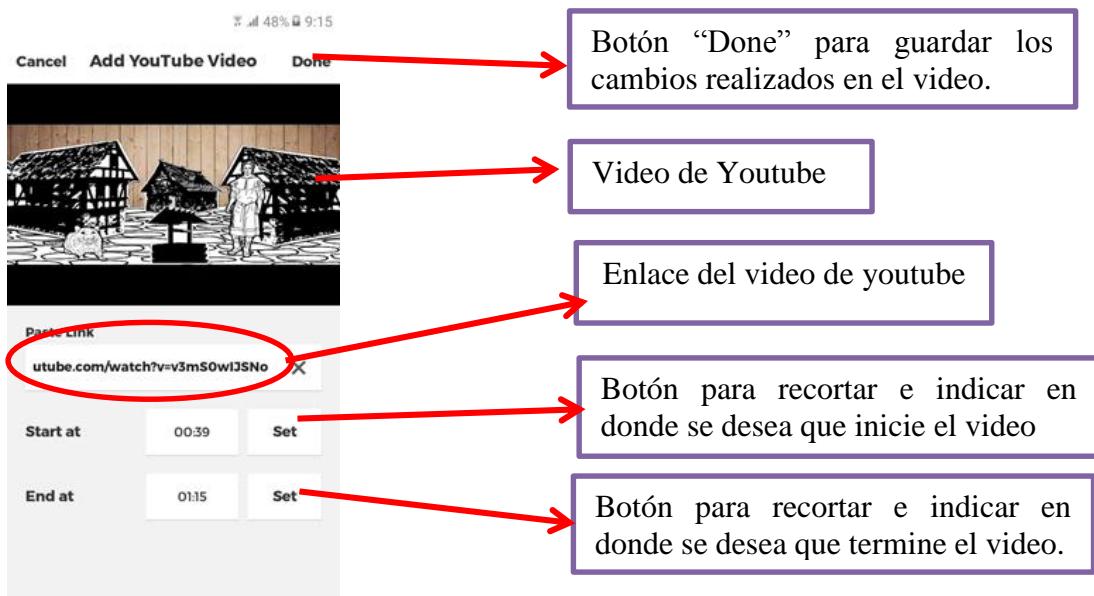
Elaborado por: Elizabeth Olivo

g) Una de las ventajas del juego quiz de kahoot es que además de las preguntas, se puede añadir videos cortos al cuestionario. Para realizar esta acción se requiere de buscar un video corto en youtube, referente al tema a tratarse. A continuación, se debe copiar el link del enlace del video, para que el programa pueda subirlo al cuestionario.



**Figura 17. Selección del video en youtube**

Fuente: (kahoot.it, 2013)



**Figura 18. Herramientas de kahoot para editar videos.**

Fuente: (kahoot.it, 2013)

Elaborado por: Elizabeth Olivo

Nota. - El juego cuenta con herramientas para editar y recortar el video, según las necesidades u objetivos del profesor.

Una vez editado le video se añade al cuestionario y se llena los campos obligatorios.



**Figura 19. Formato de pregunta kahoot con video incluido**

Fuente: (kahoot.it, 2013)

Elaborado por: Elizabeth Olivo

h) Al finalizar las preguntas del cuestionario, se procede a guardar, compartir y publicar su contenido. Para que esté disponible para toda la comunidad educativa (docente y estudiantes) de kahoot. El modelo del cuestionario es el siguiente:

Número de preguntas elaboradas

Questions (6)

Portada del test del juego Quiz de kahoot

Título del test de kahoot

Botón para iniciar el juego

Número de jugadores

Autor del test de kahoot

Figura 20. Portada del juego Quiz de kahoot

Fuente: (kahoot.it, 2013)

Elaborado por: Elizabeth Olivo

Botón para editar las preguntas

Preguntas de antropología

Preguntas de arqueología

Preguntas de Filosofía

Preguntas de Geografía

Figura 21. Preguntas del juego Quiz

Fuente: (kahoot.it, 2013)

Elaborado por: Elizabeth Olivo

### 2.8.3.2. La mecánica del juego kahoot

a) Cuando el cuestionario se encuentra disponible en la página de kahoot. El profesor debe escoger entre las opciones: Classic (Jugador VS Jugador) o Team mode (modo equipo).



**Figura 22. Mecánica de juego Kahoot**

Fuente: (kahoot.it, 2013)

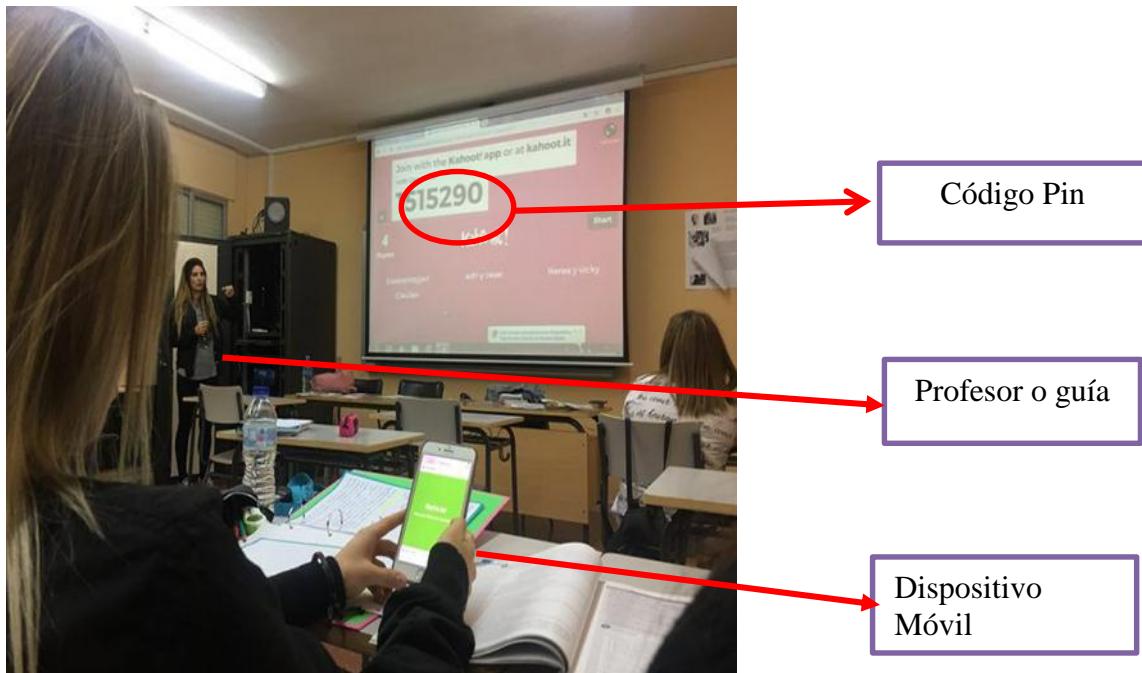
b) A continuación el profesor organizará en el aula, los equipos de trabajo, de máximo 4 estudiantes.



**Figura 23. Organización de equipos en kahoot**

Fuente: (CEF NAC, 2014).

c) El profesor deberá compartir el código Pin a todos los estudiantes para que puedan participar en el juego.



**Figura 24. Visualización del código Pin**

Fuente: (kahoot.it, 2013)

d) Los estudiantes utilizaran su dispositivo electrónico (Smartphone, tablet, o computador) para ingresar el código pin que solicita el juego.



**Figura 25. Solicitud del Código Pin**

Fuente: (kahoot.it, 2013)

e) Una vez ingresado el código Pin. El juego solicitará que se asigne un nombre al equipo del juego (en el caso que se eligiera la modalidad team mode).

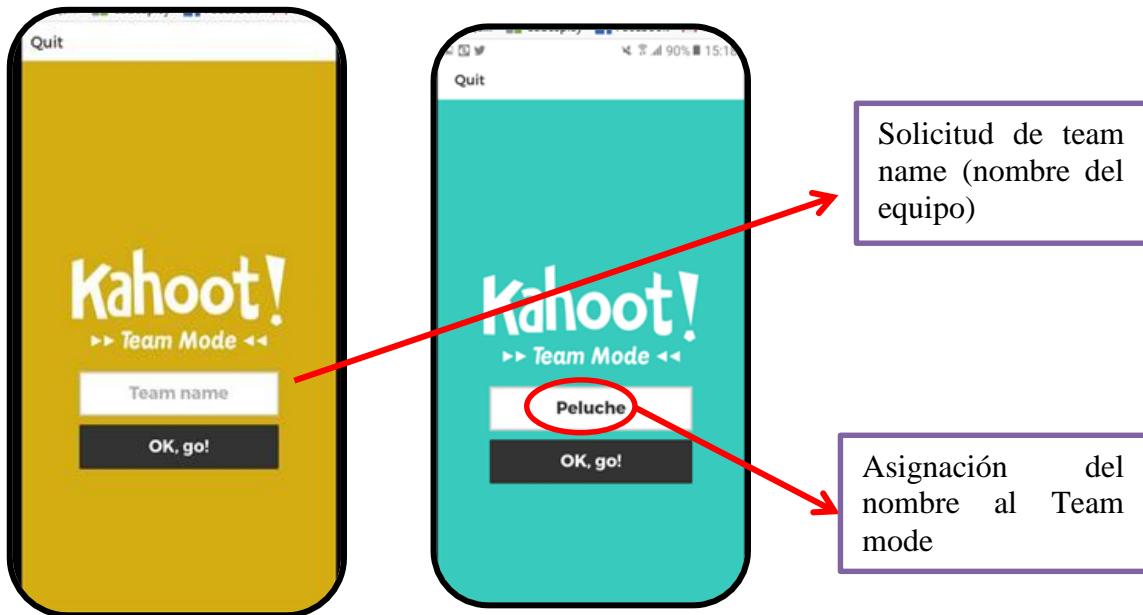


Figura 26. Solicitud y asignación del nombre del equipo

Fuente: (kahoot.it, 2013)

f) Creados los equipos de trabajo, se deben asignar un nickname (apodo) cada uno de los integrantes del grupo.



Figura 27. Ingreso de nickname (apodo) del grupo

Fuente: (kahoot.it, 2013)

Elaborado por: Elizabeth Olivo

g) Los equipos de trabajo se visualiza en la pantalla del computador.

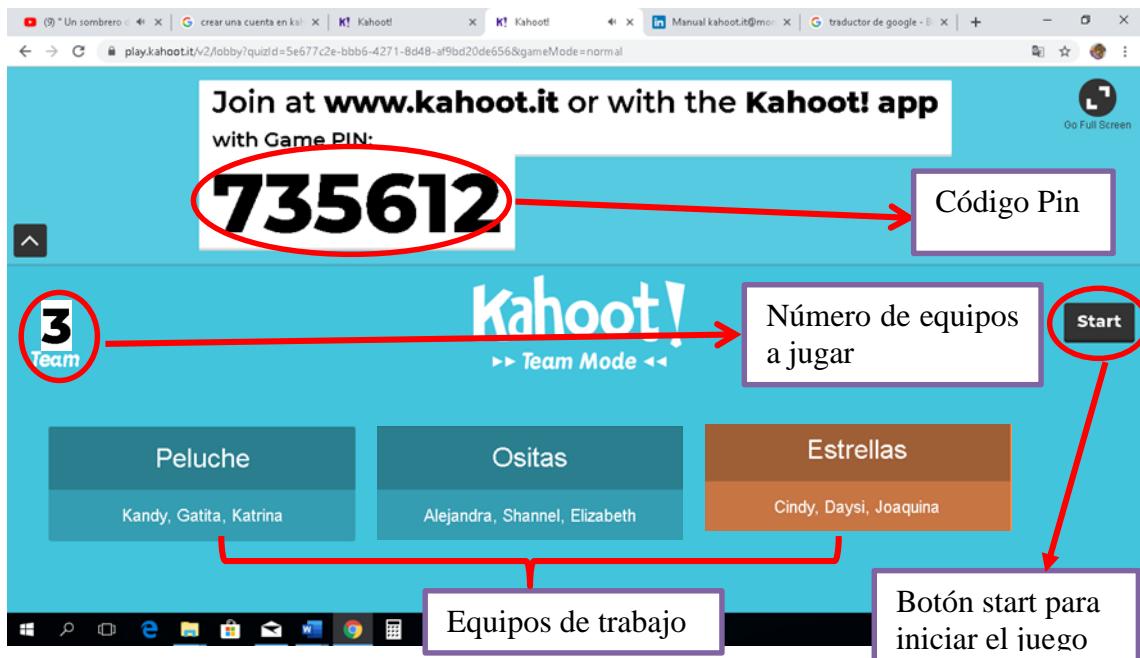


Figura 28. Visualización de los equipos del juego

Fuente: (kahoot.it, 2013)

Elaborado por: Elizabeth Olivo

h) Cuando el juego quiz de kahoot da inicio. El interfaz visualizará el título del cuestionario, el número de preguntas y el código pin.

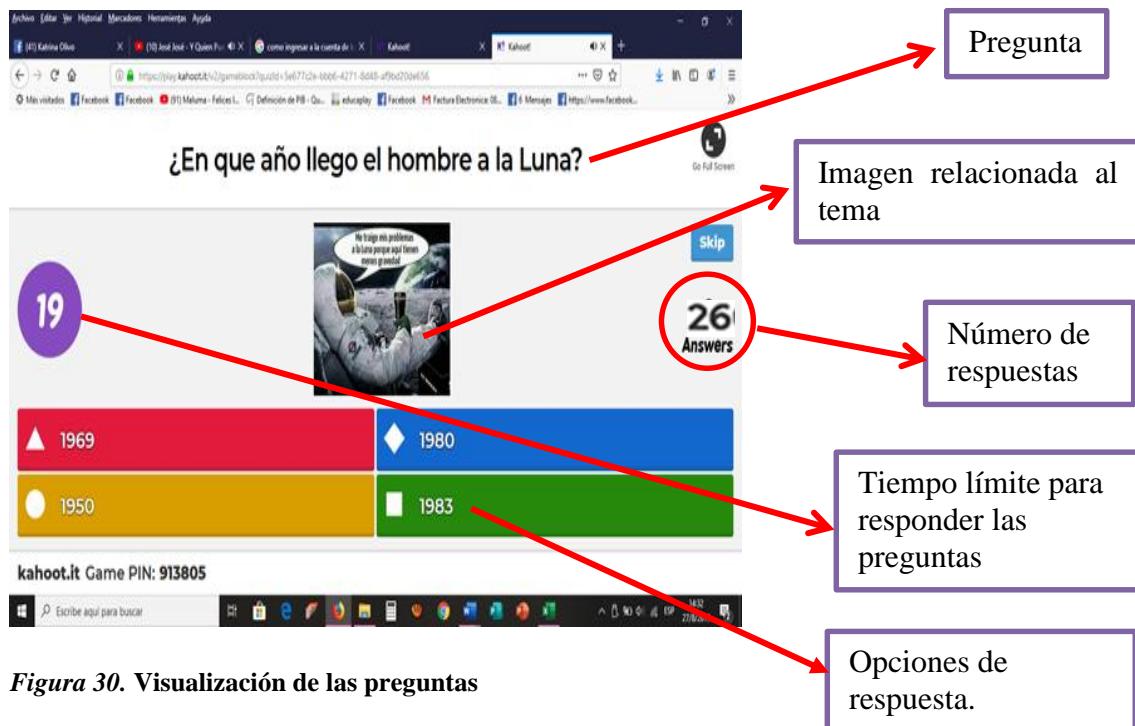


Figura 29. Interfaz del juego Quiz

Fuente: (kahoot.it, 2013)

Elaborado por: Elizabeth Olivo

- i) En la pantalla del computador del profesor aparecerá la pregunta y se proyectará al grupo a través del proyector.

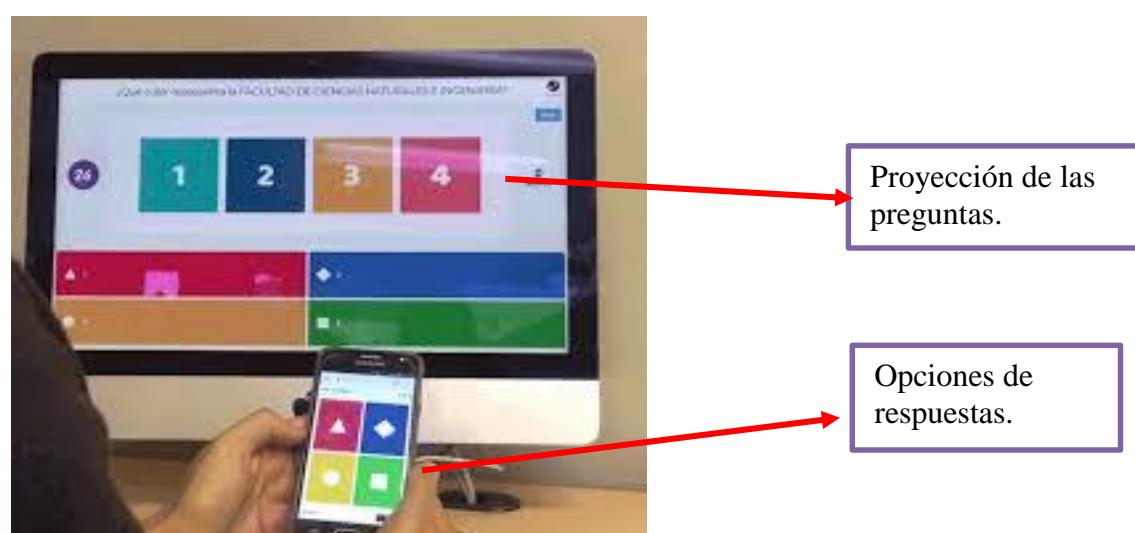


*Figura 30. Visualización de las preguntas*

Fuente: (kahoot.it, 2013)

Elaborado por: Elizabeth Olivo

- j) Los estudiantes visualizan las preguntas proyectadas en la pantalla, y a través de su dispositivo móvil, contestaran a las preguntas. El teléfono móvil se convierte en un control remoto y su pantalla se dividirá en 4 partes.



*Figura 31. Proyección de las preguntas del juego quiz de Kahoot*

Fuente: (kahoot.it, 2013)

Nota. - Cada figura geométrica, representa una opción de respuesta y el estudiante deberá seleccionar el color y la figura correspondiente a la respuesta que considere correcta.

Por cada respuesta correcta el estudiante ganara puntos. El interfaz notificará que la elección de la respuesta ha sido correcta.

The screenshot shows a Kahoot! game interface. At the top, a question is displayed: "¿Quien es considerado como el padre de la Psicología?". Below the question are four answer options:

- ▲ Carlos Magno (pink background)
- Socrates (yellow background)
- ◆ Carlos Matel (blue background)
- Sigmund Freud (green background)

A red arrow points from the text "Teléfono móvil (Estudiante)" to the "Sigmund Freud" option. Another red arrow points from the text "Interfaz de respuesta correcta" to the "Carlos Matel" option. A third red arrow points from the "Sigmund Freud" option to the right side of the screen, where a detailed view of the "Sigmund Freud" card is shown. The card features a portrait of Sigmund Freud and the text "¿Quien es considerado como el padre de la Psicología?".

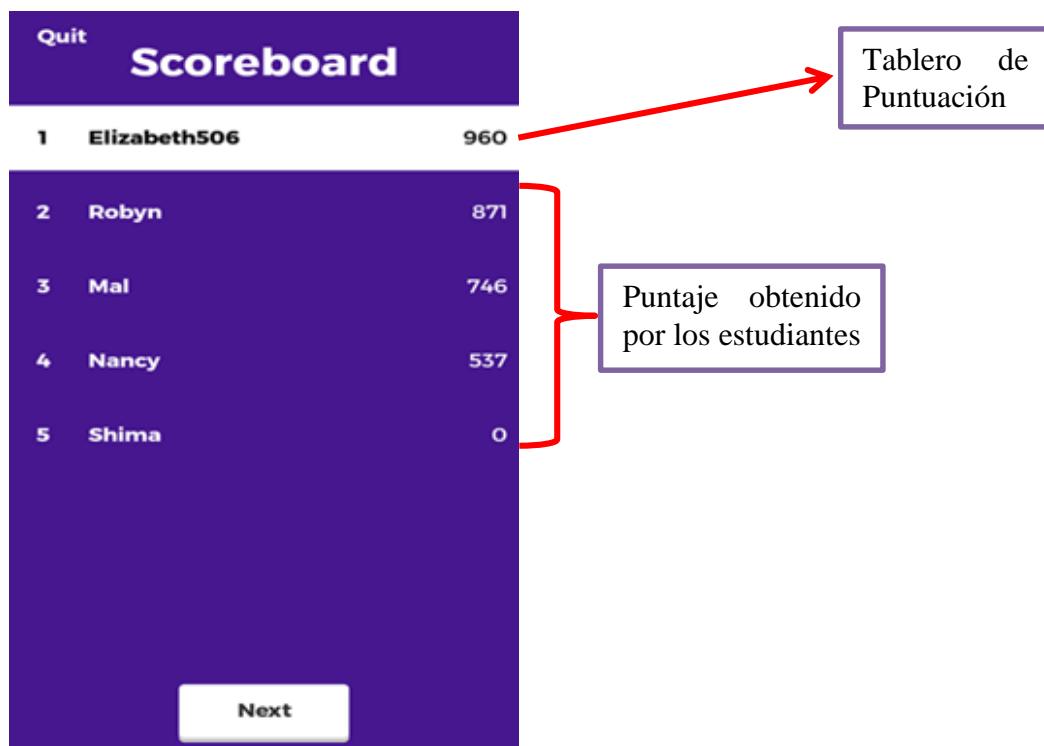
kahoot.it Game PIN: 919299

**Figura 32.** Elección de la respuesta correcta

Fuente: (kahoot.it, 2013)

Elaborado por: Elizabeth Olivo

- I) Por cada repuesta correcta se irán sumando los puntos. Los puntajes se visualizarán en el tablero de posición.



**Figura 33.** Tablero de posición

Fuente: (kahoot.it, 2013)

m) Al finalizar la partida se visualizará en la pantalla los puntajes obtenidos por cada equipo de trabajo. El juego premiará al equipo ganador y lo ubicará en una categoría.

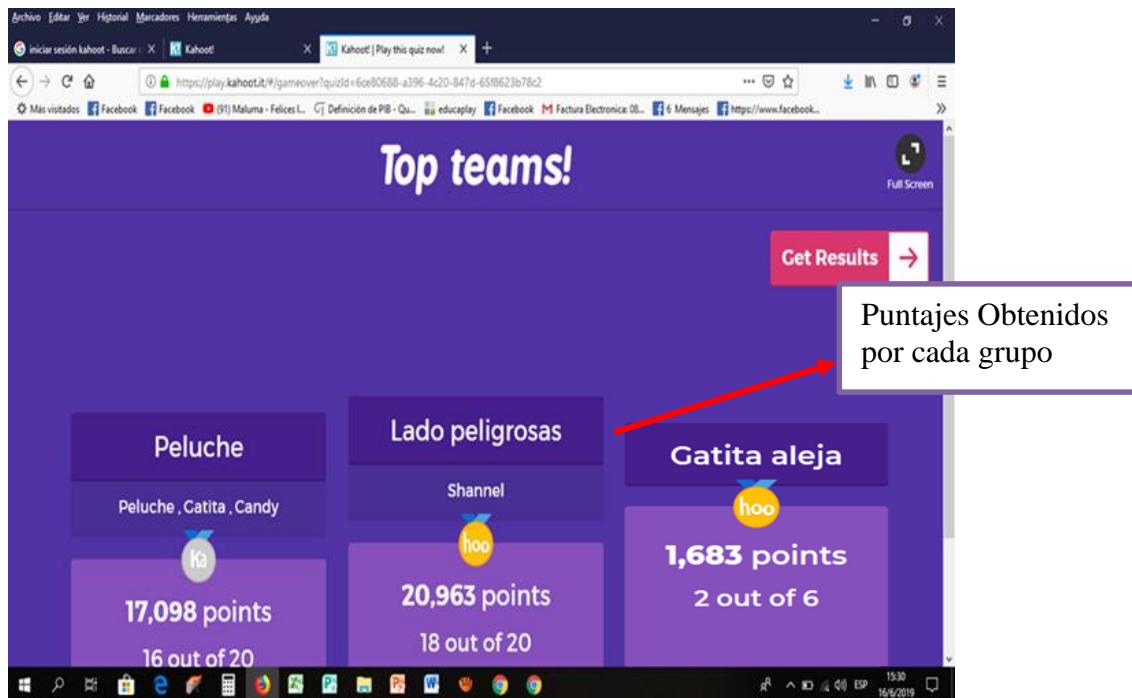


Figura 34. Premiación del equipo

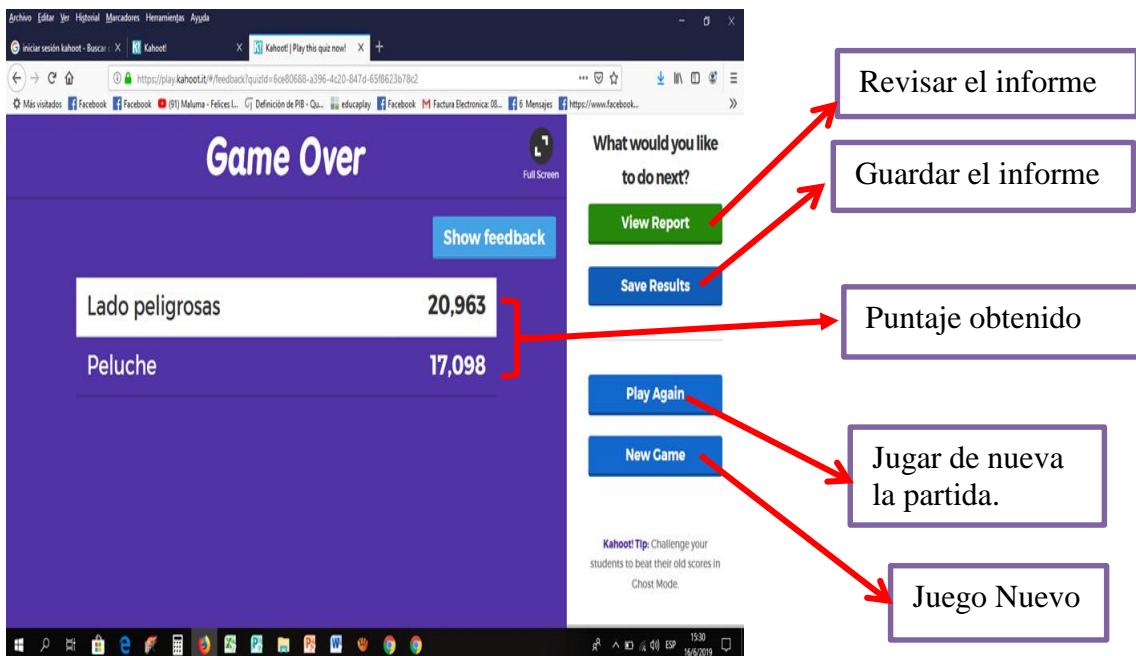
Fuente: (kahoot.it, 2013)

#### 2.8.4. Kahoot en la evaluación de los aprendizajes de las Ciencias Sociales

Kahoot utiliza la evaluación formativa en sus juegos para conocer el avance que ha tenido los estudiantes, así detectar las fortalezas y debilidades, y el profesor deberá reafirmar los conocimientos, si lo considera necesario. Una vez terminado el juego quiz, kahoot elabora una tabla de posiciones, que el profesor puede guardar el archivo (google drive) o descargar el documento en formato Excel.

Los datos obtenidos pueden ser utilizados como notas de una evaluación (final o parcial) o un trabajo en grupal. Según el autor (Martínez G. , 2017), define a kahoot como: “Una herramienta que puede emplearse para la evaluación continua de los aprendizajes de los estudiantes porque permite que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea motivador y genere aprendizajes significativos” (p. 35). La aplicación kahoot es una herramienta digital que propicia una retroalimentación continua de los aprendizajes, debido a que con kahoot la evaluación es permanente, logrando así que el estudiante interiorice los contenidos temáticos, generando el aprendizaje significativo. Los pasos para descargar el documento en Excel son los siguientes como lo señala (kahoot.it, 2013):

a). Una vez terminada la partida, se visualizará en la pantalla del monitor del profesor, el puntaje obtenido por cada grupo de trabajo.

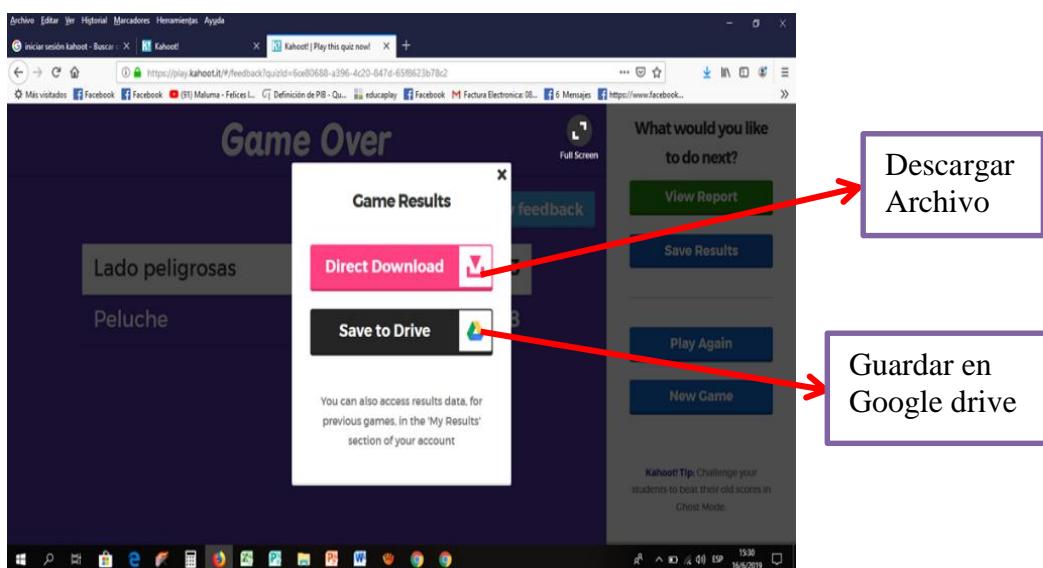


**Figura 35. Puntaje obtenido por cada equipo de trabajo**

Fuente: (kahoot.it, 2013)

b) Al momento que se selecciona la opción view report (revisar informe), se despliega un submenú con las siguientes opciones:

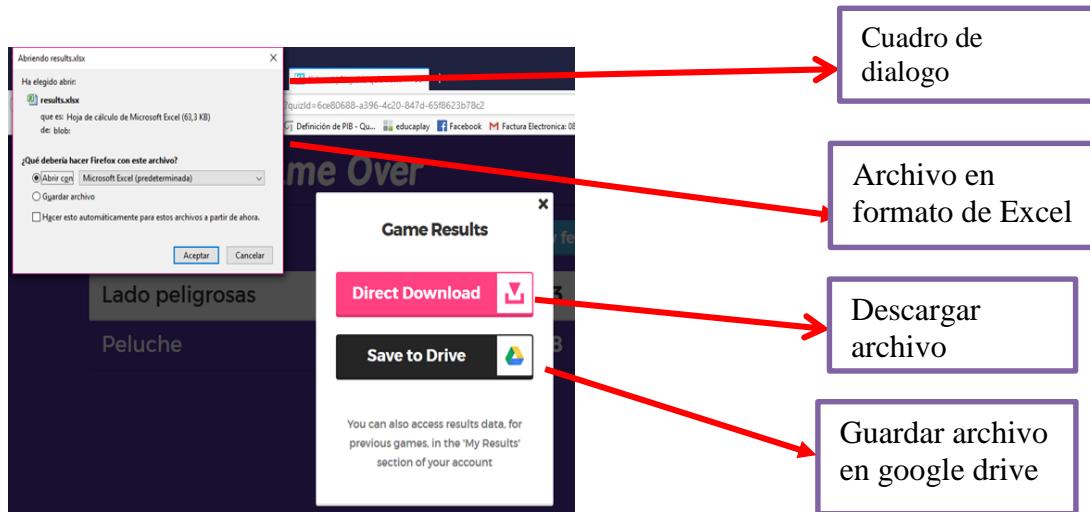
- Direct Download (Descargar Archivo)
- Save to Drive (Guardar en google drive)



**Figura 36. Ventana para descargar los resultados del juego kahoot**

Fuente: (kahoot.it, 2013)

c) Al pulsar la opción Direct Download (Descargar archivo), se abre un cuadro de dialogo, con la opción de descargar el archivo en formato Excel.



**Figura 37. Ventana para descargar archivo en formato Excel**

Fuente: (kahoot.it, 2013).

d) En el documento de Excel que se descargó de la plataforma de kahoot viene los siguientes archivos:

- Reporte del puntaje global obtenido por los estudiantes en el juego de kahoot.

Enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales	
Played on	16 Jun 2019
Hosted by	Elizabeth506
Played with	2 players
Played	20 of 20 questions
<b>Overall Performance</b>	
Total correct answers (%)	85,00%
Total incorrect answers (%)	15,00%
Average score (points)	19030,50 points
<b>Feedback</b>	
How fun was it? (out of 5)	0,00 out of 5
Did you learn something?	0,00% Yes

**Figura 38. Datos del reporte de puntaje del juego kahoot**

Fuente: (kahoot.it, 2013)

- El puntaje final obtenidos por los grupos.

Documento Excel

Título del test

Puntaje de respuestas incorrectas

Equipos de trabajo

Puntaje Total

Puntaje de respuestas correctas

Enseñanza-aprendizajes de las Ciencias Sociales			
Final Scores			
Rank	Players	Total Score (points)	Correct Answers
1	Lado peligrosas	20963	18
2	Peluche	17098	16

Figura 39. Documento Excel Puntaje Final

Fuente: (kahoot.it, 2013)

- Resumen total de los puntajes obtenidos por cada pregunta.

Grupos

Puntaje total

Puntaje obtenido por cada pregunta

ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS SOCIALES						
Question Summary						
Rank	Players	Total Score (points)	Q1	¿En qué lugar fue descubierto en cuerpo de Lucy?	Q2	¿En que lugar se encuentran los vestigios arqueologicos del pueblo Quitu-Cara?
1	Lado peligrosas	20963	924	Etiopia	0	Nazca Perú
2	Peluche	17098	0	Congo	0	En río de plata

Figura 40. Documento Excel Resumen de los puntajes obtenidos

Fuente: (kahoot.it, 2013)

- Visión total del puntaje obtenido en cada pregunta.

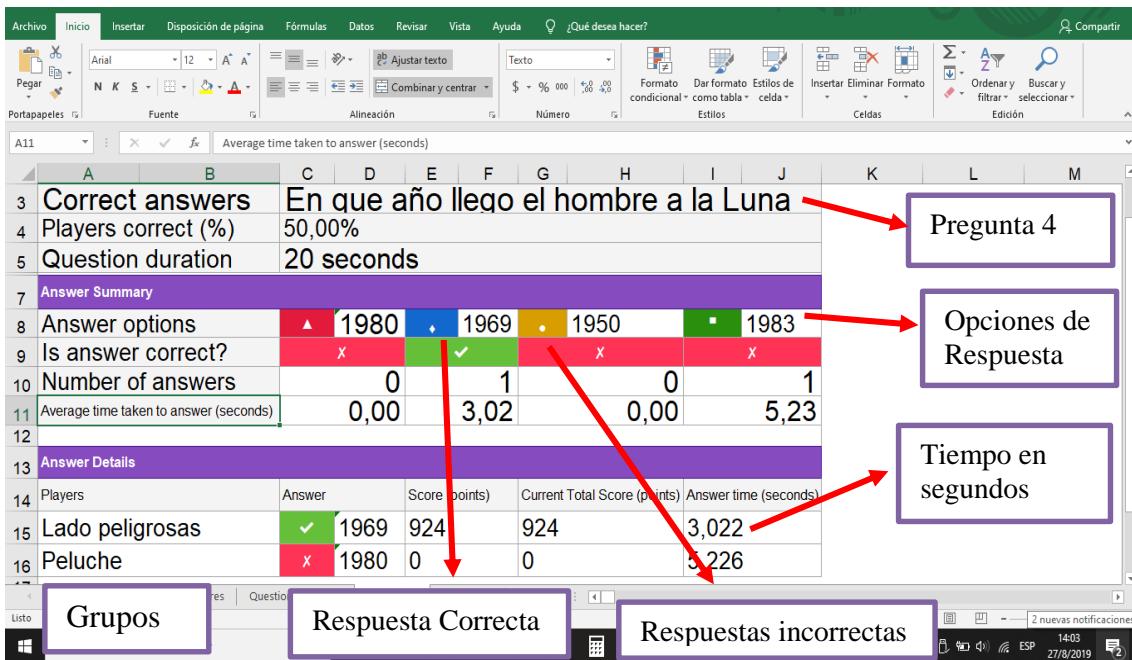


Figura 41. Visión global del puntaje obtenido en cada pregunta

Fuente. (kahoot.it, 2013)

### 2.8.5. Kahoot en la creación de un aula virtual

Además de los juegos que brinda kahoot para el aprendizaje de los estudiantes, también cuenta con una herramienta para la creación de una plataforma educativa en google para el envío de tareas, trabajos o para establecer debates o temas de discusión en foros o blog. Los pasos para creación de la plataforma educativa son los siguientes según (kahoot.it, 2013):

- En la página principal se debe dar click en la opción Challenge y se despliega una ventana.

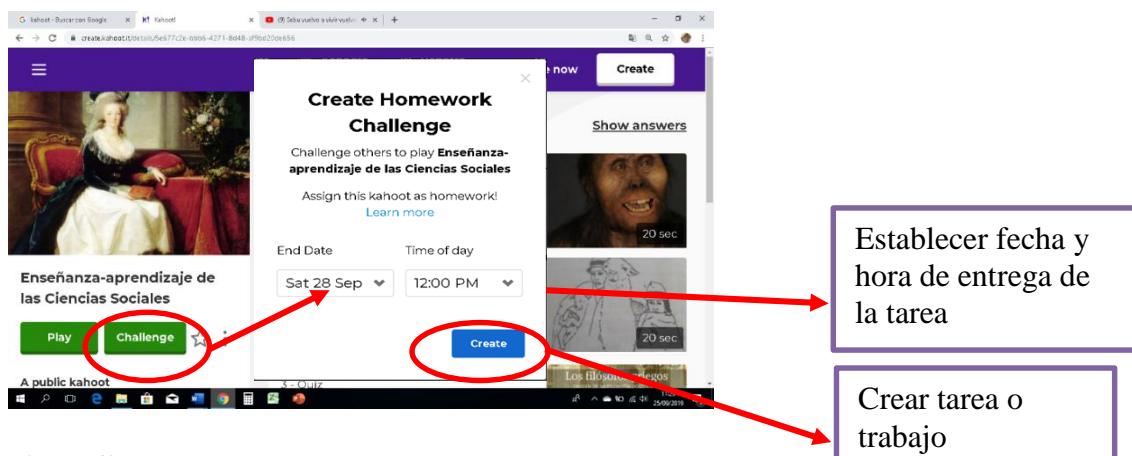
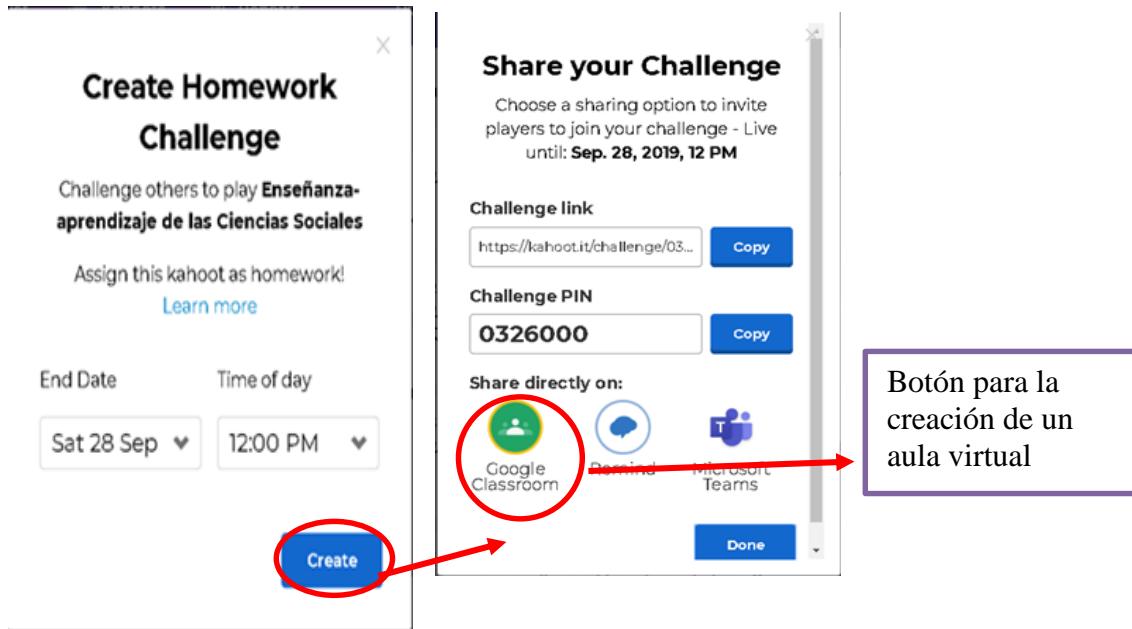


Figura 42. Página principal de Kahoot

Fuente: (kahoot.it, 2013)

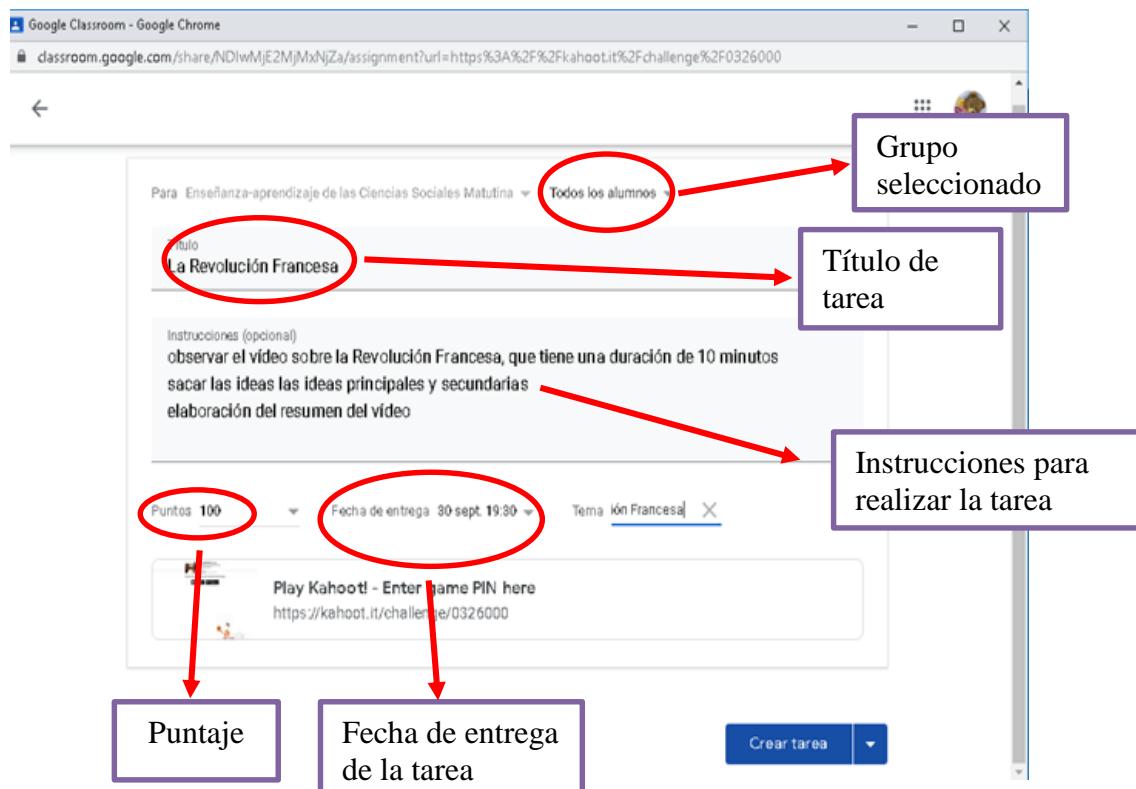
b) A continuación a pulsar “create” se despliega un submenú en la cual se debe escoger la opción que se desea realizar.



**Figura 43. Creación de un aula virtual en kahoot**

Fuente: (kahoot.it, 2013)

c) En el aula virtual se procede a realizar las tareas, llenando los espacios requeridos:



**Figura 44. Visualización de la tarea virtual**

Fuente: (kahoot.it, 2013)

e) Tarea realizada en kahoot se debe publicar para que esté disponible para los estudiantes.

La visualización del aula virtual es la siguiente:

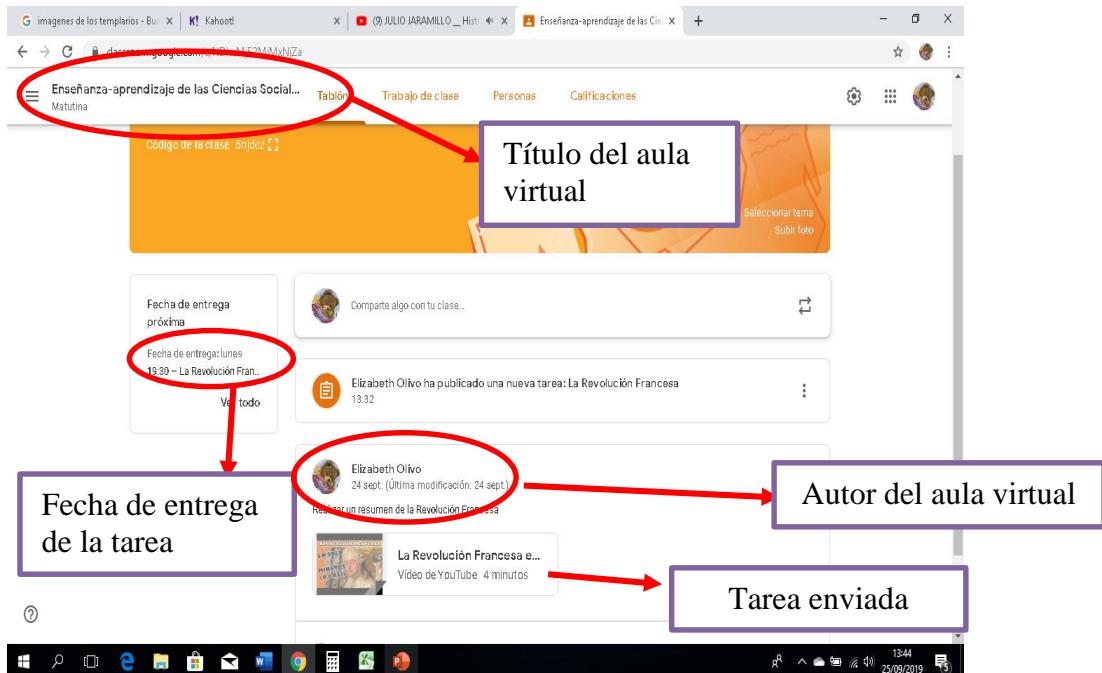


Figura 45. Visualización del aula virtual en kahoot

Fuente: (kahoot.it, 2013)

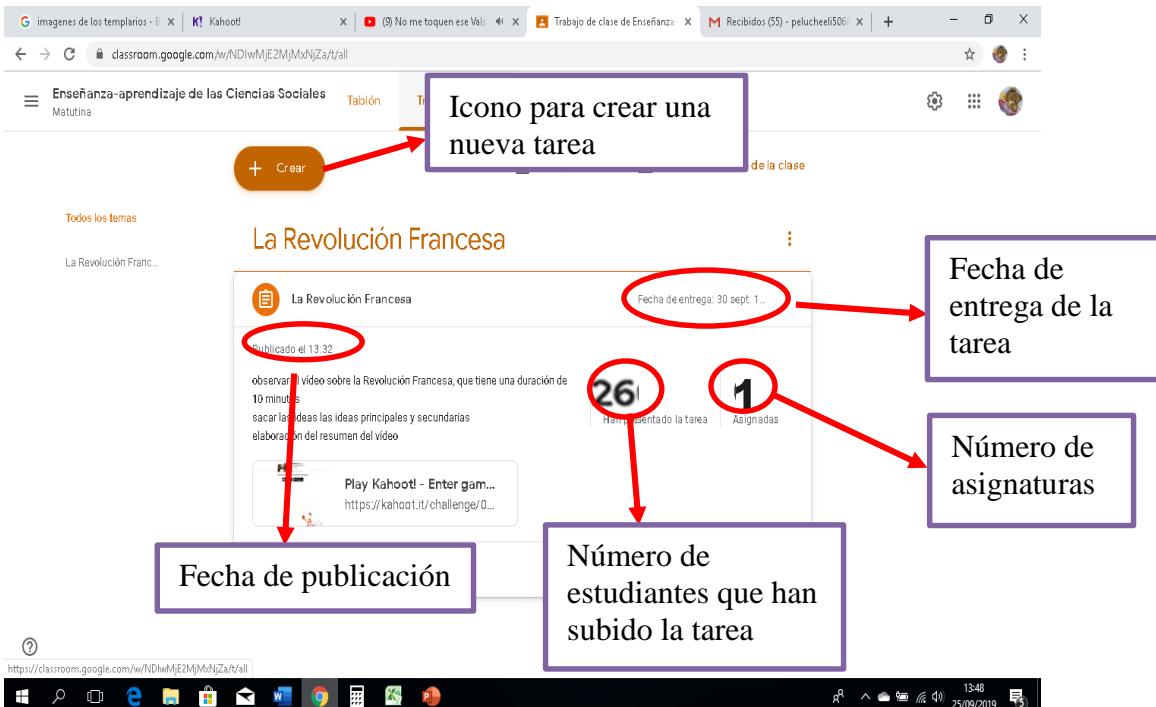


Figura 46. Visualización de la tarea publicada en el aula virtual de kahoot

Fuente: (kahoot.it, 2013)

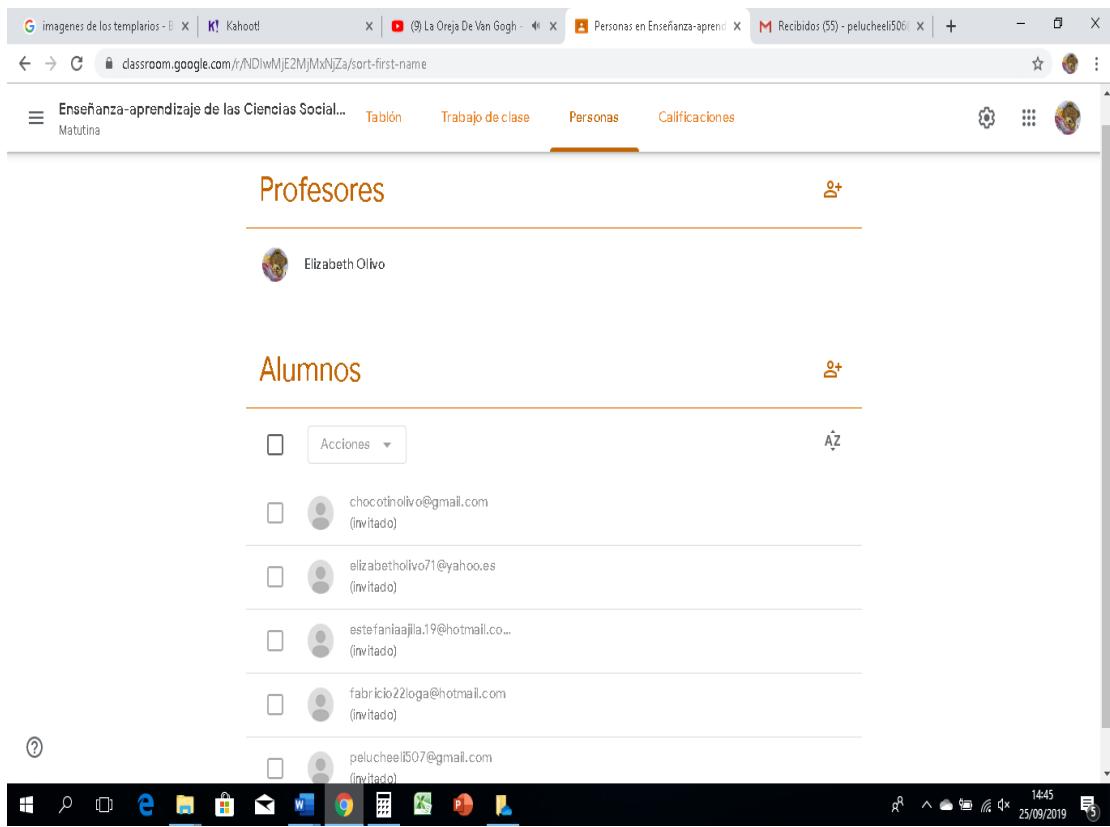


Figura 47. Visualización de los integrantes del aula virtual

Fuente: (kahoot.it, 2013)

## 2.9. Dispositivos electrónicos para la aplicación kahoot

Con el desarrollo de la tecnología hoy día el docente cuenta con nuevos recursos que facilitan la enseñanza, estos recursos son los dispositivos electrónicos que antes eran considerados como los principales distractores dentro del aula y ahora son utilizados como mediadores en el proceso de enseñanza-aprendizaje, gracias a sus características técnicas, como el acceso a internet (wifi), que permite el ingreso a diferentes plataformas educativas on-line, aplicaciones o juegos, creando ambientes en los cuales el estudiante se siente motivado por aprender y participar activamente en el aula.

Un claro ejemplo de esto, es kahoot que utiliza las bondades de los dispositivos electrónicos como: la computadora (portátil o de escritorio), las tabletas, los teléfonos inteligentes o smartphone, para la aplicación de sus juegos educativos. Kahoot presenta varias ventajas que el docente deberá aprovechar en beneficio de los estudiantes, debido a que la mecánica de sus juegos presenta diferentes niveles de dificultad, tomando en cuenta la edad y el nivel de enseñanza (básico, medio y superior) de los estudiantes.

## 2.9.1. Dispositivo Móvil (Teléfonos inteligentes)

Un smartphone o teléfono inteligente es un dispositivo móvil que brinda una serie de ventajas al proceso de enseñanza-aprendizaje, en la actualidad estos dispositivos cuentan conexión a internet, que permite que los estudiantes puedan acceder a cualquier tipo de información o conocimiento desde su hogar, representándole así un ahorro de tiempo, porque ya no es necesario ir a una biblioteca, además, su capacidad interna o memoria facilita la descarga de programas o aplicaciones educativas. Una de las ventajas de kahoot es que puede ser descargada de forma gratuita, en cualquier teléfono inteligente, a través de la tienda play store (sistema android) app store (IPhone). Esta versión puede ser utilizada tanto por docentes, como estudiantes, ya que cuenta con todas las herramientas necesarias para la creación de juegos interactivos, para ser aplicados en el aula de clases.

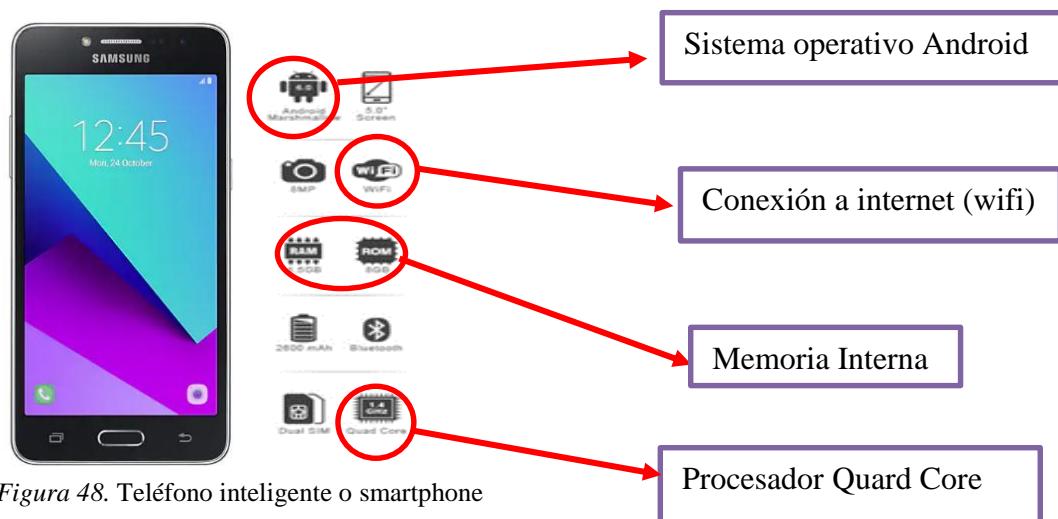


Figura 48. Teléfono inteligente o smartphone

Fuente: (Samsung, 2019)

Nota. - Para la descarga del programa se necesita obligatoriamente de una conexión a internet (wifi), tener por lo menos un 1Gb de espacio libre en el almacenamiento interno del celular, se requiere de un procesador Quard Core, para el correcto funcionamiento de la aplicación.

### 2.9.1.1. Mobile Learning (aprendizaje móvil)

La utilización de los dispositivos móviles en el aula de clase propicia un sinfín de ventajas, porque sus características permiten transferir información de un usuario a otro en tiempo real. Su sistema da libre acceso a plataformas, páginas o web educativas. Los teléfonos inteligentes hacen uso de la tecnología para comunicarse en directo con las bibliotecas virtuales o instituciones educativas, para establecer videos llamadas o conferencias con expertos alrededor del mundo. Según (Aula Blog, 2014), afirma que:

Los smartphones tienen una connotación positiva para el alumnado y ha modificado la forma de aprender de los estudiantes que ahora no van a la biblioteca a consultar dudas o ampliar la información, recurren en primer lugar a Internet, el móvil siempre está a mano. La tecnología móvil también va extendiendo su uso como herramienta clave para el desempeño en el aula de clases, parece pues inapelable abordar sus posibilidades educativas (p. 4).

Mobile learning (aprendizaje móvil) aprovecha la funcionalidad, que brinda los smartphones para la educación, porque gracias a estos dispositivos, el estudiante ya no necesita de estar lugar fijo (aula de clases), para aprender. Además, su memoria interna permite almacenar libros (pdf), acceder a plataformas o aplicaciones educativas, propiciando así la autoeducación. El profesor puede enviar tareas o deberes que el estudiante lo puede realizar en su teléfono celular, y después enviar a través de emails o correo electrónico.

### **2.9.2 El Computador (laptop o de escritorio)**

Un computador es un dispositivo electrónico que en la actualidad es la herramienta tecnológica, que más se utiliza en el ámbito educativo, su software permite la instalación de diferentes programas como el office (Word, Excel, power point), que ayuda a la elaboración de material didáctico, al contar con conexión a internet (wifi), permite la descarga de aplicaciones educativas o juegos, dando acceso directo a kahoot, que utiliza las características técnicas que brinda los computadores, para la implementación de juegos interactivos en el aula, su aplicación en clases fortalece las habilidades tecnológicas de los estudiantes. Según el autor (Dukinson, 2009), afirma que:

La enseñanza basada en computadoras (EBC) se fundamenta firmemente en la teoría que dice que el aprendizaje se debe dar en ámbitos en los cuales el material didáctico permita atraer la atención del estudiante y proporcionar una retroalimentación inmediata de los contenidos, favoreciendo el aprendizaje de los estudiantes. Las computadoras permiten contenidos individualizados y presentaciones personalizadas (p. 325).

La enseñanza basada en computadora no constituye una teoría, pero es importante su estudio, porque su uso en el aula proporciona una retroalimentación inmediata de los contenidos, ayuda a los estudiantes a desarrollar el pensamiento crítico y las habilidades para solucionar los problemas, el material didáctico que se presenta es interesante y llamativo. Además, se debe tomar en cuenta que los estudiantes cada día se ven más familiarizados con uso.

## 2.10. El proceso de Enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales

El proceso de enseñanza-aprendizaje es un procedimiento mediante el cual se transmite información y conocimientos a los estudiantes, a través de métodos, técnicas y recursos didácticos que faciliten la compresión de la temática impartida en clases. Pero para poder definir con exactitud qué es el proceso de enseñanza-aprendizaje se debe tomar en cuenta ciertos términos que participan en dicho proceso, como lo señala la figura a continuación:



**Figura 49. Los elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje**

Fuente: (Rodríguez & Gutierrez, 2011)

Como lo señala la figura 43, los elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje son: La enseñanza según (Freire, 2004) “Es el proceso de orientación del aprendizaje que se desarrolla a partir de las necesidades del estudiante, la sociedad y que tiene relación con los objetivos del sistema educativo vigente” (p.51). La enseñanza es el proceso por el cual el docente transfiere el conocimiento a los estudiantes a través de la utilización de diversas técnicas o métodos que favorezcan el aprendizaje.

- El aprendizaje según (Freire, 2004) “Es la adquisición de nuevos comportamientos por parte del estudiante mediante la experiencia. Quien aprende libera su curiosidad, cuestiona y modifica su comportamiento”. El aprendizaje es aquel proceso en el cual el estudiante adquiere nuevos conocimientos, destrezas y habilidades.
- El docente que es una pieza clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje, su principal función es impartir el conocimiento, tomando en cuenta las necesidades de la institución educativa, el currículo, los intereses y necesidades del estudiante, su papel es de mediador o guía y debe fomentar ambientes educativos, en el cual el estudiante se sienta motivado a investigar, analizar y aprender.
- El estudiante al igual que el docente es un elemento importante en el proceso de aprendizaje, su función es la de aprender y debe utilizar todas sus capacidades mentales en la compresión de la materia impartida y así en un futuro pueda contribuir al desarrollo de los pueblos.
- Los contenidos deben ser impartidos de forma secuencial y coherente con las planificaciones curriculares y deben estar orientados al cumplimiento de los objetivos educativos.

## **2.10.1. Las Ciencias Sociales**

### **2.10.1.1. Generalidades**

Las ciencias sociales abarcan todas las disciplinas científicas, cuyo objeto de estudio se relacionan con el ámbito y las actividades del ser humano, nace en el siglo XVIII e inicios del siglo XIX, en la esfera política y social de Europa, en la cual se vivía grandes cambios y transformaciones en su cultura, debido al avance de la ilustración, que marco el antes y después de la cultura y de todas las ciencias. Así lo afirma (Villalba, 2017), argumentando que:

Las Ciencias Sociales son recientes dentro de la ciencia. Nacieron a finales del siglo XVIII y comienzos del XIX, como consecuencia de la importancia del pensamiento ilustrado que utilizó a la razón como un arma de conocimiento. Los fundadores más importantes de las disciplinas que contienen las Ciencias Sociales se encuentran pensadores como Montesquieu, Comte, Marx, Adam Smith y Ricardo (p. 28).

Las Ciencias Sociales son el resultado del cambio de pensamiento que se generó después de la revolución francesa y la revolución industrial, entre los principales ideólogos que perfeccionaron y dieron vida a varias de las disciplinas que forman parte de la Ciencias Sociales se encuentra: Montesquieu, Comte, Adam Smith, entre otros, que dieron sus aportes para construir una ciencia que utilice el método científico y pueda explicar los fenómenos sociales y políticos de la época.

#### **2.10.1.2. Principales disciplinas de las Ciencias Sociales**

##### a) Política

La ciencia política nació en el siglo XIX, como fruto de los cambios radicales que se estando dando en la sociedad europea, sus principales ideólogos fueron: Aristóteles, Platón, Maquiavelo y Montesquieu. La política surge en Grecia y su objeto de estudio son: las relaciones políticas que se establecen entre los seres humano, el estado y el poder. Fue en Estados Unidos en donde encontró el impulso necesario para crecer y multiplicar su campo de acción. La ciencia política tiene autonomía en su campo de estudio, aunque mantiene una estrecha relación con las demás Ciencias Sociales. Según el autor (Vanegas, 2010), define a la política como:

La disciplina de las ciencias políticas surge de la mano de otras ciencias sociales como una forma de pensamiento filosófico que, conforme fue generando investigaciones, cobró mayor importancia. Esto le permitió madurar y fortalecerse hasta llegar a delimitar su campo de estudio y definir su autonomía a finales del Siglo XIX, sin que ello signifique el rompimiento de su vínculo con las otras ciencias sociales, debido a que éstas le complementan y facilitan la explicación de los procesos sociales (p. 2).

La ciencia política se ha ido transformando durante años, hasta configurarse a su estado actual como una ciencia, que estudia las relaciones poder que se establecen entre los seres humanos, pero su crecimiento a nivel internacional se dio en el periodo del 1945, después de la segunda guerra mundial, debido a que fue una época de gran convulsión social, ya que los grupos humanos luchaban por obtener derechos y libertades políticas, esto le ayuda a posesionarse en el campo intelectual y científico.

b) Sociología

La sociología al igual que la demás disciplinas que pertenecen a las Ciencias Sociales nació en el siglo XIX, después de la revolución francesa y la revolución industrial, sus padres fundadores fueron: Augusto Comte, Emile Durkheim, Marx, Weber, en este periodo se da el florecimiento de todas las ciencias, porque se comienza a dejar a un lado religión y se busca una explicación científica de los fenómenos que se producen en la sociedad, por esta razón la sociología gana terreno y se configura como una disciplina científica, que tiene su propio objeto de estudio.

c) Antropología

La antropología nace en el siglo XIX como una disciplina científica que se encarga de estudiar las sociedades primitivas, su estilo de vida, costumbres, tradiciones y las características generales de la cultura. Según los autores (Alvarez, Blázquez, & Cornejo, 2012), afirman que: “La Antropología, por su dimensión comprensiva e interpretativa de la diversidad cultural, ofrece una perspectiva fundamental en otras ciencias sociales para entender la diversidad humana y afrontar con éxito la búsqueda de conocimiento y la intervención en contextos pluriculturales” (p. 15). La antropología es la ciencia que estudia al ser humano de forma integral, sus características físicas, cultura, tradiciones y las diferentes formas de pensar que cada pueblo ha desarrollado a través del tiempo, para su correcto estudio, debe tomar aportes de las demás Ciencias Sociales, como la historia, la arqueología y la geografía, quien le ayuda a reconstruir el pasado o presente de una civilización.

d) Geografía

La geografía tuvo sus inicios en la Grecia antigua en el siglo V cuando Eratóstenes, escribió la obra titulada “Geografía”, pero su carácter como ciencia se dio alrededor del siglo XIX. Según los autores (Barrera & Palma, 2008), mencionan que: “La geografía es una ciencia que intenta explicar cómo las distintas sociedades y pueblos han alterado los paisajes que han habitado para su aprovechamiento y cuáles han sido las consecuencias de dichas modificaciones en su entorno y a nivel global” (p. 18). La geografía estudia la relación reciproca que existe entre el ser humano y el medio ambiente, esta ciencia ha sido configurada gracias a los aportes de Humboldt y Karl Ritter.

### e) Historia

La historia es una ciencia que no solo debe narrar los hechos del pasado, sino también verificar y buscar las causas y consecuencias de los acontecimientos, para que, a partir de su estudio, se pueda sacar conclusiones. En la antigüedad la Historia tenía un carácter de memoria oficial y era utilizada para elevar los acontecimientos y poner en un lugar de honor a los héroes y gobernantes exagerando sus acciones. En el siglo XVIII era considerada como la esfera cotidiana y privada, debido a las transformaciones culturales que vivían los nuevos Estados. Pero al ir adquiriendo su condición de ciencia se fue relacionando como las demás Ciencias Sociales, tomando de cada su aporte. Como toda ciencia necesita de un método que le ayude en su actividad histórica, así nació el método histórico, que provee de las herramientas necesarias para poder estudiar los hechos del pasado de manera imparcial. Además, el profesor de Historia debe poner en juego toda su capacidad intelectual para transmitir los conocimientos, en forma secuencial, sistemática, que estén acorde con las planificaciones curriculares y los objetivos de grado. Según los autores (Manso, Carlos; Méndez, Lucia, 2000), definen a la Historia como:

La disciplina académica que estudia, interpreta y narra los acontecimientos pasados de la evolución humana. Es una disciplina muy antigua que ha vivido diversas transformaciones a lo largo del tiempo. La historia comprende, además del estudio de los hechos políticos, base de las historias del pasado, los hechos relacionados con la religión, las leyes, literatura, la economía, las costumbres y cuento otro acontecimiento puede afectar de algún modo a la sociedad humana (p. 188).

La Historia a lo largo del tiempo ha evolucionado, como una ciencia social que tiene como objeto de estudio el análisis de los hechos o acontecimientos del pasado, tomando en cuenta que la historia no solamente debe recopilar información sobre un hecho, sino también debe darle una secuencia lógica y coherente. El principal objetivo del aprendizaje de la historia, según lo afirma el autor (Santillana, 2005): “Es interpretar el pasado para poder comprender el presente y tener perspectiva sobre el desarrollo futuro” (p. 10). Su aprendizaje permite formar estudiantes críticos que comprendan el devenir histórico, las relaciones que se han establecido entre los seres humanos y como estos hechos han influido en el desarrollo de los Estados.

## **2.11. Tipos de aprendizaje**

El aprendizaje en esencia es todo lo que el ser humano percibe con sus sentidos, a través de este se va adquiriendo normas de conducta, valores y habilidades, que va modificando la forma de actuar y pensar de la persona. En el aprendizaje intervienen algunos factores como la observación, la memoria (corto y largo plazo), la compresión y la resolución de problemas. Según el autor (Bernabeu & Goldstein, 2012), afirma que: “El aprendizaje se da cuando el estudiante relaciona los conceptos y les da sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee, construyendo así el nuevo conocimiento” (p. 67). El aprendizaje es la forma en como el estudiante asimila y comprende la información recibida, todo esto depende del grado de motivación e interés que tiene el estudiante, aunque también influye la metodología que utiliza el profesor y el grado de dificultad que presentan los contenidos temáticos.

Como lo señala los autores (Foliers & Antolin, 2015), afirmando que: “Los tipos de aprendizaje. Cada individuo percibe el mundo y aprende las cosas de manera distinta, lo cual lleva a distintos sistemas de representación, distintas formas de aprender y percibir el conocimiento y esto depende de algunos factores que son predominantes para el aprendizaje” (p. 16). Los tipos de aprendizaje hacen referencia a las diversas maneras o formas que el ser humano utiliza para aprender, y para esto se debe tomar en cuenta ciertos factores que son predominantes en el aprendizaje, entre ellos destacan: los antecedentes genéticos, las habilidades cognitivas, sociales y emocionales, el grado de compromiso del estudiante, la concentración y las técnicas o estrategias que utiliza el profesor.

### **2.11.1. Aprendizaje Cooperativo**

El aprendizaje cooperativo se basa en el trabajo en grupo, su objetivo es desarrollar en el estudiante habilidades sociales de integración. Para su aplicación en el aula de clase, el docente deberá formar grupos pequeños de trabajo de máximo 4 personas, en donde los estudiantes realicen actividades de forma coordinada y ordenada, sus objetivos estarán enfocados al grupo, y todos deberán trabajar en conjunto para conseguirlos. Los grupos que se formen en el aula de clases deben tener la guía y dirección permanente del profesor, porque no se trata de que el estudiante realice el trabajo de forma autónoma, sino se debe establecer, pautas de comportamiento y tiempos de entrega. Según el autor (Schunk, 2012), afirmar que:

El aprendizaje cooperativo tiene como objetivo desarrollar la habilidad de los estudiantes para trabajar en colaboración con otras personas. Se debe aplicar de forma oportuna en tareas que sean demasiadas intensas para un solo estudiante. La tarea por realizar, debe ser adecuada para trabajarla en grupo, como ocurre cuando los estudiantes puedan realizar una parte del trabajo de manera individual y luego combinarla en un producto final (p. 20).

El aprendizaje cooperativo se da en escenarios, en los cuales se establece una relación recíproca, con el fin de generar conocimiento, a través del intercambio de ideas u opiniones que cada uno de los integrantes aporten. Su aplicación en el aula, fomentan en los estudiantes sentimientos de empatía, simpatía, cortesía y respeto hacia sus compañeros y profesores. El aprendizaje cooperativo tiene las siguientes características como lo menciona el autor (Naranjo & Pedragosa, 2010, p. 15):

- a) Cohesión de grupo
- b) Trabajo en equipo como contenido de enseñanza (equipos estables heterogéneos)
- c) Trabajo en equipo como recurso para enseñar (equipos espontáneos o estables)
- d) Responsabilidad individual y corresponsabilidad
- e) Participación igualitaria
- f) El desarrollo de un liderazgo compartido
- g) Autoevaluación y coevaluación

Como lo menciona el autor, el aprendizaje cooperativo utiliza el trabajo grupal para fortalecer los nexos de amistad dentro del aula, fortaleciendo así la cohesión del grupo. Este tipo de aprendizaje puede ser ejecutado en diferentes modalidades (como recurso o contenido de enseñanza).

- a) El trabajo en equipo como contenido de enseñanza, se puede aplicar formando grupos heterogéneos, los cuales pueden ser establecidos con una duración de un parcial o quimestre.
- b) Como recurso para enseñar, aquí el trabajo en equipo se organizará formando grupos espontáneos que sean aplicados solo para una destreza o también se puede formar equipos estables que planifiquen el trabajo a largo plazo, fortaleciendo las habilidades sociales de integración y compañerismo.

El aprendizaje cooperativo propicia ambientes en los cuales los estudiantes, son parte importante del grupo. Cada uno tiene la responsabilidad de cumplir con la tarea asignada, pero a la vez, también debe cumplir con los objetivos grupales en la culminación del trabajo. Se debe tomar en cuenta que la esencia de la aplicación del aprendizaje cooperativo no radica en la formación de grupos al azar, sino se debe tomar en cuenta las capacidades y habilidades de organización, disciplina, liderazgo y responsabilidad que tienen los estudiantes con respecto a la tarea encomendada, de estos factores dependerá el nivel de éxito o fracaso. Los principales factores del aprendizaje cooperativo son los siguientes:

**Tabla 2.**

*Factores del Aprendizaje Cooperativo*

EL APRENDIZAJE COOPERATIVO			
Responsabilidad	Motivación	Evaluación	Desarrollo de habilidades
Individual y grupal	Crecimiento y desarrollo personal	Evaluación grupal	Desarrolla la empatía entre el docente y el estudiante
Se establece reglas claras	Estímulo a la creatividad y la productividad	Facilita la coevaluación	Solución de problemas
Se premia los logros	Sentimiento de pertenencia	Evita la competencia	Fomenta la participación cohesión

Fuente: (López M. , 2016)

Elaborado por: Elizabeth Olivo

Nota. - Este aprendizaje fomenta la integración y cohesión del grupo, porque sus actividades permiten la interrelación de los miembros del equipo, para resolución de problemas y la toma de decisiones, desarrollan así sentimientos de amistad y compañerismo.

### **2.11.1.1. Las diferencias entre el aprendizaje cooperativo vs el aprendizaje tradicional**

Las técnicas grupales que propone el aprendizaje cooperativo en relación con las prácticas tradicionales, radica que en el aprendizaje cooperativo, el papel de profesor y los estudiantes cambian, porque la responsabilidad de aprendizaje no recae solamente en el profesor, sino que, en este tipo de aprendizaje, el profesor cumple la función de guiar y

supervisar el trabajo y los estudiantes debe comprometerse con el grupo para la realización de la tarea, tomando en cuenta a cada uno de sus integrantes. Así como lo señala la siguiente tabla:

**Tabla 3.**

*Las diferencias del aprendizaje cooperativo vs el aprendizaje tradicional*

TÉCNICA COOPERATIVO	DE	APRENDIZAJE	TÉCNICA TRADICIONALES	DE
		APRENDIZAJE GRUPAL		
Interdependencia positiva		Interés por el resultado del trabajo		
Grupos heterogéneos		Grupos homogéneos		
Liderazgo compartido		Un solo líder		
Responsabilidad individual en la tarea entrega		Responsabilidad sólo grupal		
Enseñanza de habilidades sociales		Se da por supuesto que los sujetos poseen habilidades interpersonales		
Papel del profesor: intervención directa y supervisión del trabajo en equipo		Papel del profesor: evaluación del producto (p. 7).		

Fuente: (Pliego, 2011)

Elaborado por Elizabeth Olivo

Nota. - A pesar que la realización de los trabajos en grupos en el aula, no es una técnica nueva se debe destacar que existen diferencias entre el trabajo en grupo con la metodología tradicional y el trabajo en grupo basado en el aprendizaje cooperativo.

### **2.11.2. Aprendizaje significativo**

El aprendizaje significativo se da cuando los estudiantes le dan un sentido lógico a lo que aprende y lo asocia de manera no arbitraria. Este aprendizaje va más allá que una simple memorización de contenidos y datos. Según el autor (Schunk, 2012), afirma que: “El aprendizaje significativo es la adquisición de nuevos conceptos los cuales parten de los conocimientos que poseemos, que han sido interiorizados y que con la nueva información se transforman en uno nuevo o son modificados” (p. 8). El aprendizaje significativo es relación que existe entre los conocimientos previos y los nuevos conocimientos, interiorizando la información y propiciando cambios en los conocimientos previos dando lugar a la modificación de las estructuras mentales responsables del aprendizaje.

David Ausubel fue el creador de la teoría del aprendizaje significativo que menciona, que el aprendizaje es relevante solo cuando el estudiante aprende los contenidos, pero no de una forma mecánica o memorista, sino que interioriza la información y la utiliza no solo para el ámbito educativo, sino también para la vida cotidiana. Según el autor (Rodriguez L. , 2004), menciona que: “Ausubel plantea su teoría desde la perspectiva que pone énfasis en lo que ocurre en el aula cuando los estudiantes aprenden, interiorizando los contenidos y propiciando el aprendizaje significativo” (p. 12). Esta teoría se basa en que los conocimientos, los materiales y las estrategias que se utiliza en el aula de clases, debe estar enfocados y planificados para superar los paradigmas tradicionales de educación, dando lugar a un aprendizaje más libre, estimulante, motivador y a largo plazo. Varios autores y pedagogos han teorizado acerca del aprendizaje significativo, dándole una connotación diferente. Como lo señala la tabla a continuación:

**Tabla 4.**

*El Aprendizaje Significativo*

EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO			
PIAGET	AUSUBEL	VYGOTSKY	BRUNER
-Conflicto cognitivo	-Motivación	-Zona de desarrollo próximo	-Andamiaje modos de representación
-Nuevo equilibrio	-Saberes previos	-Medición de adultos y pares.	del conocimiento
-Estructuración de la inteligencia	-Recepción	-Internalización de la cultura	-Pensamiento narrativo
	-Descubrimiento		
	-Significación de los materiales		

Fuente: (Foliers & Antolin, 2015)

Elaborado por: Elizabeth Olivo

Nota. – Como lo afirma los autores el aprendizaje significativo es la búsqueda del equilibrio entre los conocimientos previos y los nuevos conocimientos.

Para que se dé el aprendizaje significativo se debe cumplir con los siguientes requisitos como lo afirma el autor (Romero, 2009, p. 16):

- a) El contenido debe ser potencialmente significativo
- b) La presentación del material didáctico debe ser claro
- c) El estudiante debe estar motivado a aprender.

Como lo afirma el autor, para que se dé el aprendizaje significativo se debe tener en cuenta ciertos requisitos como el contenido debe estar relacionado con los intereses, necesidades o experiencias de los estudiantes, el material debe ser presentado en forma secuencial y ordenada. El estudiante debe comprender la información, extraer los datos más importantes y relacionarlos con situaciones cotidianas o con sus propias experiencias.

### **2.11.3. Aprendizaje E-learning**

El aprendizaje E-learning favorece el aprendizaje de los estudiantes a través de la utilización de nuevos recursos que se encuentra disponibles en la web y que el profesor podrá hacer uso para innovar el proceso de enseñanza, fortaleciendo las habilidades cognitivas del estudiante, motivándole a investigar y analizar la información que recibe. Este aprendizaje se basa en la implementación en las nuevas tecnologías en la educación. Según el autor (Dukinson, 2009, p. 232) menciona que este aprendizaje establece cuatro niveles de interrelación:

- a) La relación estudiante/profesor.
- b) La relación profesor/conocimiento
- c) La relación estudiante/conocimiento
- d) La relación estudiante/estudiante

Como lo indica el autor el aprendizaje E-learning propicia ambientes en los cuales se da una retroalimentación de la información continua, existe un diálogo directo entre el profesor y el estudiante. En este tipo aprendizaje el profesor da una orientación personalizada, debido a que se da en ambientes virtuales interactivos. La relación que establece entre estudiantes se basa en el intercambio de información, opiniones, ideas, fortaleciendo así la unión del grupo. Según el autor (Rodas, 2016, p. 24), menciona que los beneficios del E-learning en la educación son los siguientes:

- a) Ahorro de recursos institucionales y del estudiante
- b) Flexibilidad en la actualización de los contenidos
- c) Desarrollo de competencias digitales
- d) Innovación del proceso de enseñanza-aprendizaje
- e) Retroalimentación inmediata de los conocimientos
- f) Favorece el trabajo cooperativo (p. 24)

Como lo señala el autor, el aprendizaje e-learning cuenta con una gran variedad de recursos educativos, y su aplicación en el aula, favorece el desarrollo de competencia digitales que ayude al docente a innovar el proceso de enseñanza, mejorando así el rendimiento académico de los estudiantes. Con e-learning se puede acceder la información en cualquier lugar o espacio, es una educación que se da en entorno virtual, para lo cual se requiere de una conexión a internet (wifi). La flexibilidad de su sistema permite que los contenidos temáticos se actualicen con cierta regularidad. El aprendizaje E-learning fomenta la interrelación entre el conocimiento, el aprendizaje, la comunicación y la tecnología.

## **2.12. Estilos de Aprendizaje**

Los estilos de aprendizaje indica el nivel de compresión y la forma en como el estudiante, percibe la realidad y retiene la información de los contenidos impartidos en el aula. Por esta razón el autor (Vértiz, Cardoso, & Bobadilla, 2015) clasifico los estilos de aprendizaje, pero se debe tomar en cuenta que esta clasificación no se relaciona directamente con la inteligencia, sino con el estilo que cada individuo utiliza para aprender:

- a) El estilo de aprendizaje activo hace énfasis en el trabajo en grupo, las exposiciones y la resolución de problemas, pero no es bueno cuando se les presentan situaciones en las cuales deben tener una participación más pasiva.
- b) El estilo reflexivo se caracteriza porque aquí el individuo tratar de comprender a profundidad el fenómeno, acepta diferentes puntos de vista, son más serenos, analíticos y reflexionan cada paso que dan. Por otra parte, se les hace difícil cuando deben participar en actividades en la cuales no pueden obtener la información suficiente sobre la problemática, lo que les impiden a llegar a conclusiones finales.
- c) El estilo teórico si fundamenta en el uso de la lógica y el razonamiento crítico, porque el individuo que pertenece a este estilo de aprendizaje prefiere las situaciones estructuras y claras, en las cuales se determinen los objetivos que se proponen alcanzar, gusta de la realización de debates y series de preguntas y respuesta, debido a que esta forma se da una retroalimentación constante del conocimiento.

- d) El estilo pragmático se caracteriza porque aquí se da en los ambientes educativos en la que se hace uso de diversas técnicas o recursos didácticos para el desarrollo de las clases, aquí los individuos son más prácticos, detallistas y experimentados.

**Tabla 5. Estilos de aprendizaje**

Estilo	Características	Descripción
Activo	Animadores	Este estilo de aprendizaje prefiere resolver problemas, competir en equipo y hacer presentaciones del trabajo realizado.
	Descubridores	
	Espontáneos	
Reflexivo	Receptivos	Este estilo de aprendizaje prefiere observar y reflexionar, llevar su propio ritmo de trabajo, realizar análisis detallados y pormenorizados.
	Analíticos	
	Exhaustivos	
Teórico	Metódicos	Este estilo prefiere sentirse en situaciones claras y estructuradas, dirigir en debates y sesiones de preguntas y respuestas.
	Lógicos	
	Objetivos	
Pragmáticos	Experimentados	Este estilo de aprendizaje prefiere aprender técnicas inmediatamente aplicables y recibir indicaciones precisas.
	Prácticos	
	Realistas	

Fuente: (Vértiz, Cardoso, & Bobadilla, 2015)

Elaborado por: Elizabeth Olivo

Nota. - Se debe tomar en cuenta que esta clasificación no se relaciona directamente con la inteligencia, sino con el estilo que cada individuo utiliza para aprender.

## **Caracterización de las variables**

**Tabla 6.**

### *Caracterización de las variables*

<b>Variable Independiente</b>	<b>Variable Dependiente</b>
Aplicación kahoot como una propuesta lúdica  Kahoot es una herramienta digital gratuita que está diseñada para convertir el aprendizaje en algo divertido. Kahoot permite tener acceso a millones de “paquetes” de preguntas con temáticas diversas adaptadas a diferentes niveles educativos y edades. Los juegos se diseñan según las necesidades de los estudiantes o los aprendizajes de una clase específica. La idea es que los estudiantes, utilizando sus celulares o tablet, practiquen lo aprendido y pongan a prueba sus conocimientos mientras juegan con todos sus compañeros. (Londoño, 2018)	Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de las Ciencias Sociales  En el proceso educativo apuntamos a la fusión entre lo científico y lo humano en el desarrollo del pensamiento, de sensibilidades y valores. Desde esta mirada, la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales representa un espacio de múltiples posibilidades para apropiarse y reflexionar sobre la realidad histórica, enriquecida con las aportaciones de conocimientos, dudas y respuestas que involucran experiencias inacabadas, siempre en proceso de mutación, debido a los cambios permanentes de las ideas y las prácticas sociales. (Aranguren, 2011)
<b>Definición Operacional</b>  Kahoot es una plataforma educativa, cuya misión es la de facilitar el aprendizaje de los estudiantes, mediante la aplicación de juegos interactivos (preguntas y respuestas), que son diseñados de acuerdo a la edad o la temática tratada. De estos dos factores dependerá en nivel de profundidad o dificultad. Para su aplicación en el aula, se requiere de una conexión a internet (wifi), y de un celular tablet o computador.	<b>Definición Operacional</b>  El proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales abre las posibilidades de estudiar a profundidad todos los factores que conforman la sociedad. A través de su estudio se puede comprender sobre nuestra heredad histórica, las causas y consecuencias de los eventos de pasado y su repercusión en el presente y el futuro de la humanidad.

Elaborado por: Elizabeth Olivo

## **Definición de Términos Básicos**

1. Bits. - Es la unidad más pequeña de información. Permite representar dos valores diferentes (como abierto/cerrado o verdadero/falso) y asignar dichos valores al estado de encendido (1) o apagado (0) (Definición ABC, 2008).
2. Byte. - Es un término utilizado en el área de sistemas, para definir a la unidad de información digital equivalente a un conjunto ordenado de bits (ocho). Este término proviene del vocablo inglés “bite” que significa “mordisco”, refiriéndose a la menor cantidad de datos que una computadora podía almacenar a la vez. (Definición ABC, 2008).
3. Correo electrónico. - Es un servicio de red que permite a los usuarios enviar y recibir mensajes y archivos rápidamente mediante sistemas de comunicación electrónicos.(ecured, 2018).
4. Hardware. - Con este concepto se intenta designar a todos los componentes tangibles en un sistema electrónico, es decir, lo que podemos tocar: teclado, mouse, monitor, chips, placas, impresoras, etc (Duarte, 2008).
5. Internet. - Proviene de "interconnected networks" ("redes interconectadas"): básicamente se trata de millones de computadoras conectadas entre sí en una red mundial (Duarte, 2008).
- 6.- Interactividad. - Es un proceso de comunicación entre humanos y computadoras y se estudia como un proceso de comunicación en el que cada mensaje se relaciona con el previo, y con la relación entre éste y los precedentes (Duarte, 2008).
- 7.- Juego quiz. – Se trata de una serie de preguntas que se usa en el nivel escolar y es un juego en la que los jugadores (grupo o individual), intentan resolver las preguntas de manera correcta, estos juegos fortalecen la memoria, la atención (kahoot.it, 2013)
- 8.- Kahoot. - es una herramienta que fomenta la integración del juego en el aula de clase para incrementar la satisfacción del estudiante y el compromiso con su proceso de aprendizaje. Fue diseñada con el objetivo de crear un ambiente educativo cómodo, social y divertido, en donde se obtengan nuevos conocimientos de manera continua (Ortega, 2014).

9.- kilobyte. - Unidad que sirve para medir cantidad datos informáticos. Sirve para medir tamaño de archivos, capacidad de almacenamiento, velocidad de transferencia de datos (al agregarle una unidad de tiempo, generalmente segundos), etc. Y equivale a 1000 byte (Vera D. , 2009).

10.- Megabyte (Mbit). - Es una unidad que sirve para medir cantidad datos informáticos. Se emplea para medir tamaño de archivos, capacidad de almacenamiento, velocidad de transferencia de datos (al agregarle una unidad de tiempo, generalmente segundos), etc. Un megabyte equivale exactamente a 1024 KB (kilobytes) (Alegsa, 2019).

11.- Microsoft Excel. - Es una hoja de cálculo desarrollada por Microsoft para Windows, Android e iOS. Cuenta con cálculo, herramientas gráficas, tablas dinámicas y un lenguaje de programación macro llamado Visual Basic para aplicaciones. Excel forma parte de la suite de software Microsoft Office (Definición ABC, 2008).

12.- Retroalimentación. - Se designa el método de control de sistemas en el cual los resultados obtenidos de una tarea o actividad son reintroducidos nuevamente en el sistema con el fin de controlar y optimizar su comportamiento. En este sentido, también se la conoce con el nombre de feedback (inglés) (Significados.com, 2018).

13.- Sistema operativo. - al conjunto de programas informáticos que permiten la administración de los recursos que ostenta una computadora. También conocido como software de sistema, el sistema operativo comienza a funcionar en la computadora inmediatamente después de encenderla y gestiona el hardware desde los niveles más básicos, permitiendo además la interacción con el usuario (Duarte, 2008).

14.- Software. - Es un término informático que hace referencia a un programa o conjunto de programas de cómputo, así como datos, procedimientos que permiten realizar distintas tareas en un sistema informático. Comúnmente se utiliza este término para referirse de una forma muy genérica a los programas de un dispositivo informático, sin embargo, el software abarca todo aquello que es intangible en un sistema computacional (significados.com, 2019).

15.- Smartphone. - Es el término en inglés que se utiliza para denominar a un teléfono inteligente, es un equipo celular con funciones más avanzadas que las de un teléfono corriente. El término se empezó a utilizar cuando al mercado salieron terminales con correo electrónico ya instalado y listo para usar (concepto definición, 2018).

16.- Sistema Android. - El sistema permite programar aplicaciones en una variación de Java llamada Dalvik. El sistema operativo proporciona todas las interfaces necesarias para desarrollar aplicaciones que accedan a las funciones del teléfono de una forma muy sencilla en un lenguaje de programación muy conocido como es Java (Gonzalez, 2011).

17.- TIC. - Las Tecnologías de la Información y la Comunicación este concepto hace referencia a las teorías, las herramientas y las técnicas utilizadas en el tratamiento y la transmisión de la información: informática, internet y telecomunicaciones (Duarte, 2008).

18.- Wifi. - es una tecnología de comunicación inalámbrica que permite conectar a internet equipos electrónicos, como computadoras, tablet, smartphones o celulares, etc., mediante el uso de radiofrecuencias o infrarrojos para la trasmisión de la información. Wifi es originalmente una abreviación de la marca comercial Wireless Fidelity, que en inglés significa 'fidelidad sin cables o inalámbrica' (Significados.com, 2018).

19.- Youtube. - Es un sitio web para compartir videos subidos por los usuarios a través de Internet, por tanto, es un servicio de alojamiento de videos. El término proviene del inglés "you", que significa tú y "tube", que significa tubo canal, pero se utiliza en argot como "televisión". Por lo tanto, el significado del término YouTube podría ser "tú transmites" o "canal hecho por ti" (Significados.com, 2018).

### **3. METODOLOGÍA**

#### **3.1. Diseño de investigación**

El presente trabajo de investigación tiene un enfoque holístico, debido a que se encuentra enmarcado tanto en el enfoque cualitativo y cuantitativo, pero se analiza a las variables de estudio de forma muy profunda.

##### **No experimental:**

La presente investigación es de tipo no experimental ya que el fenómeno o problema a estudiar fue analizado de manera espontánea, es decir en el mismo lugar donde sucede, dentro de un contexto natural y en el cual no existió manipulación de variables por la investigadora.

##### **Correlacional:**

El nivel de investigación es correlacional porque permite observar la relación entre las dos variables del estudio. Aplicación kahoot como una propuesta lúdica y el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales.

##### **Descriptiva:**

La investigación es descriptiva ya que se utilizaron los resultados estadísticos de las encuestas aplicadas a los estudiantes y docentes de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales.

#### **3.2. Tipos de Investigación**

##### **Investigación de Campo**

Porque los datos fueron recolectados en el mismo lugar donde ocurrió el fenómeno. Por lo cual se visitó a los estudiantes de los Cuartos Semestres tanto de la jornada matutina, como la vespertina de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales y a los docentes de la misma institución.

## **Investigación Documental**

Porque se realizó una búsqueda rigurosa de la bibliografía, tomando en cuenta las fuentes primarias y secundarias, que ayudaron la sustentación teórica del presente trabajo de investigación.

### **3.3. Población y muestra**

#### **3.3.1. Población**

La población es todo ente que porte información valiosa al estudio que se está realizando. Según el autor (Triola, 2009, p. 36), define a la población como: “El conjunto de todos los individuos. Como individuos se entiende cualquier elemento que porte información valiosa sobre el fenómeno que se estudia”. Para la presente investigación la población consta de los estudiantes de Cuarto Semestre paralelos “A” y “B” y los docentes de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales.

**Tabla 7.**

#### **Población**

Población	Número
Estudiantes del Cuarto Semestre “A”	45
Estudiantes del Cuarto Semestre “B”	49
Docentes de la Carrera	15
Total	109

Fuente: secretaría de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales

Elaborado por: Elizabeth Olivo

#### **3.3.2. Muestra**

Según el autor (USAC, 2001, p. 15), define a la muestra como “Al subconjunto que seleccionamos de la población que se desea investigar”. Por consiguiente, al constituirse de una población pequeña no se necesitó de cálculo muestral, trabajando así con toda la población seleccionada.

### **3.4. Operalización de las variables**

Se diseñó la matriz de operalización de las variables de acuerdo a los ítems del instrumento de recolección de datos.

**Tabla 8.***Operación de las variables*

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Preguntas directrices	Ítem		Técnica e instrumento	
				ENCUESTA			
				Docente	Estudiantes		
<b>Variable Independiente</b> Aplicación kahoot como una propuesta lúdica La aplicación kahoot es una página web educativa que se especializa en juegos, y su objetivo es facilitar el aprendizaje de los estudiantes. Su aplicación en el aula fomenta ambientes educativos acorde con las nuevas tecnologías. Porque la mecánica de los juegos kahoot, permite al docente la elaboración de cuestionarios interactivos, y su contenido puede ser utilizado para la evaluación de la temática impartida en clases. El éxito kahoot radica en que no se necesita una infraestructura tecnológica muy costosa, para su aplicación se requiere de un computador, Smartphone (teléfono inteligente) o una tablet, que el docente y el estudiante utilizaran para interactuar con el interfaz del juego.	El juego y el aprendizaje	El juego	¿Cómo influye la aplicación de los juegos educativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje?	3	3	Técnica Encuesta Instrumento Cuestionario	
		Etapas del juego					
		La Gamificación					
	Aplicación kahoot	Crear una cuenta en kahoot	¿Cuál es la pertinencia de la utilización de la aplicación kahoot en la evaluación de los aprendizajes?	2	2	Técnica Encuesta Instrumento Cuestionario	
		Aplicación kahoot en el aula de clases					
		Juegos kahoot					
		Kahoot en la evaluación de los aprendizajes					
	Dispositivos electrónicos para la aplicación kahoot	Dispositivo móvil (teléfono inteligente)	¿Cuáles son los dispositivos electrónicos que se utilizan para la aplicación de kahoot en el aula de clases?	No aplica	5	Técnica Encuesta Instrumento Cuestionario	
		Computador					

<b>Variable dependiente</b>  El proceso de enseñanza-aprendizajes de las Ciencias Sociales  El proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales tiene como objetivo formar estudiantes con pensamiento crítico, que tenga una visión general de la sociedad en el que viven. El estudio de la Historia es importante porque ayuda a comprender al estudiante el devenir histórico, para sea capaz de establecer las causa y consecuencias de los hechos pasados y su influencia en el presente y el futuro de la humanidad.	Ciencias Sociales	Generalidades	¿De qué forma aplicación kahoot facilita el aprendizaje de las Ciencias Sociales?	4	4		Técnica Encuesta
		Principales Ciencias Sociales					
	Tipos de aprendizaje	Cooperativo		8	8	Técnica Encuesta Instrumento Cuestionario	
		Significativo		9	9		
		E-learning		5	6		
	Estilos de Aprendizaje	Activo	10	10	Técnica Encuesta		
		Reflexivo					
		Teórico					
		Pragmático					

Elaborado por: Elizabeth Olivo

### **3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

#### **3.5.1. Encuesta**

La Técnica de la encuesta es un procedimiento por el cual se le presenta un cuestionario previamente realizado, a la población seleccionada, con el objetivo de obtener información clave sobre el fenómeno que está siendo estudiado. Según el autor (USAC, 2001), define a la encuesta como:

El conjunto de preguntas tipificadas dirigidas a una muestra representativa, para averiguar estados de opinión o diversas cuestiones de hecho. A diferencia de un censo, donde todos los miembros de la población son estudiados, las encuestas recogen información de una porción de la población de interés, dependiendo el tamaño de la muestra en el propósito del estudio. (p. 56).

La encuesta fue aplicada a 15 docentes y 94 estudiantes del Cuarto Semestre “A” y “B” de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, de la Universidad Central del Ecuador en el año 2019. Los datos que se obtuvieron fueron de gran ayuda para la elaboración del presente trabajo de investigación.

#### Banco de Preguntas

Se elaboró un cuestionario de 10 ítems (preguntas), se aplicó la escala de Likert, todo esto tomando en cuenta la caracterización de variables y los objetivos de la investigación.

La escala de Likert que se realizó es la siguiente:

1= Nunca

2= Casi nunca

3= Casi Siempre

4= Siempre

**Tabla 9.*****Cuadro de técnicas e instrumentos de datos***

Técnica	Instrumento	Objetivo
Encuesta	Cuestionario	Recolectar datos informativos para dar cumplimiento a los objetivos de la investigación.

Fuente: Propia

Elaborado: Elizabeth Olivo

### **3.6. Validación y confiabilidad de los instrumentos**

Los instrumentos elaborados para el presente estudio, reunieron las condiciones de calidad y eficacia, que garanticen la confiabilidad e idoneidad de los datos y resultados obtenidos. La validación de los instrumentos fue realizada, por tres expertos de la Universidad central del Ecuador: MSc Jorge Cortez, MSc. PHD Oswaldo Haro Jácome, MSc. Edgar Isch, quienes tomaron en cuenta, la relación que existe entre las preguntas, la operalización de las variables y los objetivos planteados en la investigación. El cuestionario de la encuesta fue realizado tomando en cuenta los lineamientos científicos y técnicos establecidos para la elaboración de dicho cuestionario.

### **3.7. Técnicas y procesamiento de la información**

En relación al análisis e interpretación de los instrumentos utilizados, los datos recogidos fueron analizados, interpretados y discutidos con relación a los objetivos planteados, los datos fueron recogidos en la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales. Estos datos recogidos fueron analizados y ordenados por el programa de Excel, que permitió analizar y discutir los resultados más relevantes.

## **4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS**

### **4.1. Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta realizada a estudiantes de Cuarto Semestre de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales.**

El análisis estadístico e interpretación de resultados, surge a partir de la aplicación de la encuesta, que consto de 10 ítems sobre la influencia de la aplicación kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales, la cual fue aplicada a 15 docentes y 94 estudiantes cuarto semestre “A” y “B” de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales de la Universidad Central del Ecuador en el año 2019.

El análisis de datos, se lo realizó a través del programa Microsoft Excel, que permitió organizar de mejor manera la información, para luego ser presentada en gráficos estadísticos (pasteles), con los datos más relevantes de la investigación.

El análisis responde al tipo de investigación utilizada como exploratoria y descriptiva, detallando datos estadísticos como: frecuencia y el porcentaje como los más importantes. A continuación, se presenta cada una de las preguntas con su respectiva interpretación y análisis de resultados:

1.- ¿Considera usted que la implementación del juego en el aula facilitaría el aprendizaje de Historia?

**Tabla 10.**

*La aplicación del juego en el aprendizaje de la Historia*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	18	19%
Casi Nunca	20	21%
Casi Siempre	30	32%
Siempre	26	28%
Total	94	100%

**Fuente:** Estudiantes cuarto semestre de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales

**Elaborado por:** Elizabeth Olivo

Encuesta realizada en julio del 2019

### Análisis

Con relación a la pregunta sobre la implementación del juego en el aprendizaje de la Historia. El 40% de los estudiantes encuestados no están de acuerdo con su implementación. En contra parte el 60% de estudiantes respondió que siempre y casi siempre, lo que es el dato más relevante, quiere decir que a la mayoría de encuestados están de acuerdo con su aplicación.

### Interpretación

Con respecto a los resultados obtenidos demuestra que la mayoría de los encuestados afirman que la implementación del juego en el aula si facilitaría el aprendizaje de la Historia, porque sus actividades propician ambientes lúdicos en los cuales el estudiante se siente motivado por aprender.

2.- ¿Está de acuerdo con que su profesor utilice la aplicación kahoot y su contenido multimedia (audio, video, gráficos, animaciones) en el aula de clases?

**Tabla 11.**

***La aplicación kahoot y su contenido multimedia***

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	25	27%
Casi Nunca	19	20%
Casi Siempre	15	16%
Siempre	35	37%
Total	94	100%

**Fuente:** Estudiantes de cuarto semestre de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales.

**Elaborado por:** Elizabeth Olivo

Encuesta realizada en julio del 2019

**Análisis**

Con relación a la pregunta sobre la aplicación del kahoot y su contenido multimedia. El 47% de los estudiantes encuestados respondieron nunca y casi nunca, y no están de acuerdo con su utilización. En contra parte el 53% de estudiantes respondieron que siempre y casi siempre. lo que es el dato más relevante, quiere decir que a la mayoría de encuestados están de acuerdo con su utilización en el aula de clases.

**Interpretación**

Según con los resultados obtenidos demuestra que los estudiantes están de acuerdo con que el profesor utilice los recursos y contenido multimedia de la aplicación kahoot en el aula de clases, para así dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje y motivar a los estudiantes a participar activamente en clases.

3.- ¿Considera usted que la implementación de los juegos kahoot en el aula facilitaría la compresión de la temática impartida en clases?

**Tabla 12.**

*La implementación de los juegos kahoot en el aula de clases*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	19	20%
Casi Nunca	10	11%
Casi Siempre	29	31%
Siempre	36	38%
Total	94	100%

**Fuente:** Estudiantes de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales

**Elaborado por:** Elizabeth Olivo

Encuesta realizada en julio del 2019

### Análisis

Con relación a la pregunta sobre la implementación de los juegos kahoot en el aula de clases. El 31% de los estudiantes encuestados respondieron nunca y casi nunca, este porcentaje demuestran que no están de acuerdo. En contra parte el 69% de los estudiantes encuestados respondieron siempre y casi siempre, lo que es el dato más relevante, quiere decir que a la mayoría de encuestados les parece positiva su implementación.

### Interpretación

De acuerdo con los resultados obtenidos, se demuestra que la mayoría de los estudiantes afirman que la implementación de los juegos kahoot en el aula, si facilitaría la compresión de la temática impartida, porque sus actividades permiten la asimilación de los contenidos temáticos con mayor facilidad que, con la metodología tradicional, que en algunos casos es aburrida o monótona, aquí el estudiante aprende mientras juega y se divierte, propiciando así el aprendizaje. Por lo tanto, están de acuerdo con su implementación.

4.- ¿Usted estaría de acuerdo con que el docente utilice la aplicación kahoot en la evaluación de los aprendizajes de las Ciencias Sociales?

**Tabla 13.**

*La aplicación kahoot en la evaluación de los aprendizajes de la Ciencias Sociales*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	25	27%
Casi Nunca	5	5%
Casi Siempre	35	37%
Siempre	29	31%
Total	94	100%

*Fuente:* Estudiantes de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales

**Elaborado por:** Elizabeth Olivo

Encuesta realizada en julio del 2019

### **Análisis**

Con relación a la pregunta sobre la aplicación kahoot en la evaluación de los aprendizajes de las Ciencias Sociales. El 32% de los estudiantes encuestados respondieron nunca y casi nunca, y no están de acuerdo con su aplicación. En contra parte el 68% de los estudiantes respondieron que siempre y casi siempre, lo que es el dato más relevante, que quiere decir que la mayoría de los encuestados están de acuerdo con su utilización.

### **Interpretación**

En relación con los resultados obtenidos, demuestra que la mayoría de encuestados están de acuerdo con que el docente utilice la aplicación kahoot en la evaluación de los aprendizajes de las Ciencias Sociales, porque su mecánica permite una retroalimentación permanente de los contenidos temáticos, favoreciendo así el aprendizaje significativo de los estudiantes, y mejorando su rendimiento académico.

5.- ¿Con que frecuencia el docente hace uso del dispositivo móvil para él envío de tareas o trabajos?

**Tabla 14.**

***La utilización del dispositivo móvil en el aula de clases***

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	20	21%
Casi Nunca	14	15%
Casi Siempre	25	27%
Siempre	35	37%
Total	94	100%

**Fuente:** Estudiantes de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales

**Elaborado por:** Elizabeth Olivo

Encuesta realizada en julio del 2019

**Análisis**

Con relación a la pregunta sobre la utilización del dispositivo móvil en el aula de clases. El 36% de los estudiantes encuestados respondieron nunca y casi nunca, esto demuestra que están en desacuerdo. En contra parte el 64% de los estudiantes respondieron siempre y casi siempre, lo que es el dato más relevante, quiere decir que a la mayoría de encuestados están de acuerdo con su utilización

**Interpretación**

De acuerdo con los resultados obtenidos demuestran que los docentes si utilizan el dispositivo móvil en el aula de clases para él envío de tareas o trabajos a los estudiantes. Hoy en día los dispositivos móviles están ganando terreno en el campo educativo, porque algunos docentes lo reconocen como un recurso didáctico dentro el aula, dejando atrás esa idea de que era uno de los principales distractores para los estudiantes.

6.- ¿El docente hace uso del estilo de aprendizaje teórico, para la realización de debates en el aula de clases?

**Tabla 15.**

*El aprendizaje teórico*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	25	27%
Casi Nunca	29	31%
Casi Siempre	17	18%
Siempre	23	24%
Total	94	100%

**Fuente:** Estudiantes de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales

**Elaborado:** Elizabeth Olivo

Encuesta realizada en julio del 2019

**Análisis**

Con relación a la pregunta sobre la utilización del aprendizaje teórico en el aula de clases. El 58% de los estudiantes encuestados respondieron nunca y casi nunca, lo que es el dato más relevante, quiere decir que a la mayoría de encuestados no están de acuerdo con su implementación. En contra parte el 42% de los estudiantes respondieron siempre y casi siempre, que demuestra que una cierta parte de los encuestados están de acuerdo.

**Interpretación**

De acuerdo con los resultados obtenidos demuestran que los docentes no hacen uso del aprendizaje teórico para la realización de debates en el aula de clases. Porque cada docente utiliza su propia metodología de enseñanza.

7.- ¿Considera usted que el uso de los juegos educativos kahoot en el aula clases le ayudaría a superar las dificultades que presentan en el aprendizaje de la Historia?

**Tabla 16.**

***Los juegos kahoot en el aprendizaje de la Historia***

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	31	33%
Casi Nunca	11	12%
Casi Siempre	23	24%
Siempre	29	31%
Total	94	100%

**Fuente:** Estudiantes de la Carrera de la Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales

**Elaborado por:** Elizabeth Olivo

Encuesta realizada en julio del 2019

**Análisis**

En relación como la pregunta sobre la aplicación de los juegos kahoot. El 45% de los estudiantes encuestados respondieron nunca y casi nunca, esto demuestra que están en desacuerdo. En contra parte el 55% de los estudiantes respondieron que siempre y casi siempre, lo que es el dato más relevante, que quiere decir que la mayoría de los encuestados están de acuerdo.

**Interpretación**

De acuerdo con los resultados obtenidos demuestran que la mayoría de los estudiantes consideran que la aplicación de los juegos kahoot, si ayudaría a superar las dificultades que presentan en la asignatura de Historia, porque la mecánica de sus juegos permite al docente, la elaboración de cuestionarios interactivos, en la cuales pueden incluir videos cortos o imágenes que ayuden reafirmar el conocimiento impartido en la clase. Logrando una mejor comprensión de los temas y fortaleciendo así el aprendizaje de los estudiantes.

8.- ¿El docente en las clases de Historia utiliza el aprendizaje cooperativo para la realización de trabajos en grupo?

**Tabla 17.**

*El aprendizaje cooperativo*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	34	36%
Casi Nunca	25	27%
Casi Siempre	21	22%
Siempre	14	15%
Total	94	100%

**Fuente:** Estudiantes de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales

**Elaborado por:** Elizabeth Olivo

Encuesta realizada en julio del 2019

**Análisis**

En relación con la pregunta sobre la aplicación del aprendizaje cooperativo en el aula. El 63% de los estudiantes encuestados respondieron que nunca y casi nunca, lo que es el dato más relevante, quiere decir que a la mayoría de encuestados no están de acuerdo con la aplicación en el aula de clases. En cambio, el 37% de los estudiantes respondieron siempre y casi siempre, están de acuerdo.

**Interpretación**

De acuerdo con los resultados obtenidos demuestran que los docentes no utilizan el aprendizaje cooperativo, para la realización de los trabajos en grupo en el aula de clases, debido a que docente utilizan otras metodologías o técnicas didácticas en sus clases.

9.- ¿El docente hace uso del aprendizaje E-learning para el desarrollo de las habilidades cognitivas dentro del aula?

**Tabla 18.**

***El aprendizaje E-learning***

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	39	41%
Casi Nunca	9	10%
Casi Siempre	21	22%
Siempre	25	27%
Total	94	100%

**Fuente:** Estudiantes de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales

**Elaborado por:** Elizabeth Olivo

Encuesta realizada en julio del 2019

**Análisis**

Con relación a la pregunta sobre la aplicación del aprendizaje E-learning en el aula. El 51% de los estudiantes encuestados respondieron nunca y casi nunca, lo que es el dato más relevante, quiere decir que a la mayoría de encuestados no están de acuerdo con su aplicación. En contra parte el 49% de los estudiantes respondieron que siempre y casi siempre, están de acuerdo con su utilización.

**Interpretación**

De acuerdo con los resultados obtenidos demuestran que los docentes de la carrera no utilizan el aprendizaje E-learning, en el desarrollo de las habilidades cognitivas en el aula de clases. Debido a que cada docente tiene su propia forma de enseñar, utilizando diferentes métodos o técnicas didácticas.

10.- ¿Con que frecuencia usted hace uso del estilo de aprendizaje reflexivo para observar, reflexionar y llevar a cabo la construcción de su conocimiento?

**Tabla 19.**

***El aprendizaje reflexivo***

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	21	22%
Casi Nunca	31	33%
Casi Siempre	25	27%
Siempre	17	18%
Total	94	100%

**Fuente:** Estudiantes de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales

**Elaborado por:** Elizabeth Olivo

Encuesta realizada en julio del 2019

**Análisis**

Con la relación a la pregunta del aprendizaje reflexivo. El 55% de los estudiantes respondieron nunca y casi nunca, lo que es el dato más relevante, quiere decir que a la mayoría de encuestados no están de acuerdo. El 45% de los estudiantes respondieron siempre y casi siempre y están de acuerdo con su aplicación.

**Interpretación**

De acuerdo con los resultados obtenidos demuestran que los estudiantes no utilizan el aprendizaje reflexivo en la construcción del conocimiento, debido a que cada estudiante utiliza diferentes técnicas para aprender o estudiar.

## **4.2. Análisis e interpretación de resultados de la encuesta realizada a docentes de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales.**

Con los datos obtenidos en la encuesta aplicada a los (15) docentes de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales, mediante documentos un cuestionario de 10 preguntas impresas y recepción de datos presencialmente, se obtuvo los siguientes resultados:

1.- ¿Considera usted que la implementación del juego en el aula facilitaría el aprendizaje de Historia?

**Tabla 20.**

### *La implementación del juego en el aula de clases*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	2	13%
Casi Nunca	1	7%
Casi Siempre	5	33%
Siempre	7	47%
Total	15	100%

**Fuente:** Estudiantes de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales

**Elaborado por:** Elizabeth Olivo

Encuesta realizada en julio del 2019

### **Análisis**

Con relación a la pregunta sobre la implementación del juego en el aprendizaje de Historia. El 20% de los docentes respondieron nunca y casi nunca, que demuestra que no están de acuerdo. En contra parte el 80% de los docentes encuestados respondieron siempre y casi siempre, lo que es el dato más relevante, quiere decir que a la mayoría de encuestados están de acuerdo con la implementación.

### **Interpretación**

De acuerdo con los resultados obtenidos demuestran que los docentes si consideran adecuada la implementación del juego en el aprendizaje de Historia, debido a que sus actividades permiten motivar a los estudiantes a aprender.

2.- ¿Cómo docente estaría dispuesto a utilizar la aplicación kahoot y su contenido multimedia (audio, video, gráficos, animaciones) en el aula de clases?

**Tabla 21.**

***La aplicación kahoot y su contenido multimedia***

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1	7%
Casi Nunca	2	13%
Casi Siempre	9	60%
Siempre	3	20%
Total	15	100%

**Fuente:** Estudiantes de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales

**Elaborado por:** Elizabeth Olivo

Encuesta realizada en julio del 2019

**Análisis**

Con relación a la pregunta sobre la utilización de la aplicación kahoot y su contenido multimedia. El 20% de los docentes respondieron nunca y casi nunca, por lo tanto, no están de acuerdo con su aplicación. En contra parte el 80% de los docentes encuestados respondieron que siempre y casi siempre, lo que es el dato más relevante, quiere decir que a la mayoría de encuestados están de acuerdo.

**Interpretación**

De acuerdo con los resultados obtenidos demuestran que la mayoría de los docentes si están de acuerdo con la utilización de la aplicación kahoot y su contenido multimedia en el aula de clases, porque es un recurso didáctico que le ayuda a dinamizar el proceso de enseñanza, facilitando el aprendizaje de los estudiantes.

3.- ¿Considera adecuada la implementación de los juegos kahoot en el aula, para facilitar la comprensión de la temática?

**Tabla 22.**

***La aplicación de los juegos kahoot***

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	4	27%
Casi Nunca	2	13%
Casi Siempre	4	27%
Siempre	5	33%
Total	15	100%

**Fuente:** Estudiantes de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales

**Elaborado por:** Elizabeth Olivo

Encuesta realizada en julio del 2019

**Análisis**

Con relación a la pregunta sobre la aplicación de los juegos kahoot en el aprendizaje. El 40% de los docentes respondieron nunca y casi nunca, demostrando que no están de acuerdo con su utilización. En contra parte 60% de los docentes encuestados respondieron que siempre y casi siempre, lo que es el dato más relevante, quiere decir que a la mayoría de encuestados están de acuerdo con su utilización.

**Interpretación**

De acuerdo con los resultados obtenidos demuestran que los docentes consideran que la aplicación de los juegos kahoot en el aula de clases si facilitaría la compresión de la temática impartida y este recurso didáctico les ayuda a reafirmar el conocimiento impartido en el aula.

4.- ¿Usted estaría de acuerdo en utilizar la aplicación kahoot en la evaluación de los aprendizajes de las Ciencias Sociales?

**Tabla 23.**

***La aplicación kahoot en la evaluación de los aprendizajes***

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1	8%
Casi Nunca	5	38%
Casi Siempre	3	23%
Siempre	4	31%
Total	13	100%

**Fuente:** Estudiantes de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales

**Elaborado por:** Elizabeth Olivo

Encuesta realizada en julio del 2019

**Análisis**

Con relación a la pregunta sobre la utilización de la aplicación kahoot en la evaluación de los aprendizajes. El 46% de los docentes respondieron nunca y casi nunca, demostrando que no están de acuerdo con su aplicación. En contra parte el 54% de los docentes encuestados respondieron siempre y casi siempre, lo que es el dato más relevante, quiere decir que a la mayoría de encuestados están de acuerdo con su utilización.

**Interpretación**

De acuerdo con los resultados obtenidos demuestran que la mayoría de los docentes si están de acuerdo con la utilización de la aplicación kahoot en la evaluación del aprendizaje de las Ciencias Sociales, porque consideran que es buen recurso didáctico, debido a que los estudiantes reaccionan de mejor manera a este tipo de evaluación lúdica, que como una prueba tradicional.

5.- ¿Usted propicia ambientes educativos interactivos en los cuales el estudiante participe activamente en el aula?

**Tabla 24.**

*El Aprendizaje activo*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0%
Casi Nunca	5	33%
Casi Siempre	6	40%
Siempre	4	27%
Total	15	100%

**Fuente:** Estudiantes de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales

**Elaborado por:** Elizabeth Olivo

Encuesta realizada en julio del 2019

**Interpretación**

Con relación a la pregunta sobre la implementación de ambientes interactivos en el aula de clases. El 33% de los docentes respondieron nunca y casi nunca, que demuestra que no están de acuerdo. En contra parte el 67% de los docentes encuestados respondieron siempre y casi siempre, lo que es el dato más relevante, quiere decir que a la mayoría de encuestados están de acuerdo con su aplicación.

**Análisis**

De acuerdo con los resultados obtenidos demuestran que la mayoría de los docentes si propician el desarrollo de ambientes interactivos que motiven al estudiante a participar en el aula, y despertando el interés de los estudiantes por investigar, analizar la información que recibe.

6.- ¿Cómo docente utiliza el estilo de aprendizaje teórico, para la realización de debates en el aula de clases?

**Tabla 25.**

***El estilo de aprendizaje teórico***

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	7	46%
Casi Nunca	4	27%
Casi Siempre	3	20%
Siempre	1	7%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales

**Elaborado por:** Elizabeth Olivo

Encuesta realizada en julio del 2019

**Interpretación**

Con relación a la pregunta sobre el aprendizaje teórico. El 73% de los docentes respondieron nunca y casi nunca, lo que es el dato más relevante, quiere decir que a la mayoría de encuestados no están de acuerdo con su aplicación. En contra parte el 27% de los docentes encuestados respondieron siempre y casi siempre, lo que demuestra que están de acuerdo.

**Análisis**

De acuerdo con los resultados obtenidos demuestra que la mayoría de los docentes no utiliza el aprendizaje teórico para la realización de debates en el aula de clases. Porque cada docente utiliza su propia metodología de trabajo.

7.- ¿Considera usted que el uso de los juegos educativos en el aula clases ayudaría a superar las dificultades que presentan los estudiantes en el aprendizaje de la Historia?

**Tabla 26.**

*Aplicación de los juegos en el aprendizaje de los estudiantes*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1	7%
Casi Nunca	3	20%
Casi Siempre	2	13%
Siempre	9	60%
Total	15	100%

**Fuente:** Estudiantes de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales

**Elaborado por:** Elizabeth Olivo

Encuesta realizada en julio del 2019

**Interpretación**

Con relación a la pregunta sobre la aplicación de los juegos educativos en el aprendizaje de Historia. El 27% de los docentes respondieron nunca y casi nunca, lo que demuestran que están en desacuerdo. En contra parte el 73% de los docentes encuestados respondieron siempre y casi siempre, lo que es el dato más relevante, quiere decir que a la mayoría de encuestados están de acuerdo.

**Análisis**

De acuerdo con los resultados obtenidos demuestran que la mayoría de los docentes, si consideran que la implementación de los juegos educativos si ayudaría a superar las dificultades que tiene los estudiantes en el aprendizaje de la Historia. Debido a que los juegos permiten

8.- ¿Usted utiliza el aprendizaje cooperativo para realización de trabajos en grupo en el aula de clases?

**Tabla 27.**

*El aprendizaje cooperativo*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	5	33%
Casi Nunca	4	27%
Casi Siempre	2	13%
Siempre	4	27%
Total	15	100%

**Fuente:** Estudiantes de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales

**Elaborado por:** Elizabeth Olivo

Encuesta realizada en julio del 2019

**Interpretación**

Con relación a la pregunta sobre el uso del aprendizaje cooperativo en el aula de clases. El 60% de los docentes respondieron nunca y casi nunca, lo que es el dato más relevante, quiere decir que a la mayoría de encuestados les parece negativa su utilización. En contra parte el 40% de los docentes encuestados respondieron siempre y casi siempre, y están de acuerdo con su utilización.

**Análisis**

De acuerdo con los resultados obtenidos demuestran que la mayoría de los docentes no utilizan el aprendizaje cooperativo para la realización de trabajos en grupo. Debido a que cada docente utiliza diferentes técnicas y métodos de enseñanza.

9.- ¿Cómo docente hace uso del aprendizaje E-learning para el desarrollo de las habilidades cognitivas en los estudiantes?

**Tabla 28.**

***El aprendizaje E-learning***

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	6	40%
Casi Nunca	4	27%
Casi Siempre	2	13%
Siempre	3	20%
Total	15	100%

**Fuente:** Estudiantes de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales

**Elaborado por:** Elizabeth Olivo

Encuesta realizada en julio del 2019

**Análisis**

Con relación a la pregunta sobre el uso del aprendizaje E-learning. El 67% de los docentes encuestados respondieron nunca y casi nunca, lo que es el dato más relevante, quiere decir que a la mayoría de encuestados les parece negativo la utilización. En contra parte el 33% de los docentes encuestados respondieron siempre y casi siempre, lo que demuestran que están de acuerdo.

**Interpretación**

De acuerdo con los resultados obtenidos demuestran que la mayoría de los docentes no hace uso del aprendizaje E-learning en el desarrollo de las habilidades cognitivas de los estudiantes. Porque cada docente utiliza diferentes técnicas o método de enseñanza.

10.- ¿Cómo docente hace uso del aprendizaje reflexivo para facilitar la construcción de los conocimientos en los estudiantes?

**Tabla 29.**

*El aprendizaje reflexivo*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	6	40%
Casi Nunca	3	20%
Casi Siempre	1	7%
Siempre	5	33%
Total	15	100%

**Fuente:** Estudiantes de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales

**Elaborado por:** Elizabeth Olivo

Encuesta realizada en julio del 2019

**Interpretación**

Con relación a la pregunta sobre el uso del aprendizaje reflexivo. El 60% de los docentes respondieron nunca y casi nunca, lo que es el dato más relevante, quiere decir que la mayoría de los encuestados les parece negativo la utilización del aprendizaje reflexivo. En contra parte el 40% de los docentes encuestados respondieron siempre y casi siempre, lo que demuestran que están de acuerdo.

**Análisis**

De acuerdo con los resultados obtenidos demuestran que los docentes no hacen uso del aprendizaje reflexivo, para contribuir en la construcción de los conocimientos en los estudiantes. Debido a que los docentes tienen su propia forma de enseñar, por lo tanto, utiliza diferentes técnicas o métodos de enseñanza.

#### **4.3. Discusión de los Resultados**

Una vez aplicada la técnica de recolección de datos, que sirvió para sustentar la presente investigación, la encuesta fue realizada a la población seleccionada de 94 estudiantes de Cuarto Semestre “A” y “B” y 15 docentes de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales, se logró recabar información relevante sobre la utilización de la aplicación kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales. Después de realizar el análisis e interpretación de los datos recopilados, se llegó a determinar los siguientes supuestos:

Con respecto a la pregunta ¿Considera usted que la implementación del juego en el aula facilitaría en el aprendizaje de Historia?, los docentes y estudiantes de Cuarto semestre, con un porcentaje del 80% (tabla 20) y del 60% (tabla 10), respectivamente consideran útil su aplicación, debido a que el juego propicia ambientes educativos en los cuales el estudiante aprende de forma natural y espontánea, convirtiendo el aprendizaje en una experiencia agradable y relajada. Así lo destaca (Barreta, 2018) afirmando que:

Los juegos son recursos didácticos para convertir el proceso enseñanza-aprendizaje en un momento más agradable y participativo, pero para su aplicación debe estar de acuerdo con la práctica pedagógica del profesor, para que de esta manera proporcionar una mayor interacción entre los contenidos y el aprendizaje (p. 1).

El juego es un recurso pedagógico que va ganando espacio en la educación y algunos docentes ya lo están utilizando en el aula para facilitar el aprendizaje de los estudiantes, debido a las ventajas que ofrece su aplicación, porque permiten una interrelación directa entre los contenidos, los estudiantes y el aprendizaje.

Con relación a la aplicación kahoot en el aula de clases, se plantearon cuatro preguntas: en primer lugar, con respecto a la aplicación kahoot y su contenido multimedia, los docentes y estudiantes, con porcentaje de 80% (tabla 21) y 53% (tabla 11) respectivamente, considera positiva su aplicación, porque kahoot utiliza los recursos de la multimedia para la creación de cuestionarios interactivos, que fomenten entornos educativos dinámicos que motive y despierte el interés del estudiante por aprender.

Así lo menciona (Martínez R. , 2018), argumentando que: “Kahoot es una herramienta digital en el cual se puede crear cuestionarios con imágenes, videos o material multimedia que puede ser utilizados en el aula de clases” (p. 23). Una de las ventajas de la aplicación kahoot es que se puede crear cuestionarios interactivos, que fortalezcan las habilidades digitales de los estudiantes y permitiendo el desarrollo de entornos educativos motivadores, dejando atrás las prácticas tradicionales, que cierto caso resulta aburridas o tediosas.

En segundo lugar, con relación a la implementación de los juegos kahoot en la comprensión de la temática impartida en clases, los docentes y estudiantes, con un porcentaje del 60% (tabla 22) y el 69% (gráfico 12) respectivamente, consideran útil su aplicación, debido a que los juegos kahoot en el aula de clases fomenta la integración de elementos lúdicos, que aporte beneficios al aprendizaje de los estudiantes, fortaleciendo así la compresión de la temática impartida Así como lo afirma (Martínez G. , 2017), argumentando que: “Kahoot es percibida como una herramienta que aporta entusiasmo, incrementa el nivel de participación del alumno y permite recordar, comprender y retener la información de manera más sencilla” (p. 25). La mecánica de los juegos kahoot consiste en la creación de cuestionarios interactivos, en los cuales los docentes pueden utilizar para mejorar el nivel de interés o motivación de los estudiantes, además los juegos de kahoot propician una retroalimentación continua de los conocimientos, favoreciendo la comprensión de la temática, mejorando el rendimiento académico de los estudiantes.

En tercer lugar, con respecto a la utilización de la aplicación kahoot en la evaluación de los aprendizajes de las Ciencias Sociales, los docentes y estudiantes con un porcentaje del 54% (tabla 23) y el 68% (tabla 13), respectivamente si están de acuerdo con su aplicación, porque permite una evaluación permanente, fácil, favoreciendo una retroalimentación continua de los conocimientos, propician el aprendizaje significativo. Así lo menciona (Martínez G. , 2017) argumentando que: “Kahoot es una herramienta que puede emplearse para la evaluación continua de los aprendizajes de los estudiantes porque permite que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea motivador y genere aprendizajes significativos” (p. 35). La aplicación kahoot utiliza la evaluación, para conocer el nivel de avance que ha tenido los estudiantes, detectando así las fortalezas y debilidades en el aprendizaje, esta información le sirve al profesor, para reafirmar el conocimiento en las áreas que se requiere de su atención.

Por último, con la relación a la pregunta ¿Considera usted que el uso de los juegos educativos kahoot en el aula clases ayudaría a superar las dificultades que se presentan en el aprendizaje de la Historia?, los docente y estudiantes, con un porcentaje de 73% (tabla 26) y de 55% (tabla 16) respectivamente, consideran útil su aplicación, debido a que los juegos kahoot se basan en cuestionarios interactivos que los docentes pueden crear, para reforzar el conocimiento y facilitar el aprendizaje. Así como lo afirma (Berruz, 2018), argumentando que:

Kahoot es una aplicación gratuita en la cual el docente crea cuestionarios para reforzar el aprendizaje de alguna asignatura y los estudiantes a su vez aprenden jugando de una manera interactiva porque la clase deja de ser monótona y aburrida. Ya que uno de los más grandes retos de los docentes es compartir el conocimiento de una manera fácil y didáctica ayudando así superar las dificultades que tienen los estudiantes en el aprendizaje (p. 15).

Kahoot es una herramienta digital que ayuda al estudiante a superar las dificultades que tiene en el aprendizaje de ciertas asignaturas, porque mediante la aplicación de los juegos kahoot en el aula, el estudiante aprende e interioriza contenidos temáticos mientras juega y se divierte, esta aplicación brinda al docente la posibilidad de innovar el proceso de enseñanza, dejando atrás los paradigmas tradicionales que en ciertas ocasiones resultado aburrido o poco motivador.

Con respecto a los dispositivos electrónicos para la aplicación kahoot se planteó la siguiente pregunta ¿Con que frecuencia el docente hace uso del dispositivo móvil para él envió de tareas o trabajos?, los estudiantes de Cuarto semestre, con un porcentaje 64% (tabla 14), afirman que en la carrera si utilizan con cierta frecuencia el dispositivo móvil, para él envío de tareas o deberes, debido a que la mayoría de los docentes ya no consideran al teléfono celular como uno de los principales distractores en el aula, reconociendo las ventajas que ofrece al proceso de enseñanza. Así como lo afirma (Aula Blog, 2014), argumentando que: “El smartphone tiene una connotación positiva para el alumnado y ha modificado la forma de aprender de los estudiantes y su uso se va extendiendo como una herramienta clave para el desempeño en el aula de clases (p. 4). La utilización del smartphone en el aula va ganando espacio dentro del sistema educativo debido a las ventajas que representa su aplicación.

Con relación a los tipos de aprendizaje se plantearon dos preguntas: en primer lugar, con respecto a la utilización del aprendizaje cooperativo para la realización de trabajos en grupo, que fomente la integración en el aula, los docentes y estudiantes, con un porcentaje de 60% (tabla 27) y el 63% (tabla 17) respectivamente, no están de acuerdo con su aplicación, a pesar de que este tipo aprendizaje fomenta la integración y cohesión del grupo, porque sus actividades permiten que los estudiantes se relacionen entre sí, para resolución de problemas y la toma de decisiones, desarrollan así sentimientos de amistad y compañerismo. Así lo afirma (Schunk, 2012), argumentando que: “El objetivo del aprendizaje cooperativo es desarrollar la habilidad en los estudiantes para trabajar en colaboración con otras personas, desarrollando así nexos de unión y compañerismo” (p. 20). El aprendizaje cooperativo se da en escenarios, en los cuales se establece una relación recíproca con el fin de generar conocimiento, a través del intercambio de ideas u opiniones que cada una de los integrantes aporten. En este sentido cooperar significa ayudar y apoyarse mutuamente para conseguir los objetivos planteados y desarrollar una sana convivencia.

En segundo lugar, en relación con la pregunta sobre el uso del aprendizaje E-learning para el desarrollo de las habilidades cognitivas dentro del aula, los docentes y estudiantes, con un porcentaje del 67% (tabla 28) y el 51% (tabla 18) respectivamente, no están de acuerdo con su aplicación, a pesar de que la aplicación del aprendizaje E-learning en el aula de clases si favorece el aprendizaje de los estudiantes, a través de la utilización de nuevos recursos, que se encuentran disponibles en la web, y que el profesor podrá hacer uso, para fortalecer las habilidades cognitivas del estudiante, motivándole a investigar y analizar. Así lo destaca (López M. , 2013), argumentando que: “La aplicación del aprendizaje E-learning conecta adecuadamente con los principios de la psicología cognitiva y con la perspectiva constructivista del conocimiento y aprendizaje que resalta la importancia de los elementos procedimentales en la construcción de conocimientos” (p. 234). El aprendizaje E-learning propicia ámbitos, en los cuales el estudiante puede desarrollar habilidades y destrezas que favorecen el aprendizaje y la construcción de los conocimientos utilizando las nuevas tecnologías en beneficio de la educación.

En respecto a los estilos de aprendizaje se plantearon dos preguntas: en primer lugar, con relación a la utilización del estilo de aprendizaje teórico, para la realización debates en el aula de clases, los docentes y estudiantes con un porcentaje de 73% (tabla 25) y el 58% (tabla 15), respectivamente.

No están de acuerdo con la aplicación del aprendizaje teórico, a pesar que este tipo de aprendizaje fomenta en el estudiante las habilidades de análisis y síntesis, su aplicación en el aula es ideal cuando se desea realizar debates. Así como lo afirma (Valencia & López, 2018), argumentando que: “El estilo de aprendizaje teórico es aquel que integra las observaciones dentro de la lógica, suelen ser perfeccionista, analiza, sintetiza y busca la objetividad, es metódico, lógico, crítico y le gusta debatir sus ideas con los demás” (p. 4). El estilo de aprendizaje teórico fortalece las habilidades cognitivas del estudiante, promoviendo actividades en las cuales deba debatir, analizar y sintetizar la información. Este tipo de aprendizaje los estudiantes utilizan la lógica, se basan en los hechos comprobados, dejando atrás lo subjetivo.

Con relación a la utilización del estilo de aprendizaje reflexivo en la construcción de los conocimientos, los docentes y estudiantes con un porcentaje del 60% (tabla 29) y del 55% (tabla 19) respectivamente, no están de acuerdo con su utilización, a pesar que la aplicación de este tipo de aprendizaje en el aula, permite al estudiante reflexionar, analizar y comprender la información que está recibiendo, facilitando la construcción del conocimiento. Así como lo afirma (Vértiz, Cardoso, & Bobadilla, 2015), argumentando que: “Las personas pertenecientes a este estilo de aprender prefieren observar y reflexionar, llevar su propio ritmo de trabajo, tener tiempo para asimilar, oír los puntos de vista de otros, realizar análisis detallados y pormenorizados” (p. 8). El estilo reflexivo se caracteriza porque aquí el individuo tratar de comprender a profundidad el fenómeno, acepta diferentes puntos de vista, son más serenos, analíticos y reflexionan cada paso que dan.

## **5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **5.1. Conclusiones**

En el presente estudio tuvo como objetivo general: Analizar la influencia de la aplicación kahoot como una propuesta lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales en los estudiantes del cuarto semestre de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales en el año 2019, cuyo objetivo se cumple de acuerdo con las siguientes conclusiones:

En relación con el primer objetivo específico: Determinar la pertinencia de la aplicación de los juegos educativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se concluyó que en la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales, los docentes y estudiantes se encuentran de acuerdo con la implementación de los juegos educativos en el aula, porque consideran que, si facilita la compresión de la temática impartida en clases, fortaleciendo así el aprendizaje, sobre todo en la asignatura de Historia, y su uso es pertinente y adecuado.

Con respecto al segundo objetivo específico: Indagar la pertinencia de la utilización de la aplicación kahoot en la evaluación de los aprendizajes de las Ciencias Sociales

Se concluyó que los docentes de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales si están de acuerdo en utilizar la aplicación kahoot en la evaluación de los aprendizajes, porque consideran que su implementación en el aula facilitaría el aprendizaje de los estudiantes mejorando así el rendimiento académico. Por lo cual su uso en la carrera es pertinente y adecuado.

Con relación al tercer objetivo específico: Identificar los dispositivos electrónicos que se utilizan para la aplicación de kahoot en el aula de clases, después de realizar la investigación.

Se concluyó que el dispositivo electrónico que se usa con mayor frecuencia en la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales, es el dispositivo móvil, lo que facilitaría la aplicación de los juegos que ofrece kahoot para la educación de los estudiantes y uso en la carrera es pertinente y adecuado.

Con respecto al cuarto objetivo específico: Establecer la forma en que la aplicación kahoot facilita el aprendizaje de las Ciencias Sociales.

Se estableció que la aplicación kahoot si facilita el aprendizaje de las Ciencias Sociales, debido a que kahoot utiliza cuestionarios interactivos que el docente puede crear, con el objetivo de reafirmar el conocimiento impartido en el aula, propiciando una retroalimentación inmediata de la temática, mejorando así los niveles de compresión, sobre todo en la asignatura de Historia.

## **5.2. Recomendaciones**

- Se recomienda a los docentes de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales, que realicen con cierta frecuencia actualizaciones curriculares que permitan la implementación de los juegos educativos en el aula, porque se ha demostrado que los juegos son un recurso didáctico que si facilita el aprendizaje de los estudiantes.
- Con la relación a la utilización de kahoot en la evaluación de los aprendizajes de las Ciencias Sociales, se considerada adecuada porque su aplicación ayuda a relacionar la teoría con la práctica y aporta una retroalimentación inmediata de los conocimientos y se recomienda a los docentes de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales, el uso de esta herramienta tecnológica, que beneficiará la evaluación de los aprendizajes, mejorando así el rendimiento académico de los estudiantes.
- La utilización de los dispositivos móviles en la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales, se recomienda a los docentes, realicen actividades en clases, que motiven el uso del smartphone en el aula de clases, propiciando así la utilización de la aplicación kahoot, a través de los teléfonos inteligentes.
- Se recomienda a los docentes de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales, el uso de la aplicación kahoot porque se ha demostrado que, si facilita el aprendizaje de las Ciencias Sociales sobre todo en la asignatura de Historia, porque la mecánica de sus juegos, favorecen la interiorizando de los contenidos, fortaleciendo el aprendizaje y mejorando así el rendimiento académico.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alegsa, L. (2019, Mayo 6). *Alegsa.com*. Retrieved Julio 25, 2019, from Alegsa.com:  
<http://www.alegsa.com.ar/Dic/megabyte.php>
- Alvarez, C., Blázquez, M., & Cornejo, M. (2012). *Estrategia de aprendizaje por competencias en introducción a la Antropología* (Vol. 1). (M. Cornejo, Ed.) Madrid, España: Cornejo. Retrieved Agosto 27, 2019
- Aranguren, C. (14 de Febrero de 2011). Enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales: un dialogo interdisciplinario e intersubjetivo. (Redalyc, Ed.) *Revista de teoría y didactica de las Ciencias Sociales en linea*, 2-17. Recuperado el 25 de Agosto de 2019, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=65221619001>
- Asamblea, N. d. (2008). Sección Primera Educación. In A. N. Ecuador, & A. N. Ecuador (Ed.), *Constitución de la República del Ecuador* (p. 161). Quito, Pichincha, Ecuador: Asamblea Nacional del Ecuador. Retrieved Julio 20, 2019
- Aula Blog. (2014, Julio 9). *formación.intef.es*, PDF. (A. blog, Producer) Retrieved Julio 30, 2019, from formación.intef.es: [http://formacion.intef.es/pluginfile.php/119234/mod\\_resource/content/1/mlearningRA\\_09\\_14\\_B0\\_T1\\_qu%C3%A9smlearning.pdf](http://formacion.intef.es/pluginfile.php/119234/mod_resource/content/1/mlearningRA_09_14_B0_T1_qu%C3%A9smlearning.pdf)
- Aula Planeta. (7 de Mayo de 2018). *Aula Planeta.com*. Recuperado el 23 de Junio de 2019, de Aula Planeta.com: <https://www.aulaplaneta.com/2015/07/21/recursos-tic/ventajas-del-aprendizaje-basado-en-juegos-o-game-based-learning-gbl/>
- Baena, A., & Ruiz, P. (2009, 2 Mayo). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *Revista digital de Educación Física*, 1(7), 5. Retrieved Julio 22, 2019
- Barrera, N., & Palma, A. (2008). *Geografía* (Martinez, Sofía ed., Vol. 1). (M. Jareda, Ed.) México, Veracruz, México: Xalapa. Retrieved Agosto 27, 2019
- Barreta, D. (2018, Mayo 5). Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje. *Revista electrónica de Didáctica Red ELE*, 34(7), 1. Retrieved Julio 15, 2019

- Bejarano, Y. (2012). *Estudio del caso Kahoot: un ejemplo de gamificación en las aulas de Aprendizaje*. Universidad Nacional de Rosario (UNR). Argentina: Universidad Nacional de Rosario (UNR). Retrieved Mayo 5, 2019
- Bernabeu, N., & Goldstein, A. (2012). *Creatividad y Aprendizaje* (Vol. 1). (A. Gutiérrez, Ed.) Bogota, Colombia: Digiprint Editores E.U. Retrieved Julio 28, 2019
- Berruz, R. (2018). *Aplicación Kahoot y su Influencia en el Rendimiento Académico de los Estudiantes del Décimo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Replica "Eugenio Espejo"*. Universidad Técnica de Babahoyo. Babahoyo: Universidad Técnica de Babahoyo. Retrieved mayo 15, 2019
- Borja, Q. (2019, Junio 10). *Guiainfantil.com*. Retrieved Julio 30, 2019, from Guiainfantil.com: <https://www.guiainfantil.com/educacion/aprendizaje/como-estimular-la-logica-de-los-ninos-segun-su-edad-a-traves-del-juego/>
- Brazuelo, F., & Gil, G. (2011). *Mobile learning. Los dispositivos móviles como recurso educativo*. (G. Gallego, Ed.) Sevilla, España: MAD, SL.
- Caicedo, C. (2015, Febrero 6). El juego en el aprendizaje. *Revista Vinculando*, 12. Retrieved Julio 8, 2019
- Castro, S., & Guzmán, B. (18 de Marzo de 2005). Los estilos de aprendizaje en la enseñanza y el aprendizaje: Una propuesta para su implementación. *Redalyc*, 83-102. Recuperado el 16 de Agosto de 2019
- CEF NAC. (29 de Diciembre de 2014). *ceformativos.com*, web. Recuperado el 29 de Julio de 2019, de ceformativos.com: <http://ceformativos.com/kahoot-cuando-jugando-se-aprende/>
- Cenit, A. (2017, Septiembre 14). La importancia del juego en el aprendizaje. (R. Francisco, Ed.) *Nuevos Enfoques educativos*, 11(78), 60. Retrieved Julio 25, 2019, from Red Cenit.
- Chisag, L. (2018). *Gamificación y Tutoría Académica*. Universidad Técnica de Ambato. Ambato: Universidad Técnica de Ambato. Retrieved Julio 29, 2019
- concepto definición, d. (15 de 9 de 2018). *conceptodefinicón de*. Obtenido de conceptodefinición de: <https://conceptodefinicion.de/smartphone/>

Cordova, J., Mendoza, T., & Cumpa, E. (3 de Junio de 2008). *SlideShare*. Recuperado el 15 de Agosto de 2019, de ShildeShare: [https://pt.slideshare.net/graeyci/ausubel?from\\_action=save](https://pt.slideshare.net/graeyci/ausubel?from_action=save)

Definición ABC. (3 de 12 de 2008). *Definiciones.de*. Obtenido de definiciones.de: <https://definicion.de/megabyte/>

Duarte, G. (3 de 10 de 2008). *Definición ABC*. Recuperado el 11 de 5 de 2019, de Definición ABC: <https://www.definicionabc.com/general/educacion.php>

Dukinson, S. (2009). *Innovación educativa para la educación superior hacia el proceso de convergencia*. (S. SAFEKAT, Ed.) Madrid, España: DYKINSON S.L. Retrieved Agosto 10, 2019

Educación 3.0. (2019, Julio 24). Los beneficiosos de kahoot en la gamificación. *Educación 3.0*, 20. Retrieved Junio 22, 2019, from Educación tres punto cero.com: <https://www.educaciontrespuntocero.com/experiencias/gamificacion-con-kahoot/95944.html>

Educación, 3. (2018, Noviembre 4). Conoce los beneficios educativos de Kahoot!, según la neurociencia. *Educación 3.0*, 35. Retrieved Julio 23, 2019, from <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/beneficios-educativos-de-kahoot/93717.html>

Espeso, P. (15 de febrero de 2018). Paso a paso: como crear un kahoot para la aula de clase. *Educación 3.0*, 5. Recuperado el 22 de Agosto de 2019

Foliers, N., & Antolin, M. (2015). *Como mejorar el aprendizaje en el aula y poder evaluarlo*. Buenos Aires, Argentina: Círculo Latino Austral S.A. Retrieved Junio 3, 2019

Forward Teacher. (30 de 3 de 2016). *forwardteacher.com*. Recuperado el 23 de 6 de 2019, de forwardteacher.com: <http://forwardteacher.com/2016/03/valoracion-formativa-con-kahoot/>

Freire, M. (2004). *Diccionario Enciclopedico de Educación* (Vol. 1). (J. Gallegos, Ed.) Quito, Pichincha, Ecuador: PPL Impresores. Recuperado el 31 de Julio de 2019

Gallego & Martínez, C. (2003, febrero 1). ESTILOS DE APRENDIZAJE Y E-LEARNING. HACIA UN MAYOR RENDIMIENTO ACADÉMICO. *Revista De Educación a Distancia*(7), 5. Retrieved Julio 25, 2019

GCF Global. (24 de Diciembre de 2015). *gcfglobal.org*. Recuperado el 26 de Junio de 2019, de *gcfglobal.org*: <https://edu.gcfglobal.org/es/informatica-basica/que-es-un-computador/1/>

Goldstein, A., & Bernabeu, N. (2009). *Creatividad y Aprendizaje. El juego como una herramienta pedagógica* (Vol. 1). Madrid, España: Ediciones NARCEA S.A. Recuperado el 25 de 7 de 2019

Gonzalez, A. (9 de 2 de 2011). *xatakandroid.com*. Obtenido de *xatakandroid.com*: <https://www.xatakandroid.com/sistema-operativo/que-es-android>

Herberth, A. (2016, Julio 13). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*(44), 5. Retrieved Julio 17, 2019

Hernandez, R. (2017, Junio 15). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. *Dialnet*, 5(1), 30. Retrieved Mayo 25, 2019, from <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2017.v5n1.149>

Herrero, R. (2015, Septiembre 25). Manual de Kahoot para docentes. (C. V. Medina, Ed.) *Centro de profesores y recursos CPR*, 35. Retrieved Julio 23, 2019

Isaza, L. (25 de Julio de 2014). Estilos de Aprendizaje: una apuesta por el desempeño académico de los estudiantes en. *Encuentros*, 1(3), 26. Recuperado el 2 de junio de 2019

kahoot.it. (24 de Diciembre de 2013). *kahoot it*. Recuperado el 22 de Junio de 2019, de *kahoot it*: <https://create.kahoot.it/discover>

Linares, R. (2008, Febrero 6). Desarrollo cognitivo: Las teorías de Piaget y de Vygotsky. *Paidopsiquiatria*(1), 5. Retrieved Julio 23, 2019

Londoño, C. (2018, Junio 7). Aplicación Kahoot. *Educación Siglo XXI*, 35. Retrieved Junio 15, 2019, from Elige educar: <https://eligeeducar.cl/kahoot-una-herramienta-perfecta-llevar-juego-la-sala-clase>

López, M. (2013). *Aprendizaje, competencias y TIC* (1 ed.). (V. Mónica, Ed.) México, México: Pearson. Retrieved Agosto 17, 2019

López, M. (30 de diciembre de 2016). *skills21*. Recuperado el 17 de mayo de 2019, de skills21: <https://competenciasdelsiglo21.com/aprendizaje-cooperativo-ventajas-desventajas/>

Malacaria, M. (2010). *Estilos de Enseñanza, Estilos de Aprendizaje y desempeño académico*. Universidad FASTA, Facultad de Humanidades. Argentina: Universidad FASTA. Retrieved Agosto 17, 2019

Manso, Carlos;Méndez, Lucia. (2000). *Enciclopedia Interactiva Estudiantil siglo XXI*. Madrid, España: Inmagrag. Retrieved Agosto 15, 2019

Marcano, B. (2008, Noviembre 3). JUEGOS SERIOS Y ENTRENAMIENTO EN LA SOCIEDAD DIGITAL. *revistatesi@usal.es*, 9(3), 5. Retrieved Julio 20, 2019, from <http://revistas.usal.es/index.php/eks/article/view/16791/17430>

Marín, V. (2015, Junio 5). La gamificación educativa. Una alternativa pra la enseñanza creativa. *Revista Digital de Eduación Review*(27), 3. Retrieved Julio 23, 2019, from <http://revistes.ub.edu/index.php/der/article/viewFile/13433/pdf>

Martínez, G. (2017, Octubre 7). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Opción*, 33(5), 35. Retrieved Julio 23, 2019

Martínez, R. (2018, Agosto 15). La aplicación kahoot en el aprendizaje. *Innovación en la Educación*(24), 50. Retrieved Agosto 14, 2019

Menárguez, A. (2017, Febrero 6). Los últimos minutos de la clase magistral. *El País*(42 626), p. 8. Retrieved Junio 2, 2019

Metadata. (7 de 2 de 2018). *Youtube*. Recuperado el 7 de 6 de 2019, de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=v3mS0wIJSNo&t=47s>

Ministerio de Telcomunicaciones, y. d. (2018). *El libro Blanco de la Sociedad de la Información y del Conocimiento* (Vol. 1). (Subsecretaría de Fomento para la Sociedad de la Información Gobierno en linea, Ed.) Quito, Pichincha, Ecuador: Dirección de Comunicación Social. Retrieved Julio 20, 2019

- Moreria, M. (2012, Enero 3). APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO: UN CONCEPTO SUBYACENTE. *Dialnet*, 2(15), 26. Retrieved Agosto 20, 2019
- Naranjo, M., & Pedragosa, O. (2010, Mayo 4). el aprendizaje colaborativo. (A. Baquerizo, Ed.) *Dialnet*, 5(50), 40. Retrieved Agosto 22, 2019, from SlideShare.
- Ortega, C. (13 de 5 de 2014). *youngmarketing.co*. Obtenido de youngmarketing.co: <http://www.youngmarketing.co/juegos-y-preguntas-provocadoras-una-nueva-apuesta-educativa/>
- Ortíz, A., & Agredal, M. (2018, Agosto 28). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la Cuestión. *Educación Pesqui*(44), 15. Retrieved Julio 30, 2019
- Pliego, N. (2011, Abril 30). El aprendizaje cooperativo y sus ventajas en la educación intercultural. (AFOE, Ed.) *Hekademos*, 5(8), 14. Retrieved Agosto 25, 2019
- Prast, J., & Santacana, J. (1998). Ciencias Sociales. In J. Prast, & Santacana, *Enciclopedia General de la Educación* (p. volumen 3). Barcelona, España: Grupo Editorial Océano. Retrieved Agosto 23, 2019, from UB.EDU.
- Prats, J. (2001). *Enseñar Historia*. Mérida: Javir Felipe S.L (Producciones & Diseño).
- Ramírez, I. (7 de noviembre de 2017). *Xataka Basics*. Recuperado el 23 de mayo de 2019, de Xataka Basics: <https://www.xataka.com/basics/kahoot-que-es-para-que-sirve-y-como-funciona>
- Ramírez, M. (2009). *Recursos tecnológicos para el aprendizaje móvil (Mleraning) y su relación con los ambientes de educación a distancia implementaciones e investigaciones*. Monterrey, México, México: TESM. Recuperado el 16 de Junio de 2019
- Ramos, J. H., & Ramírez. (19 de Julio de 2010). Desarrollo de habilidades cognitivas con aprendizaje móvil. *Dialnet*, 50. Recuperado el 25 de Mayo de 2019
- Registro Oficial. (2011, Marzo 31). Ley Orgánica de Educación Intercultural. (P. Hugo, Ed.) *Registro Oficial del Ecuador*, 3(417), 46. Retrieved Agosto 5, 2019
- Registro Oficial. (2017, Junio 19). *Registro oficial*, 3(899), 40. Retrieved Agosto 5, 2019

- Rodas, H. (2016, Septiembre 23). El aprendizaje E-learning. *Educación Siglo XXI*, 1(234), 40. Retrieved Agosto 5, 2019, from TICAP.mx.
- Rodríguez & Hernández. (2019). Telefonía móvil celular: origen, evolución, perspectivas. *Redalyc*, 8.
- Rodriguez, C. (2008). *El juego simbólico como forma de socialización en niños del preescolar*. Universidad Pedagógica Nacional. Ecatepec: Universidad Pedagógica Nacional. Retrieved Julio 23, 2019
- Rodríguez, E., & Gutierrez, M. (2011). *El socioconstructivismo en la enseñanza-aprendizaje escolar*. Pereira, Colombia: Universidad Tecnológica de Pereira. Recuperado el 3 de Agosto de 2019
- Rodriguez, L. (2004, Julio 18). La Teoría del Aprendizaje Significativo. *Dialnet*, 12. Retrieved Agosto 20, 2019
- Rodríguez, L., & Vallejo, G. (2017, Junio 11). Diseño de una metodología M-learnig. (R. Hugo, Ed.) *Revista Electrónica Dialnet*, 6(8), 5. Retrieved Julio 30, 2019
- Romero, F. (2009, Julio 14). El aprendizaje significativo y el constructivismo. *Revista Digital para docentes*, 5(3), 8. Retrieved Agosto 20, 2019
- Rueda, M. (2016, Febrero 22). Desarrollo de páginas web como recurso para facilitar el aprendizaje. *REDHECS Revista electrónica de Humanidades Educación y Comunicación Social*, 1(1), 31. Retrieved Mayo 5, 2019
- Samsung. (3 de Abril de 2019). *Samsung.com*. Recuperado el 29 de Julio de 2019, de Samsung.com: <https://www.samsung.com/latin/>
- Sanchez, G. (2017). *Kahoot como herramienta para reconocer progresos en el aprendizaje*. Universidad Almeria. Almeria: Universidad Almeria. Retrieved mayo 15, 2019
- Santillana. (2005). *Historia Universal Santillana* (Vol. 1). (Santillana, Ed.) Madrid, España: Santillana. Retrieved Agosto 25, 2019
- Schunk, D. (2012). *Teorías del Aprendizaje, una perspectiva educativa* (Sexta edición ed., Vol. 1). (V. P. Monica, Ed.) México, México, México: Pearson Educación S.A. Retrieved Julio 20, 2019

- Seba, M. (2017). *Diseño de una Estrategía Didáctica en la Utilización del Smartphone como herramienta en el aula. Caso Kahoot.* Universidad del Istmo. Guatemala: Universidad del Istmo. Retrieved Julio 5, 2019
- Significados.com. (30 de 4 de 2018). *significados.com.* Obtenido de Significados.com: <https://www.significados.com/wifi/>
- significados.com. (13 de 7 de 2019). *significados.com.* Obtenido de significados.com: <https://www.significados.com/software/>
- Torres, C. (2002, Octubre 6). El juego estrategia importante. (Redalyc, Ed.) *Revista de educación EDUCERE*, 1(19), 35. Retrieved 8 14, 2019
- Triola, M. (2009). *Estadística.* México, México: Pearson Educación de México, S.A. de C.V. Retrieved Agosto 23, 2019
- UNESCO. (2013, Abril 30). Enfoque estratégico sobre las TIC en la educación en América Latina y el Caribe. (E. Severin, Ed.) *El Correo de la Unesco*, 1(15), 62. Retrieved Julio 2, 2019, from <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/ticsesp.pdf>
- USAC, F. d. (2001). *Manual de Estadística Descriptiva.* Guatemala, Guatemala: Edicto print. Retrieved Agosto 20, 2019
- Valencia, M., & López, M. (2018, Enero 19). Los estilos activo, reflexivo, teórico, pragmático y la competencia. *Revista Iberoamerica de Producción Académica y Gestión Educativa*, 5(9), 20. Retrieved Agosto 18, 2019
- Valparaiso. (2015, Noviembre 17). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista electrónica de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso*(1), 21. Retrieved Julio 23, 2019
- Vanegas, L. (2010, Marzo 15). La ciencia política en las Ciencias Sociales. (S. d. Redalyc, Ed.) *Reflexiones en linea*, 89(1), 34. Retrieved 8 27, 2019, from <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=72917905015>

- Vargas, C. (14 de 9 de 2015). El juego en el aprendizaje. *Revista Vinculando*, 8. Recuperado el 16 de 7 de 2015, de <http://vinculando.org/educacion/juego-en-aprendizaje.html>
- Vera, A. (27 de 2 de 2013). *Psicología Integral.com*. Recuperado el 22 de 6 de 2019, de Psicología Integral.com: <http://ludoterapiapsicologialintegral.blogspot.com/2013/02/teorias-del-juego.html>
- Vera, D. (8 de 12 de 2009). *La compu y sus partes*. Obtenido de La compu y sus partes: <http://lacompuyuspartes.blogspot.com/2009/12/bit-byte-kb-mb-gb-y-tb.html>
- Vértiz, B., Cardoso, D., & Bobadilla, S. (2015). Estilos de aprendizaje. *RICSH Revista Iberoamericana de las Ciencias Sociales y Humanísticas*, 8.
- Villalba, M. (2017). *Procesos de enseñanza – aprendizaje de las Ciencias Sociales y Dogmas Religiosos en la Unidad Educativa Bilingüe “New Life”, Distrito Metropolitano de Quito, barrio Guamaní en el año lectivo 2016 - 2017*. Tesis, Universidad Central del Ecuador, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación , Quito. Retrieved Agosto 27, 2019

# **ANEXOS**

## ANEXOS

### Anexo a. Análisis Urkund



#### Urkund Analysis Result

Analysed Document: Tesis Elizabeth Olivo.pdf (D55143258)  
Submitted: 8/30/2019 6:47:00 PM  
Submitted By: jabastidas@uce.edu.ec  
Significance: 1 %

#### Sources included in the report:

TEP y Aprendizaje Significativo.docx (D26797780)  
Lissette Cotera y Cinthya Zambrano.docx (D54720449)  
<http://cmc.ihmc.us/papers/cmc2004-290.pdf>

#### Instances where selected sources appear:

3

PSC. *Fusivo* *Verificado*  
*Jabastidas*  
30-08-2019

## **Anexo b. Preguntas Directrices**

- ¿Cómo influye la aplicación de los juegos educativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje?
- ¿Cuál es la pertinencia de la utilización de la aplicación kahoot en la evaluación de los aprendizajes de las Ciencias Sociales?
- ¿Cuáles son los dispositivos electrónicos que se utilizan para la aplicación de kahoot en el aula de clases?
- ¿De qué forma la aplicación kahoot facilita el aprendizaje de las Ciencias Sociales?

## Anexo c. Autorización de la encuesta

Quito, 11 de septiembre del 2019

Señor

MSc. Patricio Carrera

**DIRECTOR DE LA CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y LAS  
CIENCIAS SOCIALES**

Presente.-

De mis consideraciones.-

Yo, OLIVO CARDENAS ELIZABETH DEL CARMEN con CI. 171700041-6 estudiante NOVENO SEMESTRE "A" de la Carrera de Ciencias Sociales, solicito a usted muy comedidamente se me conceda realizar, La aplicación de los instrumentos a estudiantes del cuarto semestre y a los Docentes de la Carrera de Ciencias Sociales, sobre mi tema de tesis "Aplicación kahoot como una propuesta lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales" correspondiente al periodo (Abril 2019- Julio 2019).

Por la favorable atención que se digne dar a la presente, le antícpo mis más sinceros agradecimientos.

Atentamente,



Elizabeth Olivo

CI: 171700041-6



## **Anexo d. Instrumentos de validación**



**UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR**

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA DE CIENCIAS SOCIALES**

### **Tema:**

Aplicación Kahoot como una propuesta lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales

### **Formulación de problema**

¿De qué manera contribuye la aplicación kahoot como una propuesta lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales, en los estudiantes de Cuarto semestre de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad Central del Ecuador en el año 2019?

### **Objetivo General:**

Analizar la influencia de la aplicación kahoot como una propuesta lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales en los estudiantes del cuarto semestre de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales en el año 2019.

## **INSTRUCCIONES PARA LA VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL/LOS INSTRUMENTO/S PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN:**

### **FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿De qué manera contribuye la aplicación kahoot como una propuesta lúdica en el proceso de Enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales, en los estudiantes de cuarto semestre de la carrera de pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad Central del Ecuador en el año 2019?

Lea detenidamente los objetivos, la matriz de operacionalización de variables y el cuestionario de opinión.

- 1.- Concluir acerca de la pertinencia entre objetivos, variables, e indicadores con los ítems del instrumento.
- 2.- Consignar las observaciones en el espacio correspondiente.
- 3.- Realizar la misma actividad para cada uno de los ítems, utilizando las siguientes categorías:

**(A) Correspondencia de las preguntas del Instrumento con los objetivos, variables, e indicadores**

**P** PERTINENCIA O

**NP** NO PERTINENCIA

En caso de marcar **NP** pase al espacio de observaciones y justifique su opinión.

En caso de marcar **R o D**, por favor justifique su opinión en el espacio de observaciones.

**(C) Lenguaje**

Marque en la casilla correspondiente:

**A** ADECUADO

**I** INADECUADO

En caso de marcar **I** justifique su opinión en el espacio de observaciones.

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Preguntas directrices	Ítem		Técnica e instrumento	
				ENCUESTA			
				Docente	Estudiantes		
<b>Variable Independiente</b> Aplicación kahoot como una propuesta lúdica La aplicación kahoot es una página web educativa que se especializa en juegos, y su objetivo es facilitar el aprendizaje de los estudiantes. Su aplicación en el aula fomenta ambientes educativos acorde con las nuevas tecnologías. Porque la mecánica de los juegos kahoot, permite al docente la elaboración de cuestionarios interactivos, y su contenido puede ser utilizado para la evaluación de la temática impartida en clases. El éxito kahoot radica en que no se necesita una infraestructura tecnológica muy costosa, para su aplicación se requiere de un computador, Smartphone (teléfono inteligente) o una tablet, que el docente y el estudiante utilizaran para interactuar con el interfaz del juego.	El juego y el aprendizaje	El juego	¿Cómo influye la aplicación de los juegos educativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje?	3	3	Técnica Encuesta	
		Etapas del juego				Instrumento Cuestionario	
		La Gamificación					
	Aplicación kahoot	Crear una cuenta en kahoot	¿Cuál es la pertinencia de la utilización de la aplicación de kahoot en la evaluación de los aprendizajes de las Ciencias Sociales?	2	2	Técnica Encuesta	
		Aplicación kahoot en el aula de clases					
		Juegos kahoot		1	1		
		Kahoot en la evaluación de los aprendizajes					
	Dispositivos electrónicos para la aplicación kahoot	Dispositivo móvil (teléfono inteligente)	¿Cuáles son los dispositivos electrónicos que se utilizan para la aplicación de kahoot en el aula de clases?	No aplica	5	Técnica Encuesta	
		Computador				Instrumento Cuestionario	

<b>Variable dependiente</b>  El proceso de enseñanza-aprendizajes de las Ciencias Sociales  El proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales tiene como objetivo formar estudiantes con pensamiento crítico, que tenga una visión general de la sociedad en el que viven. El estudio de la Historia es importante porque ayuda a comprender al estudiante el devenir histórico, para sea capaz de establecer las causa y consecuencias de los hechos pasados y su influencia en el presente y el futuro de la humanidad.	Ciencias Sociales	Generalidades	¿De qué forma aplicación kahoot facilita el aprendizaje de las Ciencias Sociales?	4 7	4 7	Técnica Encuesta
		Principales Ciencias Sociales				
		E-learning				
	Tipos de aprendizaje	Cooperativo		8	8	Técnica Encuesta Instrumento Cuestionario
		Significativo		9	9	
		Activo	5 10 6	5	6	Técnica Encuesta Instrumento Cuestionario
		Reflexivo		10	10	
	Estilos de Aprendizaje	Teórico		6		
		Pragmático				

Elaborado por: Elizabeth Olivo



UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE PEDAGOGIA EN HISTORIA Y LAS CIENCIAS SOCIALES



Encuesta a docentes

Ítems	A. Correspondencia de las preguntas del instrumento con los objetivos, variables y enunciados		Observaciones	B. Calidad Técnica y representatividad				Observaciones	C. Lenguaje		Observaciones
	Pertinencia (P)	No Pertinencia (NP)		Optima (O)	Buena (B)	Regular (R)	Deficiente (D)		Adecuado (A)	Inadecuado (I)	
1.	P			O					A		
2.	P			O					A		
3.	P			O					A		
4.	P			O					A		
5.	P			O					A		
6.	P			O					A		
7.	P			O					A		
8.	P			O					A		
9.	P			O					A		
10.	P			O					A		

## Anexo e. Datos del validador



UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y LAS CIENCIAS SOCIALES

INSTRUMENTO PARA DETERMINAR LA VALIDEZ DEL CONTENIDO DEL  
CUESTIONARIO PARA LA ENCUESTA

Quito 12 de junio del 2019

Dr. Oswaldo Haro PhD

Presente -

De mis consideraciones:

Conocedor de su alta capacidad profesional, me permitió dirigirme a usted para solicitarle su valiosa colaboración en la validación de los instrumentos que forman parte del proceso de investigación para el informe de:

LA APLICACIÓN KAHoot COMO UNA PROPUESTA LÚDICA EN EL PROCESO DE  
ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS SOCIALES

Mucho agradeceré a usted seguir las instrucciones que se detallan a continuación, y en caso de ser necesario escribir sus observaciones en el sitio determinado para el efecto. Para facilitar su trabajo le anexo los siguientes elementos:

- El tema de investigación y los objetivos
- La matriz de Operalización de variables
- Formulario de validación
- Los instrumentos respectivos (Encuesta)

De ante mano le agradezco su colaboración y estoy seguro que sus aportes me enriquecerán significativamente en esta investigación.

Atentamente,

Elizabeth Olivo  
CE: 1717000446

12-06-2019

DATOS DEL/A VALIDADOR/A

NOMBRES Y APELLIDOS: ... OSWALDO HANCO JÁCOME .....

CÉDULA DE IDENTIDAD: ... 1708200763 .....

TÍTULO: ... DOCTOR PHD .....

CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN: ... INVESTIGACIÓN EDUCATIVA .....

TELÉFONOS:

CELULAR: ... 0987649636 .....

TRABAJO: .....

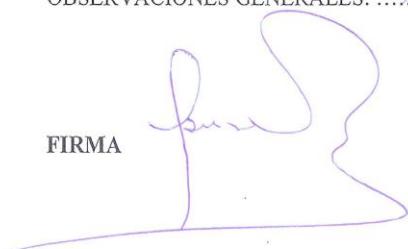
INSTITUCIÓN EN LA QUE LABORA: ... UNIVERSIDAD CENTRAL .....

FUNCIÓN: ... DOCENTE .....

FECHA DE VALIDACIÓN: ... 2019-06-19 .....

OBSERVACIONES GENERALES: ... NINGUNA .....

FIRMA

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Oswaldo Hanco Jácome". It is written in a cursive style with a long vertical stroke on the left and more fluid loops on the right.



UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y LAS CIENCIAS SOCIALES  
INSTRUMENTO PARA DETERMINAR LA VALIDEZ DEL CONTENIDO DEL  
CUESTIONARIO PARA LA ENCUESTA Y ENTREVISTA



Quito 12 de junio del 2019

MSc Jorge Cortés

Presente,-

De mis consideraciones:

Conocedor de su alta capacidad profesional, me permito dirigirme a usted para solicitarle su valiosa colaboración en la validación de los instrumentos que forman parte del proceso de investigación para el informe de:

LA APLICACIÓN KAHoot COMO UNA PROPUESTA LÚDICA EN EL PROCESO DE  
ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS SOCIALES

Mucho agradeceré a usted seguir las instrucciones que se detallan a continuación, y en caso de ser necesario escribir sus observaciones en el sitio determinado para el efecto. Para facilitar su trabajo le anexo los siguientes elementos:

- El tema de investigación y los objetivos
- La matriz de Operalización de variables
- Formulario de validación
- Los instrumentos respectivos (Encuesta a estudiantes y Encuesta a profesores).

De ante mano le agradecido su colaboración y estoy seguro que sus aportes me enriquecerán significativamente en esta investigación.

Atentamente,

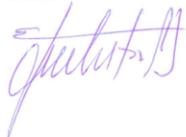
Elizabeth Oliver

CI: N17000416

**DATOS DEL/A VALIDADOR/A**

NOMBRES Y APELLIDOS: *Jorge Porta Andrade*  
CÉDULA DE IDENTIDAD: *120418047-8*  
TÍTULO: *Msc. Especialist.*  
CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN: *Educación Superior - Gestión educativa.*  
TELÉFONOS:  
CELULAR: *09840972K*  
TRABAJO:

INSTITUCIÓN EN LA QUE LABORA: *U.C.E.*  
FUNCIÓN: *Docente*  
FECHA DE VALIDACIÓN: *06-06-2019*  
OBSERVACIONES GENERALES:

**FIRMA**



UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y LAS CIENCIAS SOCIALES



INSTRUMENTO PARA DETERMINAR LA VALIDEZ DEL CONTENIDO DEL  
CUESTIONARIO PARA LA ENCUESTA

Quito 19 de junio del 2019

MSc Edgar Isch

Presente. -

De mis consideraciones:

Conocedor de su alta capacidad profesional, me permito dirigirme a usted para solicitarle su valiosa colaboración en la validación de los instrumentos que forman parte del proceso de investigación para el informe de:

APLICACIÓN KAHOOT COMO UNA PROPUESTA LÚDICA EN EL PROCESO DE  
ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS SOCIALES

Mucho agradeceré a usted seguir las instrucciones que se detallan a continuación, y en caso de ser necesario escribir sus observaciones en el sitio determinado para el efecto. Para facilitar su trabajo le anexo los siguientes elementos:

- El tema de investigación y los objetivos
- La matriz de Operacionalización de variables
- Formulario de validación
- Los instrumentos respectivos (Encuesta).

De ante mano le agradezco su colaboración y estoy seguro que sus aportes me enriquecerán significativamente en esta investigación.

Atentamente,

Elizabeth Olivo

CI: 1717000416

**DATOS DEL/A VALIDADOR/A**

NOMBRES Y APELLIDOS: EDGAR E. ISCH C.

CÉDULA DE IDENTIDAD: 17.06.371757

TÍTULO: H. Se.

CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN: CCSS

TELÉFONOS:

CELULAR: 09983741868

TRABAJO: .....

INSTITUCIÓN EN LA QUE LABORA: VCE

FUNCIÓN: Docente

FECHA DE VALIDACIÓN: 6 de junio de 2019

OBSERVACIONES GENERALES: .....

**FIRMA**

## Anexo f. Encuestas



UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR

FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y LAS CIENCIAS SOCIALES



### ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y LAS CIENCIAS SOCIALES

Objetivo. - Analizar la influencia de la aplicación kahoot como una propuesta lúdica en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje de las Ciencias Sociales en los estudiantes del cuarto semestre de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales en el año 2019.

Instrucciones: A continuación, contamos con 10 preguntas que se refieren a la utilización de la aplicación kahoot como propuesta lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales, por favor reiteramos el pedido de responder con sinceridad

**Marque con una X en el cuadrado que corresponda a lo que usted piensa acerca de cada pregunta. Tome en cuenta la siguiente escala**

Nunca= 1	Casi nunca= 2	Casi siempre= 3	Siempre= 4
----------	---------------	-----------------	------------

	PREGUNTAS	Escala de valoración			
		1	2	3	4
1)	¿Considera usted que la implementación del juego en el aula facilitaría el aprendizaje de la Historia?				
2)	¿Está de acuerdo con que su profesor utilice la aplicación kahoot y su contenido (audio, video, gráficos, animaciones) en el aula de clases?				
3)	¿Considera usted que la implementación de los juegos kahoot en el aula facilitaría la compresión de la temática impartida en clase?				
4)	¿Usted estaría de acuerdo con que el docente utilice la aplicación kahoot en la evaluación de los aprendizajes de las Ciencias Sociales?				

5)	¿Con que frecuencia el docente hace uso del dispositivo móvil para él envió de tareas o trabajos?			
6)	¿El docente hace uso del estilo de aprendizaje teórico, para la realización de debates en el aula de clases?			
7)	¿Considera usted que el uso de los juegos educativos kahoot en el aula de clases le ayudaría a superar las dificultades que presentan en el aprendizaje de la Historia?			
8)	¿El docente en las clases de Historia utiliza el aprendizaje cooperativo para la realización de trabajos en grupo?			
9)	¿El docente hace uso del aprendizaje E-learning para el desarrollo de las habilidades cognitivas dentro del aula?			
10)	¿Con que frecuencia usted hace uso del estilo de aprendizaje reflexivo para observar, reflexionar y llevar a cabo la construcción de su conocimiento?			

Agradecemos su colaboración



UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR  
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN



CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y LAS CIENCIAS SOCIALES

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA CARRERA DE PEDAGOGÍA DE  
LA HISTORIA Y LAS CIENCIAS SOCIALES

Analizar la influencia de la aplicación kahoot como una propuesta lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales de los estudiantes de Cuarto Semestre de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales en el año 2019.

Instrucciones: A continuación, contamos con 10 preguntas que se refieren a la utilización de la aplicación kahoot como propuesta lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales, por favor reiteramos el pedido de responder con sinceridad

**Marque con una X en el cuadrado que corresponda a lo que usted piensa acerca de cada pregunta. Tome en cuenta la siguiente escala**

Nunca=1	Casi nunca=2	Casi siempre= 3	Siempre=4
---------	--------------	-----------------	-----------

	PREGUNTAS	Escala de valoración			
		1	2	3	4
1)	¿considera usted que la implementación del juego en el aula facilitaría el aprendizaje de la Historia?				
2)	¿Cómo docente estaría dispuesto a utilizar la aplicación kahoot y su contenido multimedia (audio, video, gráficos, animaciones) en el aula de clases?				
3)	¿Considera adecuada la implementación de los juegos kahoot en el aula, para facilitar la compresión de la temática?				
4)	¿Usted estaría de acuerdo en utilizar la aplicación kahoot en la evaluación de los aprendizajes de las Ciencias Sociales?				
5)	¿Usted propicia ambientes educativos interactivos en los cuales el estudiante participe activamente en el aula?				

6)	¿Cómo docente utiliza el estilo de aprendizaje teórico, para la realización de debates en el aula de clases?			
7)	¿Considera usted que el uso de los juegos educativos en el aula de clases ayudaría a superar las dificultades que presentan los estudiantes en el aprendizaje de la Historia?			
8)	¿usted utiliza el aprendizaje cooperativo para la realización de trabajos en grupo en el aula de clases?			
9)	¿Cómo docente hace uso del aprendizaje E-learning para el desarrollo de las habilidades cognitivas en los estudiantes?			
10)	¿Cómo docente hace uso del aprendizaje reflexivo para facilitar la construcción de los conocimientos en los estudiantes?			

Agradecemos su colaboración

**Anexo g. Validación de los instrumentos de recolección de datos**



Doctor PHD. Oswaldo Haro Jácome. Especialista en Metodología de la Investigación.

Validación de los instrumentos

**Anexo h. Aplicación de las encuestas a los estudiantes de Cuarto Semestre de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales**





**Anexo i. Aplicación de las encuestas a Docentes de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales**



Encuesta al MSc. Guillermo Caicedo.



Encuesta realizada a la MSc. Daniela Ramírez.



Encuesta realizada a la MSc. Verónica Ron