

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

POSGRADO



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

**“La Gamificación con Kahoot en el proceso de enseñanza aprendizaje en
Ciencias Sociales”**

Trabajo de titulación previa la obtención del
Título de Magíster en Educación, Tecnología e Innovación

Autora: Yolanda Elizabeth Revelo Madruñero

Tutor: Wilson Andrés Zabala Villarreal

Tulcán, 2024

CERTIFICADO DEL TUTOR

Certifico que la maestrante Revelo Madruñero Yolanda Elizabeth con el número de cédula 040147410-1 ha elaborado el trabajo de titulación: “La Gamificación con Kahoot en el proceso de enseñanza aprendizaje en Ciencias Sociales”.

Este trabajo se sujeta a las normas y metodología dispuestas en la Codificación del Reglamento de Régimen Académico y de Estudiantes de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi con RESOLUCIÓN No. 171-CSUP-2023, por lo tanto, autorizo su presentación para la sustentación respectiva.


f.....

MSc. Wilson Andrés Zabala Villarreal

DOCENTE TUTOR

Tulcán, enero de 2024

AUTORÍA DE TRABAJO

El presente trabajo de titulación constituye un requisito previo para la obtención del título de Magister en Educación.

Yo, Revelo Madruñero Yolanda Elizabeth con cédula de identidad número 040147410-1 declaro: que la investigación es absolutamente original, auténtica, personal y los resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.



f.....

Revelo Madruñero Yolanda Elizabeth

AUTORA

Tulcán, enero de 2024

ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Revelo Madruñero Yolanda Elizabeth declaro ser autor/a de los criterios emitidos en el trabajo de titulación: “La Gamificación con Kahoot en el proceso de enseñanza aprendizaje en Ciencias Sociales” y eximo expresamente a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.



f.....

Revelo Madruñero Yolanda Elizabeth

AUTORA

Tulcán, enero de 2024

DEDICATORIA

Quiero expresar mi sincero agradecimiento a Dios por haberme brindado la invaluable oportunidad de desarrollarme como profesional, permitiéndome así continuar mi constante crecimiento. Agradezco de manera especial a mi familia por haberme acompañado de cerca a lo largo de este proceso de aprendizaje y por haberme brindado su apoyo incondicional en cada paso.

Quiero dedicar un agradecimiento especial a mi hija, Camilita, quien ha sido mi fuente de inspiración y motivación para superarme constantemente. Su cariño y aliento fueron esenciales para culminar con éxito este proyecto profesional.

Este logro no solo es mío, sino de todos aquellos que me han rodeado con su apoyo, amor y sabiduría. Cada uno de ustedes ha dejado una huella indeleble en mi camino y ha contribuido a que este proyecto llegara a su final con éxito.

Estoy profundamente agradecido por todas las bendiciones y las oportunidades que he recibido, y estoy ansiosa por seguir compartiendo el conocimiento adquirido con los demás, contribuyendo así al crecimiento y desarrollo de quienes me rodean. Una vez más, gracias a todos los que han sido parte de este camino y han hecho posible este logro.

AGRADECIMIENTO

Expreso mi profundo agradecimiento a Dios por haberme bendecido con una familia excepcional que siempre ha creído en mí, enseñándome el valor de la perseverancia y el deseo de superación para triunfar en la vida.

Mi reconocimiento también se extiende a la Universidad Politécnica estatal del Carchi, cuya excelencia educativa ha enriquecido mi conocimiento a través de sus distinguidos docentes.

Yolanda Elizabeth Revelo Madruñero

ÍNDICE

CERTIFICADO DEL TUTOR.....	ii
AUTORÍA DE TRABAJO.....	iii
ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE.....	vii
ÍNDICE DE FIGURAS	ix
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE ANEXOS	xi
RESUMEN	xii
CAPÍTULO I.....	14
PROBLEMA.....	14
1.1. Planteamiento del Problema.....	14
1.2. Preguntas de investigación.....	18
1.3. Objetivos de Investigación	19
1.3.1. Objetivo General	19
1.3.2. Objetivos Específicos	19
1.4. Justificación	19
CAPÍTULO II.....	22
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	22
2.1. Antecedentes de Investigación	22
2.2. Marco Teórico.....	31
2.3. Marco Legal.....	49
CAPÍTULO III.....	52
METODOLOGÍA	52
3.1. Descripción del Área y Grupo de Estudio	52
3.2 Enfoque y Tipo de Investigación	53
3.3. Definición y Operacionalización de Variables	56

3.4. Procedimientos	50
3.6. Consideraciones Bioéticas.....	52
CAPÍTULO IV.....	54
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	54
4.1 Resultados	54
4.2. Discusión.....	67
CAPÍTULO V.....	73
PROPUESTA.....	73
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	99
Conclusiones.....	99
Recomendaciones.....	100
REFERENCIAS	102
ANEXOS.....	110

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Beneficios del juego en la actividad educativa.....	36
Figura 2 Ubicación de la Unidad Educativa “Pablo Muñoz Vega”	53

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Elementos de la gamificación expresado en el juego</i>	35
Tabla 2 Procesos de la gamificación	37
Tabla 3 Proceso de aprendizaje en la gamificación educativa	38
Tabla 4 Factores generadores de beneficios en el aprendizaje	46
Tabla 5 Operacionalización de las variables	48
Tabla 6 Instrumentos de investigación.....	51
Tabla 7 Competencias digitales de los estudiantes sobre gamificación	58
Tabla 8 Trabajo en grupos.....	60
Tabla 9 Percepción y comprensión de contenidos asignatura Ciencias Sociales	62
Tabla 10 <i>Perspectivas relacionadas con el uso de herramientas digitales</i>	63
Tabla 11 Conocimiento sobre gamificación y aprendizaje de los estudiantes ..	65
Tabla 12 Percepción sobre recursos tecnológicos y gamificación	66

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo A. Guía de entrevista	110
Anexo B. Cuestionario	112
Anexo C. Validación de los instrumentos	116
Anexo D. Evidencias estadísticas con la aplicación de SPSS	135
Anexo E. Evidencias fotográficas	136

RESUMEN

El objetivo de la investigación fue proponer la gamificación con Kahoot para el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa “Pablo Muñoz Vega”, cantón Montúfar. Se identificaron las competencias digitales de los estudiantes y docentes de la Institución. El enfoque es mixto, de tipo documental, de campo, descriptiva y transversal. Se aplicó una encuesta a 70 estudiantes de dos paralelos y una entrevista a 2 docentes. Los resultados evidenciaron que el 44% de estudiantes usan herramientas tecnológicas, para fortalecer las actividades de clases. Los docentes poseen competencias digitales, pero requieren capacitación para fortalecer su experiencia con el empleo de recursos más novedosos, como las plataformas de juegos. Se elaboró una propuesta para el diseño de estrategias didácticas gamificadas en la enseñanza de las Ciencias Sociales, con la utilización y creación de actividades interactivas sobre los contenidos curriculares, para fomentar en los estudiantes el interés con respecto a los contenidos de la asignatura. Estas acciones favorecen el progreso de competencias sociales, cognitiva y digitales tan necesarias para enfrentar los diferentes cambios que las tecnologías de información y comunicación generan a diario.

Palabras claves: gamificación, Kahoot, enseñanza aprendizaje, Ciencias Sociales.

ABSTRACT

The aim of the research was to propose Kahoot as a gamification tool to improve the teaching and learning process of Social Sciences in sixth-year students of "Pablo Muñoz Vega" High School, Montúfar canton. The digital competencies of the students and teachers of the institution were identified. The approach used was mixed, documentary, field, descriptive, and transversal. Moreover, a survey was conducted on 70 students from two parallel classes, and an interview was conducted with 2 teachers. The results showed that 44% of students use technological tools to strengthen class activities. Teachers have digital competencies but require training to strengthen their experience with the use of more innovative resources, such as gaming platforms. A proposal was developed for the design of gamified teaching strategies in the teaching of Social Sciences, using interactive activities on the curriculum to foster student interest in the subject. These actions promote the development of social, cognitive, and digital competencies necessary to face the different changes that information and communication technologies generate daily.

Keywords: gamification, Kahoot, teaching and learning, Social Sciences

CAPÍTULO I

PROBLEMA

1.1. Planteamiento del Problema

Las transformaciones que ha tenido la tecnología han dado paso a cambios progresivos en el contexto educativo, impulsados por las diferentes técnicas y novedades que las diferentes industrias y la generación de nuevos aprendices han establecido para todo lo referido al proceso del aprendizaje. Cangalaya *et al.* (2022) destacan la importancia de los medios digitales en los distintos espacios donde la educación es protagonista. Estos espacios se han visto influenciados por la incorporación de plataformas que hacen uso de juegos estratégicos para dinamizar la enseñanza, potenciar el aprendizaje y al mismo tiempo generar cambios en las conductas del educando, lo que produce nuevos conocimientos.

El avance tecnológico ha transformado la vida cotidiana, incluidos los procesos educativos, lo que permite que este tipo de herramientas sean considerados aliados de los actuales modelos aplicados en el ámbito académico (Cacheiro, 2018). Al respecto, Latorre *et al.* (2019) plantea que, este proceso debe ofrecer una respuesta que se fusiona en un tiempo y donde la labor del docente es fundamental en la creación de espacios motivadores del aprendizaje. Asimismo, los actores educativos, deben enfocarse en descubrir los talentos de cada estudiante, para estimular y enriquecer la formación necesaria, que les permita desenvolverse enteramente en el medio social que interactúan.

En este marco, el docente debe ser capaz de observar, diagnosticar y a la vez analizar todas las condiciones evidentes en cada estudiante e implementar estrategias pedagógicas a favor de su formación. Estos recursos, en general, deben ser aprovechados en apoyo del aprendizaje, los cuales, al ser utilizados como herramientas didácticas, se considera que representan un alto beneficio para la educación, que, con su adecuada aplicación y de acuerdo con la ejecución de la planificación y la pedagogía, contribuyan en gran medida a la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje, permitiendo la construcción del

propio aprendizaje y la adquisición de conocimientos significativos (Barroso *et al.*, 2020). Esto debe conducir a la selección de las mejores alternativas pedagógicas en el progreso educativo, que posibiliten todas las potencialidades en el estudiantado.

Paradójicamente, en el caso de España y también en Latinoamérica los docentes continúan aplicando metodologías educativas reproductivas y tradicionales que, en la actualidad, a pesar de desarrollarse en nuevos formatos digitales, carecen de base pedagógica, con poca contribución a la innovación y actualización de estos procesos. Todo lo cual, genera desmotivación en los estudiantes, en el momento de adquirir conocimientos y en particular en el área de las Ciencias Sociales, en el que muchas veces su contenido no resulta fácil de comprender y asimilar y menos aún de que sea perdurable en los estudiantes (Cacheiro, 2018).

Bello (2019) plantea que se presenta en el carácter educativo de los docentes cuando muchos no cuentan con la capacitación adecuada para poder enfrentar los cambios que las tecnologías y la educación actual promueven a diario, resultando los procesos anacrónicos y no acordes a la realidad y rapidez del aprendizaje de su alumnado.

En torno a ello, son muchos los países que en el siglo XXI continúa desarrollando el proceso de aprendizaje por métodos tradicionales, que se caracterizan por seguir impartiendo las clases, meramente explicativas, en las que se transmiten conocimientos mecánicos, inflexibles, memorísticos, abstractos y rígidos. En virtud de ello, se presenta con poca implicación tecnológica significativa; conjuntamente con métodos y recursos no apropiados al contexto actual, dando como resultado enfoques completamente descontextualizados para los estudiantes (Mieles & Moya, 2020).

Se sigue considerando que el alumno es un espectador pasivo, que se limita a observar las ideas digitalizadas del docente, sin participar activamente en su proceso; por consiguiente, la actividad educativa está organizada únicamente al conocimiento y destreza de la docencia y no en la intervención que efectúa el estudiante. También es relevante considerar sus discernimientos previos, experiencia o necesidades que son aplicadas a las inteligencias múltiples y que hoy en día demuestran los estudiantes en su interacción. Ante este escenario

que es opuesto al modelo constructivista, se demanda implementar en los centros educativos cambios importantes, para que sus participantes puedan dar respuesta y solucionar problemas del entorno inmediato (*op.cit*).

Las actuales generaciones de estudiantes que asisten al aula son nativos digitales, por lo cual la necesidad de acercar el proceso de enseñanza-aprendizaje al entorno del educando, es importante porque los recursos tecnológicos, son considerados cotidianos para ellos. No obstante, las generaciones actuales, no han logrado transformar las diversas informaciones que encuentran en conocimiento sólidos, a su vez, a los docentes no se les suministra los recursos metodológicos y didácticos, que les permitan procesar todos los contenidos eficientemente. Esta es una forma de favorecer la construcción del aprendizaje, y así enseñar no solo para aprobar una evaluación, sino para la vida misma (Ordoñez *et al.*, 2021).

Ortega y Pagés (2021) destacan que la enseñanza aprendizaje en ciencias sociales, es un tópico recurrente y controvertido, que se presenta en el debate educativo actual; no solo por los conocimientos que se transmiten, sino también por los valores que se inculcan con su formación, en la conciencia y en la práctica de los alumnos. Por lo que, la naturaleza de esta disciplina y las orientaciones que implica, conforman un sustento, que aumenta el interés por el desarrollo humano, el bienestar social y la protección al planeta.

En estos procesos didácticos reformadores y transformadores de la sociedad, los métodos, estrategias, recursos y didácticas, constituyen recursos básicos, para que las generaciones en el presente y las que vienen, transformen en conocimiento, cada información que provienen de distintas fuentes y que es difícil y complejo discriminar o diferenciar.

Para ello se requiere que, los docentes implementen recursos nuevos y actualizados, al desarrollar del proceso de enseñanza aprendizaje de Ciencias Sociales, con el objetivo de generar en educandos, el logro y fortalecimiento del conocimiento. Dentro de lo cual, deben dar una revisión de sus prácticas pedagógicas y didácticas en el aula, hacia la renovación, actualización y revitalización, con métodos, estrategias y recursos activos, que permitan al estudiante sentirse identificado con el tema, construir sus propios conceptos y

participar de manera interactiva con sus pares, donde el docente actúe como guía y facilitador del proceso educativo en la asimilación de los aprendizajes de manera significativa por parte de los discentes (IIPE-UNESCO, 2018).

Beltrán *et al.* (2018), consideran que la gamificación con Kahoot genera espacios educativos flexibles, donde el alumno logra trabajar de forma independiente y en colaboración con sus compañeros. Estos ambientes de aprendizaje se apoyan en posibilidades multimedia, ya que los recursos de imágenes, videos, hipertextos, audio, entre otros, se utilizan para hacer de la enseñanza y el aprendizaje un proceso dinámico, donde el estudiante construya conocimiento según cada ritmo y de acuerdo con el estilo de aprendizaje que presenta cada alumno; sin embargo, el uso de este recurso en ciencias sociales es aún escaso y una tarea que todavía está pendiente.

Con base a estos planteamientos, es significativo describir las condiciones en el proceso de enseñanza aprendizaje visible en el grupo de estudiantes de la Unidad Educativa Pablo Muñoz Vega, en la cual, las actividades tradicionales y explicación de clases enfocada solo en la acción que el docente determina, se ha convertido en el referente continuo de enseñanza que evidencia limitada participación por parte del grupo estudiantil.

Algunas de estas manifestaciones detalladas en la Unidad Educativa, se identifican en la estructura física de la Institución, ya que distribuye únicamente sus espacios físicos con salones de clases, áreas administrativas y espacios para la recreación.; sin embargo, la disponibilidad tecnológica es exclusiva para los conformantes del espacio direccional. Esto evidencia la necesidad de fomentar recursos que sean utilizados por los docentes, relacionado a los apoyos tecnológicos, para ser considerados como estrategias pedagógicas fortalecedoras de experiencias, que lamentablemente no cuentan, ni tampoco conocen sus fundamentos orientadores de experiencias enriquecedoras para el aprendizaje.

De la misma manera, la consolidación de estrategias innovadoras desarrollada por los docentes en la actividad instruccional constituye una situación que no ha presentado cambios en las actividades de aulas, por lo que se sigue observando la limitada capacitación de los profesionales para la aplicación de técnicas más

cónsonas a las exigencias de atención y participación que las nuevas generaciones demandan en el aprendizaje.

Es así como en el grupo de estudiantes que pertenecen al sexto año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa mencionada, se presentan prácticas educativas en las áreas de ciencias sociales que se describen monótonas y mecánicas, donde la aplicación de los conocimientos está orientada en presentar los objetivos, con la dirección única del facilitador en la mayoría de las clases. Esto sin generar la interacción adecuada y, por consiguiente, sin la utilización de estrategias atractivas y digitales para estimular el interés y disposición del estudiantado.

En este sentido, con el desarrollo del estudio se busca dar respuesta y solución a esta problemática detectada, a través de la propuesta que se genera como producto de la investigación que se espera llevar a cabo y con la cual se plantea proporcionar herramientas a través de una guía de actividades desarrolladas mediante la gamificación con Kahoot, para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de ciencias sociales. Para ello, se plantean como formulación de problema: ¿Cómo elaborar la propuesta de gamificación con Kahoot para el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa “Pablo Muñoz Vega”, cantón Montúfar?

1.2. Preguntas de investigación

- ¿Cuáles son las competencias digitales sobre gamificación de los docentes en la enseñanza de las ciencias sociales con estudiantes del sexto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa “Pablo Muñoz Vega”, cantón Montúfar?
- ¿Cuáles son las competencias digitales de estudiantes sobre gamificación con Kahoot en el proceso de aprendizaje de las ciencias sociales del sexto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa “Pablo Muñoz Vega”, cantón Montúfar?
- ¿Cuáles serían las actividades que pueden ser desarrolladas mediante la gamificación con Kahoot en el fortalecimiento del proceso de enseñanza

aprendizaje en Ciencias Sociales que se lleva a cabo con los estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Pablo Muñoz Vega?

1.3. Objetivos de Investigación

1.3.1. Objetivo General

Proponer la gamificación con Kahoot para el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa “Pablo Muñoz Vega”, cantón Montúfar.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Identificar las competencias digitales sobre gamificación de los docentes en la enseñanza de las ciencias sociales con estudiantes del sexto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa “Pablo Muñoz Vega”, cantón Montúfar.
- Determinar las competencias digitales de estudiantes sobre gamificación con Kahoot en el proceso de aprendizaje de las ciencias sociales del sexto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa “Pablo Muñoz Vega”, cantón Montúfar.
- Diseñar estrategias didácticas gamificadas con Kahoot para el proceso de enseñanza aprendizaje de las ciencias sociales de los estudiantes del sexto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa “Pablo Muñoz Vega”, cantón Montúfar.

1.4. Justificación

La educación en las instituciones educativas ecuatorianas se ha aferrado a un modelo tradicional, a pesar de la incorporación de nuevos recursos metodológicos y tecnológicos. Sin embargo, se evidencian deficiencias, especialmente en Ciencias Sociales, donde la enseñanza resulta monótona y poco estimulante para los estudiantes, limitando la asimilación de contenidos significativos.

La investigación propone la gamificación con Kahoot como estrategia para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en Ciencias Sociales en la Unidad

Educativa “Pablo Muñoz Vega”. Se busca identificar y abordar las raíces del problema, proponiendo soluciones prácticas para elevar la calidad educativa. La importancia teórica del estudio radica en la generación de nuevos conocimientos a partir de los resultados obtenidos.

La justificación se basa en la necesidad de incorporar estrategias innovadoras y tecnológicas en el aula para garantizar una mayor atención de los estudiantes. La investigación se respalda en un proceso sistemático que incluye fuentes primarias y electrónicas, permitiendo analizar métodos viables para el estudio.

La gamificación con Kahoot se presenta como una herramienta útil, favoreciendo la adquisición de conocimientos asociados al programa de Ciencias Sociales. Este enfoque interactivo motiva a los estudiantes y promueve un aprendizaje basado en el contexto real, rompiendo con la monotonía del modelo tradicional.

La justificación práctica se traduce en una guía de actividades mediante la gamificación, dirigida a fortalecer el proceso de enseñanza en Ciencias Sociales y renovar pedagógicamente el aula. Se espera que esto contribuya a la superación y motivación de los estudiantes, así como a la actualización y capacitación del docente en el uso efectivo de recursos tecnológicos.

La investigación tiene un impacto social significativo al servir como modelo para otros cursos y asignaturas en la institución y posiblemente en otras. Busca optimizar e innovar en estrategias didácticas, abordando la escasez de elementos tecnológicos y motivacionales en el proceso educativo actual.

Los beneficiarios directos son los estudiantes del sexto año de Educación General Básica y los docentes, quienes encuentran en la gamificación con Kahoot un recurso para mejorar el desempeño académico. Los beneficiarios indirectos incluyen a la comunidad educativa y la sociedad en general, al transformar el proceso educativo en un campo más dinámico y participativo.

Se cuenta con el respaldo de las autoridades de la institución y el apoyo de los docentes para evaluar el impacto de la gamificación con Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Ciencias Sociales.

La investigación justifica su desarrollo porque representa un aporte significativo al Plan Nacional de Desarrollo (2021), con ello se promueve su potencial para

facultar el desarrollo académico de componentes teóricos que benefician el progreso social. De la misma manera, justifica su desarrollo por la descripción que presenta la Línea de Investigación de la UPEC, referida a la Innovación en la mediación pedagógica, aprendizaje y desarrollo; en conjunto con la formación docente en el aula, la escuela y la comunidad.

Finalmente, el aporte del estudio relaciona una educación de calidad e innovación basado en el objetivo 4 de la agenda para el Desarrollo sostenible, promulgado por las Naciones Unidas (2019), la cual describe la presentación de acciones que promuevan una enseñanza permanente que genere equidad e inclusión para todos, en conjunto de un proceso creador de estrategias para que la oportunidad del aprendizaje acerque a cada niño y niña.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

El análisis de estrategias tecnológicas que facilitan el desarrollo positivo de los procesos educativos conlleva a identificar el contexto teórico, relacionado con los recursos tecnológicos y la enseñanza aprendizaje; esta acción dentro de los aspectos formales del estudio se ha desarrollado para exponer el conocimiento científico y a su vez evaluar situaciones, soluciones descritas y cambios que han promovido importantes sucesos que se describen en el campo mundial y que ha generado la optimización educativa.

2.1. Antecedentes de Investigación

Cardona (2018) presenta un estudio enfocado en la gamificación con Kahoot como una propuesta lúdica y didáctica para la unidad curricular de matemática en estudiantes de quinto grado, utiliza de la plataforma en esa área del conocimiento, permite dinamizar el proceso de aprendizaje, que facilita la resolución de dudas y problemas para mejorar el desarrollo de habilidades en el campo de las matemáticas.

La investigación conllevó un estudio básico con un enfoque de tipo cualitativo y descriptivo que requirió el uso de una técnica de recolección de datos basado en la encuesta, a través de un cuestionario direccionado al grupo de alumnos. Por su parte, también fue empleado una entrevista destinada al componente directivo y docente de la institución. Los resultados generaron la necesidad de proponer una intervención educativa a través de la plataforma Kahoot, que permitiera el manejo de aplicaciones didácticas y divertidas; a su vez ayudaron a dinamizar el proceso de aprendizaje, que facilita la resolución de dudas y problemas para mejorar el desarrollo de habilidades en el campo de las matemáticas.

En los planteamientos expuestos por el autor, se demuestra su practicidad en el estudio porque permitió conocer una propuesta con la misma herramienta tecnológica, en una unidad curricular diferente, por lo cual sus discernimientos orientaron en la elaboración de la propuesta, en especial al conocer su incidencia positiva para el aprendizaje.

Pardo (2019) presentó una propuesta con la herramienta didáctica Kahoot para dominar las unidades sintácticas de la lengua inglesa, dirigida a estudiantes a nivel universitario, cuyo objetivo se destinó a determinar el alcance de la aplicación de la plataforma Kahoot en los cursos tradicionales de inglés con base a mejorar el dominio de las unidades del idioma extranjero. En cuanto a la metodología, el estudio se efectuó con un enfoque investigativo cuantitativo y un diseño cuasi-experimental aplicado en dos grupos.

Vinculado al proceso metodológico, cada proporción de participantes estuvo conformada por 25 alumnos identificados en el grupo experimental y de control, a los que se les aplicó una evaluación. En este sentido, al grupo experimental que fue expuesto a la práctica continua con la aplicación Kahoot, se observó la adquisición del conocimiento de las unidades sintácticas del idioma. Y al grupo que se le aplicaron actividades de control aplicó las actividades tradicionales ya empleadas. Los resultados permitieron evidenciar los beneficios de la herramienta en el progreso educativo del idioma, lo que generó la recomendación de su aplicación en las prácticas de estructuras gramaticales en las sesiones de aula.

Pardo (2019), observó la misma dinámica tecnológica en otra unidad curricular, donde es significativo apreciar la versatilidad que tiene la herramienta para lograr aprendizajes y experiencias enriquecedoras en los estudiantes. Su aporte constituyó un valor importante para concebir su incorporación en la estructura de la propuesta.

Salazar (2020) aplicó la gamificación Kahoot para reforzar el aprendizaje de la asignatura español en estudiantes de 6to grado del colegio La Inmaculada, ubicado en la ciudad de Medellín, Antioquia. Para ello, se planteó como objetivo aplicar la gamificación con Kahoot para reforzar el material didáctico en español en los estudiantes. Este proceso conllevó a desarrollar un enfoque cualitativo con alcance descriptivo, aplicando técnicas de observación e investigación mediante un cuestionario dirigido a los estudiantes y una entrevista al director y docentes.

Los resultados mostraron que la gamificación con Kahoot manifestó ser una herramienta innovadora y transformadora para estudiantes y docentes, dadas

las múltiples posibilidades que brindan en la consolidación de conocimientos y la versatilidad al ofrecer otras formas lúdicas y ambientes de aprendizaje a los tradicionales. El planteamiento abordado en este estudio permitió conocer la aplicabilidad de la herramienta tecnológica propuesta en el estudio con estudiantes pertenecientes a otro país, por lo cual, se refuerza aún más la utilidad del recurso para fortalecer los procesos educativos en las materias. Asimismo, se observó la orientación del estudio, dirigido a ofrecer mayor apoyo en las clases.

Agredo (2021) realizó un estudio identificado en la gamificación como estrategia basada en código digital, utilizando Kahoot con el apoyo de la plataforma Moodle para desarrollar la comprensión lectora en estudiantes de sexto grado. El objetivo destacado por el autor se enfocaba en proponer la gamificación como estrategia basada en juegos digitales, utilizando Kahoot. El proceso metodológico caracterizó una investigación cualitativa, con enfoque descriptivo, aplicando técnicas de observación y registro para la recolección de la información.

Según los resultados, se determinó que la gamificación basada en Kahoot, facilita la adopción de la mecánica del juego como principal herramienta motivacional, para llevar a cabo el proceso de enseñar-aprender a través de medios lúdicos, permitiendo obtener resultados positivos, eficaces y eficientes, propiciando el logro del conocimiento. Para el autor, fue posible concluir que este recurso ofrece nuevas formas de transmitir la educación desde aspectos didácticos mediada por las técnicas de información y comunicación (TIC) incluso desde diferentes enfoques y campos del conocimiento.

El trabajo cualitativo desarrollado por Agredo (2021) contribuyó en el estudio porque desarrollo un enfoque asociado al aquí planteado. En este caso, apoyo el proceso metodológico para construir significativamente el abordaje del instrumento y la participación de los docentes. Junto a ello, se conoció la funcionalidad más adaptativa de la herramienta porque puede ser empleada en otras plataformas, para que su utilización sea dinámica.

En el contexto nacional, se distinguen varios estudios, entre ellos la investigación llevada a cabo por Arias (2021) relacionada con una propuesta para analizar las aportaciones de las herramientas gamificadas virtuales en el proceso enseñanza

aprendizaje en asignaturas que destacan las ciencias sociales, específicamente del bachillerato general unificado (BGU). El estudio fue realizado en el marco del enfoque cualitativo, con un alcance descriptivo bibliográfico-documental. Para la recogida de la información, el autor aplicó como técnica e instrumento de recolección y análisis, el sistema de fichaje a través de los diferentes medios bibliográficos utilizados con la cual se alcanzó la información.

Los resultados obtenidos mostraron que la ejecución de herramientas virtuales lúdicas mejora las habilidades y destrezas en los estudiantes cuando emprenden la búsqueda de soluciones a los problemas, bien sea que se le presenten en el aula o en la vida cotidiana. Asimismo, los hallazgos contribuyeron al desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo, convirtiéndose así en constructores del propio conocimiento y de la adquisición de aprendizajes significativos en el alumnado.

En el desarrollo investigativo presentado por Arias (2021), se evidencia la relación aplicativa de las herramientas de gamificación en las áreas sociales, por lo que su aporte representó una guía singular para el estudio al corroborar la eficiencia del recurso tecnológico en el desempeño y aprendizaje de los estudiantes. Al mismo tiempo, su evaluación bibliográfica sirvió de base para generar elementos teóricos descritos en el estudio.

Terán (2021) emprendió el propósito de desarrollar estrategias de gamificación para el proceso de enseñanza aprendizaje en las materias que estructura el currículo de educación general básica superior, específicamente de una unidad educativa ubicada en el país. El objetivo del estudio buscaba incrementar el rendimiento académico a través de la generación de lineamientos motivacionales que se enfocarán en el aprendizaje del estudiantado. Para el autor fue necesario hacer partícipe de los avances de la tecnología y las diferentes aplicaciones informáticas que hoy en día ofrecen herramientas educativas para mejorar los procesos académicos y es necesario que la actualización en estos temas sea permanente.

El proceso metodológico considerado en este estudio se determinó bajo el enfoque cuantitativo, haciendo uso de la investigación aplicada y de tipo descriptivo para poder establecer los resultados. En la recolección de datos fue posible la utilización de la técnica de encuesta por medio de un instrumento a

través del cuestionario. A su vez, la selección de la muestra se consideró a través de un proceso estratificado seleccionando a 15 estudiantes pertenecientes al grupo A de educación general básica superior del centro de enseñanza. Los resultados obtenidos evidenciaron la necesidad de recurrir a herramientas que apliquen el proceso de gamificación para destacar la innovación y facilidad de enseñanza en los programas educativos, al mismo tiempo, se determinó la necesidad de emprender nuevas tareas para mejorar el aprendizaje del estudiantado.

Parte del desarrollo investigativo conllevó a proponer diversas actividades para cada una de las asignaturas del programa, en este caso fueron seleccionadas varias herramientas como Kahoot, Quizizz, Quizlet, Educaplay y H5p respectivamente, que concedieron la facilidad en el desarrollo. Fue posible crear un diseño instruccional acorde que permitiera organizar los objetivos ya estructurados y así complementarlo con las individualidades presentes en las herramientas tecnológicas. En las conclusiones referidas al estudio, el autor planteó la importancia que tiene en el aprendizaje la implementación de técnicas novedosas y la intención positiva como recurso para motivar al estudiantado y mejorar los procesos.

Los aportes reflejados en esta investigación se estructuraron en conocer la aplicación de la herramienta Kahoot en conjunto con otros recursos tecnológicos que fortalecen el desarrollo de experiencias positivas para el aprendizaje. La idea expuesta por el autor permitió consolidar la propuesta presentada porque generó ideas significativas que estuvieron conformando la estructura del diseño de las actividades de la materia.

Carbache (2021) consideró para su investigación la importancia que tiene en la actualidad, tanto para los docentes, como para las mismas instituciones educativas, la desmotivación que muchos estudiantes demuestran con respecto a los procesos de aprendizaje en los niveles de enseñanza básicos. Elemento que ha sido considerado un foco de preocupación porque demuestra los necesarios cambios que deben proyectarse en el sistema académico. En este sentido el autor tuvo como objetivo elaborar una propuesta utilizando la herramienta Kahoot para poder desarrollar la motivación hacia el conocimiento

de niños y niñas del séptimo de educación general básica de una institución educativa fiscal; esta propuesta estuvo enfocada en las áreas sociales del programa educativo vigente.

El estudio propuesto fue organizado según el paradigma cuantitativo, conformando un análisis de tipo descriptivo al grupo poblacional de la institución seleccionada. Los mismos están estructurados en dos paralelos con 30 estudiantes en edades comprendidas entre los 10 y 13 años. Para organizar la recolección de datos, la técnica empleada se conformó por medio de la encuesta haciendo uso de un instrumento denominada prueba de Harter adaptado para el desarrollo del estudio. Los resultados obtenidos permitieron corroborar que el diseño de la propuesta en los estudios sociales recurrentes al programa educativo y basado en el uso de la herramienta considerada contribuye a fortalecer la motivación del estudiantado y a su vez el aprendizaje de los objetivos identificados.

La aplicación de la herramienta fue calificada sencilla porque se emplea de manera individual o a través de grupos conformados según el desarrollo de las clases. También fue posible determinar su uso a través de diferentes estrategias didácticas que actualmente son empleadas en el desarrollo académico, generando respuestas efectivas para beneficiar el pensamiento crítico, la distinción de respuestas más asertivas a la realidad y mayor organización de los docentes en la programación de actividades y evaluación de trabajos y tareas asignadas. Para el autor fue importante la elaboración de esta propuesta con base a los diferentes estudios previos que certifican la incidencia positiva de herramientas tecnológicas en la participación más activa del estudiantado hacia el aprendizaje diario.

La contribución de este estudio se orientó en conocer la productividad que tiene la herramienta en el área social para reforzar la motivación, en especial, con el empleo de prueba especializado. Analizar los resultados del estudio corrobora la necesaria transformación que deben tener los procesos pedagógicos en la actualidad porque con ello se logra mejorar la comprensión de muchos objetivos de las materias académicas.

Tuza (2022) describe en su estudio que los juegos didácticos, hoy en día están generando cambios significativos en las actividades que se desarrollan en aula y a su vez, proporcionando una fortaleza en la agudeza del aprendizaje porque tiende a ser inmediata y duradera en el proceso educativo. El autor consideró elaborar una investigación cuyo objetivo se fundamentará en el uso de la herramienta Kahoot por ser considerada popular en la calificación de métodos que ayudan a potenciar el conocimiento y el compromiso de los estudiantes en las aulas y con los programas de enseñanza.

La metodología estructurada se conformó en un tipo de investigación correlacional, lo cual fue posible organizar una muestra de 33 estudiantes del sexto año de básica de la institución educativa seleccionada. La aplicación del instrumento se organizó con la utilización de una encuesta para poder medir el nivel de aceptación de la herramienta Kahoot que fue calificada como una innovación tecnológica.

Los resultados obtenidos mostraron a los docentes y al grupo de estudiantes la importancia en el uso de esta herramienta para evaluar e interactuar de forma efectiva y sencilla las actividades establecidas en los programas. Al considerar las conclusiones, el autor pudo demostrar que el uso de las tecnologías de información y comunicación actuales permite lograr mayor receptividad de los estudiantes en los entornos de aprendizaje y en los mismos programas que son utilizados para la enseñanza.

El aporte que el estudio permitió al desarrollo investigativo estuvo enfocado en la organización metodológico al describir una correlación. Con ello se reflejó la influencia que tienen los juegos para mejorar el desempeño y aprendizaje de los estudiantes. De la misma manera, incorporar herramientas tecnológicas facilita esa labor en la comprensión de objetivos.

Jumbo (2022) dispuso como objetivo analizar la influencia que tiene el proceso de gamificación con la herramienta de Kahoot para el fortalecimiento motivacional en el aprendizaje de estudiantes entre los 13 y 16 años específicamente en la conformación de las áreas de estudios sociales. El autor describe la importancia que tiene el uso de la gamificación como una metodología actual que ayuda a dinamizar a través del juego los ambientes de

aprendizaje y convierte los espacios con elementos motivacionales que ayudan al estudiantado en el conocimiento y la generación de habilidades prácticas que fortalezcan más su desarrollo integral.

Con referencia a este planteamiento, el autor aplicó un diseño cuasi experimental con un enfoque cuantitativo y usando un análisis descriptivo y estadístico para poner a prueba la hipótesis formulada que evidenciaba la influencia positiva de herramientas de calificación como el Kahoot en el desarrollo óptimo del aprendizaje de los estudiantes. En la conformación del grupo de estudio fue considerado 39 estudiantes en la cual se le aplicó el instrumento de recolección de datos denominado EMA que ayudó a medir sus niveles motivacionales a través de dos momentos y con el uso del sistema de pre-test y post-test.

Los resultados presentados por el autor destacaron una diferencia proporcional en los dos momentos de evaluación, cuando fue aplicado la herramienta Kahoot a un grupo para potenciar su motivación, lo que permitió concluir que, dada la intervención desarrollada, de los sistemas actuales de gamificación ayudan a mejorar la motivación del estudiantado y a su vez organizar mejores resultados en las calificaciones de las actividades de clase. La demostración de los resultados con base a la aplicación cuasiexperimental del diseño convenido demuestra que los recursos tecnológicos organizados por medio de juegos generan mayor participación en el grupo de estudiantes

Ponce (2023) presentó la implementación de las herramientas de gamificación como estrategia de motivación para las enseñanzas de las asignaturas que se clasifican en las áreas sociales. En este caso se organizó al grupo de alumnos que conforman el noveno año de educación general básica de una unidad educativa fiscal. La metodología configurada estuvo basada en un enfoque mixto ya que el autor consideró valorar los procesos sistemáticos y críticos que se alcanzan cuando se logran resultados cuantitativos y cualitativos en las investigaciones. Para ello determinó un tipo de investigación descriptiva y documental porque fue necesario analizar todo el compendio bibliográfico que estructuraba el uso de herramientas tecnológicas actuales.

Con la aplicación de un instrumento de recolección de datos, el autor presentó sus resultados, los cuales estuvieron conformados con la evaluación de las

escasas estrategias didácticas que son empleadas en el centro educativo para fortalecer el conocimiento en las áreas sociales, que demostró la importancia en el uso de la gamificación como una táctica que pueda ayudar en la motivación del estudiantado y en promover mejores técnicas para facilitar el desarrollo del pensamiento crítico y el aprendizaje cooperativo haciendo énfasis en una didáctica más activa. El autor pudo concluir la necesidad de capacitación que deben tener los docentes para estas prácticas actuales y la importancia en la aplicación de herramientas de gamificación para garantizar un mayor porcentaje en el aprendizaje de las ciencias sociales en el grupo de estudiantes del centro educativo.

Ponce (2023) evidenció la utilización del enfoque mixto como proceso investigativo, que contribuyó en la formulación y organización de las estrategias metodológicas aplicadas en el estudio. Con base a ello, se constató la necesaria inclusión en la unidad de estudio tanto a los estudiantes como docentes porque permiten conocer las diferentes perspectivas reales del proceso educativo y la necesidad de concebir importantes soluciones.

Jaime (2023) implementó herramientas de gamificación organizadas como estrategia didáctica para el proceso de enseñanza aprendizaje en la disciplina de estudios sociales de los estudiantes de una escuela fiscal que se destacan en el nivel de educación básica superior. El autor subraya en el estudio la importancia en el uso de la gamificación porque se considera una forma de aprendizaje donde su desarrollo a través del juego, permite obtener mejores resultados en el aprendizaje de conocimientos, generando mayores habilidades en las acciones concretas de las materias y favoreciendo la formación práctica para su mayor comprensión; siendo este proceso más divertido y con la ganancia de experiencia positiva para los estudiantes.

La organización metodológica presentada en esta investigación se enfocó a través del empleo del sistema mixto en el análisis (cualitativo y cuantitativo), permitiendo este proceso configurar un grupo de 28 participantes entre directivos, docentes y estudiante. El proceso de implementación de la herramienta de gamificación permitió obtener resultados que se determinaron en lo fundamental que representa esta estrategia basada en juegos para mejorar la

participación, motivación, y productividad en la atención de las materias que relacionan las ciencias sociales, en los estudiantes, concluyendo la efectividad de la técnica para generar mayor atracción en el estudiantado.

Otra forma final de contribución de este estudio, estuvo orientada porque se evidenció nuevamente la participación integral en la evaluación de la realidad problemática y la implementación de las herramientas tecnológicas para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje. Es así, como se logra corroborar la relevancia que tiene integrar todos los actores del contexto educativo, en una solución destinada para una causa común: la educación de todos.

Cada uno de los estudios presentados, identificaron la importancia que tiene hoy en día la utilización de estrategias novedosas para generar mejores experiencias en el aprendizaje de los estudiantes, en especial aquellos grupos que en educación básica poseen gran curiosidad y están presentes en un contexto muy variante donde la tecnología y la información tienen un nivel protagónico amplio.

De acuerdo con ello, las diferentes investigaciones analizaron el interés que en la actualidad describe la implementación de estrategias relacionadas con la gamificación para potenciar los conocimientos en las diferentes disciplinas que se destacan en los programas curriculares, es por ello necesario conocer los detalles suministrados por los estudios previos para generar en el contexto actual resultados conforme a los establecidos.

2.2. Marco Teórico

La Gamificación en el ámbito educativo

El término gamificación alude una palabra anglosajona *Gamification* que propició el significado hacia la descripción de todo aquello que integrará el principio del juego y el sistema de interacción en un ambiente de aprendizaje más dinámico. Su inicio se enfocó en la ventaja de influenciar con tácticas tecnológicas el comportamiento y motivación hacia el aprendizaje por parte de los estudiantes (Martínez & Ríos, 2019). Delgado *et al.* (2022) manifestaron que el proceso de gamificación ha estado presente en la educación desde tiempos antiguos, en el momento que se empleó el juego como componente de apoyo a la enseñanza al cultivar en el transcurso de las actividades, las funciones de las técnicas,

recompensa, reconocimiento por lo ejecutado, motivación y el refuerzo positivo por medio de la evaluación.

La gamificación es un sistema estructurado que, a través del mecanismo del juego, le confiere a la educación diferentes estrategias para utilizar el conocimiento y mejorar la adquisición del aprendizaje por competencias en los estudiantes y usuarios que requieran el uso de metodologías formales y lúdicas para potenciar el conocimiento. Su desarrollo en el contexto educativo formula una serie de experiencias positivas que funcionan para que el estudiantado se sienta motivado debido a la presencia de una interfaz dinámica y aceptada en el dominio de la cultura tecnológica actual (*op.cit*).

Machaca (2022) lo considera un proceso que mezcla la técnica con el juego para que sea estimulante a los estudiantes y a la vez originar en ellos aprendizajes y reforzamiento del conocimiento para que sea más continuo en su formación. Al mismo tiempo, la utilización de diversos mecanismos y acciones buscan atraer el pensamiento y la acción para que se les facilite la resolución de problemas prácticos. La presencia de reglas y mecánicas formales que estimulan a través de componentes no lúdicos la respuesta de los estudiantes para poder obtener avances o recompensas necesarias que infieren en su conocimiento y demuestran sus destrezas continuas; el empleo del juego funciona porque hace que los estudiantes se sientan motivados y a la vez el aprendizaje logra personalizar la experiencia de cada uno.

Los diferentes aspectos importantes que son utilizados para estimular la atención y lograr la competencia en el aprendizaje, estos están basados en la utilización de herramientas que determina puntuaciones, ganancias de tiempos y límites en la actividad, así como aquellas que relacionan la habilidad psicológica al tener que enfrentarse a contenciones dispuestas en los ejercicios del juego, lograr retos innovadores y avanzar por medio de niveles; componentes que aseguran la versatilidad en la experiencia del aprendizaje y promueven la transformación del estudiante hacia el conocimiento. Muchas veces genera cambios considerables en la apatía que los estudiantes comúnmente demuestran hacia la experiencia que contiene una disciplina de aprendizaje.

Un componente importante para considerar en este proceso es lo referente a la construcción de interpretaciones que la calificación promueve en los estudiantes porque ayudan a explicar cualquier tipo de problema a través de un contexto que permite demostrar distintas fases de comprensión. Estas secuencias entendidas a través del contexto de la información de aprendizaje generan relevancia y reflexión crítica activa que se promulga a través de la experiencia del juego (*op.cit*).

Coello y Gavilanes (2019) consideran que la gamificación integra factores de un juego, en entornos no lúdicos, con el propósito de llamar la atención, motivar y generar comportamientos específicos en los educandos, desafiándolo constantemente a través de retos salvables, en entornos atractivos de retroalimentación inmediata. Todo lo cual, fomentan el cambio de comportamiento en sus participantes, y de forma más significativa, hacia el fomento de la colaboración y el trabajo en equipo cooperativo, aprovechando su vinculación con el objetivo de optimizar la comunicación, logrando un aprendizaje significativo, en un contexto motivador en busca de una educación de calidad y excelencia (Serrano, 2019).

Como lo plantea Casaus, Muñoz *et al.* (2020), existen diferentes tipos de gamificación, incluyendo superficial o contenido, estructural o profundo, dependiendo la profundidad se llegue con la intención y cuál sea el objetivo conclusivo de esta estrategia aplicada:

- **Gamificación superficial o de contenido:** hace referencia a la capacidad de ofrecer premios rápidos, muestra puntos y clasificación, promoviendo y apoyando la competencia dinámica entre los participantes de un solo curso.
 - **Gamificación estructural o profunda:** así se supone que según un contenido y un contexto adquieren una idea propia, sugiriendo un problema a resolver, lo que es parte de una secuencia de caso o de un curso completo.
- **Elementos de la gamificación**

Para organizar los elementos que intervienen en la gamificación, es necesario entender la mecánica del juego como aspecto importante en la aplicación de este

proceso al implementar plataformas y tecnologías acorde con esta técnica que es parte de la acción didáctica. El juego ha sido catalogado como una forma tradicional de entretenimiento empleado recientemente en los procesos educativos como parte de la distribución de los ambientes pedagógicos utilizado como mecanismo para cumplir formalmente los programas educativos hacia el desarrollo de competencias significativas en los educandos. Sin embargo, su uso es considerado un atractivo importante a nivel mundial porque se relaciona al creciente uso de las tecnologías de información y en la industria mundial de videojuegos porque hace un vínculo adictivo para la consecución de resultados y recompensas.

La acción de los juegos generan notables motivaciones en la conducta del individuo, también es un instrumento que facilita los conocimientos y colaborar con la dinámica de los programas formales para generar experiencias divertidas y aprendizajes más duraderos producto de la interacción con la tecnología; este desarrollo ayuda a mejorar la destreza en la resolución de problemas reales y facultar el progreso de nuevas actitudes favorables para el conocimiento, siempre que sea utilizado con enfoque educativo, aspecto descrito por Delgado *et al.* (2022).

Además de describir su funcionalidad en la acción pedagógica, el juego también se constituye como una forma de expresión y recreación que es saludable para todas las personas sin importar la edad, su práctica beneficia principalmente a los infantes y adolescentes porque ayuda a generar un mayor flujo imaginativo y simulación de roles que genera respuestas efectivas en el aprendizaje. Su uso con plataformas tecnológicas hoy en día está permitiendo en los estudiantes poder construir lineamientos efectivos del conocimiento individual y experiencias significativas, que está favoreciendo la amplitud en el pensamiento y las emociones hacia un nivel óptimo de su desarrollo integral (Gallardo, 2018).

Los diversos elementos aplicados para el diseño de la gamificación se describen aun cuando no se encuentra una clasificación exacta; no obstante, se procede al examen de todas aquellas que puedan ser de utilidad para el docente, los cuales son los que se presentan en la Tabla 1.

Tabla 1*Elementos de la gamificación expresado en el juego*

Elementos de ejecución	Características
Dinámicas	<ul style="list-style-type: none">• Limitaciones funcionales según las metas y objetivos• Emoción y narrativa de los participantes• Progresión y libertad de elección• Relaciones y visibilidad
Mecánicas	<ul style="list-style-type: none">• Retos y libertad de equivocación• Competición y cooperación• Retroalimentación según el avance• Recompensas recibidas para avanzar y adquirir nuevas habilidades
Componentes de cooperación y competencia	<ul style="list-style-type: none">• Logros y alianzas que motivan• Niveles de progreso según las habilidades obtenidas• Puntuaciones y estatus del competidor

Fuente: Adaptación del planteamiento de Werbach y Hunter, 2012, de los autores Zambrano et al. (2020)

Con el empleo del juego como protagonista para crear plataformas efectivas de aprendizaje, el estudiante formula la secuencia de las acciones estableciendo objetivos, procesos y creando la expectativa favorable para el resultado logrado, todo dentro de un enfoque divertido que tiene que estar incluido en el componente formal del aprendizaje. Para efecto del proceso, la gamificación posee ventajas como juego educativo que se distingue por medio de la siguiente figura descriptiva.

Figura 1

Beneficios del juego en la actividad educativa



Fuente: Moreno (2019)

- **Procesos de la gamificación**

Martínez y Ríos (2019) y Delgado *et al.* (2022), describen ocho factores que definen el proceso de aplicación de la gamificación en el aula, los cuales son presentados en la siguiente Tabla:

Tabla 2*Procesos de la gamificación*

Proceso	Características
1. Identificación de las necesidades para establecer objetivos alcanzables	Identificar la intuición y las actitudes conforme a desarrollar estrategias más orientadas en el uso de la gamificación
2. Selección del tipo de juego que procese la transformación de las habilidades de aprendizaje y el entendimiento del objetivo	Captando el proceso de aprendizaje con un enfoque divertido y lúdico.
3. Integración de los contenidos de aprendizaje con la dinámica del juego	Formulación básica de los objetivos que promueven el aprendizaje y su proceso para incorporar el juego. Es aplicable la incorporación lúdica de las ideas a aprender
4. Difundir desafíos que promuevan la competencia	Enfocar un desafío específico y motivador, explicándolo a los educandos antes, durante y después del desarrollo de la gamificación
5. Demarcación de las reglas del juego	Reforzar el propósito del tema y promover la leal competencia, las cuales deben ser discutidas con el grupo de estudiantes
6. Disponer de un sistema de recompensas o puntuación de medición	Se considera una de las partes básicas del juego, pues es lo que más motiva el progreso de los jugadores
7. Generar competencia motivacional	Apoya para que cada jugador colabore y complete la meta, ante los otros compañeros
8. Implementar grados de dificultad crecientes	Continuamente debe aumentarse, con el propósito de igualar el dominio obtenido

Fuente: Adaptación de Martínez y Ríos (2019) y Delgado et al. (2022)

Cada uno de los pasos descritos, permiten generar una retroalimentación que acompaña a la corrección de la actividad en la cual el estudiante se involucra,

conllevarlo a la superación de errores mediante la repetición, de manera tal que el alumno se dé cuenta de que un error es algo natural y superable y pueda seguir adelante.

A estos pasos se debe adicionar la retroalimentación que debe acompañar la verificación de la actividad introducida en la gamificación y la superación de los errores mediante la reproducción continua, para que el alumno sea consciente que los errores resulten naturales, pero superables y que al resolverlos se sigue adelante con el proceso. Para este planteamiento se describe la siguiente tabla.

Tabla 3

Proceso de aprendizaje en la gamificación educativa

Aprendizaje por medio de:	Acción
1. Puntos que se acumulan	Valores asignados para acumular y poder ser cambiado según la gama de la actividad.
2. Niveles para escalar	Se superan en la medida que se logren los objetivos.
3. Recibimiento de premios	Otorgados en el proceso de subir las escalas.
4. Organización y clasificación en la actividad	Se obtienen según el nivel alcanzado y superado.
5. Desafíos	Competencia entre los participantes que genera el encuentro de saberes.
6. Retos para superar	Se logran de manera individual o en equipo

Fuente: Delgado et al. (2022)

Plataforma Kahoot como herramienta educativa

Machaca (2022) atribuye a este instrumento un componente novedoso e innovador empleado para poder crear un clima educativo más creativo y atractivo para los estudiantes. Es por ello factible desarrollar a través de sesiones de aprendizaje un grupo de secuencias entre preguntas y respuestas que están basados en los objetivos y formulados por medio de un cuestionario. Es así como de manera rápida, se evalúa el conocimiento de los estudiantes y fortalece la

dinámica del trabajo del docente, con base al logro de los propósitos de las unidades curriculares.

Su atractiva estructura digital y visión por medio del juego, permite al estudiantado identificar logros, generar las acciones para tomar las decisiones acordes a la respuesta válida; permitir el empleo de la revisión y repaso en las respuestas, haciendo su participación más divertida y conducente a lograr cumplir lo estipulado por la formalidad académica.

Quintero (2022) plantea en su concepción una plataforma utilizada para crear cuestionarios con el uso de la calificación, que de manera digital promueve la acción del juego y el aprendizaje en comunión con el desarrollo de actividades escolares. Esta herramienta ayuda a la docencia y beneficia al estudiantado porque estimula el carácter investigativo y creador de cualquier área del conocimiento para que pueda ser desarrollado con elementos innovadores y divertidos en actividades de clases formales. La autora señala su carácter interactivo porque recrea la acción del aprendizaje social y a la vez genera curiosidad en el alumnado por sentirse desafiado a poder cumplir las metas que el mismo juego plantea desde el inicio.

La plataforma Kahoot es una herramienta que fácilmente es utilizada por los educadores en niveles educativos iniciales, básicos y hasta el universitario; permite transformar los procesos que conlleva la formulación de objetivos de enseñanza a través de la construcción innovadora con el uso del juego, fortaleciendo las técnicas pedagógicas utilizadas y aumentando la participación del educando y aumentando su curiosidad por el aprendizaje (Zambrano *et al.*, 2020).

En este contexto, es fácil calificar a la plataforma como un instrumento que genera la competitividad en los estudiantes para experimentar el aprendizaje en forma más divertida. Para el docente se constituye una herramienta de acceso integral que favorece la evaluación formativa y sumativa en su construcción formal para alcanzar los objetivos del área de conocimiento de manera diferente y generando en los estudiantes niveles de entendimiento óptimo y duraderos.

- **Actividades con la plataforma Kahoot.**

Este recurso es “una plataforma que contribuye con el aprendizaje semipresencial, basado en juegos para que educadores y estudiantes investiguen, produzcan, colaboren y compartan, eficientemente para aumentar el clima creativo en el aula” (De Mingo & Meliá, 2019, p. 96). Con esta plataforma, docentes y estudiantes abordan los procesos educativos en las modalidades presencial o virtual, lo que facilita y dinamiza la construcción del conocimiento y su gestión en diferentes contextos.

Carbache (2021) detalla que es un recurso o medio digital gratuito, diseñado para convertir el aprendizaje en un proceso divertido, entretenido y creativo, donde este conjunto de elementos, contribuyen a que la clase sea amena, y no tenga efectos negativos como ser aburrida y rutinaria. Cumple las funciones por ser motivadora y le facilita en forma atractiva y diferente el inicio y finalización de una clase. De igual manera, el docente invita a los estudiantes a crear sus propias actividades en Kahoot enfocados en contenidos que buscan fortalecer o profundizar con el grupo, con esto superarán debilidades, promoverán el aprendizaje individual y el trabajo en equipo hasta llegar a comprender y apropiarse del conocimiento y los saberes esenciales.

- **Uso de la plataforma Kahoot.**

Martínez y Ríos (2019) lo consideran como una herramienta que concede la oportunidad de realizar presentaciones de determinados contenidos, profundizar y evaluar, lo que hace que sea ampliamente registrada en la educación; posee una huella de enseñanza positiva y aceptación entre los estudiantes. En virtud de ello, su innovación, capacidad de adaptación a cualquier área del conocimiento y sus elementos lúdicos, permiten que este recurso sea una estrategia dinámica en los procesos formativos.

Otro factor importante es que permite difundir juegos de conocimiento que propician el aprendizaje o seleccionar entre los que se encuentran ya diseñados; por consiguiente es posible empezar a desarrollar un tema, revisar y fortalecer algunos objetivos; a su vez, permite también plantear debates sobre diversos contenidos, juegos y encuestas e incluso efectuar evaluaciones mediante

cuestionarios de respuesta múltiple, acompañados de imágenes y videos, en los que se configura el tiempo de respuesta, entre otros, mecanismo y procesos a controlar (Cardona, 2018).

- **Influencia de la plataforma Kahoot en el proceso educativo**

Las experiencias innovadoras implementadas en educación concuerdan en integrar elementos de espacios lúdicos, ofreciendo a los educandos la solución de diversas situaciones y problemas que se le presenten; así como, en el desarrollo de proyectos y la elaboración de abundantes actividades o misiones de acuerdo con determinados criterios y reglas. Es decir, que los alumnos deben acoger la mecánica de los juegos convencionales, pautando claramente los niveles a alcanzar; así como, la asignación de puntos por cada desafío superado, resolviendo los planteamientos presentados.

Estas prácticas responden a una creciente motivación de los alumnos y benefician la inmersión en las tareas establecidas previamente. Además, contribuye al desarrollo de habilidades, independencia y fortalecimiento de las relaciones sociales e incluso aumenta la asistencia a clases, el compromiso, la participación, la cooperación, la sana competencia entre otros (Martínez *et al.*, 2020).

Como toda disposición tecnológica que hoy en día es utilizado para masificar la actividad docente, la plataforma Kahoot posee una influencia significativa en el proceso de enseñanza aprendizaje en el estudiantado. El hecho que hoy en día los educandos posean conocimiento óptimo en las tecnologías de información y comunicación facilita su incorporación en el proceso académico y a su vez generan respuestas efectivas en su uso. Bajo esta perspectiva, Quintero (2022) identifica algunas acciones atribuibles a su influencia en la educación.

1. Su carácter retro alimentador ayuda a que se mejore el nivel de aprendizaje sobre cualquier área del conocimiento.
2. Constituye una estrategia de aprendizaje eficaz porque permite el espacio de la autoevaluación, generando asertividad o compromiso según los resultados derivados.

3. El apoyo en la herramienta digital genera experiencias útiles al estudiante porque su comprensión es sencilla y fácil de utilizar por el lenguaje digital que hoy en día es manejado globalmente.
4. La motivación a lograr mejores resultados permite enfocar a los estudiantes en cada etapa del proceso evaluativo.
5. El ritmo de aprendizaje logrado por medio de la herramienta es equiparable a las respuestas individuales de cada estudiante.
6. La revisión rápida de las respuestas ejecutadas en la herramienta con base al aprendizaje de un objetivo se genera de manera rápida y así favorecer la retroalimentación con base a las respuestas.
7. Al tratarse de un juego que emplea la acción educativa, la obtención de una posición en la respuesta generada permite promover la competencia y el desempeño, obteniendo bonificaciones que genera un mayor grado de curiosidad y motivación.

- **Beneficios que la herramienta Kahoot proporciona en el aprendizaje**

Salazar (2020) y Quintero (2022) identifican los siguientes beneficios proporcionados por la herramienta Kahoot:

1. Aprendizaje con perspectiva lúdica
2. Sistema de respuesta
3. Motivación fomentada por la expectativa del juego
4. Activo compromiso y participación
5. Aumento en las competencias digitales
6. Compara la actividad individual y grupal
7. Gestión de tareas de estudios más eficientemente
8. Autoevaluación
9. Integración en los procesos
10. Participación

Quintero (2022) también identifica los diferentes factores que genera el uso del juego en el estudiantado. Estos elementos se identifican por el aumento en el estrés que genera la optimización del tiempo estipulado para realizar los ejercicios de respuestas, que son emitidas en la herramienta según el área de conocimiento. Estos componentes ocasionan momentos de presión por expresar

las capacidades de respuesta acorde al tiempo que la plataforma identifica según lo programado. No obstante, a pesar de ser un componente negativo en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje, la herramienta sí contiene aspectos positivos que sirven para mejorar la participación estudiantil como instrumento complementario y no el único facultado para cumplir la función educativa.

Teorías Pedagógicas Fundamentadas en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje

La investigación se sustentará en la teoría socioconstructivista surgida del trabajo del psicólogo Lev Vygotsky, para quien el aprendizaje se basa en la interacción con los demás. La teoría sociocultural se enfoca no solo en la forma en la que los docentes y los compañeros, median el aprendizaje individual; como también, en la forma en que las creencias, actitudes y la cultura, influye en la forma en que se enseña para la adquisición de conocimientos (Guerra, 2020).

Estas herramientas ayudan a los estudiantes a utilizar sus capacidades cognitivas básicas, con el fin de integrar los conocimientos previos a los que adquiere, esta información se constituye a nivel individual. Lo que enfatiza, en la interacción entre los estudiantes y la cultura de su contexto particular, sugiriendo que el aprendizaje conforma el desarrollo de un proceso social (Guerra, 2020).

Básicamente, esta perspectiva integra los conocimientos y habilidades que un estudiante, aun cuando se le dificulte la comprensión o adquisición por sí mismo, es capaz de aprender con orientación y guía efectiva (González, 2019). Por lo que, en la medida que los estudiantes desarrollan sus destrezas y logran el conocimiento, a menudo al observar a alguien un poco más avanzado que ellos, se expande de forma gradual esta ZDP.

La visión constructivista, propone que el aprendizaje significativo ocurre a través de la construcción y modificación activa de estructuras de conocimiento, que se da en los estudiantes de acuerdo con sus capacidades y competencias. En lo que se reconoce, que cuando aprenden, utilizan sus conocimientos, creencias, intereses y objetivos, en la interpretación de diversas informaciones nuevas, lo

que conlleva a que las ideas sean modificadas o revisadas y adaptadas a sus necesidades y requerimientos (Matienzo, 2020).

Esta teoría del aprendizaje permitirá a los estudiantes desarrollar las habilidades y la confianza que conlleve a la reflexión y análisis del mundo que los rodea. Por consiguiente, este proceso pueda generar soluciones o materiales de apoyo para resolver problemas, fomentando el respeto ante otras opiniones. Las aplicaciones del constructivismo en el uso de la gamificación con Kahoot, permite el avance y progreso del proceso de aprendizaje de las Ciencias Sociales, junto con el fomento de la comprensión y el logro de saberes en este campo. Además, estos paradigmas se basan en la planificación y organización de todas las situaciones de aprendizaje colectivo y colaborativo, y el despertar de la motivación, encaminadas a conseguir que el alumno adquiera conocimiento verdaderamente significativo.

Proceso de Enseñanza Aprendizaje en las Áreas de Ciencias Sociales

Sobre la base de lo explicado, el proceso que infiere la acción en el proceso de enseñanza aprendizaje hace efectivo el desarrollo óptimo de las materias curriculares, porque configura los elementos conceptuales y técnicos que deben intervenir para adecuar los resultados a las exigencias de un contenido ya programado y a las experiencias que deben obtener los educandos en cada uno de los niveles del conocimiento. Para conformar estos elementos que son parte del proceso es necesario tomar en cuenta los lineamientos que dentro del currículo son relevantes para ser considerados, estos que representa y están determinados por la motivación, la autodefinición, las experiencias previas y las relacionadas al aprendizaje individual. Todos estos factores son prioritarios para el proceso que enfocan las áreas sociales y el conocimiento generado en los estudiantes según el grado evolutivo (Cajamarca, 2021).

Cuando se describen las competencias en la Educación General Básica (EGB), los lineamientos curriculares (Ministerio de Educación, 2018) enmarcados en las ciencias sociales, comprenden un área del conocimiento garante a promover en los estudiantes el complejo proceso de la reflexión hacia todo lo que conlleva la identidad. Desde esta perspectiva la pertenencia a un determinado grupo social y colectivo del país en conjunto, intensifica su conocimiento hacia las culturas,

su espacio geográfico, el ambiente donde se desarrolla y por supuesto intensifica su acción hacia la transformación del mismo.

La consolidación de las destrezas que enmarcan las ciencias sociales va a estar estimuladas hacia el desarrollo óptimo del entorno básico que el estudiantado tiene que enfrentar. Este entorno promueve su espacio de reflexión hacia la colectividad donde se desarrolla y por supuesto también le permite comprender la estructura global orientándose principalmente en función de su individualidad y del resto de los habitantes que complementan el mundo.

Las actividades que están enfocadas en el desarrollo y comprensión de la ciencia social que se impulsan por el aprendizaje del estudiantado hacia el valor que tiene la convivencia, la conformación del componente ético y por supuesto, el conocimiento de la historia humana, que fundamenta su comprensión y armonía con el entorno donde participa, siendo capaz de establecer su visión personal.

- **Proceso de enseñanza**

Es significativo hoy en día para la enseñanza las diferentes transformaciones dadas por las nuevas ideas y la generación tecnológica que ha producido nuevas cualidades, definiciones, conceptos sociales y al mismo tiempo ha generado nuevos comportamientos en los individuos que se benefician de cada variación ofrecida en el proceso de enseñanza. La interacción, que está acorde al intercambio de información, ayuda en el conocimiento que los estudiantes van recibiendo con base a las diferentes disciplinas del saber y así se pueda adaptar a las modalidades que la actualidad va transformando. Esta realidad supone entonces que los estudiantes puedan experimentar los cambios sistemáticos y atribuirlos a sus competencias para así mejorar el conocimiento formativo y garantizar más los objetivos que promueve la formalidad académica (Díaz y Villafuertes, 2022).

La ejecución de la gamificación con Kahoot como herramienta pedagógica, consiste en la adaptación, creación o diseño de materiales de aprendizaje o actividades lúdicas por parte de los docentes, con mecánicas establecidas para contextos pedagógicos y ajustadas al objetivo de encontrar un equilibrio entre la temática abordada (Beltrán *et al.*, 2018).. En relación con la capacidad de

mantener motivados a los jugadores y aplicar lo aprendido en diversos contextos de aprendizaje, la herramienta tecnológica permite ser aplicada para resolver problemas cotidianos, hacia la construcción de conocimientos y actitudes en el desarrollo de habilidades académicas (Agredo, 2021).

- **Proceso de aprendizaje**

El aprendizaje a través del uso de la gamificación con Kahoot, es un método con el que se espera, que los estudiantes adquieran prácticas por medio de actividades lúdicas. Para la aplicación pedagógica Martínez & Ríos (2019) consideran que los beneficios de los recursos y herramientas que utiliza el juego para el proceso de aprender, mejora del rendimiento y los resultados académicos, por consiguiente, es necesario algunos de los aspectos lúdicos, con los que contribuyen estos recursos estratégicos. Asimismo, se generan elementos que promueven la competición, los retos, la participación, el trabajo en equipo y las recompensas.

Los autores identifican los factores que generan beneficios en el desarrollo de las destrezas para el aprendizaje por medio de la descripción en la siguiente Tabla 4.

Tabla 4

Factores generadores de beneficios en el aprendizaje

Factores	Características
Motivación	Este factor es una de las principales características del juego, que se involucran por la competitividad que esto conlleva, y es obvio que este es un aspecto que despierta el interés
Rendimiento	Cuando el jugador se encuentra motivado, el desempeño sin duda aumenta
Cooperación	El desempeño en equipos multiplica las capacidades y habilidades personales y grupales, considerando que la mayoría de las actividades gamificadas, requieren de la

	colaboración de quienes participan para poder desarrollarse
Superación personal	El factor que involucra la competitividad, anima también a intentar mejorar constantemente
Dominio de las TIC	El uso de estos recursos representa un notable desarrollo de las destrezas en el dominio tecnológico

Fuente: Adaptación de Martínez y Ríos (2019)

Cuando se describe el significado del proceso de aprendizaje, automáticamente la concepción del pensamiento se dirige hacia todo aquello que posibilita la adquisición de datos o nueva información dinámica, porque se asocia a todo aquello que el individuo es capaz de captar. El aprendizaje que configura el estudio a través de diversas teorías y componentes, generan en el individuo diversos cambios y proyectan su evolución para que conforme a través de criterios propios y habilidades particulares su conducta y respuesta ante cualquier acción. Cuando el estudiantado aprende es capaz de adquirir nuevas destrezas y satisfacer sus necesidades de conocimiento, como toda persona que caracteriza su funcionalidad ante una sociedad (Cajamarca, 2021).

Al igual que el planteamiento descrito, todas las estrategias que se desarrollan para garantizar el equilibrio entre el proceso de enseñanza aprendizaje deben estar estructurados por grupos de apoyo que puedan generar la facilidad del conocimiento en los estudiantes. Este contexto se argumenta a través del progreso cognitivo, afectivo y social adquirido con el empleo óptimo de estrategias versadas en la utilidad práctica de las tecnologías de información y comunicación (TIC). Cuando a nivel docencia se emplean técnicas válidas en la generación del conocimiento, siempre es posible lograr la participación continua del alumnado y configurar una planificación óptima para el desempeño de las funciones (Moreno, 2019).

La Gamificación con Kahoot en la Enseñanza Aprendizaje en Ciencias Sociales

Quintero (2022) explica que con la proliferación actual que ha tenido la gamificación a través del uso de varias plataformas tecnológicas, su importancia en el contexto educativo le ha dado prioridad al desarrollo social. Esto para que los estudiantes que hacen uso de estos componentes y los docentes que emplean las variaciones digitales puedan potenciar su objetivo de enseñanza, generando un sistema de información radicado en la promoción de la efectividad de juegos que categorizan los cambios en la instrucción. Estas transformaciones están produciendo en las ciencias sociales importantes avances que se consolidan en las renovaciones conductuales y en la experiencia individual que cada uno genera.

En el desarrollo de las ciencias sociales, la gamificación debe considerarse bajo los elementos que promocionan la técnica, la practicidad y la acción social. En este sentido analítico Cangalaya *et al.* (2022). La incorporación técnica de la herramienta en el contexto de las ciencias sociales se produce a través de la aplicación de estrategias y métodos que ayudan a mejorar el aprendizaje porque genera mayor atención del estudiantado. En la versatilidad práctica del mismo, se promueve el diseño e integración hacia un sistema que es renovado constantemente. Este aspecto permite también mejorar la acción social de la intervención del instrumento tecnológico, porque se produce la interacción e intercambio de ideas entre el instructor, el estudiantado y los mismos compañeros.

Los autores también plantean el carácter educativo que tiene como fin desarrollar la gamificación por medio de la plataforma de Kahoot, la docencia genera actividades que van a hacer asimiladas por el estudiantado con base a la generación de logros y premios, esto genera un clima armónico de competencia cuando los objetivos están bien establecidos motivando a los participantes a construir un aprendizaje basado en logros. Este comportamiento de interacción permite crear procedimientos en el estudio que es proporcionado por el ambiente que genera el juego y su complemento producido por el objetivo de la disciplina en correspondencia al conocimiento incorporado; lo principalmente transformado va a estar dirigido al aprendizaje que será a largo plazo, duradero y motivado por el impulso de ganar.

El nivel educativo de la Educación General Básica se considera el más adecuado para que el estudiante entre formalmente en contacto con las herramientas tecnológicas como medio de aprendizaje. La implementación de la gamificación con Kahoot, en este caso, en el ámbito educativo, se considera uno de los recursos más valiosos para potenciar el proceso de enseñanza aprendizaje, en áreas como las ciencias sociales. Esto representando un desafío, que contribuye a romper, con las viejas estructuras que se han implementado para la organización educativa desde tiempos memorables (Ortiz & Corrêa, 2020).

Posteriormente, con una adecuada organización y planificación en el área de las Ciencias Sociales, la gamificación con Kahoot, mediada por las herramientas tecnológicas, se espera implantar una metodología que resulte innovadora, creativa y que aumente la motivación. Además, se busca que contribuya a promover el proceso educativo y mejore los procesos de adquisición del conocimiento de manera importante y significativa en esta área curricular.

2.3. Marco Legal

La Constitución de la República del Ecuador (2008) en su artículo 26 instituye que la educación es un justo derecho ineludible e inexcusable de los ciudadanos y un deber del Estado, garantizando su incursión y los medios para que todos los niños, niñas y jóvenes puedan acceder y mantenerse en el sistema y así lograr culminar los niveles de educación obligatoria. El artículo 25 y 27 establece que la educación debe enfocarse en la esencia de cada persona, garantizando su desarrollo, donde el Estado debe “atender las necesidades que demanda la sociedad, vigilando porque se brinde una educación de calidad” (p.16).

En el capítulo II de las Obligaciones del Estado, se refuerza estos postulados en relación con el derecho a la educación, porque señala que el estado es el primero que debe garantizar la consecución de una educación pública de calidad y específica, así mismo, que avalará la incorporación y uso de TIC adecuadas al proceso educativo. Con esta acción también debe promover el vínculo entre la docencia y las actividades productivas y sociales, favoreciendo el logro de niveles de desarrollo personal, profesional y colectivo.

Es prioritario en el análisis de los artículos, la importancia que contribuye en la educación como un derecho donde se asegura la evolución de la vida de cada persona y su instrucción académica, siempre fundamentada en el componente que engloba la igualdad en la enseñanza y la inclusión facultada por todo aquello que elimina el carácter discriminatorio. Estos derechos son consecutivos a la calidad que debe estar representado en el carácter humano donde se muestren el respeto a los derechos y su debida participación en el proceso.

El Código de la Niñez y Adolescencia (2014) en el artículo 38, expone los objetivos de los programas educativos acordes a la EGB, que apoyan la adquisición del conocimiento, los valores y actitudes. Estos elementos son indispensables para lograr el pleno e integral desarrollo de la personalidad, las capacidades y competencias, tanto intelectuales como físicas de la niñez y juventud. Todo su potencial crítico y creativo, en un ambiente lúdico y que resulte eficiente para el logro de estos propósitos.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) (2015) relaciona la importancia del respeto hacia el desarrollo integral de los estudiantes bajo un contexto que certifique el equilibrio entre la libertad y la igualdad. Este componente reglamentario participa el sentido regular de protección que los estudiantes tienen a sentirse respetados y valorados según su complejidad cultural e independencia que manifiesta su derecho como humano.

La contribución de la LOEI, se orienta a fortalecer los niveles pedagógicos en el desarrollo de actividades de orden educativo que puedan identificar las dificultades presentadas por los estudiantes y poder generar la debida atención hacia los complejos procesos que se generen académicamente. Estas respuestas deben estar encaminadas hacia el continuo progreso de las competencias académicas en cada alumno del país.

Por todo lo anteriormente expuesto, con el uso de la Gamificación con Kahoot en el proceso de enseñanza aprendizaje en Ciencias Sociales, se espera que también ofrezca formas diversas para enseñar y aprender, favoreciendo que las clases, sean más atractivas, interesantes y motivadoras. A su vez, que el estudiante construya su propio aprendizaje, dentro de un campo de estudio que

es sumamente interesante e importante, si se comprende de manera efectiva y eficaz.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

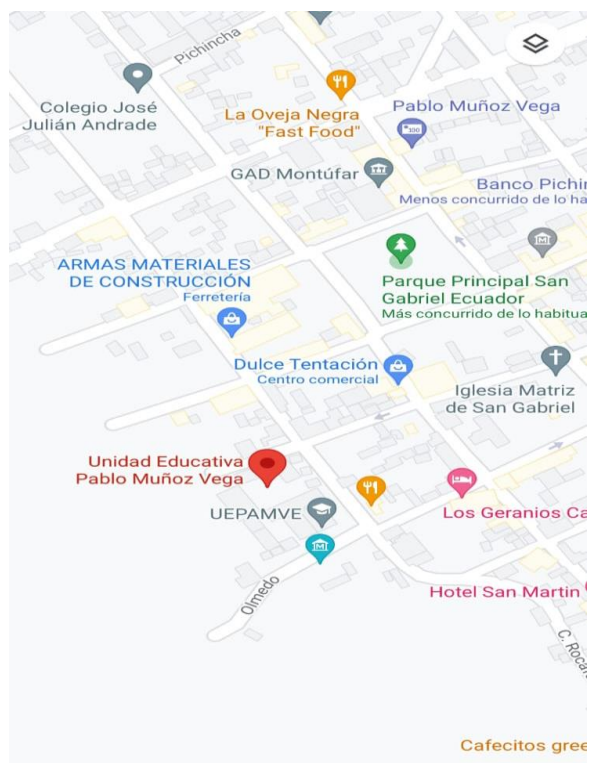
3.1. Descripción del Área y Grupo de Estudio

La Unidad Educativa “Pablo Muñoz Vega”, es una institución ubicada en la ciudad de San Gabriel, en la provincia del Carchi, adyacente a la frontera con Colombia. Esta institución cuenta con una sede propia, estructurada con 15 aulas, con dos laboratorios, identificados para el área de computación y otro para ciencias naturales. Dentro del equipo directivo se conforman cuatro administrativos y diecisiete profesionales en la función docente. En esta institución se atiende el nivel de Educación General Inicial (EGI) y Educación General Básica (EGB), su sistema escolar es típico de la Sierra, en la modalidad presencial, con una jornada matutina, y se encuentran legamente matriculados 400 alumnos.

El grupo de estudio está conformado por estudiantes del sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa mencionada, las cuales se distribuyen en dos paralelos, con un número total significativo de 70 estudiantes, distribuidos en 35 estudiantes cada uno, comprendidos entre 10 y 11 años. Los mismos pertenecen a las comunidades urbanas y rurales de la ciudad de San Gabriel algunos cuentan con becas especiales en vista de poseer bajos recursos económicos.

Figura 2

Ubicación de la Unidad Educativa “Pablo Muñoz Vega”



Fuente: Localización obtenida por medio del Mapa proporcionado por Google (2023)

3.2 Enfoque y Tipo de Investigación

Enfoque

La investigación se fundamenta en un enfoque mixto, que describe un procedimiento donde la acción investigativa cualitativa y cuantitativa relacionan los procesos de análisis e interpretación. En este sentido, el enfoque mixto, fundamenta los procesos sociales y humanos porque se identifica a través del equilibrio entre las diferentes fases del estudio (Nuñez, 2017).

Se fundamenta la utilización del enfoque mixto en la investigación cuando la conformación de los resultados, según el objetivo descrito, conlleva a un proceso sistemático que valida una realidad o comportamiento. La información destacada en la recolección permite entender el fenómeno de estudio con evidencias que estructuran la estadística y los aspectos conformantes de la realidad educativa, reflejada en el proceso de enseñanza aprendizaje del grupo participante.

Con este enfoque, se busca analizar el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje en Ciencias Sociales que se ha desarrollado con los estudiantes de sexto año de EGB en la Unidad Educativa “Pablo Muñoz Vega”, buscando una explicación y solución al problema en estudio. Por lo que se busca, procesar estadísticamente los datos recolectados, realizar su interpretación y análisis hacia el entendimiento del fenómeno en estudio y el diseño de una estrategia efectiva como solución.

Tipo de Investigación

La investigación será desarrollada bajo el tipo de investigación documental, descriptiva, transversal y de campo, procediendo a definir cada una de la siguiente manera:

- **Investigación documental**

Arias y Covino (2021) manifiestan que se sustenta en la selección y compilación de información, mediante la lectura y crítica al contenido bibliográfico de libros, artículos científicos y diversos documentos publicados y con visualización a través de internet. En este sentido, este tipo de investigación, se considera desde un punto de vista analítico, porque su objetivo busca la detección, ampliación y profundización, de las distintas teorías, enfoques, conceptualizaciones, y criterios de autores que aportan materiales escritos sobre un tema específico y fundamentado en diferentes recursos, con el propósito en este caso de demostrar el problema y cimentar el marco teórico, fortaleciendo el análisis, las conclusiones, recomendaciones y propuesta que derivaran de la investigación.

La investigación documental atribuida en el proceso investigativo, reforzó el compendio científico que requiere el estudio de los elementos tecnológicos actuales y de gamificación, en especial cuando son empleados para mejorar las características del proceso enseñanza aprendizaje en las ciencias sociales. Comprender cada factor teórico, conlleva a la orientación efectiva de resultados válidos, estructurados dentro de la realidad y en armonía a lo esbozado por los conocimientos demostrados.

- **Investigación descriptiva**

El estudio se considera descriptivo, porque el principal objeto se enfoca en la caracterización y análisis de hechos, las cuales están definidos desde personas, comunidades, hasta objetos o cualquier evento o situación que se necesite. La investigación descriptiva indica un modelo previamente establecido de un sector específico, en consecuencia, describe y caracteriza el fenómeno estudiado (Alban *et al.*, 2020).

En la indagación efectuada en el campo social, la descripción de todos los resultados utilizados debe facilitar el logro de los detalles de una realidad a través de sus partes, las características de sus cualidades y su estructura; también ayudan a interpretar las circunstancias expuestas y la explicación de un contenido o un tema problemático, así como conocer en profundidad, la forma en la que se manifiesta y los componentes involucrados (Gandía *et al.*, 2018). Con base a lo planteado, se justifica el tipo de investigación descriptiva, por lo que se analizó el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje en Ciencias Sociales definido con los estudiantes de sexto año de EGB en la Unidad Educativa “Pablo Muñoz Vega”, buscando visibilizar algunos elementos que son corroborados por la aplicación de este tipo de investigación.

- **Investigación transversal**

Las investigaciones transversales son conceptualizadas como un tipo de investigación observacional que suministra datos visibles de variables o categorías para su análisis, recopilados durante un tiempo específico; lo que, a su vez, permite analizar los datos de una muestra de población o un subconjunto predefinido, que se lleva a cabo en un momento determinado (Gandía *et al.*, 2018). En el estudio se aplicará la investigación transversal pues el estudio se llevará a cabo en un tiempo dado y en un momento determinado, para el caso, el primer quimestre del año lectivo, 2022-2023.

- **Investigación de campo**

Los estudios de campo según Arias y Covino (2021) son aquellos que “se realiza en el mismo lugar y en el tiempo donde ocurre el fenómeno” (p. 67). Este tipo de indagación, se aplica en el escenario de los hechos, lugar y sitio donde se ha

observado el problema, en las muestras seleccionadas para el estudio. En torno a ello, la aplicación de los instrumentos y los respectivos datos obtenidos contribuirán en viabilizar el diseño de la propuesta, como solución al problema.

La investigación de campo tiende a ser extensiva, cuando en ella implica la utilización generalizada de poblaciones amplias o de proporciones importantes, donde debe reflejarse una acción. También es intensiva, como en el caso del estudio presentado, porque se concentra en un hecho particular, que califica la acción a una situación específica (Arias F. , 2021).

3.3. Definición y Operacionalización de Variables

Definición de las Variables

- **Variable independiente**

Gamificación con Kahoot: son actividades lúdicas que permite cuatro aplicaciones: la creación de pruebas, debates, encuestas y el reposicionamiento de respuestas. Para ponerlo en marcha, se requiere del docente, como diseñador del ejercicio, los alumnos que lo realizan y una conexión firme a internet, que admita el envío de datos de los alumnos y el profesor. Cuando finaliza el juego, los estudiantes son reconocidos en una tabla de clasificación de velocidad y logros, con retroalimentación inmediata sobre los resultados, evaluando la puntuación, a fin de que los estudiantes se hagan conscientes y aprendan de sus errores, los corrijan y mejoren, así como del apoyo y fortalecimiento de los aciertos elevando el desempeño y el rendimiento académico (Caraballo *et al.*, 2018).

- **Variable Dependiente.**

Proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de las Ciencias Sociales: este proceso se basa en la construcción progresiva de un tipo de conocimiento válido, adecuado y pertinente de una serie de procedimientos sistemáticos y reconocidos para el acceso y comprensión de la realidad de un contexto determinado. De manera tal, que permite el establecimiento de diversas relaciones entre conceptos; así como, lograr el análisis de las causas y consecuencias ante diversos efectos y problemas del entorno, que posibilite al

estudiante la construcción de ideas, hechos y fenómenos sociales, pasados, presentes y futuros (Ordoñez *et al.*, 2021).

Operacionalización de las Variables

Tabla 5

Operacionalización de las variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems		Técnicas/Instrumentos	
			Docentes	Estudiantes		
Variable Independiente: Gamificación con Kahoot: actividades lúdicas que permiten cuatro aplicaciones: la creación de pruebas, debates, encuestas y el reposicionamiento de respuestas	Rasgos generales	Definición	1	1	Estudiantes	
		Tipos	2	2		
	Componentes de la gamificación	Elementos del juego	Tipos de jugadores	3	3	Técnica: Encuesta
			Mecanismos	4	4	
			Proceso	5	5	
				6	6	
	Actividades con Kahoot	Uso de la herramienta	Resolución	7	7, 8	Docentes
			Trabajo colaborativo	8	9	
				9	10	
Variable Dependiente: Proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Ciencias Sociales: construcción progresiva de un	Enseñanza	Antecedentes – actualidad	10	11	Instrumento: Guía de entrevista	
		Enseñanza en EGB	11	12		
		Aplicación de la gamificación con Kahoot	12, 13	13		
		Rol del docente	14	4		
	Aprendizaje	Factores	Empleo de recursos digitales	15	14	
				18	15	
			Rol del estudiante	16, 17	4	

tipo de conocimiento válido, adecuado y pertinente de una serie de procedimientos sistemáticos y reconocidos para el acceso y comprensión de la realidad de un contexto determinado	Componentes de la enseñanza - aprendizaje	Empleo de Estrategias Recursos didácticos – tecnológicos Actividades lúdicas Evaluación	18, 21 20 19 20	16 17 18 19 20
---	---	--	--------------------------	----------------------------

La Tabla 5, mostrada anteriormente explica la forma operativa de proceder para la construcción de los instrumentos de recolección de datos, en la cual, la organización de las dimensiones e indicadores correspondiente a cada variable permitió formular las preguntas del instrumento. Dentro de esta perspectiva, se observa en la tabla cada indicador representado por la pregunta del instrumento, diferenciando la encuesta y la entrevista aplicada.

3.4. Procedimientos

Fase 1. Competencias digitales sobre gamificación de las docentes en la enseñanza de las ciencias sociales con estudiantes del sexto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa “Pablo Muñoz Vega”, cantón Montúfar.

Se utilizó la técnica de entrevista. Esta técnica se establece con propósito de extraer información sobre los hechos, experiencias y subjetividades de los sujetos informantes, relaciones con el objeto y el campo de estudio (Cohen, 2019). En este caso, la entrevista fue aplicada a las dos docentes, con el objetivo de determinar el efecto de la aplicación de la gamificación con Kahoot en el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Sociales en estudiantes del sexto año de EGB en la Unidad Educativa “Pablo Muñoz Vega”. Asimismo, Arias y Covino (2021) describen esta técnica como una forma de disponer de una secuencia organizada para agrupar los planteamientos en base a la variable.

Para llevar a cabo el procedimiento, la misma fue dirigida a dos docentes, con el propósito de conocer su perspectiva, acerca de las competencias tecnológicas de la gamificación con Kahoot en el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Sociales en estudiantes del sexto año de EGB, con lo que se busca con 21 preguntas, insumos que fundamente el diseño de la propuesta con la que se espera solucionar el problema en estudio (Anexo A).

Para el procesamiento de la información, se procedió con el análisis documentado con base a las categorías desarrolladas en el instrumento, en conjunción a los componentes obtenidos por medio de la interpretación de las respuestas obtenida por los docentes.

Fase 2. Competencias digitales de estudiantes sobre gamificación con Kahoot en el proceso de aprendizaje de las ciencias sociales del sexto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa “Pablo Muñoz Vega”, cantón Montúfar.

Para el desarrollo de la segunda fase, se aplicó una encuesta, donde los procedimientos sistemáticos que detallan un estudio científico, para recolectar datos ayudaron a lograr los objetivos propuestos. Se desarrollo un cuestionario que consiste en un documento sistemáticamente estructurado, aplicado a los 70 estudiantes de los dos paralelos del centro educativo mencionado, con el propósito de recolectar datos relevantes para la sustentación de la propuesta que posibilite la solución del problema diagnosticado (Useche *et al.*, 2019).

En este caso, se aplica para conocer cuál es la opinión que tienen los estudiantes sobre las estrategias y recursos que aplican las docentes en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje en las Ciencias Sociales.

Con relación a ello, el cuestionario está conformado por 20 preguntas (Anexo B) que contienen la escala de medición tipo Likert , comprendiendo las opciones simples en tres parámetros de discriminación: siempre, casi siempre, nunca. Es importante señalar que la aplicación de tres alternativas de respuestas es considerada en estudios donde los participantes poseen competencias básicas para determinar la veracidad en sus respuestas más condicionada al objetivo (Arias F. , 2021).

El procesamiento de la información fue realizado mediante la tabulación de las respuestas del cuestionario y el análisis estadístico, aplicando los procesos descriptivos y con el programa SPSS. Es así, como se identifican en la siguiente tabla, las técnicas e instrumentos empleados para la recolección de datos en el estudio.

Tabla 6

Instrumentos de investigación

Técnica seleccionada	Características
Encuesta	<ul style="list-style-type: none">• Instrumento: Cuestionario con 20 preguntas aplicado al estudiantado.• Muestra: 70

Entrevista

- **Instrumento:** Guía de entrevista con 21 preguntas aplicado a los docentes
 - Muestra: 2
-

La validación de los instrumentos seleccionados para el estudio, comprendido por el cuestionario y la guía de entrevista, fue desarrollada por medio de la apreciación de expertos en el área temática. Para llevar a cabo este proceso, se procedió a elaborar una comunicación formal y explicativa que describió la naturaleza del estudio, los objetivos y la operacionalización de las variables que permitió construir el instrumento. La misma, estuvo conformada por las diferentes hojas de evaluación que permite al experto calificar el proceso (Anexo C).

Fase 3: Diseño de estrategias didácticas gamificadas con Kahoot para el proceso de enseñanza aprendizaje de las ciencias sociales de los estudiantes del sexto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa “Pablo Muñoz Vega”, cantón Montúfar.

Con base a los resultados obtenidos y destacados en el procedimiento de diagnóstico inicial, se diseñaron estrategias didácticas gamificadas con Kahoot para el proceso de enseñanza aprendizaje de las ciencias sociales de los estudiantes del sexto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa “Pablo Muñoz Vega”.

En virtud de ello, se estructuró una propuesta basada en la presentación de estrategias didácticas, conformadas en los objetivos de la asignatura de Ciencias Sociales. Este componente permitió detallar el apoyo del recurso de gamificación en el aprendizaje del grupo participante, a través de la presentación de diez temas de actividades, conformando los 3 bloques curriculares seleccionados.

3.6. Consideraciones Bioéticas

En el marco de las consideraciones bioéticas, se garantiza la adecuación de los aspectos metodológicos, éticos y legales, salvaguardando la confidencialidad de los datos aportados y con la firma al consentimiento informado, por medio del cual los participantes expresaran libremente su cooperación en la investigación.

Por tanto, por parte del investigador se asumen los principios de beneficencia, justicia, integridad e identidad de los estudiantes y docentes, que formarán la muestra de investigación, protegidos por la confidencialidad de la información que se recopilará, a través de los instrumentos aplicados, en los que se busca indagar acerca del efecto al aplicar la gamificación con Kahoot en el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Sociales en estudiantes del sexto año de EGB en la Unidad Educativa “Pablo Muñoz Vega”.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En este apartado se describe de manera sistemática los resultados obtenidos producto de la aplicación de los instrumentos seleccionados en función de los objetivos específicos 1 y 2, relacionados con las competencias digitales de las docentes y los estudiantes. Para analizar los hallazgos que vinculan los resultados se procedió a presentarlos dando respuesta a los objetivos desde la perspectiva de estudiantes y docentes.

En este sentido se identificó las competencias digitales sobre gamificación que poseen los docentes y se determinó la percepción de los estudiantes sobre gamificación en la enseñanza de las Ciencias Sociales. Los hallazgos encontrados se exponen y se comparan a través de un análisis crítico que se detalla a continuación.

4.1 Resultados

Fase 1. Identificación de las competencias digitales sobre gamificación de las docentes en la enseñanza de las ciencias sociales con estudiantes del sexto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa “Pablo Muñoz Vega”, cantón Montúfar

Con respecto a la gamificación con Kahoot

El reflejo de las respuestas emitidas está relacionadas a la conformación de cada una de las variables que representa el estudio, a su vez, se expresan las respuestas comparativas emitidas por las dos profesionales. Dentro de los rasgos generales de la variable gamificación con Kahoot, para ambas docentes las herramientas tecnológicas constituyen un factor importante para ser usadas como apoyo en las clases. A su vez, permiten diversificar las mismas y hacerlas más agradables. Con ello, el uso de herramientas de juegos como suelen llamarlo es muy poco conocido por las docentes. La descripción de su implementación y operación, a pesar de considerarlo viable y significativo para

hacer las clases más dinámicas, la percepción reflejada por las entrevistadas evidencia el poco conocimiento sobre su utilización; sin embargo, para caracterizar su uso efectivo, consideran útil su empleo.

Con respecto a los componentes de la gamificación, una de las entrevistadas afirmó conocer la herramienta, pero nunca haberla empleado en ninguna de las materias que ejerce en la institución. No obstante, la segunda entrevistada afirmó desde el inicio no poseer el conocimiento de la herramienta ni la capacitación para ser usada en clases de ciencias sociales.

Las actividades con Kahoot para las entrevistadas y el uso de prácticas que representen juegos divertidos y ejercicio dinámico para que los estudiantes, hace que se sientan motivados, por lo tanto es un factor importante que sí optimiza el conocimiento porque beneficia la actividad de los temas y al mismo tiempo fortalece en los estudiantes sus destrezas para entender más fácil lo que se relaciona a la materia.

En consecución al desarrollo de la entrevista, las docentes manifestaron que los recursos tecnológicos son necesarios. En el caso del desarrollo de las clases de ciencias sociales, son empleados vídeos emitidos con los dispositivos que disponen en la institución y algunas estrategias de juegos que los involucran a diversas actividades de competencia. Por supuesto, que para las docentes es completamente útil desarrollar tareas que puedan transformar las clases actualmente, pero es importante tener el conocimiento de cómo incorporar juegos y herramientas tecnológicas, no solo para los estudiantes, sino también para la docencia porque deja de convertir la enseñanza de una clase, en algo rutinario o monótono.

Otro aspecto resaltado durante la entrevista, se enfocó en la actividad con Kahoot o herramientas de juegos para evaluar los contenidos de la materia. En este sentido, lo considerado positivo para convertir una evaluación o examen práctico en una actividad divertida para los estudiantes. Sin embargo, al conocer todos los beneficios que la herramienta Kahoot tiene, es factible su aplicación para los temas que relacionan las ciencias sociales.

De acuerdo al desarrollo de actividades colaborativas, lo conversado con las docentes reflejó lo limitante que a veces resulta realizar el trabajo porque muchos de los participantes se sienten poco motivados en desarrollar actividades con otros, en especial cuando de manera directa se selecciona la formación de grupos específicos; sin embargo, para la otra entrevistada, el trabajo colaborativo es una opción didáctica muy beneficiosa en la clase, que es aplicado a través de la participación de los grupos formados en el salón.

Con respecto al proceso enseñanza aprendizaje

También se consideró las respuestas emitidas por las docentes con respecto al proceso de enseñanza aprendizaje. En virtud de ello, manifestaron que es fluido y se realiza de manera dinámica con la participación de los estudiantes y el apoyo colaborativo de los padres de familia que están relacionados a la institución. Los procedimientos empleados para desarrollar las estrategias metodológicas en ciencias sociales están combinados entre la realización de clases de enseñanza directa, la elaboración de ejercicios prácticos, con temas dados realizado por grupos de estudiantes, también exposiciones donde los alumnos comunican algunos de los objetivos del programa.

Efectivamente el empleo de alguna herramienta tecnológica no es desarrollada por las docentes debido a que consideran necesitar mayor capacitación y conocimiento en la utilización de cada una; a la vez tener la facultad que representa su desarrollo para las actividades de clases con los estudiantes es un factor manifestado por ambas, ya que la capacitación en el área tecnológica es necesaria.

Al respecto las entrevistadas consideran que sus actividades en clase son completamente activas y a la vez son capaces de innovar e incorporar herramientas que sirvan de beneficio para el desarrollo de los contenidos y para el aumento de la motivación del grupo de estudiantes. Considerar su utilización en los temas de ciencias sociales congruentemente, resulta un factor beneficioso para ellas porque también las estimula avanzar en sus conocimientos y a emplear otras fuentes de apoyo, que ya de por sí son consideradas útiles. También manifiestan que realizan algunos retos para desarrollar actividades en

clase, aunque no están directamente relacionados con el empleo de componentes tecnológicos.

Para ambas docentes, los temas que integran el bloque inicial representado por la identidad e historia tienden a ser más complejo por el grupo de alumnos, porque ellos estructuran los aspectos del periodo republicano y la historia del Ecuador como difícil para entender. Mientras tanto, ambas coinciden al afirmar que cuando los temas versan sobre la realidad de los seres humanos, su vida y relaciones, junto con los factores que destaca la convivencia, si es garantía de participación y gusto por aprenderlos.

Posiblemente, según lo expresado por ambas, la mayor dificultad que podría resaltar en el proceso enseñanza aprendizaje es mantener el constante interés por aprender sobre temas históricos y a la vez motivarlo para que se continúen generando el conocimiento sobre todo aquello que los identifica como ecuatorianos, asimismo, el constante intermedio de otras culturas que muchas veces predominan en las acciones y vida del estudiantado.

Evidentemente que al conversar sobre el uso de herramientas tecnológicas útiles para diversificar el proceso de enseñanza aprendizaje, ambas docentes manifestaron estar de acuerdo con el empleo de recursos favorables, como es el caso de la plataforma Kahoot. Consideran que puede ser una herramienta lúdica porque utiliza el contexto que representa el estudiante y los aspectos de la realidad para explicar temas que relacione su identidad, su historia y la importancia de la convivencia con su comunidad.

Por otra parte, al conversar sobre las ventajas en el uso de recursos tecnológicos y de gamificación, consideran positivo su empleo en los temas más complejos para los estudiantes, en especial para realizar ejercicios, dinámicas y algunos retos que los motive a aprender. Asimismo, participaron la necesidad de entender bien el beneficio de la herramienta educativa para el área de las ciencias sociales.

Fase 2. Determinación de las competencias digitales de estudiantes sobre gamificación con Kahoot en el proceso de aprendizaje de las ciencias sociales del sexto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa “Pablo Muñoz Vega”, cantón Montúfar.

Las competencias digitales del grupo de estudiantes que participaron en la muestra seleccionada, a continuación, se presenta el contexto en base al análisis estadístico realizado. Esto permitió generar una descripción detallada y comprender los patrones frecuentes de las respuestas (como se muestra en el Anexo D).

Cada uno de los ítems del cuestionario fue analizado de manera independiente de tal forma que las respuestas obtenidas se organizaron en tablas descriptivas identificadas como dimensiones que agrupan los diferentes ítems con las frecuencias expresadas por los estudiantes, basándose en sus percepciones, seleccionaron las diferentes opciones proporcionadas por el instrumento (como se muestra en el Anexo A).

Estas interpretaciones nos brindaron una visión clara y coherente de las competencias digitales que los estudiantes de la unidad educativa poseen en relación con la gamificación a través de Kahoot, en el proceso de aprendizaje de las ciencias sociales.

Dimensión 1 Percepciones sobre las competencias digitales de los estudiantes sobre gamificación en la enseñanza de las Ciencias Sociales

Tabla 7

Competencias digitales de los estudiantes sobre gamificación

Ítems	Siempre	Casi siempre	Nunca
1. Uso de juegos tecnológicos digitales para el aprendizaje en clases	44,30%	7,10%	48,50%
3. Conocimiento sobre herramientas de Gamificación con Kahoot	2,90%	48,60%	48,60%

6.El juego como herramienta para una comprensión fácil de las ciencias sociales	88,60%	11,40%	
7.Interés por desarrollo de contenidos de las ciencias sociales por medio de juegos virtuales	90,00%	8,60%	1,40%
8.Relación entre la aplicación de virtuales y la motivación de los estudiantes	100,00%		
9.Precepción sobre la utilidad y el beneficio del empleo de la herramienta interactiva Kahoot	81,40%	14,30%	4,30%

En cuanto a las competencias digitales de los estudiantes en el contexto de la gamificación aplicada a la enseñanza de las Ciencias Sociales, como se detalla en la Tabla 8, durante la consulta a los encuestados acerca de su conocimiento sobre el uso de juegos tecnológicos digitales con fines educativos, se observó que el 48.5% no tenía familiaridad con este tipo de herramientas. Sin embargo, el 44.3% de la muestra, que representa el 100% de los encuestados, afirmó tener experiencia o conocimiento en la aplicación de actividades relacionadas con juegos digitales. Se puede considerar que esta discrepancia es mínima.

Asimismo, con relación a su conocimiento sobre la gamificación con la plataforma Kahoot, el 51% de los encuestados manifestó un entendimiento de las características de esta herramienta tecnológica, ya sea de forma consistente o casi siempre. En contraste, el 48.60% afirmó no tener conocimiento previo de esta herramienta de gamificación.

Los resultados de la encuesta revelan una clara preferencia por la incorporación de juegos como herramienta de aprendizaje en el ámbito de las Ciencias Sociales, con un notable 88.6% de los estudiantes encuestados que resaltaron su utilidad. Además, un 11.40% de los encuestados considera que estos juegos son beneficiosos casi siempre para una comprensión más sencilla de la asignatura. Para un grupo que representa el 8.6%, el desarrollo de juegos virtuales en el contenido de Ciencias Sociales resulta casi siempre útil, y para el

90% de los estudiantes, el uso de juegos virtuales es siempre factible para mejorar la comprensión de los contenidos de una manera más entretenida.

Resulta notable que todos los estudiantes encuestados compartan la perspectiva de que la integración de juegos virtuales en las clases de Ciencias Sociales se traduce en una experiencia altamente motivadora y atractiva. Este enfoque lúdico les permite abordar el aprendizaje de los contenidos de manera más dinámica y cautivadora. En resumen, los resultados demuestran que la opción siempre es la preferencia predominante cuando se trata de utilizar juegos como una herramienta para el aprendizaje en el contexto de las Ciencias Sociales.

Es importante resaltar que, al consultar a los estudiantes sobre la utilidad y beneficios del uso de herramientas interactivas, como Kahoot, para desarrollar actividades en Ciencias Sociales, el 81.4% de los participantes reconocen los beneficios de aprender a través de la interacción que proporcionan los juegos y el uso de componentes digitales. Asimismo, un 14.3% considera que estas herramientas son casi siempre justificables para su aplicación en las clases.

Los aportes de los estudiantes tienen puntos de encuentro con las opiniones de las docentes entrevistadas, puesto que ellas manifestaron que el proceso de enseñanza resulta siempre motivador cuando se emplean las herramientas tecnológicas, especialmente cuando se incorporan estrategias colaborativas que captan el interés de los estudiantes al trabajar con los compañeros. Aseguraron las docentes que la dinámica del hecho pedagógico se convierte en un escenario de aprendizaje mucho más fluido a través de la tecnología con la participación de los estudiantes y el apoyo del docente como mediador.

Dimensión 2 Trabajo en grupos

Tabla 8

Trabajo en grupos

Ítems	Siempre	Casi siempre	Nunca
10.Percepción al desarrollo de trabajos grupales en el aula	70,00%	21,40%	8,60%

11, Cooperación entre estudiantes para el desarrollo de las clases de Ciencias Sociales?	67,10%	22,90%	10%
--	--------	--------	-----

Al comparar las respuestas relacionadas con el trabajo en grupo durante las clases de Ciencias Sociales, se destaca que un 70% de los estudiantes consideraron que esta forma de actividad grupal es una constante en el aula. Además, el 21.4% de los estudiantes indicó que casi siempre se requiere la colaboración en grupo para abordar los temas de la materia. Es relevante notar cómo esta perspectiva se vincula con la percepción de utilidad del trabajo en equipo.

En lo que respecta a la cooperación en las clases, un sólido 67.1% del grupo de estudiantes consideró que la cooperación está siempre presente al realizar las actividades asignadas en la materia. Esto refleja una actitud proactiva en el trabajo en grupo, se infiere que existe un reconocimiento hacia la importancia de la colaboración como un componente esencial en el desarrollo de las clases. Aunque no representan la mayoría, el 22.9% de los estudiantes reconoce que la cooperación en el aula es casi siempre está presente en el proceso de aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales.

Con relación a esta dimensión las docentes entrevistadas brindaron información relevante, que es contraria a la percepción que tienen los estudiantes sobre el trabajo realizado dentro del aula mediante la formación de equipos o grupos que interactúan para crear y compartir conocimiento, esta visión positiva alcanzó la aceptación de casi las tres cuartas partes de los estudiantes encuestados. Asimismo, unos pocos estudiantes no validaron las proposiciones de esta dimensión que si coincide con la postura de las docentes al manifestar que existen limitaciones al momento de realizar el trabajo cooperativo porque muchos de los participantes se sienten poco motivados en desarrollar actividades con otros, en especial cuando de manera directa se selecciona la formación de grupos específicos. Sin embargo, para la otra entrevistada, el trabajo colaborativo es una opción didáctica muy beneficiosa en la clase, que es aplicado a través de la participación de los grupos formados en el salón. En este

caso, se asume que los estudiantes encuestados y las docentes entrevistadas poseen posturas divergentes en cuanto al trabajo cooperativo para desarrollar la asignatura de Ciencias Sociales.

Dimensión 3 Percepción y comprensión de contenidos asignatura Ciencias Sociales

Tabla 9

Percepción y comprensión de contenidos asignatura Ciencias Sociales

Ítem	Siempre	Casi siempre	Nunca
12. Percepción sobre el recibimiento de clases dinámicas por parte del docente	17,10%	77,10%	5,70%
13. Receptividad de los contenidos enseñados por el docente	18,6%	75,70%	5,70%
14. Comprensión de los contenidos de ciencias sociales	12,90%	85,70%	0,14%
15. Propuesta de actividades por parte del docente para facilitar el entendimiento de los temas	8,60%	90,00%	1,40%
16. Dificultad en el entendimiento de las clases de ciencias sociales	14,30%	74%	11%

Cuando se consultó a los estudiantes si consideraban que las clases de Ciencias Sociales eran dinámicas, el 77.1% del grupo expresó que estas clases son casi siempre dinámicas, resaltando la variabilidad y estimulación presentes en el aula al abordar esta materia. Además, un 17.1% consideró que estas clases son siempre dinámicas, lo que sugiere un alto grado de participación y gusto por parte de los estudiantes hacia los contenidos de la asignatura.

El 75.7% de los estudiantes encuestados manifestó su aprobación por los contenidos enseñados por el docente en la materia de Ciencias Sociales, reflejando un nivel de satisfacción significativo. Además, el 18.6% de los estudiantes considera que estas clases son siempre satisfactorias, lo que indica

que encuentran temas de interés que estimulan su participación y aceptación hacia lo que el docente presenta.

En cuanto a la comprensión de los contenidos, el 85.7% del grupo de estudiantes indicó que si entiende todos los temas presentados por el docente en Ciencias Sociales a través de las diversas dinámicas empleadas. Esto subraya el equilibrio en el proceso de apropiación e interpretación del mensaje implícito en los contenidos, ya que la mayoría del grupo manifestó comprender los temas desarrollados en el aula.

Además, el 90% de los estudiantes calificó como casi siempre efectivas las propuestas del docente para realizar las actividades y comprender los temas de Ciencias Sociales. Esta respuesta refleja la importancia de proporcionar diversas estrategias para facilitar la comprensión de los temas, ya que ocasionalmente pueden surgir desafíos en la comprensión que ameriten replantear el contenido, desglosarlo y vincularlo con la realidad del contexto.

Con relación a la dificultad percibida en la comprensión de los temas de Ciencias Sociales, el 74.3% de los estudiantes considera que casi siempre es un desafío. Sin embargo, el 11.4% de los estudiantes informó que nunca encuentra dificultades en comprender estos temas. Esto sugiere una variabilidad en la percepción de la dificultad entre los estudiantes.

Dimensión 4 Perspectivas relacionadas con el uso de herramientas digitales

Tabla 10

Perspectivas relacionadas con el uso de herramientas digitales

Ítems	Siempre	Casi siempre	Nunca
18.Consideración sobre la utilización de la plataforma Kahoot en las clases de ciencias sociales	100%		
19. Motivación para aprender con herramientas tecnológicas divertidas	92,9%	5,70%	1,40%

20. Consideraciones sobre los beneficios de realizar evaluaciones empleando juegos interactivos y herramientas de gamificación con Kahoot	87,10%	4,30%	8,6%
---	--------	-------	------

Las respuestas proporcionadas revelan que la totalidad del grupo encuestado valora de manera positiva en 100% el uso de Kahoot como una herramienta tecnológica que debe utilizarse en el aprendizaje en las clases de Ciencias Sociales. Se interpreta que los estudiantes consideran que esta herramienta que incluye juegos y dinámicas colaborativas es efectiva y despiertan el interés por participar en estrategias que involucren la lúdica en el proceso de aprendizaje.

Al explorar si los estudiantes se sienten motivados a aprender los temas de Ciencias Sociales, se destaca que la gran mayoría 92.9% se siente siempre motivada cuando se emplea variedad en la metodología de enseñanza, especialmente cuando se incluyen herramientas tecnológicas entretenidas en el aula. Los estudiantes consideran que las actividades que involucran juegos dinámicos, desafíos, y estructuras secuenciales resultan divertidas y estimulantes para apropiarse del conocimiento.

En el caso de la alternativa siempre, el 87.1% de los estudiantes participantes del estudio considera que es beneficioso utilizar juegos interactivos desarrollados a través de herramientas tecnológicas como Kahoot, en las evaluaciones de los temas de Ciencias Sociales. Se interpreta que los encuestados han participado en actividades de evaluación programadas a través del Kahoot con resultados satisfactorios que van de la mano de la variedad y la calidad estructural de la herramienta

El análisis de estos hallazgos fue comparado con los aportes de las docentes entrevistadas, encontrándose que si están de acuerdo con el empleo de recursos digitalizados que favorezcan el aprendizaje como es el caso de la plataforma Kahoot. Al respecto, opinaron que puede ser una herramienta lúdica porque el estudiante se personaliza a través de un usuario que interactúa con los aspectos de la realidad para explicar temas que relacione su identidad, su historia y la

importancia de la convivencia con su comunidad que son temas medulares que conforman la asignatura de Ciencias Sociales. Tanto los estudiantes como las docentes se inclinaron positivamente en cuanto a la implementación del Kahoot en el quehacer diario del aula. Ambas partes, reconocieron las ventajas que brindan de recursos tecnológicos y la gamificación, inclusive para el abordaje de los temas más densos y complejos para los estudiantes. En definitiva, el Kahoot fue valorado positivamente para realizar ejercicios, dinámicas, evaluaciones y algunos retos que los motive a aprender. Asimismo, las docentes manifestaron la necesidad de entender bien el beneficio de la herramienta educativa para el área de las ciencias sociales.

Dimensión 5 Conocimiento sobre gamificación y aprendizaje

Tabla 11

Conocimiento sobre gamificación y aprendizaje de los estudiantes

Ítems	Kahoot	Cerebriti	Quizizz
2. Conocimiento de plataformas de gamificación para el aprendizaje en clases	8,60%	8,60%	82,90%

De estas evidencias, es significativo describir que los resultados indican el reconocimiento de la estrategia Quizizz en un 82,9 % como la más conocida por los estudiantes, mientras que las opciones de Kahoot y Cerebriti fueron reconocidas por un porcentaje de 8,60 % cada una. Se interpreta que los participantes han manejado la herramienta Quizizz dentro del aula y la asocian con la gamificación como medio para aprender. Se infiere, que no existe claridad teórica y práctica sobre el planteamiento del ítem 2, puesto que, la opción más reconocida se utiliza generalmente para la evaluación.

Estos resultados son divergentes con relación a lo expresado por las docentes entrevistadas quienes reconocieron la utilidad de las herramientas tecnológicas para diversificar el proceso de enseñanza aprendizaje, ambas docentes manifestaron estar de acuerdo con la implementación de este tipo de recursos en especial el Kahoot, al que se hicieron referencia como la mejor opción para

el proceso de enseñanza aprendizaje, mientras que los estudiantes reconocieron el Quizizz.

Se infiere, que estudiantes y docentes no tienen precisión sobre los tipos de herramientas digitales, similitudes y diferencias. Para ellos, pareciera ser una misma cosa las herramientas tecnológicas y las que son divertidas, al igual que la gamificación y la lúdica. Lo que sí tienen claro es que favorecen el aprendizaje incluyendo los contenidos de la asignatura de Ciencias Sociales.

Dimensión 6 Percepción sobre recursos tecnológicos y gamificación

Tabla 12

Percepción sobre recursos tecnológicos y gamificación

Ítem	Siempre	Casi siempre	Nunca
4. Percepción sobre el apoyo de recursos tecnológicos por parte del docente	10,00%	81,40%	8,60%
5. Interés en los retos con recursos tecnológicos para aprender ciencias sociales	38,60%	60,00%	1,40%
17. Percepción sobre el empleo de actividades divertidas para las clases	14,30%	78,60%	7,10%

En lo que respecta a la percepción de la utilización de recursos tecnológicos por parte de la docente en el aula, el grupo de estudiantes valoró de manera significativa que se emplean componentes tecnológicos en la mayoría de las ocasiones. Esta percepción se respalda con un considerable porcentaje del 81.4%, como se muestra en la tabla. Este hallazgo es relevante, ya que indica un consenso claro entre los estudiantes en cuanto a la implementación e integración de recursos tecnológicos en su proceso de aprendizaje.

Cuando se evalúa el interés en los recursos tecnológicos que implican retos para el aprendizaje de las Ciencias Sociales, un 60% de los estudiantes considera que casi siempre se muestran interesados en este tipo de estrategias. Con relación a la aplicación de estrategias lúdicas en la dinámica del aula, se

encontró que los estudiantes valoran que casi siempre la docente emplea estrategias divertidas.

Se interpreta que los estudiantes perciben que los recursos tecnológicos si son implementados en el aula de clase y están asociados a estrategias divertidas que implican algún tipo de desafío, puntaje y competitividad. Asimismo, los hallazgos develan que sí existe motivación del grupo de estudiantes hacia el aprendizaje de la Ciencias Sociales mediante las herramientas tecnológicas. Esta consideración conlleva a inferir que los estudiantes conocen y han experimentado la apropiación del conocimiento a través de los recursos innovadores que brinda la tecnología.

Al comparar estos resultados con la percepción de las docentes entrevistadas con relación al interés y uso los recursos tecnológicos en el aula de clase, se encontró que ambas profesoras reconocen y dan fe de las ventajas y beneficios que aporta las tecnología en el desempeño pedagógico diario que orienta su práctica; especialmente hicieron énfasis en las estrategias de gamificación que son utilizadas con frecuencia para realizar ejercicios, dinámicas y algunos retos que motive el aprendizaje. En este sentido, se considera que la postura de estudiantes y docentes son coincidentes, poseen puntos de encuentro y aceptación en cuanto a los planteamientos realizados. Otro elemento aportado a través de la entrevista, estuvo orientado a la necesidad de conocer a profundidad la intencionalidad de las herramientas digitales, su alcance, procedimientos, beneficios que permita ser aprovechadas al máximo para la enseñanza de las Ciencias Sociales

4.2. Discusión

Uno de los componentes más relevante que refleja la actividad docente, está fundamentado en el desempeño de las habilidades y destrezas que son organizadas para llevar armónicamente el proceso de enseñanza aprendizaje, siempre en aras de garantizar la formación académica basada en la necesaria creación de experiencias significativa y del apoyo de la versatilidad tecnológica que hoy en día está marcando los pasos de la educación.

Como se refleja en los resultados obtenidos con la aplicación del cuestionario realizado a los estudiantes y la entrevista efectuada a las docentes de la unidad curricular, la actualidad tecnológica está demostrando ser un aliado óptimo para potenciar el proceso educativo y convertirlo en una rama provechosa que genera estímulos importantes para acompañar el aprendizaje en el alumnado y mejorar las competencias docentes.

La implementación de las diferentes herramientas que hoy en día evolucionan y presentan alternativas novedosas para incorporar en el proceso de enseñanza, ha motivado a docentes y alumnos la oportunidad de experimentar con cambios significativos y generar el apoyo que muchas veces no se presenta cuando se mantienen los componentes tradicionales en el proceso académico.

Para iniciar la discusión y análisis que comprende los elementos que incorpora la variable gamificación con Kahoot, es evidente relacionar la misma con todo aquello que mezcla la diversión, el juego y el uso de dispositivos electrónicos, como un elemento divertido y a la vez dinámico, en especial, en la relación del estudiantado con la tecnología. Al comparar las evidencias obtenidas con la aplicación de la encuesta al estudiantado, inmediatamente se establece lo versátil que implica la utilización de una herramienta tecnológica para obtener el máximo provecho de una materia educativa.

Es trascendental cuando al verificar cada uno de los aspectos que conformaban las preguntas del cuestionario la afirmación correspondiente a lo positivo del proceso asegura lo dinámico y motiva, porque es utilizada la tecnología de manera eficiente. Si bien es cierto, el proceso y empleo de la gamificación al igual que herramientas como Kahoot, mezcla la tecnología con lo estimulante de los juegos, aspecto que Machaca (2022) plantea al referir el uso del instrumental tecnológico en el aprendizaje de materias diversas y el reforzamiento del conocimiento porque hace que sean más duradero.

El uso constante de mecanismos que varíen y atraigan el pensamiento del alumnado facilita para que ellos puedan participar activamente en la resolución de problemas, en el empleo de estrategias para alcanzar logros y también en lo asertivo que resulta el trabajo en equipo. Otro aspecto que también destaca el autor está relacionada a la existencia de normativas formales que origina

respuestas sistemáticas en los estudiantes, a través del empleo que sugiere la experiencia y el mismo conocimiento interno para poder predecir las mejores vías que deben ser consideradas para obtener beneficios. Todo esto influye positivamente para que el aprendizaje de los objetivos pueda ser sujeto a cambios importantes y llegar al estudiante de una manera que recree la innovación.

La gamificación con Kahoot constituye una herramienta útil que genera momentos divertidos de aprendizajes, cuyo valor en el estímulo del conocimiento produce respuestas más efectivas porque su proceso, dedicación y particularidad en el juego, motiva a seguirlo. En este sentido, se demuestra en el propio estudio que Cardona (2018) presenta como propuesta para concebir el empleo de la gamificación con Kahoot incluyendo estrategias lúdicas y didácticas para mejorar las actividades en las áreas numéricas, donde los resultados pudieron demorar el interés de los estudiantes en los temas relacionados cuando realizan juegos.

Cuando se analiza la entrevista efectuada a las docentes, se obtiene igualmente el apoyo que representa para la enseñanza poder contar con opciones tecnológicas eficientes para crear estrategias didácticas más favorecedoras en el aprendizaje, al mismo tiempo, enfocar al estudiante en el logro de los objetivos de manera divertida. En virtud de ello, Gallardo (2018) Considera el juego una forma de expresión que, a la vez, al ser agradable, también genera el enfoque saludable para que las personas, en este caso el alumnado, se beneficie no solo creando la expectativa de una competencia o una ganancia, sino también aprendiendo con la practicidad que generan las respuestas y facilitándose la interacción, producto de la misma comprensión lograda. Es evidente que el planteamiento conduce a entender como el uso de los juegos y la propia tecnología crean experiencias de aprendizaje más significativas.

Al caracterizar la experiencia que originó la aplicación de los instrumentos tanto en los estudiantes como en las docentes encargadas de dirigir cada paralelo seleccionado para el estudio, se pudo constatar junto con ellos, los beneficios que fomenta la aplicación de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje, en especial en el área social. Muchas veces se relacionan los

juegos con el mismo componente tecnológico, como algo que se asocia a los números, sin embargo, es evidente que, con el uso de otras herramientas útiles, son empleadas de igual forma en otras áreas del conocimiento. Esto es indicativo a los planteamientos que Moreno (2019) describe al evaluar las necesarias competencias tecnológicas que debe tener el profesional de la educación para aplicar cualquier herramienta, muy bien planteado por las docentes al abordar el tema de los conocimientos tecnológicos.

Para el autor, cuando se posee una experiencia en el uso de herramientas y a la vez se tiene organizado el conocimiento tecnológico, inmediatamente se evidencia el beneficio con el uso de la gamificación u otro componente innovador. Este proceso origina ventajas en el desarrollo integral del educando, que se asocian al mejoramiento del pensamiento lógico, el desarrollo de habilidades cognitivas, afectivas y sociales, la concentración, tolerancia por el trabajo colaborativo, motivación continua y el fortalecimiento de la exploración.

En relación con el análisis de los aspectos que se relacionan con el proceso enseñanza aprendizaje en el área de ciencias sociales, se pudo evidenciar el uso del elemento tecnológico como la reproducción de videos para lograr la mayor interacción en el proceso. De la misma manera, los temas que conciernen a las ciencias sociales poseen una participación activa por parte del alumnado, en especial, aquellos que generan mayor interés por traerse de tópicos que recurre al carácter humano y su comparación con la sociedad actual, que muchas veces infiere en sus experiencias. A su vez, para los docentes es significativo el empleo de recursos didácticos para aumentar la estimación de los participantes y a la vez, mejorar el rendimiento de la materia, acercando a los estudiantes al desarrollo de acciones que los integre al conocimiento, más aún, cuando se realiza de manera divertida, como un juego.

Al evaluar estas consideraciones, Quintero (2022) explica cuando describe la variedad de plataformas tecnológicas aplicando la gamificación que se presentan en el contexto educativo, donde la posibilidad de cambiar el proceso de enseñanza aprendizaje en algo más novedoso. Esto origina en los grupos de aprendizaje cambios en el nivel de instrucción y a la vez consolida la experiencia

individual hacia el conocimiento de los temas que intervienen en las ciencias sociales en forma eficiente.

En el desarrollo de las clases de ciencias sociales, el uso de herramientas tecnológicas que priorizan el juego para generar mayor interacción con el conocimiento, incorpora diversas técnicas y experiencia que requieren de un proceso de capacitación efectivo, tanto para la docencia como para los estudiantes. Lo importante aquí es poderle mostrar el privilegio en el uso de herramientas para aprender, pero también la importancia que tiene la utilización óptima y segura de las mismas.

Cuando se analizan estas características, es imperativo escribir los resultados positivos que fueron considerados por Salazar (2020) en su investigación, al formular el empleo del juego en el fortalecimiento de la asignatura de lenguaje. También el caso manifestado por Arias (2021), considerando igualmente la utilidad, en materias correspondientes al campo social. De cualquier modo, ambas investigaciones consiguieron demostrar los beneficios prácticos que posee el uso de herramientas tecnológicas innovadoras para fortalecer el aprendizaje en distintas áreas del conocimiento. Estas deben estar unidas a la enseñanza del componente tecnológico para que puedan ser más afectivas y generar la verdadera experiencia en el aprendizaje.

En los elementos descritos que esbozan los resultados obtenidos en la investigación, es posible identificar que el proceso de enseñanza aprendizaje en ciencias sociales, desarrollado por los estudiantes de sexto año está caracterizado por las actividades secuenciales, producto del desarrollo empleado por el docente con respecto a la enseñanza de la materia. Junto a ello, se identifican actividades creativas con el apoyo de herramientas lúdicas que son aplicadas en clase, sin la utilización de herramientas tecnológicas que potencian el aprendizaje e incorporen un componente diferente para aumentar el proceso de motivación y participación del grupo.

Los resultados obtenidos con respecto a las ventajas, aportes y beneficios que tienen la plataforma kahoot para el proceso de enseñanza aprendizaje, fue evidenciado a través de los diferentes análisis que se desarrollaron para determinar su contribución en actividades dinámicas y creativas. Esto favorece

la participación y los estímulos necesarios para conocer elementos históricos y de identidad, que favorecen su desarrollo integral y aprendizaje; factores claves de los objetivos que presenta la unidad curricular.

Obteniendo resultados favorables porque las diversas actividades que son desarrolladas utilizando la plataforma kahoot para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje en la materia, conlleva a fomentar diversas preguntas y respuestas como juego para estimular el proceso de comprensión, más directo al objetivo de la materia. Promoviendo la auto capacitación con respecto a los temas, logrando que los estudiantes aumenten la concentración en la dirección de las respuestas, porque la base del juego está representada en retos o desafíos que promueven ganancias y premios.

Es evidente que promocionar la participación de los estudiantes contribuye y beneficia directamente su desarrollo cognitivo, social y afectivo. La consecución de la estrategia que es aplicado en la plataforma Kahoot como un juego, logra que el estudiantado mantenga un proceso motivacional, activo e importante que impulsa la búsqueda de soluciones y respuestas para conseguir aumentar su conocimiento y si es posible, ganar el juego. En base a este planteamiento, se presenta la propuesta.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

Fase 3. Estrategias didácticas gamificadas con Kahoot para el proceso de enseñanza aprendizaje de las ciencias sociales de los estudiantes del sexto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa “Pablo Muñoz Vega”, cantón Montúfar.

Se describe la estructura que se concibe para la presentación de la propuesta, en la cual sus componentes se basan en diseñar estrategias didácticas gamificadas aplicando la herramienta Kahoot, para el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Sociales. La misma está dirigida para ser utilizada en los estudiantes de sexto año de educación general básica en la Unidad Educativa “Pablo Muñoz Vega”, cantón Montúfar. Los elementos que identifican la definición general de la propuesta fueron basados por medio de los resultados obtenidos con la aplicación de los instrumentos que permitieron identificar las diversas competencias tecnológicas evidenciadas por los estudiantes y por las docentes de los dos paralelos que conformaron los participantes de la investigación.

Nombre de la propuesta

Aprendiendo Ciencias Sociales por medio del juego: una propuesta de gamificación con Kahoot.

Objetivo general

Diseñar estrategias didácticas gamificadas con Kahoot para el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Sociales de los estudiantes del sexto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa “Pablo Muñoz Vega”, cantón Montúfar.

Objetivos específicos

1. Identificar las características de la herramienta tecnológica Kahoot para el aprendizaje.
2. Establecer los pasos para el proceso enseñanza aprendizaje de las ciencias sociales.

3. Crear estrategias didácticas por medio de juegos para diversificar las actividades de las ciencias sociales con base al contenido.

Justificación

La propuesta formulada constituye una guía de estrategias para el manejo de actividades interactivas por medio del uso de la herramienta Kahoot como proceso de gamificación en el conocimiento de los contenidos que proyecta las Ciencias Sociales para los estudiantes de sexto año de Educación General Básica (EGB). En la misma, se desarrollan estrategias educativas para fortalecer las destrezas que las docentes emplean en la enseñanza del contenido de la materia mencionada, en función de incentivar y aumentar la eficiencia en la comprensión de los aspectos intrínsecos en la asignatura y mejorar el razonamiento lógico e interpretación de sucesos que refieren la sociedad nacional. Para la elaboración de la propuesta se contó con los diferentes elementos que integran el desarrollo y uso de la plataforma Kahoot y los temas señalados para la enseñanza de la materia funcional en ciencias sociales.

Es importante destacar que la propuesta conlleva a la presentación de ideas que puedan ser utilizadas por las docentes para generar mayor interacción por parte de los estudiantes y a la vez servir de apoyo para construir experiencias de aprendizaje significativo que fortalezcan la identidad y el conocimiento de la historia en el grupo, de la misma manera generar excelentes ideas que motiven y enseñen de manera lúdica a los estudiantes. Elemento crucial para la formación de ciudadanos que fomenten la armonía de convivencia y permitan aportar más ideas inclusivas en la sociedad nacional.

Beneficiarios

Como toda propuesta educativa los principales beneficiarios para el desarrollo de la misma están enmarcado en el grupo de estudiantes que pertenecen al sexto año de EGB de la Unidad Educativa “Pablo Muñoz Vega”, cantón Montúfar. Al mismo tiempo, está directamente dirigida a los docentes que gerencia la materia relacionada con las Ciencias Sociales en el grado mencionado.

Indicaciones de apoyo tecnológico

Es necesario contar con los siguientes componentes tecnológicos para la aplicación de la propuesta:

1. Dispositivos electrónicos, como computadoras, Tablet o teléfonos
2. Empleo estratégico del servicio de conectividad
3. Conocimientos tecnológicos y manejo de herramientas interactivas y juegos virtuales

Competencias para desarrollar

1. Determinación histórica e identidad del espacio y población que iniciaron la república.
2. Conformación del origen y diversidad de la población.
3. Estructura y convivencia de la sociedad nacional.

Característica de la herramienta Kahoot

Las siguientes características definen los principales atributos otorgados a la herramienta, y su contexto de aplicación como apoyo para el desarrollo de la participación por medio de la gamificación. La misma reúne el compendio teórico y planteamientos formulados por Machaca (2022) y Quintero (2022):

1. Es un componente novedoso e innovador que emplea un clima educativo y creativo por medio del juego de preguntas de avance.
2. Se desarrolla a través de sesiones de aprendizaje.
3. Permite la creación de cuestionarios que evalúa el conocimiento del estudiante.
4. Facilita la labor de los docentes al emplearlo como herramienta de repaso según los objetivos indicativos del tema seleccionado.
5. Es atractivo y su visión de juego interactivo permite identificar logros, acciones para tomar decisiones.
6. Promueve la acción del juego con ganancias.
7. Estimula el carácter investigativo.
8. Proporciona un aprendizaje más social por la conducción de desafíos que deben ser cumplidos.

Etapas de desarrollo inicial

Para aplicar la herramienta Kahoot en el proceso enseñanza aprendizaje de las Ciencias Sociales es necesario construir un proceso efectivo que permita al docente elaborar cada uno de los implementos o estrategias que serán empleados con base a la caracterización del contenido y los temas. Para ello se identifican aquí las etapas.

Proceso	Actividad
Identificación de los temas	Según el contenido y características de la materia se deben identificar los temas o elementos claves que requieran aprender o evaluar utilizando la herramienta tecnológica
Creación de un cuestionario	Se identifican preguntas relacionadas al tema que son analizadas por el grupo de estudiantes conforme al contenido de la materia
Presentación del cuestionario	Antes del desarrollo de la actividad e incorporación en la plataforma es necesario mostrar a los estudiantes en el aula el cuestionario formulado para que pueda ser utilizado a través del uso de herramientas
Análisis y socialización	Elaborar una actividad didáctica que implique la revisión de los resultados del cuestionario para identificar refuerzos y respuestas a lo aprendido

Utilidad en el proceso de enseñanza aprendizaje

La plataforma kahoot al ser una herramienta que es empleada gratuitamente permite la construcción de cuestionarios de aprendizaje y evaluación aplicable a través de un dispositivo electrónico. Como herramienta interactiva, el docente genera preguntas que sirvan como concurso o competencia para estimular el aprendizaje de los estudiantes en clase. Los estudiantes participan como competidores y generan la acción colectiva en el salón para propiciar el conocimiento y a la vez estimularlos en competencias saludable. Para efecto y uso de la plataforma se crean los juegos para realizarlos en equipo o de manera individual.

Al construir los cuestionarios, el estudiantado accede a él en función de la disponibilidad dada por el profesor que se convierte en administrador de la plataforma. La realización de los ejercicios y el proceso de competencia es configurada para ajustarse a un tiempo adecuado y a la vez recrear de manera divertida con la incorporación de fotos o vídeos a la actividad. Es importante recordar que al ser un juegos virtual y educativo su estructura configura la asignación de puntajes según los desafíos cumplidos por la cual se debe crear la estructura para generar la competencia formal a través de la acumulación de puntos (Ramírez, 2020).

Pasos para la creación de un cuestionario


Pasos	Actividad
Ingresar a la plataforma	Ingresar en: https://kahoot.com/
Creación	Efectuar la creación del usuario o administrador siguiendo los pasos identificados en la plataforma
Ajustes	Conocer las funciones de la plataforma y realizar los ajustes según los requerimientos de los temas
Formulación	Crear las preguntas y configurar la estructura del juego que será efectuado por los estudiantes
Evaluación	Al otorgar puntaje y valoración, los estudiantes evalúan su experiencia

Estrategias didácticas

Se describen a continuación las diferentes estrategias didácticas que son aplicadas con el uso de la plataforma Kahoot y en función de los contenidos que describen el proceso de enseñanza aprendizaje de las ciencias sociales en estudiantes de sexto año. El contexto de la misma obedece a la formulación de diferentes lineamientos que son empleados para reforzar el contenido de los

temas y objetivos, generando en función de las necesidades del docente, algunas competencias y retroalimentación que motive la participación del estudiantado a comprender con mayor eficacia. Las estrategias se identifican por medio de la selección del contenido que están descritos en cada bloque, seleccionando de manera aleatoria los mismos (Ministerio de Educación, 2018).

Bloque curricular 1	Historia e identidad
Unidad: 1 Ecuador y el primer periodo republicano	Tema: Educación y cultura
Objetivo	Conocer los alcances de la educación y la cultura junto con la influencia consolidada de la iglesia católica en la vida nacional
Estrategia propuesta 1	<p>Formar dos equipos de discusión para generar una lista de características de la vida en la sociedad durante esa época, partiendo de la siguiente lectura:</p> <p><i>En la Independencia, muchos jóvenes fueron reclutados para los ejércitos y algunos establecimientos educativos fueron cerrados. Los nuevos estados de América Latina, entre ellos Ecuador, en sus primeras décadas debieron volver a abrir escuelas y colegios, reformarlos y fundar nuevos. La educación formal estaba limitada a los “blancos” o “criollos” varones, que tenían propiedades. Para ellos existían escuelas elementales y colegios de secundaria. En la Universidad Central, reestablecida por Bolívar en 1826, se enseñaba Derecho, Medicina y Teología. Tenía pocos alumnos y muy pocos libros en su biblioteca. Las mujeres de alta posición social recibían instrucción en el hogar, algo de lectura y escritura. Había unas pocas escuelas de niñas en Quito y capitales de provincia.</i></p> <p>Crear un cuestionario con preguntas de opción múltiple sobre los principales hitos</p>

	<p>históricos, sociales y culturales que marcaron la relación entre el Estado y la iglesia católica.</p> <p>Incluir preguntas que reflejen la diversidad de visiones y experiencias que existen en torno a este tema, considerando las distintas posturas políticas, ideológicas y religiosas que han influido en el debate público.</p> 
Beneficios directos	<p>Conocimiento de la situación educativa y social según los grupos diferenciales existentes a nivel social, que marcaron la vida poblacional durante el primer periodo republicano.</p>
Participación	<p>Equipos constituidos de dos grupos, según la totalidad en el aula</p>
Duración	<p>Aplicado en la plataforma, puede tener una duración de 30 minutos la actividad de respuestas del cuestionario. 15 minutos la discusión en ambos grupos</p>
Nivel de puntaje	<p>Las respuestas serán compartidas entre todos los miembros del salón, y en forma colectiva, cada grupo otorgará una puntuación al otro equipo entre 1 y 5 puntos. El equipo con mayor puntaje gana una medalla.</p>
Evaluación	<p>Al finalizar el cuestionario, mostrar los resultados y generar una instancia de reflexión y diálogo sobre las respuestas correctas e incorrectas, así como las opiniones y argumentos de los participantes. Igualmente, la lista de cotejo o rúbrica de evaluación de las respuestas según puntaje</p>


Bloque curricular 1	Historia e identidad
Unidad: 2 Ecuador y el primer periodo republicano	Tema: Consolidación del Estado
Objetivo	Reconocer el proceso de consolidación del Estado bajo el régimen de García Moreno y su proyecto
Estrategia propuesta 2	<p>Crear un Kahoot de debate relacionado al siguiente contenido:</p> <p><i>Consolidación del Estado</i></p> <p><i>Examinar el proceso de consolidación del Estado bajo el régimen de García Moreno y su proyecto.</i></p> <p><i>Descubriendo juntos</i></p> <p><i>“García Moreno dirigió el gobierno de Quito en 1859 y la reunificación del Ecuador al año siguiente. En 1861 fue elegido presidente de la República.</i></p> <p><i>El gobierno de García Moreno ha sido muy polémico en el Ecuador porque hizo mucha obra, pero también reprimió a la gente.</i></p> <p><i>Dominó la política hasta 1875. Fue un gran constructor, pero dirigió numerosos actos de represión que lo convirtieron en la figura más polémica de nuestra historia. En el poder, García Moreno logró centralizar y administrar con mayor eficiencia buena parte de las rentas públicas, impulsó la creación y desarrollo de los bancos y promovió el control de las emisiones de moneda. El Estado comenzó a pedir préstamos a los bancos para financiar su funcionamiento”.</i></p> <p><i>¿Se puede ser objetivo para juzgarlo?</i> <i>La educación fue una de las preocupaciones de García Moreno.</i> <i>¿Piensas que en la actualidad se debe hacer lo mismo?</i></p>



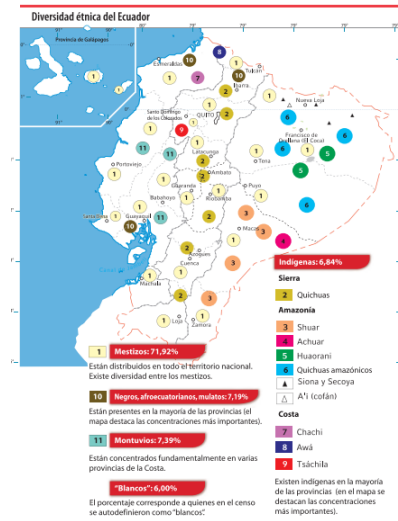
	<p>En equipos de tres estudiantes desarrollar y crear en la plataforma 3 principales actividades desarrolladas por García Moreno.</p>
Beneficios directos	Reforzamiento y estimulación del pensamiento crítico y el respeto de las opiniones del grupo
Participación	Equipos constituidos
Duración	Aplicado en la plataforma, con una duración de 45 minutos la actividad
Nivel de puntaje	Las respuestas serán compartidas entre todos los miembros del salón, y en forma colectiva, cada grupo otorgará una puntuación al otro equipo entre 1 y 5 puntos. El equipo con mayor puntaje gana una medalla
Evaluación	Lista de cotejo o rúbrica de evaluación de las respuestas según puntaje

Bloque curricular 1	Historia e identidad
<p>Unidad: 3 Ecuador y el segundo periodo republicano</p>	<p>Tema: El auge cacaotero</p>
<p>Objetivo</p>	<p>Vincular al país con el sistema mundial con la producción y exportación de cacao, y el predominio de la burguesía comercial y bancaria</p> <div data-bbox="831 669 1211 1135" data-label="Image"> </div>
<p>Estrategia propuesta 3</p>	<p>Efectuar un repaso del tema posterior a su explicación en clases mediante el empleo de un Kahoot de preguntas con opciones de respuestas que incluyan verdadero o falso</p> <p>Preguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Guayaquil manejaba entre 80 y 90% del comercio exterior? 2. ¿El hacendado asignaba a un sembrador cinco porciones de tierra para que cultivara una “huerta” de cacao sin ayuda familiar? 3. ¿El auge cacaotero se extendió desde los ochenta hasta la primera década del siglo XX?

	<p>4. ¿Con el poder de jornaleros y esclavos, se consolidó una burguesía comercial?</p> <p>5. ¿El capitalismo se consolidó como el sistema económico dominante en el país?</p> <p>6. ¿Las haciendas tenían peones jornaleros, que recibían salario y una parcela para cultivo doméstico?</p> <p>7. ¿Crecieron grupos de trabajadores llamados “cacañeros”?</p> <p>8. ¿Guayaquil en el siglo XX superaba los 100 mil habitantes?</p> <p>9. ¿La ciudad de Loja tuvo antes de 1695 su primer servicio eléctrico?</p> <p>10. ¿El cacao se producía en haciendas ubicadas en la costa interna de Guayas y Manabí?</p>
Beneficios directos	Reforzamiento y estimulación de la memoria y de los conceptos claves del tema
Participación	Individual o equipos constituidos
Duración	Aplicado en la plataforma, tiene una duración de 1 hora el ejercicio.
Nivel de puntaje	Las respuestas correctas sumaran puntos. Asignación de medalla o premios que estimule la participación
Evaluación	Lista de cotejo o rúbrica de evaluación de las respuestas según puntaje

Bloque curricular 2	Los seres humanos en el espacio
Unidad: 5 Origen y diversidad de la población ecuatoriana	Tema: Las diversidades de nuestro país
Objetivo	Identificar la gran diversidad de la población del Ecuador como riqueza y oportunidad para el desarrollo y crecimiento del país.
Estrategia propuesta 4	<p>Aplicar un Kahoot de desafío.</p> <p>Crear dos competencias entre todos los estudiantes:</p> <p><u>Competencia 1:</u> Respondiendo a las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cuáles son las diversidades de Ecuador?</p> <p>Se debe crear en la plataforma las características de cada población, con una imagen que identifique la misma.</p> <p>Los estudiantes deben participar seleccionando a cuál descripción pertenece la imagen.</p> 


Competencia 2. Seleccionar en el mapa que sea incorporado en la plataforma las poblaciones diversas que identifican el Ecuador.




Beneficios directos	Reforzamiento y estimulación de la memoria
Participación	Individual
Duración	Aplicado en la plataforma, la duración depende de la velocidad en las respuestas
Nivel de puntaje	La aplicación práctica se medirá por la velocidad de las respuestas. Gana aquel estudiante que lo realice más rápido. Se otorga medalla al estudiante ganador
Evaluación	Lista de cotejo o rúbrica de evaluación de las respuestas según puntaje


Bloque curricular 2	Los seres humanos en el espacio
Unidad: 5 Origen y diversidad de la población ecuatoriana	Tema: La diversidad de la población ecuatoriana
Objetivo	Reconocer y apreciar la diversidad de la población ecuatoriana a partir de la observación y el análisis de su ubicación geográfica, alimentación,
Estrategia propuesta 5	<p>Creación de un Kahoot de investigación.</p> <p>Seleccionar diversas regiones del país. Se debe explicar el plato típico de la región, incorporando los ingredientes y como se elabora.</p> <p>Incluir la región y la imagen del plato típico a desarrollar</p> <div data-bbox="678 1059 1316 1473" data-label="Image"> <p>The image displays a 3x3 grid of nine photographs of traditional Ecuadorian dishes. Each photo has a small black label with white text at the bottom identifying the dish: 'Carne con menestra', 'Humitas', 'Patacón con verde', 'Ceviche', 'Guatita', 'Fritada', 'Locro de cuero', 'Higos con queso', and 'Motepillo'.</p> </div>
Beneficios directos	Conocimiento del espacio geográfico. Fortalecimiento de la creatividad, el trabajo colaborativo y curiosidad.
Participación	En equipos constituidos Es una actividad en la cual se incluyan los padres de familia
Duración	Aplicado en la plataforma, tiene una duración de 1 hora la actividad

Nivel de puntaje	Las respuestas serán evaluadas por el docente según se acerque más a la realidad de la localidad incluida. Medalla al equipo ganador
Evaluación	Lista de cotejo o rúbrica de evaluación de las respuestas según puntaje

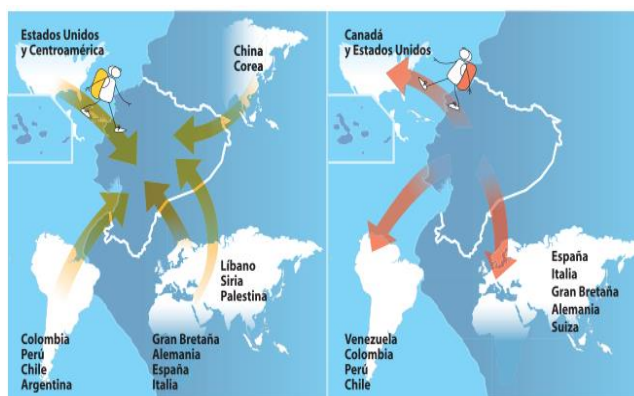
Bloque curricular 2	Los seres humanos en el espacio
Unidad: 6 Los pobladores del Ecuador	Tema: Los indígenas
Objetivo	Conocer origen histórico de la población indígenas en el Ecuador así como su evolución en la sociedad colonial y republicana y su importante lucha para consolidar su identidad
Estrategia propuesta 6	<p>Posterior al desarrollo de la clase, se crea un juego de preguntas y respuestas en la plataforma Kahoot.</p> <p>Crear un cuestionario de 5 preguntas con cuatro opciones de respuesta cada una, basado en los contenidos del texto:</p>  <p>1. ¿Cuáles fueron los principales avances de los indígenas ecuatorianos cuando llegaron los conquistadores europeos?</p> <p>a) Mecánica b) Agricultura c) Pesca Respuesta correcta: b</p> <p>2. Durante la fundación de Ecuador en 1830, la vida de los indígenas estaba caracterizada por:</p>

	<p>a) El respeto a sus tierras b) La igualdad de condiciones c) Refuerzo de su sometimiento en las haciendas Respuesta correcta: c</p> <p>3. ¿Dónde se concentra la mayor población indígena del Ecuador?</p> <p>a) En la Sierra ecuatoriana b) En la costa c) En Quito Respuesta correcta: a</p> <p>4. ¿Qué concepto resume la visión de los indígenas sobre su relación con la naturaleza?</p> <p>a) Sumak kawsay b) Pacha mama c) Allin kawsay Respuesta correcta: a</p> <p>5. ¿Cuáles son los grupos indígenas más numerosos en el Ecuador?</p> <p>a) Jíbaros b) Aucas c) Los Quichuas Respuesta correcta: c</p>
	
Beneficios directos	Reforzamiento y estimulación de la memoria sobre la vida de los indígenas en el Ecuador
Participación	Individual
Duración	Aplicado en la plataforma, la duración estará acorde a la hora de clase.
Nivel de puntaje	Se debe mostrar el ranking de los estudiantes según su puntaje y felicitar a los ganadores y a todos los participantes por su esfuerzo, otorgando medallas.




Evaluación	Lista de cotejo o rúbrica de evaluación de las respuestas según puntaje.
-------------------	--

Bloque curricular 2	Los seres humanos en el espacio
Unidad: 6 Los pobladores del Ecuador	Tema: Otros pobladores y migrantes
Objetivo	Conocer los procesos de inmigración al Ecuador y su impacto en la sociedad nacional, junto con los sucesos originados por la migración al extranjero.
Estrategia propuesta 7	<p>La estrategia aplicada con este tema está enfocada en realizar un repaso sobre lo dado durante la clase. En este sentido, se crea un espacio de reflexión en la plataforma Kahoot para que los alumnos opinen sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conociendo a nuestros vecinos que provienen de otros países • Quienes fueron los primeros migrantes europeos llegados al Ecuador • Como estuvo caracterizada la llegada de los migrantes árabes y chinos. • Quienes de tus amigos y familiares han migrado a otros países 



- Visualizar en la plataforma el mapa de los procesos migratorios para realizar una discusión sobre lo emitido por cada grupo.




Beneficios directos	Promover el proceso de la identidad, a través del conocimiento de la llegada de otras nacionalidades al país.
Participación	Debe organizarse en grupos reducidos la actividad
Duración	La discusión de los puntos abordados en la plataforma corresponde un máximo de 30 minutos.
Nivel de puntaje	Discusión del grupo sobre el análisis efectuado por cada subgrupo de participantes. Cada grupo le otorga un puntaje entre 1 y 5, a la exposición desarrollada. Se le entrega medalla al grupo con mayor puntuación colectiva.
Evaluación	Lista de cotejo o rúbrica de evaluación de las respuestas según puntaje.

Bloque curricular 3	La convivencia
Unidad: 7 Sociedad Organizada	Tema: Cómo se organizan las personas
Objetivo:	Reconocer la importancia de la organización y la participación social.
Estrategia propuesta 8	<p>Creación de un Kahoot de aventura.</p> <p>Previa comprensión del contenido que relaciona el tema:</p> <p><i>“Existen organizaciones con distintos fines. Unas son de tipo social o deportivo, otras son para defender los intereses de sus miembros o para realizar un culto religioso. Otras son de carácter político. Algunas agrupan a gente que tiene el mismo objetivo de trabajo, otras a personas que tienen los mismos problemas de vivienda o discapacidad”</i></p> <p>Los estudiantes deben construir una sociedad de tipo social o deportivo, inventando la estructura, con las recomendaciones dadas por la docente.</p> <div style="text-align: center;">    </div>
Beneficios directos	Estimula la investigación, cultura general y respeto a las diversidades

Participación	Individual
Duración	Aplicado en la plataforma, tiene una duración de 1 hora la actividad
Nivel de puntaje	Velocidad en la conformación del grupo social o deportivo. El que forme primero obtendrá la medalla.
Evaluación	Lista de cotejo o rúbrica de evaluación de las respuestas según puntaje

Bloque curricular 3	La convivencia
Unidad: 7 Sociedad Organizada	Tema: Ejemplos de organizaciones sociales
Objetivo	Destacar y analizar la existencia y el funcionamiento de las organizaciones sociales más representativas de la sociedad ecuatoriana
Estrategia propuesta 9	<p>Creación de un Kahoot de preguntas que converge las diferentes organizaciones sociales: Crear respuestas abiertas que les permita a los estudiantes interpretar según sus conocimientos previos y el contenido del tema tratado. Estas se organizan en:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cómo están constituida las organizaciones de trabajadores en el país? 2. ¿Cuántas organizaciones indígenas existen en el país? ¿Puedes nombrarlas? 3. ¿Qué significa pertenecer a una organización de jubilados? 4. ¿Cuál es la función que cumplen las cooperativas? 5. ¿Para qué se forma un sindicato? <div style="text-align: center;">   </div>

	  
Beneficios directos	Permite generar un ambiente de colaboración, exploración y aprendizaje intercultural
Participación	En equipos constituidos
Duración	Aplicado en la plataforma, tiene una duración de 40 minutos la actividad
Nivel de puntaje	Rapidez en las respuestas. Ganador de la medalla quien responda completo y coherente cada pregunta
Evaluación	Lista de cotejo o rúbrica de evaluación de las respuestas según puntaje

Bloque curricular 3	La convivencia
Unidad: 7 Sociedad Organizada	Tema: Movimientos sociales contemporáneos
Objetivo	Identificar los antiguos y nuevos movimientos sociales que han influido en las transformaciones de los últimos tiempos
Estrategia propuesta 10	<p>Juegos de velocidad en las respuestas</p> <p>Creación de un Kahoot con situaciones extraída de los contenidos temáticos que conlleve a generar un análisis acorde a lo planteado y referido a los antiguos y nuevos movimientos sociales. Estas se representan en:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Antiguos movimientos sociales <ul style="list-style-type: none"> • Organizaciones de campesinos: causas de sus luchas globales • Organizaciones afrodescendientes: demanda de su situación y discriminación. 



2. Nuevos movimientos sociales

- Grupos de defensores del medio ambiente
- Grupo de mujeres
- Grupo de defensa a los consumidores



Cada equipo debe formular un análisis sobre cada movimiento, emitiendo un párrafo de 8 líneas en la plataforma donde describe su opinión. Identificado por cada tipo de movimiento social mencionado.

Beneficios directos

Se estimula el respeto y tolerancia por las diferentes opiniones, a la vez que se genera la participación individual sobre el tema. La actividad otorga disposición hacia el razonamiento individual y colectivo

Participación

En equipos constituidos donde cada uno debe seleccionar el movimiento social y realizar un análisis.

Duración	Un tiempo máximo de 30 minutos para ejecutar el ejercicio y 15 minutos de discusión final.
Nivel de puntaje	Rapidez en las respuestas. La medalla es otorgada al equipo que realice y entregue la actividad primero.
Evaluación	Lista de cotejo o rúbrica de evaluación de las respuestas según puntaje

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- Las competencias digitales que las docentes manifestaron, en relación con su utilización en la enseñanza de las ciencias sociales, se llega a la conclusión que las mismas poseen un conocimiento básico sobre la existencia de diferentes plataformas que son aplicadas en clases y utilizadas como apoyo para los objetivos del programa. La aplicación de la entrevista y el contacto directo con las docentes del área permitió verificar la necesaria capacitación en competencias digitales y desarrollo de estrategias que contemplen el uso de plataformas tecnológicas para que mejoren sus conocimientos y sean empleadas en las actividades académicas. Esto permite mejorar las destrezas de los estudiantes en su desempeño con respecto a los temas y en las docentes, su participación más fluida y activa, incorporado herramientas novedosas.
- La identificación de las competencias digitales que el grupo de estudiantes de sexto año tiene con respecto al uso de componentes tecnológicos y la gamificación como estrategia didáctica, se concluye que la misma se presenta de manera equitativa en el grupo. La mayoría de los estudiantes consideran el uso de las herramientas tecnológicas como recursos valiosos que construyen experiencias más significativas, así elevar la participación constante en las actividades de clases. La percepción de los estudiantes con el empleo de juegos didácticos balanceados a través de plataformas virtuales y estrategias lúdicas constituye un componente fortalecedor de los objetivos de aprendizaje que figuran en la materia en Ciencias Sociales.
- El análisis de los resultados y su proceso interpretativo permitieron diseñar estrategias didácticas gamificadas empleando las características tecnológicas de la plataforma Kahoot para el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Sociales en los estudiantes de la unidad educativa. En este sentido, se concluye que el conjunto de elementos que conforman la propuesta conllevó en la aplicación de algunas ideas innovadoras combinadas con la plataforma tecnológica, que proporciona

en el estudiante mayor participación, interés en los temas de ciencias sociales y diversión por medio del juego, así estimular su experiencia en el desarrollo de los contenidos que refiere los temas.

- En lo esencial, la utilización y creación de actividades interactivas sobre los contenidos curriculares permite fomentar en los estudiantes el interés con respecto a cualquier tema que se presente en su desarrollo académico. Estas acciones favorecen el progreso de competencias sociales, cognitiva y digitales tan necesarias para enfrentar los diferentes cambios que las tecnologías de información y comunicación generan a diario. Los resultados derivados en esta experiencia investigativa permiten corroborar el impacto positivo que tiene el uso de herramientas tecnológicas en el progreso académico del estudiantado.

Recomendaciones

- Establecer la continua evaluación de las estrategias didácticas desarrolladas por los docentes, porque es una forma de diagnosticar la funcionalidad práctica que se tiene con respecto a la participación y desarrollo académico de los estudiantes en la institución. Es por ello necesario mantener un constante proceso examinador para determinar las necesidades de cambio o las modificaciones importantes que puedan generar resultados más positivos.
- Es necesario que las instituciones consideren el desarrollo de talleres y capacitaciones especiales al grupo de docentes para fortalecer sus conocimientos digitales y a la vez facilitarle el uso de las diferentes plataformas que a nivel tecnológico tienen una significancia positiva en el desarrollo práctico a nivel académico.
- Considerar el desarrollo de otras investigaciones que permitan diagnosticar la pertinencia de otras plataformas tecnológicas que incorporen el uso de los juegos como estrategia lúdica o la aplicación de componentes digitales en otras unidades curriculares, que requieran mayor participación del estudiantado. Por último, considerar la aplicación de la propuesta didáctica presentada, porque consolida las actividades de clases y logra mayor interacción entre los estudiantes y docentes, así

crear un clima más participativo, vinculado al fortalecimiento del conocimiento integral y estimulante para el estudiantado.

REFERENCIAS

- Agredo, C. (2021). *La gamificación: estrategia basada en el juego digital, empleando Kahoot dentro de la Plataforma Moodle para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de grado sexto*. [Tesis de Grado, Universidad de Santander]. Repositorio digital. <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/6364fa36-9dc9-4708-b348-995445cc8280/content>
- Alban, G., Arguello, A., & Molina, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo*, 4(3), 163-173. <http://www.recimundo.com/index.php/es/article/view/860>
- Arias, C. (2021). *Herramientas virtuales lúdicas para la enseñanza de las Ciencias Sociales en el nivel de Bachillerato General Unificado*. [Tesis de Grado, Universidad Central del Ecuador], Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. Carrera en Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/26339/1/UCE-FIL-ARIAS%20CRISTIAN.pdf>
- Arias, F. (2021, marzo 21). *Investigación Científica y Tecnológica*. Breve glosario de la investigación cualitativa y teoría fundamentada: <http://fidiasarias.blogspot.com/2021/>
- Arias, J., & Covino, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación* (1 ed.). Enfoques Consulting Eirl.
- Asamblea Nacional Constituyente. (2014). Código de la niñez y adolescencia. Registro Oficial 737 de 03-ene.-2003. Ecuador. https://www.igualdad.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/codigo_ninezyadolescencia.pdf
- Asamblea Nacional Constituyente. (2008). Constitución de la República del Ecuador Registro Oficial 449 de 20-oct.-2008. *Ultima modificación: 21-dic.-2015*. <https://www.cosede.gob.ec/wp->

content/uploads/2019/08/CONSTITUCION-DE-LA-REPUBLICA-DEL-ECUADOR.pdf

- Barroso, M., Ardini, C., & Corzo, L. (2020). Herramientas digitales de comunicación en contexto COVID 19. El impacto en la relación estudiantes-instituciones educativas en Argentina. *ComHumanitas: revista científica de comunicación*, 11(2), 98-122. <http://comhumanitas.org/index.php/comhumanitas/article/view/251>
- Bello, C. (2019). Comunicación efectiva desde la gerencia educativa. *Episteme Koinonia*, 2(3), 24-32. <http://portal.amelica.org/ameli/journal/258/2582452003/2582452003.pdf>
- Beltrán, A., Rivera, A., & Maldonado, J. (2018). El valor de la gamificación como herramienta educativa. *Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la Comunicación y la Educación(unico)*, 97-111. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6696997>
- Cacheiro, M. (2018). *Educación y tecnología: estrategias didácticas para la integración de las TIC*. (1a Digital ed.). UNED. <https://acortar.link/FzDmHe>.
- Cajamarca, M. (2021). *Plataformas virtuales en la enseñanza aprendizaje de aerotécnicos de la Fuerza Aerea ecuatoriana*. [Trabajo de Maestría, Universidad Tecnológica Indoamericana] Repositorio Institucional. <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2822/1/CAJAMARCA%20YUNGA%20MARCO%20OSWALDO.pdf>
- Cangalaya, L., Cazasola, O., & Farfán, J. (2022). Gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de estudiantes universitarios. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(23), 637-647. <https://doi.org/https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.364>
- Carballo, A., Peinado, C., & González, M. (2018). Gamificación en la educación, una aplicación práctica con la plataforma Kahoot. *Anales de ASEPUMA*, 25(20), 1-17. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6210181>
- Carbache, E. (2021). *Uso de la gamificación como estrategia didáctica en los niños y niñas de 7º año de educación básica en el área de estudios*

- sociales de la Unidad Educativa Fiscal Juan Montalvo*. [Tesis de Maestría, Pontificia Universidad Católica de Ecuador].
<https://repositorio.pucese.edu.ec/handle/123456789/2380>
- Cardona, S. (2018). *La Gamificación con Kahoot: Una Propuesta Lúdica y Didáctica Para el Área de Matemáticas de Grado 5o. Grado*. [Tesis de Maestría, Universitaria Los Libertadores].
https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1950/Cardona_Sandra_Carmona_Blanca_Gallego_Heidy_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Casaus, F., Muñoz, J., Sánchez, J., & Muñoz, M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía, educación física y deporte: Revista Digital de Investigación en Ciencias de la Actividad Física*, 1(1), 16-24.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7643607>
- Coello, L., & Gavilanes, B. (2019). *La gamificación del proceso de enseñanza aprendizaje significativo*. [Trabajo de Grado, Universidad de Guayaquil].
<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/40728>
- Cohen, N. (2019). *Metodología de la investigación, ¿para qué?: la producción de los datos y los diseños*. Teseo.
- De Mingo, D., & Meliá, L. (2019). Actividades Kahoot! en el aula y satisfacción del alumnado. *3 c TIC: Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 8(1), 96-115. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6901826>
- Delgado, M., Ángel, C., Saltos, G., & Del Castillo, J. (2022). La gamificación en la educación: una estrategia didáctica, en el colegio Dr. Luis Celleri Avilés. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(4), 3116-3131.
https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.2816
- Gallardo, J. (2018). Teorías del Juego como Recurso Didáctico. IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa. In INNOVAGOGIA (Ed.).
<https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Gandía, C., Vergara, G., Lisdero, P., Cena, R., & Quattrini, D. (2018). *Metodologías de la investigación: estrategias de indagación II*. Estudios Sociológicos Editora. <https://acortar.link/8rjBQv>.
- González, K. (2019). *Aprendizaje cooperativo y la capacidad de expresión y comprensión oral en inglés de estudiantes 1er año de secundaria de la IE Augusto Salazar Bondy N° 88047-Nuevo Chimbote 2016*. [Tesis de Grado, Universidad Nacional del Santa]. <http://repositorio.uns.edu.pe/handle/UNS/3375>
- Guerra, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 7(2), 1-21. <https://doi.org/https://doi.org/10.46377/dilemas.v32i1.2033>
- IPEE-UNESCO. (2018). *Temas críticos para formular nuevas políticas docentes en América Latina y el Caribe: el debate actual*. Santiago de Chile: Oficina para América Latina y el Caribe del Instituto Internacional de Planeamiento de la Educación (IPEE) de la UNESCO. https://panorama.oei.org.ar/_dev2/wp-content/uploads/2018/05/Informe-final-Estudio-formaci%C3%B3n-docente-INFOD.pdf
- Jaime, F. (2023). *Gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales*. [Trabajo de Maestría, Universidad Estatal del Sur de Manabí]. Repositorio . <http://repositorio.unesum.edu.ec/handle/53000/5136>
- Jumbo, R. (2022). *Empleo de Kahoot como herramienta de gamificación para la motivación en el aprendizaje de los estudiantes*. [Trabajo de Maestría, Universidad Técnica Particular de Loja]. <http://dspace.utpl.edu.ec/handle/20.500.11962/30092>
- Latorre, E., Castro, K., & Potes, I. (2019). *Las tic, las tac y las tep: innovación educativa en la era conceptual*. Universidad Sergio Arboleda. <https://repository.usergioarboleda.edu.co/bitstream/handle/11232/1219/TIC%20TAC%20TEP.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Machaca, E. (2022). Aplicación de Kahoot como herramienta educativa para la enseñanza. *Educación*, 31(61), 116-128. <https://doi.org/https://doi.org/10.18800/educacion.202202.006>
- Martínez, G., & Ríos, J. (2019). Gamificación como estrategia de aprendizaje en la formación de estudiantes de Ingeniería. *Estudios pedagógicos*, 45(3), 115-125. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052019000300115>
- Martínez, R., Ruíz, M., García, E., Pedrosa, C., & Licerán, A. (2020). Kahoot! como herramienta para mejorar los resultados académicos en educación superior. (pp. 656-669). Valencia, España: Universitat Politècnica de València. Congreso in Red. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4995/INRED2020.2020.11933>
- Matienzo, R. (2020). Evolución de la teoría del aprendizaje significativo y su aplicación en la educación superior. *Dialektika: Revista de Investigación Filosófica y Teoría Social*, 2(3), 17-26. <https://journal.dialektika.org/ojs/index.php/logos/article/view/15>
- Mieles, G., & Moya, M. (2020). Gamificação como estratégia de estimulação de múltiplas inteligências. *Polo del Conocimiento*, 1(4), 1-17. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2128/html>
- Ministerio de Educación. (2015, agosto 25). Ley Orgánica de Educación Intercultural Registro Oficial No. 417 de 31 de marzo de 2011. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf
- Ministerio de Educación. (2018). *Programa Curricular en Ciencias Sociales*. Ministerio de Educación Ecuatoriana: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/SOCIALES_COMPLETO.pdf
- Moreno, J. (2019). *Formación docente en Competencias tecnológicas en la era digital: Hacia un impacto sociocultural*. [Trabajo de Maestría, Universidad Cooperativa de Colombia] Repositorio digital institucional. <https://repository.ucc.edu.co/handle/20.500.12494/12250>

- Naciones Unidas. (2019). *Informe de los Objetivos de Desarrollo Sostenible*. Organización para las Naciones Unidas: https://unstats.un.org/sdgs/report/2019/The-Sustainable-Development-Goals-Report-2019_Spanish.pdf?_gl=1*xbaplb*_ga*MTg2Mzg1MjUyNi4xNzAyNzcwOTc3*_ga_TK9BQL5X7Z*MTcwMjc3MDk3Ny4xLjAuMTcwMjc3MDk3Ny4wLjAuMA..
- Nuñez, J. (2017). Los métodos mixtos en la investigación en educación: hacia un uso reflexivo. *Artigos*, 47(164), 1-18. <https://doi.org/https://doi.org/10.1590/198053143763>
- Ordoñez et al. (2021). Consideraciones sobre aula invertida y gamificación en el área de ciencias sociales. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(3), 497-504.
- Ordoñez, B., Ochoa, M., Erráez, J., León, J., & Espinosa, E. (2021). Consideraciones sobre aula invertida y gamificación en el área de ciencias sociales. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(3), 497-504. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202021000300497&script=sci_arttext&tIng=en
- Ortega, D., & Pagès, J. (2021). Enseñar temas controvertidos en Ciencias Sociales: actitudes y prácticas del profesorado de Educación Secundaria. *Repensar el currículum de Ciencias Sociales: prácticas educativas para una ciudadanía crítica*, 6(3), 1-12. <https://acortar.link/un17Z9>.
- Ortiz, J., & Corrêa, T. (2020). Aspectos pedagógicos del conectivismo y su relación con redes sociales y ecologías del aprendizaje. *Revista Brasileira de Educação*, 25, 1 - 22.
- Pardo, F. (2019). *Aplicación del Kahoot como herramienta didáctica para la mejora del dominio de unidades sintácticas del idioma inglés en Estudiantes Universitarios*. [Tesis de Maestría, Universitaria Universidad de San Martín de Porres]. https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/6075/pardo_cfc.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Ponce, C. (2023). *La gamificación como estrategia de motivación en la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales*. [Trabajo de Maestría, Universidad Estatal del Sur de Manabí]. <http://repositorio.unesum.edu.ec/handle/53000/5096>
- Quintero, M. (2022). Kahoot y su aplicación en actividades de evaluación en el proceso de enseñanza- aprendizaje. *Revista científica Dominio de las Ciencias*, 8(3), 524-538. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i3>
- Ramírez, I. (2020). *Kahoot!: qué es, para qué sirve y cómo funciona*. Retrieved mayo 10, 2023, from Xataka: <https://www.xataka.com/basics/kahoot-que-es-para-que-sirve-y-como-funciona>
- Reyes, I., Damián, E., Ciriaco, N., Corimayhua, O., & Urbina, M. (2022). Métodos científicos y su aplicación en la investigación pedagógica. *Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 2(60), 1-19. <https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/3106/3096>
- Romero, H., Real, J., Ordoñez, J., Gavino, G., & Saldarriaga, G. (2021). *Metodología de la Investigación*. Edicumbre-Editorial Corporativa. <https://doi.org/10.47606/ACVEN/ACLIB0017>.
- Salazar, A. (2020). *Aplicación de la gamificación Kahoot! para fortalecer los aprendizajes de la asignatura de lengua castellana en las estudiantes del grado 6º del Colegio de la Inmaculada en la ciudad de Medellín - Antioquia*. [Tesis de Grado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia]. <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/33530/mtsalazara.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Secretaría Nacional de Planificación. (2021). *Plan de creación de oportunidades 2021-2025*. Cepal: https://observatorioplanificacion.cepal.org/sites/default/files/plan/files/Plan-de-Creaci%C3%B3n-de-Oportunidades-2021-2025-Aprobado_compressed.pdf
- Serrano, M. (2019). La gamificación como metodología motivadora en el aprendizaje de las Ciencias sociales. *CIVINEDU*, 4(6), 385-382.

<http://www.civinedu.org/wp-content/uploads/2019/12/CIVINEDU2019.pdf#page=397>

Terán, D. (2021). *Gamificación en los procesos de enseñanza de las asignaturas de Educación General Básica*. [Trabajo de Maestría, Universidad Tecnológica Indoamérica].
<http://repositorio.uti.edu.ec//handle/123456789/2871>

Tuza, M. (2022). *Influencia de la herramienta virtual KahootEn el proceso de enseñanza aprendizaje de estudiantes de Educación General Básica*. [Trabajo de Grado, Universidad Técnica Particular de Loja].
<http://dspace.utpl.edu.ec/handle/20.500.11962/30278>

Useche et al. (2019). *Técnicas e instrumentos de recolección de datos cuali-cuantitativos* (1a ed.). Universidad de la Guajira.
<https://repositoryinst.uniguajira.edu.co/bitstream/handle/uniguajira/467/88.%20Tecnicas%20e%20instrumentos%20recolecci%c3%b3n%20de%20datos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Useche, M., Artiga, W., Queipo, B., & Perozo, É. (2019). *Técnicas e instrumentos de recolección de datos cuali-cuantitativos*. [TRabajo de Grado, Universidad de la Guajira]. Repositorio. <https://acortar.link/yb87vA>.

Zambrano, A., Lucas, M., Luque, M., & Lucas, A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 3(3), 349-369.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>

ANEXOS

Anexo A. Guía de entrevista

La siguiente entrevista está constituida por varias preguntas que permitirán conocer su percepción sobre las competencias digitales de gamificación para el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa “Pablo Muñoz Vega”, por lo cual las respuestas serán consideradas de gran importancia para el estudio y tratadas de manera confidencial, obedeciendo a los parámetros éticos que vinculan al investigador.

1. ¿Qué opinión tiene acerca del uso de herramientas educativas tecnológicas para la enseñanza de las Ciencias Sociales?
2. ¿Cómo considera usted que puede caracterizar el empleo de la gamificación como herramienta educativa y tecnológica para la enseñanza de Ciencias sociales?
3. ¿Ha utilizado juegos virtuales (gamificación con Kahoot) para el reforzamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de las Ciencias Sociales?
4. ¿Considera beneficioso el empleo de juegos y jugadores (estudiantes) para optimizar el conocimiento de las Ciencias Sociales? ¿Por qué?
5. ¿Qué recursos utiliza usted para innovar y actualizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de las Ciencias Sociales?
6. Considera útil transformar las clases de Ciencias sociales con los juegos educativos o herramientas tecnológicas como el Kahoot.
7. ¿Ha aplicado la herramienta Kahoot (Quiz, pruebas, ejercicios), para evaluar contenidos en Ciencias Sociales? ¿Cuál es su opinión al respecto de esta práctica educativa?
8. ¿Con la aplicación de la herramienta Kahoot, puede describir las características de su uso para las clases en Ciencias Sociales? ¿Qué opinión tiene al respecto?
9. ¿Cómo aplica el trabajo colaborativo en las clases de Ciencias sociales?

10. ¿Cómo considera que es su Proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de las Ciencias Sociales?
11. ¿Qué metodología utiliza en el desarrollo de las Ciencias Sociales?
12. En las actividades de Ciencias sociales aplica la gamificación con Kahoot ¿por qué?
13. Puede usted considerarse un docente activo y dinámico capaz de innovar e incorporar herramientas tecnológicas en clase. Explique
14. ¿Emplea actividades de retos o competencias en las clases de Ciencias sociales?
15. ¿Con qué frecuencia utiliza herramientas como el Kahoot para la enseñanza de Ciencias sociales?
16. ¿En qué contenidos de Ciencias Sociales considera que los estudiantes encuentran mayor dificultad?
17. ¿Cuáles considera usted que son las dificultades más resaltantes del proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de las Ciencias Sociales?
18. ¿Qué opinión tiene acerca del uso de recursos tecnológicos como la herramienta Kahoot para la enseñanza de Ciencias sociales?
19. La gamificación con Kahoot puede ser considerada una herramienta lúdica de apoyo a las actividades de Ciencias sociales.
20. ¿Cómo puede usted desarrollar el proceso de evaluación utilizando la gamificación en las clases de Ciencias sociales?
21. ¿Le gustaría recibir capacitación sobre el uso de la gamificación con Kahoot como recurso didáctico en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de las Ciencias Sociales? ¿Por qué?

Anexo B. Cuestionario

Instrucciones:

El siguiente cuestionario tiene como objetivo conocer la opinión con respecto al empleo de la gamificación con Kahoot para el proceso de enseñanza aprendizaje de las ciencias sociales en la Unidad Educativa “Pablo Muñoz Vega”. El mismo contiene algunas preguntas con alternativas de respuestas que se organizan en: siempre, algunas veces, nunca, para que seleccione aquella que considere según su percepción y es importante saber que no existen respuestas buenas ni malas. Su ayuda en este proceso es muy importante para la investigación que se desarrolla, porque facilitará información valiosa para el cumplimiento de la meta de estudio.

1. Conoce el uso de juegos tecnológicos digitales para el aprendizaje en clases.

Siempre	<input type="checkbox"/>
Casi siempre	<input type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>

2. De los siguientes juegos virtuales de gamificación, ¿cuáles conoce?:

Kahoot	<input type="checkbox"/>
Cerebriti	<input type="checkbox"/>
Quizizz	<input type="checkbox"/>

3. Ha escuchado sobre la gamificación con Kahoot como herramienta de aprendizaje en clases.

Siempre	<input type="checkbox"/>
Casi siempre	<input type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>

4. El docente emplea recursos tecnológicos para el desarrollo de las clases de Ciencias sociales.

Siempre	<input type="checkbox"/>
Casi siempre	<input type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>

5. En los recursos de enseñanza que utiliza el docente se proponen retos interesantes para el aprendizaje

Siempre
Casi siempre
Nunca

6. Considera que a través del juego se le hace fácil aprender los temas en Ciencias Sociales

Siempre
Casi siempre
Nunca

7. Le gustaría desarrollar los contenidos de Ciencias sociales por medio de juegos virtuales

Siempre
Casi siempre
Nunca

8. ¿Le parece que las clases de Ciencias Sociales pueden resultar más motivadoras e interesantes si se aplicaran juegos virtuales (Gamificación con Kahoot)?

Siempre
Casi siempre
Nunca

9. Considera útil y beneficioso el empleo de herramientas interactivas como Kahoot para las clases de Ciencias sociales

Siempre
Casi siempre
Nunca

10. ¿En el aula en las clases de Ciencias Sociales trabajan en grupos?

Siempre
Casi siempre
Nunca

11. ¿Considera que entre los estudiantes existe cooperación para el desarrollo de las clases de Ciencias Sociales?

Siempre
Casi siempre
Nunca

12. ¿Considera que las clases de Ciencias Sociales son dinámicas?

Siempre
Casi siempre
Nunca

13. ¿Le agradan los contenidos que le enseña el docente en Ciencias Sociales?

Siempre
Casi siempre
Nunca

14. ¿Comprende todos los contenidos temáticos que enseña el docente en Ciencias Sociales?

Siempre
Casi siempre
Nunca

15. ¿El docente propone actividades para que comprendan los temas que son más difíciles de asimilar?

Siempre
Casi siempre
Nunca

16. ¿Son los temas en Ciencias Sociales difíciles de entender?

Siempre
Casi siempre
Nunca

17. Considera que el docente emplea estrategias divertidas para la enseñanza de Ciencias sociales en clases.

Siempre
Casi siempre
Nunca

18. Con el uso de herramientas tecnológicas como Kahoot aprende más rápido en las clases de Ciencias sociales.

Siempre	<input type="checkbox"/>
Casi siempre	<input type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

19. Se siente motivado a aprender cuando utiliza herramientas tecnológicas divertidas en clases.

Siempre	<input type="checkbox"/>
Casi siempre	<input type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

20. Considera beneficioso para las evaluaciones en Ciencias Sociales utilizar juegos interactivos o herramientas tecnológicas como Kahoot?

Siempre	<input type="checkbox"/>
Casi siempre	<input type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

Anexo C. Validación de los instrumentos



UNIVERSIDAD POLITECNICA
ESTATAL DEL CARCHI



Tulcán, 4 de mayo del 2023

Msc.
Jairo Chávez
DOCENTE DE LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

De mis consideraciones:

Por medio de la presente, pongo en su conocimiento y le solicito muy comedidamente lo siguiente:

Yo, Yolanda Elizabeth Revelo Madruñero, con cédula de identidad 0401474101, Licenciada en Ciencias de la Educación, y maestrante de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi del programa de Maestría en Educación Tecnología e Innovación y tutorada del MSc. Wilson Zabala, al momento me encuentro preparando el trabajo de titulación **"La Gamificación con Kahoot en el proceso de enseñanza aprendizaje en Ciencias Sociales"**.

El objetivo general del proyecto es proponer la gamificación con Kahoot para el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa "Pablo Muñoz Vega", cantón Montúfar.

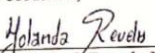
Los específicos son los siguientes:

1. Identificar las competencias digitales sobre gamificación de los docentes en la enseñanza de las Ciencias Sociales con estudiantes del sexto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa "Pablo Muñoz Vega", cantón Montúfar.
2. Determinar las competencias digitales de estudiantes sobre gamificación con Kahoot en el proceso de aprendizaje de las Ciencias Sociales del sexto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa "Pablo Muñoz Vega", cantón Montúfar.
3. Diseñar estrategias didácticas gamificadas con Kahoot para el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Sociales de los estudiantes del sexto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa "Pablo Muñoz Vega", cantón Montúfar.

Conocedor de su experiencia personal y su alta capacidad profesional me permito solicitarle, muy comedidamente su valiosa colaboración en la validación de los instrumentos a utilizarse en la recolección de datos de la investigación anteriormente mencionada.

De ante mano agradezco su gentil ayuda.

Saludos cordiales,


Yolanda Elizabeth Revelo Madruñero

CI. 0401474101
Celular: 0992424981
Correo yoly91revelo@yahoo.es

Se anexa:
Cuadro de operacionalización de las variables
Cuestionario
Guía de entrevista
Ficha de Validación de los instrumentos

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI



RÚBRICA PARA EVALUAR EL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

OBJETIVO: Validar el instrumento de recolección de información (encuesta) para utilizarlo en el ámbito de la investigación planificada.

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada ítem y coloque una X en la celda que crea se merece la calificación en base a la escala prevista y el valor que usted crea conveniente.

Si desea realizar observaciones puede escribirlas en la parte inferior, por último coloque sus datos y firma respectiva.

1. ESTRUCTURA DEL INSTRUMENTO DE ENTREVISTA

TEMA: La Gamificación con Kahoot en el proceso de enseñanza aprendizaje en Ciencias Sociales

ÍTEM	EXPLICACIÓN DEL ÍTEM	1	2	3	4	5	TOTAL
		Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Sobresaliente	
1.1. Formulación de preguntas	Claridad en la pregunta					X	
	Uso de signos de puntuación				X		
	Presenta una correcta ortografía					X	
	Presenta escalas valorativas					X	
1.2. Pertinencia de las preguntas	Las preguntas están en relación a las variables					X	
	Las preguntas están en relación al tema					X	
	Las preguntas están en relación a los objetivos de investigación					X	
	Las preguntas tienen un vocabulario especializado y acorde al objeto de investigación					X	
1.3. Contenido de las preguntas	El contenido de las preguntas es idóneo e interesante para realizar la investigación				X		
	El texto contiene información que permita encontrar resultados fidedignos				X		
	El contenido de las preguntas permiten obtener datos que ayuden al procesamiento de datos				X		
1.4. Aspecto científico de las preguntas	Las preguntas están vinculadas en áreas de importancia de la investigación				X		
	Las preguntas se proyectan al desarrollo y conocimiento científico o metodológico del área				X		
TOTAL		0	0	0	24	35	59
PORCENTAJE DE VALIDACIÓN							90,77

2. SECCIÓN DE OBSERVACIONES

Las preguntas 2, 7, 8 deberían cambiarse a algo más abierto y no sesgado a un sí o un no

3. DATOS DEL VALIDADOR

Nombre y apellido del validador	JAIRO RICARDO CHÁVEZ ROSERO
Cédula de ciudadanía	0400916482
Título profesional	MAGISTER EN PLANEACIÓN Y EVALUACIÓN DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR / MAGISTER EN PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LITERATURA
Años de experiencia profesional	30
Años de experiencia específica en el área	15
Código ORCID si lo dispone	https://orcid.org/0000-0001-6202-2916
FECHA DE VALIDACIÓN	06/05/2023

90 a 100% = Válido para aplicar

79 a 89% = Válido después de corregir observaciones

68 a 78% = No válida, necesita mejorar

Menos de 67%= Reformular



FIRMA DEL VALIDADOR

Gracias por su ayuda

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI



RÚBRICA PARA EVALUAR EL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

OBJETIVO: Validar el instrumento de recolección de información (encuesta) para utilizarlo en el ámbito de la investigación planificada.

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada ítem y coloque una X en la celda que crea se merece la calificación en base a la escala prevista y el valor que usted crea conveniente.

Si desea realizar observaciones puede escribirlas en la parte inferior, por último coloque sus datos y firma respectiva.

1. ESTRUCTURA DEL INSTRUMENTO

TEMA: La Gamificación con Kahoot en el proceso de enseñanza aprendizaje en Ciencias Sociales

ÍTEM	EXPLICACIÓN DEL ÍTEM	1	2	3	4	5	TOTAL
		Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Sobresaliente	
1.1. Formulación de preguntas	Claridad en la pregunta					X	
	Uso de signos de puntuación				X		
	Presenta una correcta ortografía					X	
	Presenta escalas valorativas					X	
1.2. Pertinencia de las preguntas	Las preguntas están en relación a las variables					X	
	Las preguntas están en relación al tema					X	
	Las preguntas están en relación a los objetivos de investigación					X	
	Las preguntas tienen un vocabulario especializado y acorde al objeto de investigación					X	
1.3. Contenido de las preguntas	El contenido de las preguntas es idóneo e interesante para realizar la investigación					X	
	El texto contiene información que permita encontrar resultados fidedignos				X		
	El contenido de las preguntas permiten obtener datos que ayuden al procesamiento de datos					X	
	Las preguntas están vinculadas en áreas de importancia de la investigación				X		
1.4. Aspecto científico de las preguntas	Las preguntas se proyectan al desarrollo y conocimiento científico o metodológico del área				X		
	TOTAL	0	0	0	16	45	61
PORCENTAJE DE VALIDACIÓN							93,85

2. SECCIÓN DE OBSERVACIONES

Añada algo más en las instrucciones, que permitan saber al encuestado lo que debe hacer.

3. DATOS DEL VALIDADOR

Nombre y apellido del validador	JAIRO RICARDO CHÁVEZ ROSERO
Cédula de ciudadanía	0400916482
Título profesional	MAGISTER EN PLANEACIÓN Y EVALUACIÓN DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR / MAGISTER EN PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LITERATURA
Años de experiencia profesional	30
Años de experiencia específica en el área	15
Código ORCID si lo dispone	https://orcid.org/0000-0001-6202-2916
FECHA DE VALIDACIÓN	06/05/2023

90 a 100% = Válido para aplicar

79 a 89% = Válido después de corregir observaciones

68 a 78% = No válida, necesita mejorar

Menos de 67%= Reformular



FIRMA DEL VALIDADOR

Gracias por su ayuda



UNIVERSIDAD POLITECNICA
ESTATAL DEL CARCHI



San Gabriel, 10 de mayo del 2023

Msc.

Samuel Lascano

DOCENTE DE LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

De mis consideraciones:

Por medio de la presente, pongo en su conocimiento y le solicito muy comedidamente lo siguiente:

Yo, Yolanda Elizabeth Revelo Madruñero, con cédula de identidad 0401474101, Licenciada en Ciencias de la Educación, y maestrante de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi del programa de Maestría en Educación Tecnología e Innovación y tutorada del MSc. Wilson Zabala, al momento me encuentro preparando el trabajo de titulación **“La Gamificación con Kahoot en el proceso de enseñanza aprendizaje en Ciencias Sociales”**.

El objetivo general del proyecto es proponer la gamificación con Kahoot para el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa “Pablo Muñoz Vega”, cantón Montúfar.

Los específicos son los siguientes:

1. Identificar las competencias digitales sobre gamificación de los docentes en la enseñanza de las Ciencias Sociales con estudiantes del sexto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa “Pablo Muñoz Vega”, cantón Montúfar.
2. Determinar las competencias digitales de estudiantes sobre gamificación con Kahoot en el proceso de aprendizaje de las Ciencias Sociales del sexto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa “Pablo Muñoz Vega”, cantón Montúfar.
3. Diseñar estrategias didácticas gamificadas con Kahoot para el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Sociales de los estudiantes del sexto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa “Pablo Muñoz Vega”, cantón Montúfar.

Conocedor de su experiencia personal y su alta capacidad profesional me permito solicitarle, muy comedidamente su valiosa colaboración en la validación de los instrumentos a utilizarse en la recolección de datos de la investigación anteriormente mencionada.

De ante mano agradezco su gentil ayuda.

Saludos cordiales,


Yolanda Elizabeth Revelo Madruñero

CI. 0401474101

Celular: 0992424981

Correo yoly91revelo@yahoo.es

Se anexa:

Cuadro de operacionalización de las variables

Cuestionario

Guía de entrevista

Ficha de Validación de los instrumentos



RÚBRICA PARA EVALUAR EL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

OBJETIVO: Validar el instrumento de recolección de información (entrevista) para utilizarlo en el ámbito de la investigación planificada.

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada ítem y coloque una X en la celda que crea se merece la calificación en base a la escala prevista y el valor que usted crea conveniente.

Si desea realizar observaciones puede escribirlas en la parte inferior, por último coloque sus datos y firma respectiva.

1. ESTRUCTURA DE LA ENTREVISTA

TEMA: “La Gamificación con Kahoot en el proceso de enseñanza aprendizaje en Ciencias Sociales

ÍTEM	EXPLICACIÓN DEL ÍTEM	1	2	3	4	5
		Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Sobresaliente
1.1. Formulación de preguntas	Claridad en la pregunta				X	
	Uso de signos de puntuación				X	
	Presenta una correcta ortografía					X
	Presenta escalas valorativas					X
1.2. Pertinencia de las preguntas	Las preguntas están en relación a las variables					X
	Las preguntas están en relación al tema.					X
	Las preguntas están en relación a los objetivos de investigación					X
	Las preguntas tienen un vocabulario especializado y acorde al objeto de investigación.				X	



1.3. Contenido de las preguntas	El contenido de las preguntas es idóneo e interesante para realizar la investigación.					x		
	El texto contiene información que permita encontrar resultados fidedignos					x		
	El contenido de las preguntas permiten obtener datos que ayuden al procesamiento de datos.					x		
1.4. Aspecto científico de las preguntas	Las preguntas están vinculadas en áreas de importancia de la investigación.					x		
	Las preguntas se proyectan al desarrollo y conocimiento científico o metodológico del área.					x		
TOTAL					12	50	62	
						PORCENTAJE DE VALIDACIÓN		33.33%

2. SECCIÓN DE OBSERVACIONES



3. DATOS DEL VALIDADOR	
Nombre y apellido del validador	Samuel Lascano Rivera
Cédula de ciudadanía	1802590222
Título profesional	Magister en Ingeniería en Software
Años de experiencia profesional	12 años
Años de experiencia específica en el área	6 años
Código ORCID si lo dispone	0000-001-5967-6241
FECHA DE VALIDACIÓN	26-05-2023

90 a 100% = Válido para aplicar

79 a 89% = Válido después de corregir observaciones

68 a 78% = No válida, necesita mejorar

Menos de 67%= Reformular


FIRMA DEL VALIDADOR

Gracias por su ayuda



RÚBRICA PARA EVALUAR EL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

OBJETIVO: Validar el instrumento de recolección de información (cuestionario) para utilizarlo en el ámbito de la investigación planificada.

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada ítem y coloque una X en la celda que crea se merece la calificación en base a la escala prevista y el valor que usted crea conveniente.

Si desea realizar observaciones puede escribirlas en la parte inferior, por último coloque sus datos y firma respectiva.

1. ESTRUCTURA DEL INSTRUMENTO

TEMA: "La Gamificación con Kahoot en el proceso de enseñanza aprendizaje en Ciencias Sociales

ÍTEM	EXPLICACIÓN DEL ÍTEM	1	2	3	4	5
		Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Sobresaliente
1.1. Formulación de preguntas	Claridad en la pregunta					x
	Uso de signos de puntuación					x
	Presenta una correcta ortografía					x
	Presenta escalas valorativas					x
1.2. Pertinencia de las preguntas	Las preguntas están en relación a las variables					x
	Las preguntas están en relación al tema.					x
	Las preguntas están en relación a los objetivos de investigación					x
	Las preguntas tienen un vocabulario especializado y acorde al objeto de investigación.				x	



1.3. Contenido de las preguntas	El contenido de las preguntas es idóneo e interesante para realizar la investigación.				x	
	El texto contiene información que permita encontrar resultados fidedignos				x	
	El contenido de las preguntas permiten obtener datos que ayuden al procesamiento de datos.					x
1.4. Aspecto científico de las preguntas	Las preguntas están vinculadas en áreas de importancia de la investigación.					x
	Las preguntas se proyectan al desarrollo y conocimiento científico o metodológico del área.					x
TOTAL					12	50
				PORCENTAJE DE VALIDACIÓN		62
						95 38 %

2. SECCIÓN DE OBSERVACIONES



3. DATOS DEL VALIDADOR	
Nombre y apellido del validador	Samuel Lascano Rivera
Cédula de ciudadanía	1802590222
Título profesional	Magister en Ingeniería en Software
Años de experiencia profesional	12 años
Años de experiencia específica en el área	6 años
Código ORCID si lo dispone	0000-004-5967-6441
FECHA DE VALIDACIÓN	26-05-2023

90 a 100% = Válido para aplicar

79 a 89% = Válido después de corregir observaciones

68 a 78% = No válida, necesita mejorar

Menos de 67%= Reformular


FIRMA DEL VALIDADOR

Gracias por su ayuda



UNIVERSIDAD POLITECNICA
ESTATAL DEL CARCHI



San Gabriel, 10 de mayo del 2023

Msc.

Stalin Vantroy Jiménez Cárdenas

DOCENTE DE LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

De mis consideraciones:

Por medio de la presente, pongo en su conocimiento y le solicito muy comedidamente lo siguiente:

Yo, Yolanda Elizabeth Revelo Madruñero, con cédula de identidad 0401474101, Licenciada en Ciencias de la Educación, y maestrante de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi del programa de Maestría en Educación Tecnología e Innovación y tutorada del MSc. Wilson Zabala, al momento me encuentro preparando el trabajo de titulación **"La Gamificación con Kahoot en el proceso de enseñanza aprendizaje en Ciencias Sociales"**.

El objetivo general del proyecto es proponer la gamificación con Kahoot para el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa "Pablo Muñoz Vega", cantón Montúfar.

Los específicos son los siguientes:

1. Identificar las competencias digitales sobre gamificación de los docentes en la enseñanza de las Ciencias Sociales con estudiantes del sexto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa "Pablo Muñoz Vega", cantón Montúfar.
2. Determinar las competencias digitales de estudiantes sobre gamificación con Kahoot en el proceso de aprendizaje de las Ciencias Sociales del sexto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa "Pablo Muñoz Vega", cantón Montúfar.
3. Diseñar estrategias didácticas gamificadas con Kahoot para el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Sociales de los estudiantes del sexto año de Educación General Básica en la Unidad Educativa "Pablo Muñoz Vega", cantón Montúfar.

Conocedor de su experiencia personal y su alta capacidad profesional me permito solicitarle, muy comedidamente su valiosa colaboración en la validación de los instrumentos a utilizarse en la recolección de datos de la investigación anteriormente mencionada.

De ante mano agradezco su gentil ayuda.

Saludos cordiales,

Yolanda Elizabeth Revelo Madruñero

CI. 0401474101

Celular: 0992424981

Correo yoly91revelo@yahoo.es

Se anexa:

Cuadro de operacionalización de las variables

Cuestionario

Guía de entrevista

Ficha de Validación de los instrumentos



RÚBRICA PARA EVALUAR EL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

OBJETIVO: Validar el instrumento de recolección de información (entrevista) para utilizarlo en el ámbito de la investigación planificada.

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada ítem y coloque una X en la celda que crea se merece la calificación en base a la escala prevista y el valor que usted crea conveniente.

Si desea realizar observaciones puede escribirlas en la parte inferior, por último coloque sus datos y firma respectiva.

1. ESTRUCTURA DE LA ENTREVISTA

TEMA: "La Gamificación con Kahoot en el proceso de enseñanza aprendizaje en Ciencias Sociales"

ÍTEM	EXPLICACIÓN DEL ÍTEM	1	2	3	4	5
		Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Sobresaliente
1.1. Formulación de preguntas	Claridad en la pregunta					X
	Uso de signos de puntuación				X	
	Presenta una correcta ortografía					X
	Presenta escalas valorativas					X
1.2. Pertinencia de las preguntas	Las preguntas están en relación a las variables					X
	Las preguntas están en relación al tema.					X
	Las preguntas están en relación a los objetivos de investigación					X
	Las preguntas tienen un vocabulario especializado y acorde al objeto de investigación.					X




UNIVERSIDAD POLITÉCNICA
ESTATAL DEL CARCHI
transformar el mundo

1.3. Contenido de las preguntas	El contenido de las preguntas es idóneo e interesante para realizar la investigación.					X	
	El texto contiene información que permita encontrar resultados fidedignos					X	
	El contenido de las preguntas permiten obtener datos que ayuden al procesamiento de datos.						X
1.4. Aspecto científico de las preguntas	Las preguntas están vinculadas en áreas de importancia de la investigación.					X	
	Las preguntas se proyectan al desarrollo y conocimiento científico o metodológico del área.					X	
TOTAL					16	45	61
PORCENTAJE DE VALIDACIÓN							93,85

2. SECCIÓN DE OBSERVACIONES



3. DATOS DEL VALIDADOR	
Nombre y apellido del validador	Stalin Vantoy Jimenez Echeveros
Cédula de ciudadanía	0400987343
Título profesional	Magister
Años de experiencia profesional	20 años
Años de experiencia específica en el área	5 años
Código ORCID si lo dispone	
FECHA DE VALIDACIÓN	06-05-2023

90 a 100% = Válido para aplicar
79 a 89% = Válido después de corregir observaciones
68 a 78% = No válida, necesita mejorar
Menos de 67% = Reformular


FIRMA DEL VALIDADOR
Gracias por su ayuda



RÚBRICA PARA EVALUAR EL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

OBJETIVO: Validar el instrumento de recolección de información (cuestionario) para utilizarlo en el ámbito de la investigación planificada.

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada ítem y coloque una X en la celda que crea se merece la calificación en base a la escala prevista y el valor que usted crea conveniente.

Si desea realizar observaciones puede escribirlas en la parte inferior, por último coloque sus datos y firma respectiva.

1. ESTRUCTURA DEL INSTRUMENTO

TEMA: “La Gamificación con Kahoot en el proceso de enseñanza aprendizaje en Ciencias Sociales

ÍTEM	EXPLICACIÓN DEL ÍTEM	1	2	3	4	5
		Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Sobresaliente
1.1. Formulación de preguntas	Claridad en la pregunta					x
	Uso de signos de puntuación				x	
	Presenta una correcta ortografía					x
	Presenta escalas valorativas					x
1.2. Pertinencia de las preguntas	Las preguntas están en relación a las variables					x
	Las preguntas están en relación al tema.					x
	Las preguntas están en relación a los objetivos de investigación					x
	Las preguntas tienen un vocabulario especializado y acorde al objeto de investigación.					x



1.3. Contenido de las preguntas	El contenido de las preguntas es idóneo e interesante para realizar la investigación.				×	
	El texto contiene información que permita encontrar resultados fidedignos				✓	
	El contenido de las preguntas permiten obtener datos que ayuden al procesamiento de datos.				×	
1.4. Aspecto científico de las preguntas	Las preguntas están vinculadas en áreas de importancia de la investigación.				×	
	Las preguntas se proyectan al desarrollo y conocimiento científico o metodológico del área.				×	
TOTAL					24	35
PORCENTAJE DE VALIDACIÓN						59
TOTAL						90.71

2. SECCIÓN DE OBSERVACIONES



3. DATOS DEL VALIDADOR	
Nombre y apellido del validador	Stalin Vantroy Jiménez Cárdenas
Cédula de ciudadanía	0000987343
Título profesional	Magister
Años de experiencia profesional	20 años
Años de experiencia específica en el área	5 años
Código ORCID si lo dispone	
FECHA DE VALIDACIÓN	06-05-2023

90 a 100% = Válido para aplicar
79 a 89% = Válido después de corregir observaciones
68 a 78% = No válida, necesita mejorar
Menos de 67%= Reformular


FIRMA DEL VALIDADOR
Gracias por su ayuda

Anexo D. Evidencias estadísticas con la aplicación de SPSS

ResultadosRevelo.sav [ConjuntoDatos2] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	item1	Numérico	1	0	item 1	{1, Siempre}...	Ninguno	12	Derecha	Nominal	Entrada
2	item2	Numérico	1	0	item 2	{1, Siempre}...	Ninguno	12	Derecha	Nominal	Entrada
3	item3	Numérico	1	0	item 3	{1, Siempre}...	Ninguno	12	Derecha	Nominal	Entrada
4	item4	Numérico	1	0	item 4	{1, Siempre}...	Ninguno	12	Derecha	Nominal	Entrada
5	item5	Numérico	1	0	item 5	{1, Siempre}...	Ninguno	12	Derecha	Nominal	Entrada
6	item6	Numérico	1	0	item 6	{1, Siempre}...	Ninguno	12	Derecha	Nominal	Entrada
7	item7	Numérico	1	0	item 7	{1, Siempre}...	Ninguno	12	Derecha	Nominal	Entrada
8	item8	Numérico	1	0	item 8	{1, Siempre}...	Ninguno	12	Derecha	Nominal	Entrada
9	item9	Numérico	1	0	item 9	{1, Siempre}...	Ninguno	12	Derecha	Nominal	Entrada
10	item10	Numérico	1	0	item 10	{1, Siempre}...	Ninguno	12	Derecha	Nominal	Entrada
11	item11	Numérico	1	0	item 11	{1, Siempre}...	Ninguno	12	Derecha	Nominal	Entrada
12	item12	Numérico	1	0	item 12	{1, Siempre}...	Ninguno	12	Derecha	Nominal	Entrada
13	item13	Numérico	1	0	item 13	{1, Siempre}...	Ninguno	12	Derecha	Nominal	Entrada
14	item14	Numérico	1	0	item 14	{1, Siempre}...	Ninguno	12	Derecha	Nominal	Entrada
15	item15	Numérico	1	0	item 15	{1, Siempre}...	Ninguno	12	Derecha	Nominal	Entrada
16	item16	Numérico	1	0	item 16	{1, Siempre}...	Ninguno	12	Derecha	Nominal	Entrada
17	item17	Numérico	1	0	item 17	{1, Siempre}...	Ninguno	12	Derecha	Nominal	Entrada
18	item18	Numérico	1	0	item 18	{1, Siempre}...	Ninguno	12	Derecha	Nominal	Entrada
19	item19	Numérico	1	0	item 19	{1, Siempre}...	Ninguno	12	Derecha	Nominal	Entrada
20	item20	Numérico	1	0	item 20	{1, Siempre}...	Ninguno	12	Derecha	Nominal	Entrada
21	Vi	Numérico	8	2		Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Escala	Entrada
22	Vd	Numérico	8	2		Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Escala	Entrada

*ResultadosRevelo.sav [ConjuntoDatos2] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 22 de

	item1	item2	item3	item4	item5	item6	item7	item8	item9	item10	item11	item12	item13	item14	item15	item16	item17	item18	item19	item20
1	3	3	3	3	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1
2	3	3	3	3	2	1	3	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1
3	3	3	3	3	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1
4	3	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1
5	3	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1
6	3	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1
7	3	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1
8	3	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1
9	3	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1
10	3	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1
11	3	3	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1
12	3	3	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1
13	3	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1
14	3	3	2	2	2	1	1	1	1	3	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1
15	3	3	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1
16	3	3	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1
17	3	3	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1
18	3	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1
19	3	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1
20	3	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1
21	3	3	2	2	2	1	1	1	1	3	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1
22	3	3	2	2	2	1	1	1	1	3	3	3	2	2	2	2	2	1	1	1
23	3	3	2	2	2	1	1	1	1	3	3	3	2	2	2	2	2	1	1	1
24	3	3	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1
25	3	3	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1
26	3	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1
27	3	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1
28	3	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1

Anexo E. Evidencias fotográficas

