

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

POSGRADO



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

Kahoot como recurso para el aprendizaje de Estudios Sociales

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

Autora: Jessica Alexandra Cisneros Velasco

Tutor: MSc. Freddy Richard Quinde Sari

Tulcán, 2025

CERTIFICADO DEL TUTOR

Certifico que la maestrante Cisneros Velasco Jessica Alexandra con el número de cédula 0401665690 ha elaborado el trabajo de titulación: “Kahoot como recurso para el aprendizaje de Estudios Sociales”.

Este trabajo se sujeta a las normas y metodología dispuestas en el Reglamento de la Unidad de Titulación de Postgrado con RESOLUCIÓN N° 171-CSUP-2023, por lo tanto, autorizo su presentación para la sustentación respectiva. (oct. 2023)

f.....

MSc. Freddy Richard Quinde Sari

TUTOR

Tulcán, marzo de 2025

AUTORÍA DE TRABAJO

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

Yo, Cisneros Velasco Jessica Alexandra con cédula de identidad número 0401665690 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.....

Cisneros Velasco Jessica Alexandra

AUTORA

Tulcán, marzo de 2025

ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Cisneros Velasco Jessica Alexandra declaro ser autor/a de los criterios emitidos en el trabajo de titulación: “Kahoot como recurso para el aprendizaje de Estudios Sociales” y eximo expresamente a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

f.....

Cisneros Velasco Jessica Alexandra

AUTORA

Tulcán, marzo de 2025

AGRADECIMIENTO

A Dios por bendecirme por llegar hasta este punto, y enseñarme que mis metas planteadas darán fruto en el futuro, sin olvidar la sencillez y la humildad que me caracteriza.

A la Universidad Politécnica Estatal del Carchi por permitirme estudiar y ser una gran profesional, conjuntamente con los docentes de dicha unidad quienes en toda mi carrera profesional han aportado un granito de arena a mi formación.

De igual manera a la MSC. Freddy Quinde que por su rectitud en su profesión y sus conocimientos adquiridos como docente me ha orientado para poder culminar mi trabajo de titulación y formarme como un investigador.

Y a mis padres que son el pilar fundamental en mi vida y que con su apoyo he podido cumplir todas mis metas que me he propuesto.

Finalmente quisiera agradecer a todas las personas que me han brindado apoyo, ánimo, compañía y una hermosa amistad en los momentos más difíciles de mi vida.

DEDICATORIA

A Dios por guiarme en cada paso que doy e iluminarme en cada pensamiento, y por haber puesto a todas esas personas que han sido un gran soporte en todo este periodo de estudio.

A mis padres, quienes me dieron la vida, educación, amor, comprensión y motivación constante para ser una persona de bien y poder culminar mi carrera profesional.

A mi hermana, por estar conmigo y apoyarme en todo momento.

ÍNDICE

RESUMEN	xii
ABSTRACT.....	xiii
CAPÍTULO I	14
PROBLEMA.....	14
1.1. Planteamiento del problema.....	14
1.2. Preguntas de investigación o hipótesis.....	17
1.3. Objetivos de investigación	18
1.3.1. <i>Objetivo General</i>	18
1.3.2. <i>Objetivos Específicos</i>	18
1.4. Justificación.....	18
CAPÍTULO II	21
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	21
2.1. Antecedentes de investigación	21
2.2. Marco Teórico	24
2.3. Marco Legal.....	33
CAPÍTULO III.....	41
METODOLOGÍA.....	41
3.1. Descripción del área de estudio/grupo de estudio.....	41
3.2. Enfoque y tipo de investigación	42
3.3. Definición y operacionalización de variables.....	43
3.4. Procedimientos.....	47
3.5. Consideraciones bioéticas.....	49
CAPÍTULO IV	50
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	50
CAPÍTULO V.....	61

PROPUESTA.....	61
5.1. Contenidos como parte del contenido enseñanza aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales	61
5.2. Sílabos	67
5.3. Herramientas Digitales.....	79
5.4. Evaluación del aprendizaje.....	87
5.5. Resultados del aprendizaje de estudios sociales con KAHOOT.....	114
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	123
Conclusiones	123
Recomendaciones.....	125
REFERENCIAS.....	126
ANEXOS.....	130

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Constitución de la República del Ecuador	35
Tabla 2. Operalización de Variables.....	45
Tabla 3. Entrevista a directora de la Unidad Educativa Gran Colombia	51
Tabla 4. Validación de la encuesta.....	58
Tabla 5. Contenidos de Octavo Nivel.....	61
Tabla 6. Contenidos de Noveno Nivel.....	63
Tabla 7. Contenidos de Decimo Nivel.....	65
Tabla 8. Silabo de Octavo Nivel.....	68
Tabla 9. Silabo de Noveno Nivel.....	74
Tabla 10. Silabo de Décimo Nivel.....	77

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Mapa de ubicación de Unidad Educativa Gran Colombia.....	42
Figura 2. Logo herramienta Kahoot.....	80
Figura 3. Creación de cuenta en Kahoot (Tipo de Usuario)	80
Figura 4. Creación de cuenta en Kahoot (Tipo de Educación).....	81
Figura 5. Creación de cuenta en Kahoot.....	81
Figura 6. Creación de cuestionarios	82
Figura 7. Construcción de preguntas en Kahoot	83
Figura 8. Construcción de preguntas en Kahoot para cada nivel	83
Figura 9. Asignación de forma de jugar.....	84
Figura 10. Código de acceso de estudiantes para que realicen las evaluaciones	85
Figura 11. Vista del Estudiante	85
Figura 12. Muestra de la vista de pregunta de evaluación	86
Figura 13. Resultados de las evaluaciones por pregunta	86
Figura 14. Prueba diagnóstica de Octavo Nivel.....	115
Figura 15. Prueba diagnóstica de Noveno Nivel.....	116
Figura 16. Prueba Diagnostica de Decimo Nivel	117
Figura 17. Prototipo de Evaluación de Octavo Nivel.....	118
Figura 18. Prototipo de Evaluación de Octavo Nivel.....	119
Figura 19. Prototipo de Evaluación de Octavo Nivel.....	119
Figura 20. Prototipo de Evaluación de Noveno Nivel.....	120
Figura 21. Prototipo de Evaluación de Noveno Nivel.....	121
Figura 22. Prototipo de Evaluación de Decimo Nivel.....	122
Figura 23. Prototipo de Evaluación de Decimo Nivel.....	122

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo A. Certificado del abstract por parte de idiomas	130
Anexo B. Oficio solicitando autorización para realizar la investigación en la Unidad Educativa Gran Colombia.....	132
Anexo C. Consentimiento por parte de los docentes para que se les pueda entrevistar.....	133
Anexo D. Consentimiento informado para los padres de familia para que se les pueda incluir dentro de la investigación	134
Anexo E. Guia de entrevista.....	138
Anexo F. Cuestionario de preguntas	139
Anexo G. Respaldo fotográfico de la aplicación de entrevista	141
Anexo H. Respaldo fotográfico de la aplicación de la herramienta	142

RESUMEN

En la actualidad la tecnología se ha convertido en un gran aliado para la educación y más aún en el proceso enseñanza – aprendizaje, en el cual se motiva principalmente a los estudiantes a ser uso de las plataformas o aplicaciones, que les permitan comprender el tema de estudio, por ello la motivación que sustenta esta investigación está focalizada en cómo la aplicación Kahoot se centra en la enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales, se tiene como población a los estudiantes de la Unidad Educativa Gran Colombia, este estudio tuvo un enfoque de carácter mixto, es decir que se cuenta con información de manera cualitativa y cuantitativa en el cual se obtuvo datos números y datos del sujeto de estudio, siendo parte de una investigación de campo y descriptiva. Por tanto, se realizó la búsqueda de información donde se utilizaron encuestas a estudiantes de Nivel de Educación Básica Superior y entrevistas a los docentes. Principalmente se halló que, los docentes no utilizan herramientas digitales para su enseñanza, realizando la impartición de contenidos de forma empírica sin innovar en el aula, además, se evidenció que a los estudiantes si les gusta la aplicación de herramientas digitales para que evalúen los contenidos que impartieron los docentes, por ello la innovación llega para cambiar el sentido tradicional de la enseñanza-aprendizaje en una forma de evaluar que sea novedosa y donde los estudiantes hagan uso correcto de las herramientas tecnológica y dispositivos; además es fundamental que para las asignaturas más difíciles de comprensión se busquen mecanismos donde con juego educativo ayude a un mejor entendimiento de los temas que se tratan en el aula, motivando a que los estudiantes tengan mayor comprensión con una sana diversión.

Palabras clave: Herramientas digitales, Kahoot, enseñanza aprendizaje, Estudios Sociales, educación.

ABSTRACT

Currently, technology has become a great ally for education, and even more so in the teaching-learning process, where students are mainly encouraged to use platforms or applications that allow them to understand the subject matter. The objective of the research was to evaluate Kahoot in the learning of the content of coexistence in the subject of Social Studies among the students of Upper Basic General Education at Unidad Educativa Gran Colombia. The study had a mixed approach, field-based and descriptive. Interviews were conducted with 3 teachers to determine the difficulties students face in learning the content of coexistence in the subject of Social Studies. The results obtained were analyzed based on keywords, assigning a weighting to each one. Eighteen surveys were administered to students with closed-ended questions to assess their knowledge focused on a specific topic at each level of study. The results indicated that the teachers do not use digital tools for their teaching, imparting the content empirically without innovating in the classroom. Moreover, it was evident that students do like the use of digital tools to evaluate the content taught by the teachers. The research concludes that the Kahoot tool is currently underused in classes. This is due to a lack of knowledge or the complexity it presents to teachers for its adaptation and application in the classroom. Moreover, there is a need to implement an evaluation method within the classroom that transforms education. Finally, a general proposal was designed and implemented, focusing on the needs of the three teachers and the complexity that each of the topics covered in the classroom usually presents.

Keywords: Digital tools: Kahoot, teaching-learning, social studies, education.

CAPÍTULO I

PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

En Ecuador la enseñanza y el aprendizaje sin herramientas digitales continúan siendo una realidad importante en muchos contextos educativos, especialmente en áreas rurales y comunidades donde el acceso a la tecnología es limitado o inexistente. En estos entornos, los maestros a menudo dependen de métodos tradicionales como libros de texto impresos, pizarras y materiales didácticos físicos para impartir lecciones en diversas materias, incluidos los Estudios Sociales.

Las clases suelen estructurarse en torno a la exposición directa del maestro y la participación activa de los estudiantes a través de discusiones en grupo, debates y análisis de lecturas. Esto no solo promueve el aprendizaje colaborativo, sino que también permite que los estudiantes desarrollen habilidades de comunicación y argumentación en un entorno de interacción directa. El uso de recursos físicos como mapas murales, globos terráqueos y otros materiales manipulativos es fundamental para la enseñanza de geografía, historia y otras disciplinas de Estudios Sociales. Estos recursos tangibles ayudan a los estudiantes a visualizar, comprender y mejorar conceptos abstractos, como la ubicación geográfica de civilizaciones antiguas o los patrones de migración históricos.

La educación del siglo XXI a pesar las mejoras significativas que ha tenido en la actualidad en cuanto a la forma de enseñar y evaluar, se tienen deficiencias en el uso de la tecnología como un material innovador para la educación, en un punto donde más se puede implementar es las evaluaciones que dejen de ser tradicionales, con lo que son exámenes escritos, proyectos y presentaciones orales, los cuales siguen siendo medios aplicados para evaluar el conocimiento y la comprensión de los estudiantes en Ecuador. Estas evaluaciones permiten a los maestros medir el dominio de los estudiantes sobre los temas de Estudios

Sociales, su capacidad para aplicar conceptos aprendidos y su habilidad para expresar ideas de manera clara y coherente. De que la tecnología digital puede ofrecer herramientas valiosas para la educación, especialmente en áreas urbanas o rurales y con acceso adecuado a internet, la enseñanza sin estas herramientas en Ecuador sigue siendo esencial y efectiva para proporcionar una educación de calidad que promueva la comprensión profunda y el desarrollo integral de los estudiantes en Estudios Sociales y otras disciplinas académicas.

Es por lo que la enseñanza y el aprendizaje sin herramientas digitales pueden ser igualmente efectivos y enriquecedores para los estudiantes, enfocándose en métodos tradicionales que promuevan la comprensión profunda y la interacción significativa. Por ejemplo, las clases pueden estructurarse en torno a la lectura de textos impresos, que permiten a los estudiantes sumergirse en el contenido sin distracciones tecnológicas. Este enfoque fomenta la concentración y la reflexión crítica, ya que los estudiantes pueden analizar y discutir los conceptos en profundidad. Además, los debates y las discusiones en clase ofrecen una plataforma para que los estudiantes exploren diferentes perspectivas y desarrollen habilidades argumentativas. Esto promueve un aprendizaje colaborativo y activo donde los estudiantes no solo absorben información, sino que también la contextualizan y la aplican a situaciones reales (Sarmiento, Enseñanza y Aprendizaje, 2007).

“El uso de recursos físicos como mapas, gráficos y materiales manipulativos también enriquece la experiencia educativa al proporcionar una representación tangible de conceptos abstractos” (Matailo & Ramon, 2023). Por ejemplo, un mapa histórico puede ayudar a los estudiantes a visualizar cómo los eventos y las migraciones han moldeado la geografía y las sociedades a lo largo del tiempo. Parcialmente, los métodos de evaluación tradicionales, como los exámenes escritos y los ensayos, siguen siendo valiosos para medir la comprensión y el dominio de los estudiantes sobre los temas de Estudios Sociales. Estas evaluaciones permiten a los estudiantes demostrar su capacidad para sintetizar información, argumentar de manera coherente y aplicar conceptos aprendidos en nuevos contextos.

A pesar de contar con las herramientas digitales que pueden ofrecer ventajas significativas, la enseñanza sin ellas puede cultivar habilidades esenciales como la concentración, la reflexión crítica y la colaboración. Integrar métodos tradicionales en la enseñanza de Estudios Sociales puede proporcionar una base sólida para el aprendizaje profundo y duradero. Sin embargo, Kahoot también presenta desafíos significativos en el contexto de Estudios Sociales. Por ejemplo, la estructura de juego rápido y la naturaleza de respuestas múltiples pueden enfocar el aprendizaje en la memorización de hechos más que en la comprensión profunda de temas complejos como historia, geopolítica o sociología. Esto podría limitar la capacidad de los estudiantes para analizar y contextualizar la información histórica y social de manera crítica (Quilumba, 2024).

Además, la dependencia de dispositivos digitales y la conexión a internet pueden excluir a aquellos estudiantes que no tienen acceso a estas tecnologías en casa. Esto puede ampliar las brechas educativas y socavar los objetivos de inclusión y equidad en el aprendizaje. Además, la competencia inherente de Kahoot puede enfatizar la individualidad sobre la colaboración, lo cual es crucial en el estudio de temas sociales que a menudo requieren discusión y debate para una comprensión más completa.

Mientras que Kahoot puede ser una herramienta valiosa para introducir y repasar conceptos en Estudios Sociales, es fundamental complementar su uso con actividades que fomenten la reflexión crítica, la colaboración entre pares y una comprensión más profunda de los temas históricos y sociales. Esto asegurará que los estudiantes no solo memoricen hechos, sino que también desarrollen habilidades analíticas y de pensamiento crítico necesarias para comprender el mundo en los que están insertos los educados.

Con lo antes expuesto se puede observar que dentro de la unidad educativa Gran Colombia cada docente tiene su manera de enseñar al estudiantado su tema de estudio a, pesar de las precariedades que puede presentar, la institución tiene para que los estudiantes ocupen la infraestructura diferente equipos que

muchas veces son poco aprovechado a pesa de que les permitiría hacer un mayor uso de las herramientas de aprendizaje digital, es por ello que la falta de conocimiento de las innovaciones tecnológicas dentro de la educación se han vuelto una problemática para la enseñanza, por tal motivo acceder e innovar la metodología de enseñanza con las herramientas digitales crea un ambiente más dinámico y capaz de ofrecer a los estudiantes una mejor comprensión de los temas tratados pues el desconocimiento de herramientas digitales como es Kahoot; facilitaría el aprendizaje de los contenido de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de nivel de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Gran Colombia, la cual genera una brecha donde la educación antigua u ortodoxa está en tela de juicio ante la innovación en las aulas. Ante ello Kahoot como herramienta y modelo de enseñanza, aprendizaje y módulo de evaluación se presenta y establece si es la más adecuada para articular el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales.

1.2. Preguntas de investigación o hipótesis

- ¿Cuáles son las dificultades que presentan los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Gran Colombia para el aprendizaje de la convivencia en la asignatura de Estudios Sociales?
- ¿Qué actividades con herramienta digital Kahoot se pueden desarrollar para el mejor aprendizaje de la convivencia de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Gran Colombia?
- ¿Qué tan factible es la implementación de la herramienta digital Kahoot para el aprendizaje de la convivencia de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Gran Colombia?

1.3. Objetivos de investigación

1.3.1. Objetivo General

Evaluar Kahoot en el aprendizaje del contenido convivencia de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Gran Colombia.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Diagnosticar las dificultades que presentan los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Gran Colombia, para el aprendizaje del contenido convivencia en la asignatura de Estudios Sociales.
- Definir las actividades a elaborarse con Kahoot para el aprendizaje del contenido convivencia de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Gran Colombia.
- Aplicar la herramienta Kahoot para medir el grado de conocimiento del Contenido convivencia de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Gran Colombia.

1.4. Justificación

La investigación permitirá el fomento y aplicación de herramientas digitales dentro del sistema educativo, lo que potenciará y generará el uso correcto de las TIC, que son necesaria en la era digital de la enseñanza que se está atravesando en la sociedad, esto con la finalidad de realizar mejoras educativas dentro de las aulas de clase principalmente buscando la mejora de la enseñanza y aprendizaje de lo impartido dentro de las aulas de estudio, para lo cual es necesario la implementación de recursos como la gamificación que implica que se extienden los recursos, estrategias y mayores metodologías con proyecciones

hacia la mejora de la enseñanza debido a que en la actualidad tienen su condición de nativos digitales lo que facilita aprender.

Es por ello que Kahoot puede ser una herramienta efectiva para el aprendizaje de Estudios Sociales debido a su capacidad para involucrar a los estudiantes de manera activa y dinámica. La naturaleza competitiva de Kahoot puede motivar a los estudiantes a participar y a aprender de una manera lúdica y divertida. Además, la retroalimentación inmediata que ofrece permite a los estudiantes entender rápidamente qué conceptos dominan y en cuáles necesitan más trabajo.

Por ello dentro de la Unidad Educativa Gran Colombia se ve la necesidad de implementar metodologías de enseñanza alterna, para que los estudiantes que están estudiando en el nivel de Educación Básica General Superior tengan una enseñanza variada y mayor facilidad de aprendizaje, esto con la utilización de las herramientas digitales que para el caso de estudio se usará la herramienta Kahoot, la misma que permitirá que los estudiantes principalmente entiendan el tema abordado en clases y así mismo sean evaluados lo cual facilitará al docente aplicar esta alternativa para innovar dentro de su aula.

Para la aplicación de esta nueva metodología de enseñanza es primordial que los docentes cuenten con espacios donde puedan impartir este tipo de enseñanza digital, así como tener docentes que a pesar de no contar con la infraestructura deseen aplicar la metodología de enseñanza digital, además que esto permitirá generar la motivación estudiantil, para evitar el abandono de las aulas de estudio. Por ello la alternativa del uso de las herramientas digitales

También es necesario comprender el nivel de importancia que tiene el estudio de la Ciencias Sociales, debido a que principalmente permite comprender cómo dentro de esta materia tenemos muchos campos de estudio que accede a mejorar los ambientes sociales, por ende dentro de los estudiantes de nivel de Educación General Básica Superior es importante ir estimulando el conocimiento en esta área de estudio; por ello también pueden ir comprendiendo sobre la convivencia, parte importante en el desarrollo de la asignatura de Estudios

Sociales por lo tanto, es necesario comprender que el tema de estudio que está coordinado y enfocado con los objetivos y líneas de Investigación que tiene la Universidad Politécnica Estatal del Carchi y su módulo de innovación pedagógica, aprendizaje y desarrollo, así como la formación de docentes que innoven dentro del aula, la escuela y su comunidad es por ello también reconocer que los principales beneficiados con la implementación de este proyecto serían los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Gran Colombia y que también con esto se cumpliría parte de los objetivos trazados en el nuevo Plan Nacional de Desarrollo en la cual se busca potenciar las capacidades de la ciudadanía e innovar la educación en todos los niveles promoviendo la modernización y eficiencia del modelo educativo tecnología e innovación.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. Antecedentes de investigación

La gamificación incorpora elementos y dinámicas de los juegos en el ámbito educativo con el fin de aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, transformando el aprendizaje en una experiencia más interactiva, atractiva y eficaz. Este enfoque favorece la participación activa de los estudiantes a través de la integración de aspectos como puntos, niveles y recompensas, promoviendo así un aprendizaje práctico y dinámico. Ofrece una retroalimentación inmediata que facilita la mejora continua, fomenta la colaboración entre los estudiantes para alcanzar metas comunes y estimula una competencia sana que impulsa el progreso individual. Además, permite personalizar los desafíos y recursos educativos según las necesidades de cada estudiante, lo que mejora la retención de conocimientos mediante experiencias inmersivas. En resumen, la gamificación no solo enriquece el proceso educativo al hacerlo más interesante y ameno, sino que también optimiza la participación de los estudiantes y los resultados académicos, siempre que se diseñe de forma adecuada para cumplir con los objetivos educativos específicos y las características del grupo de estudiantes.

Saucedo *et al.* (2021) en su investigación científica y tecnológica: sobre “La gamificación: estrategia pedagógica en la educación básica superior”, de la Universidad Técnica de Babahoyo, plantea la gamificación como metodología lúdica para llevar a cabo el proceso de enseñanza /aprendizaje en el uso de la tecnología. Esta metodología aprovecha todos los recursos posibles, combina tecnología, juego educativo y estrategias de refuerzo positivo, con el fin de motivar a los estudiantes en el aprendizaje. En la actualidad se pueden innovar y crear diferentes estrategias para el proceso de enseñanza- aprendizaje. De acuerdo al contexto en el que se desarrolla nuestra sociedad y los diversos ambientes de aprendizaje permiten a los docentes aplicar estrategias

como la gamificación en el aula de clase, que motiva e innova el proceso de aprendizaje. (p. 1)

Blanco y Pérez (2022) en su estudio sobre la: “Gamificación como recurso tecnológico para el fortalecimiento del proceso lectoescritor en estudiantes con TEA.”, de la Universidad del Atlántico, plantean como objetivo fortalecer la lectoescritura a estudiantes con Trastorno del Espectro Autista a través de los procesos de gamificación. Este artículo posee un enfoque cualitativo y diseño de investigación- acción. Los instrumentos de recolección son la entrevista semiestructurada, la observación participante y la prueba diagnóstica inicial y final en el componente de lectoescritura. Se concluye que existen altos niveles de dificultad, ya que no se aplican estrategias de acuerdo con las necesidades de los estudiantes, las temáticas abordadas se imparten de manera tradicional. Debido a esto, se propone el uso de la gamificación, a través de la cual se logra el fortalecimiento del proceso lectoescritor.

Vargas (2017) en su investigación sobre el “Fortalecimiento de los procesos de enseñanza – aprendizaje, la formación de docentes a través del desarrollo de aplicaciones, software y juegos educativos, participando en los adelantos tecnológicos y las estrategias innovadoras de la gamificación en las aulas de clase”, tiene como objetivo fortalecer los procesos de enseñanza – aprendizaje, la formación de docentes a través del desarrollo de aplicaciones, software y juegos educativos, participando en los adelantos tecnológicos y las estrategias innovadoras de la gamificación en las aulas de clase. Este trabajo empleó una investigación cualitativa, con un modelo de Investigación Acción Participación y con una muestra de 12 docentes y 15 estudiantes, a lo cuales se les aplicó una entrevista y el cuestionario, así mismo, se tuvo la revisión documental. Con lo cual concluyó que a través de la estrategia se tomaron temáticas como el átomo, elementos químicos, tabla periódica, modelos atómicos, masa atómica y número atómico, que respondieron a las expectativas de los participantes y le hicieron frente a una situación de pandemia que exige respuesta a las grandes demandas y retos que la nueva realidad le impone a la educación y a las instituciones educativas, con ello, se obtiene un acercamiento a los adelantos tecnológicos y

a estrategias innovadoras de la gamificación en las aulas de clase impulsadas por los docente.

Según Villena (2023) en su estudio sobre la “Gamificación con Kahoot, Cerebriti Brainscape para el aprendizaje de la biología en estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa “Santa Teresita”, ciudad de Celica, año lectivo 2022-2023. Este trabajo posee un enfoque mixto, las estrategias a utilizar como recolección de datos, el muestreo, análisis e interpretación de datos, resultados e inferencias y la redacción del reporte producto de la investigación; el tipo de investigación descriptivo, documental y de campo, con procedimientos y consideraciones bioéticas, aquí se evidencia un aporte significativo en el proceso enseñanza-aprendizaje de biología, en virtud del uso permanente de las herramientas digitales utilizadas (p. 137).

Aguiño y Banchon (2021) en su investigación sobre los “Recursos tecnológicos para la mejora del rendimiento académico en los estudiantes del 10mo año de educación básica en la asignatura de estudios sociales” tuvo como objetivo determinar la influencia de los recursos tecnológicos en el rendimiento académico mediante la investigación bibliográfica y de campo para la elaboración de un diseño de un sistema de notas alternos. Este trabajo posee un enfoque mixto; y un método inductivo-deductivo porque se dio origen desde una idea general en búsqueda de la problemática que se está dando con el uso correcto de los recursos tecnológicos a un elemento en particular que se relaciona con la educación actual y del por qué se produce el bajo rendimiento académico en los estudiantes. (párr. 1)

Quiroz y Chávez (2022) reporta que “La gamificación y el uso cartográfico para el aprendizaje de los continentes, en el Octavo Año EGB”, tuvieron como objetivo analizar la importancia de la gamificación y su uso cartográfico para el aprendizaje de los continentes en estudiantes el octavo año EGB, bajo las condiciones de la ERDE. Esta investigación tuvo un enfoque mixto, donde los elementos cuantitativos se los obtuvo mediante encuestas aplicadas a los estudiantes de octavo año de EGB, mientras que, el enfoque cualitativo se lo consiguió a través de una entrevista aplicada al coordinador del Área de Ciencias

Sociales de la Unidad Educativa “Pensionado Olivo” durante el año lectivo 2020-2021. El tipo de investigación fue predominantemente descriptivo, aunque presenta elementos explicativos. El diseño fue descriptivo del Tipo reporte de caso. La aplicación de la encuesta se la realizó a través de un formulario de Google Forms y la entrevista se la aplicó a través de una reunión de Zoom. Es de esta manera que, los resultados obtenidos fueron evidenciar que a pesar de que la gamificación motiva a los estudiantes, dinamiza las clases y genera habilidades de colaboración y competencia, esta no forma parte del aprendizaje de los estudiantes bajo las condiciones de la ERDE (p. 62).

Silva y Defas (2022) señala en su investigación sobre la “Evaluación formativa por medio de gamificación en el aprendizaje de las Ciencias Sociales”, tuvieron como objetivo determinar a la gamificación como una estrategia efectiva de evaluación en el aprendizaje del área de ciencias sociales en el bachillerato de la Unidad Educativa “Educar 2000”, Se desarrolló bajo la modalidad aplicada de tipo documental y descriptiva. Se aplicó la muestra no probabilística a cincuenta y tres personas que fueron sometidas a una encuesta. Con el análisis de los resultados se conoció, el nivel de aprendizaje de los estudiantes en el área de ciencias sociales, el cual se ubicó en bajo con el 64%, evidenciándose dificultades para la construcción de conocimientos, por ende, en la apropiación de los contenidos. Por lo tanto, se concluyó que la gamificación resulta ser una herramienta que, además de permitir una evolución formativa, donde se involucran los alumnos, genera espacios interactivos que son atractivos por lo que motivan aprender. Además de ello, genera una sinergia entre motivación-aprendizaje y comunicación, porque conduce a la necesidad de intercambiar información entre estudiante-estudiante y estudiante-docente (p. 119).

2.2. Marco Teórico

Pozo (2023) la pedagogía cognitiva se centra en las actividades mentales y los procesos cognitivos del individuo, enfatiza la importancia de la relación estímulo-respuesta a partir de la experiencia. Las características del cognitivismo se contextualizan en realizar actividades apoyadas en el proceso enseñanza-aprendizaje. Por ello la importancia de lo que se enseña y como se enseña ya

que el estudiante realiza una síntesis cognitiva de los contenidos y formas transmitidas (p.80).

En la última década la pedagogía constructivista tuvo mucho crecimiento y aceptación en las instituciones educativas, se enfoca principalmente en brindar al estudiante las herramientas necesarias para que construya su propio aprendizaje, es decir el aprendizaje puede facilitarse, pero cada estudiante ya será el protagonista de su experiencia interna que lo encamine a que pueda construir sus propios conocimientos para que logre resolver problemas. Entonces, el sujeto es artífice de su propio aprendizaje, al interactuar asume nueva información y la encaja con sus antiguas ideas, construyendo de poco conocimiento permanentemente. Tomando en cuenta que la inteligencia humana es innata, los maestros son facilitadores de nueva información a través de la organización de los esquemas y adaptación al medio, he ahí la importancia de saber qué enseñar y cómo enseñar. Desde tiempos atrás el ser humano se ha caracterizado por convivir y establecer relaciones con sus semejantes, la comunicación es importante en las sociedades para intercambiar información, por ello esta pedagogía hace mención del individuo como un ser 33% especialmente social, puesto que se relacionará con varios, y producto de eso logrará adquirir conocimiento (op.cit.).

Enseñanza: Un proceso transformador de construcción del conocimiento

La enseñanza es el proceso mediante el cual se facilita y guía el aprendizaje de conocimientos, habilidades, valores y actitudes en los estudiantes. Es un acto deliberado y planificado que involucra la transmisión de información y la facilitación de experiencias educativas con el propósito de que los estudiantes adquieran comprensión y desarrollen competencias en diferentes áreas del conocimiento.

Los comportamientos que adopta cada estudiante dependen de la relación que tengan entre docente y estudiante; y como cada docente los aplique, siendo fundamental actualizarse para mejorar su forma de enseñanza y poderlos preparar para un futuro profesional; con todo esto se podrá determinar el

rendimiento académico de cada uno de los estudiantes, tomando en cuenta que la enseñanza debe ser aplicada de acuerdo a las necesidades del entorno. (Ampuero, 2022)

Para una enseñanza correcta principalmente se debe explorar la forma en que los estudiantes puedan asimilar conocimiento, habilidades, para ello una correcta trasmisión de los conocimientos deben ser de forma estructurada que facilite la comprensión y entendimientos a los estudiantes; para ello una enseñanza está forjada por la implantación de valores y actitudes que permitan generar actitudes positivas entre los estudiantes, además que debe ser una enseñanza adaptada a las necesidades de cada estudiante y para lo cual es necesario apoyarse de distintos estilos de aprendizaje y habilidades; las mismas que deben ser evaluadas continuamente para realizar revisiones necesarias para la mayor comprensión de la enseñanza.

Adaptación Curricular

Para diversos autores la necesidad de implementar, y transformar las aulas y centros de estudio se ha vuelto un reto debido a la necesidad de que tienen que cambiar la forma de enseñanza con la que han venido implementando a sus estudiantes, por ello se tiene lo que menciona el autor Navarro *et al.* (2016) que “Las adaptaciones curriculares son el instrumento fundamental para conseguir la individualización de la enseñanza, por cuanto son modificaciones que se realizan en la programación curricular común para entender las diferencias curriculares del alumnado” (párr. 1).

Ante esta afirmación del autor se tiene principalmente que lo que se intenta es la modificación de la enseñanza esto principalmente con la implementación de la tecnología como una herramienta que permita, que se puedan generar espacios de transformación y más aún que los estudiantes tengan una modalidad nueva de aprender y entender los temas que se tratan en el aula de estudio.

La adaptación de contenidos se refiere a la revisión y modificación del currículo para asegurar que los temas y materiales enseñados sean relevantes y

actualizados según las demandas de la sociedad contemporánea. Es fundamental para garantizar que los estudiantes adquieran conocimientos que sean aplicables en contextos reales, promoviendo una educación significativa y contextualizada. La actualización de contenidos considera los avances científicos y tecnológicos y las necesidades y características de la comunidad estudiantil, asegurando así una enseñanza inclusiva y equitativa (García, 2024).

Por otro lado, se puede decir que las adaptaciones curriculares son importantes para apoyar a estudiantes con diferentes dificultades de aprendizaje como lo menciona Begoña 2022 que, en el Ecuador, el currículo nacional promueve una educación inclusiva que elimina la discriminación y garantiza igualdad de oportunidades, siendo vitales para alcanzar los objetivos educativos de los estudiantes (Llor & MArtillo, 2021).

Tecnología para la enseñanza

Para la era digital que se atraviesa en el aspecto post pandemia tuvimos que ver cómo la educación se debió transformar pues dentro de las aulas de estudio los dispositivos móviles se han vuelto una necesidad para la mejora continua de la educación, por ello la importancia de los dispositivos móviles se ven como necesidad para acceder a conferencias, clases en línea, entre otras, esto llevando de primera mano el aprendizaje en línea, horarios accesibles, manejo de herramientas para los docentes y su forma de aprender de forma especializada.

También se puede decir que son los medios, materiales y plataformas tecnológicas que se las utiliza en el aprendizaje, enfocándose en recursos formativos e instructivos diseñados para satisfacer las necesidades de los usuarios, impulsando nuevos procesos comunicativos que transforman la educación (Torres & Cobo, 2017).

La incorporación de las tecnologías en el proceso educativo representa un punto de impacto en la educación, y en la capacidad para innovar en el proceso educativo. Coll (2005) en su análisis es consciente que las TIC han ampliado el

espectro del proceso, ya que éste llega por ejemplo, mediante la internet, al hogar, al trabajo, a los espacios de ocio, lo cual está en estrecha sincronía con lo presupuestado en el proceso enseñanza aprendizaje, que es consciente de la ampliación de espectros; en este sentido, la perspectiva que se asume es que el proceso pedagógico se da también fuera del aula, y que ese saber cuándo se socializa en ésta, repercute en beneficio de estudiantes y profesores. (et al, 2020)

Herramientas digitales aplicaciones y programas para la educación

Según Ormeño (2017)

hoy en día, la tecnología es un modificador que afecta todos los campos de trabajo y no solo causa un efecto de cambio, sino una transformación que, sin importar lo lento o rápido que suceda, es, sin duda, inevitable. De la tecnología derivan las herramientas digitales. Estas herramientas tienen como finalidad poner en uso los beneficios de esta transformación y aprovechar las nuevas posibilidades que nos plantean. Por lo tanto, la digitalización de los procesos en todos los campos de trabajo implica ya no solo estar al tanto de la información más actual, sino conocer los elementos externos que afectan y benefician el desempeño en todos estos campos (parr. 1).

Es importante entender que la aplicación de las herramientas digitales dentro del aula de estudio es un factor importante para el mejor entendimiento de los temas tratados en el aula es por ello que, así como menciona la definición, es un beneficio para tanto estudiantes como maestros, lo que le implica que se vayan adaptando a la nueva metodología de la era digital. Estas herramientas se deben de aplicar en el contexto educativo por muchos motivos, ya que hablamos de herramientas digitales que pueden actuar como ayudas visuales, la inclusión de la realidad virtual e incluso la posibilidad de añadir bot o asistentes virtuales que, en las labores diarias de un docente, pueden ser de gran ayuda (parr. 2).

Carcaño (2021) sostiene que “el término herramientas digitales alude al software utilizado por la computadora; esta se encuentra clasificada como una de las TIC. Las herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes son aquellos programas de computadora que tienen un propósito educativo” (p. 1).

En tal sentido para la educación actual lo que mencionan los autores consideran a las herramientas digitales, como un punto importante y necesario para el desarrollo de herramientas digitales ya que proporcionan a los alumnos y a los docentes un modelo de realizar clases dinámicas y para los estudiantes fáciles de comprender con la optimización de los recursos por ello se habla también que permiten generar una transformación e innovación en la educación.

Gamificación como factor del aprendizaje

La innovación educativa es importante dentro del área tecnológica como es una rama de la innovación tecnológica es por ello que se habla del término gamificación que para entenderlo es necesario comprender lo que mencionan los diferentes autores.

Macías (2017) menciona que:

La gamificación se refiere a las aplicaciones de juego utilizadas para mejorar el compromiso de los estudiantes. La gamificación en las instrucciones de matemáticas se refiere al uso de programas informáticos basados en juegos para ayudar en la instrucción de las matemáticas para el crecimiento de los estudiantes (Castillo, *et al*, 2022).

Díaz y Troyano (2013) quienes citan a Kapp (2012) es junto a Zichermann y Cunnigham, otro de los autores que estudian la gamificación. Estos autores señalan en su obra *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education* que la gamificación es “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (p. 2)

El aporte que brinda este autor es clave para entender lo que es la gamificación y lo que se intenta realizar para la implementación de cambios tecnológicos en el aula de estudio es por ello que es importante observar que lo que intenta realizar es incentivar el uso de mecanismos educativos que permitan una mejor comprensión del tema de estudio principalmente con el uso de juegos educativos con las principales plataformas, las cuales permitirán una mejor iniciativa y comprensión de los temas que imparte el docente.

Castillo *et al*, (2022) indican que:

Esta definición incorpora varios componentes pedagógicos importantes. En primer lugar, la aplicación de la gamificación para promover el aprendizaje. En segundo lugar, se destacan los elementos del juego digital, que incluyen, entre otros, avatares, insignias, puntos, niveles, tabla de clasificación, recompensas virtuales y misiones. En tercer lugar, se hace referencia a las estrategias de juego, que se centran en los elementos de juego que permiten la interacción social entre los jugadores. Además, la motivación y el compromiso como posibles efectos de la gamificación. El cuarto componente pedagógico de esta definición es el énfasis en las habilidades de pensamiento crítico, que son esenciales para el aprendizaje y que podrían promoverse parcialmente a través de la gamificación (p. 686-701)

Kahoot como herramienta digital

Según el autor Villena (2023):

Kahoot es una plataforma gratuita que ha ganado popularidad en el ámbito educativo debido a su facilidad de uso y su capacidad para dinamizar el trabajo en el aula. Su principal objetivo es captar el interés y la motivación de los estudiantes, promoviendo experiencias de aprendizaje significativas. La aplicación permite la creación de cuestionarios de evaluación relacionados con los temas de estudio, proporcionando retroalimentación en tiempo real. Además, facilita la elaboración de encuestas y temas de discusión (p. 43).

Los docentes pueden diseñar preguntas para los cuestionarios, definir el número de respuestas posibles y establecer el tiempo límite para que los estudiantes respondan. Las preguntas se proyectan en el aula, y los estudiantes responden desde sus dispositivos electrónicos dentro del tiempo estipulado. Cada pregunta revela el ganador, acumula puntos para generar un ranking final, añadiendo un elemento competitivo al proceso de aprendizaje. Los juegos pueden ser individuales o en grupo, y los cuestionarios pueden ser modificados según sea necesario, ajustando tiempos, opciones de respuesta, y añadiendo imágenes o videos (p. 43).

Al concluir el juego, el estudiante con más respuestas correctas y mayor velocidad se sitúa en la cima del ranking. Este enfoque convierte al estudiante en un participante activo de su aprendizaje, mientras que el profesor actúa principalmente como facilitador, presentando el juego, leyendo las instrucciones y resolviendo dudas cuando sea necesario (p. 43).

Esta plataforma es de índole educativa y permite generar espacios de trabajo dinámicos tanto para estudiantes como para docentes, así también entender la importancia del uso de estas aplicaciones informáticas que para los estudiantes permiten que se motiven en adquirir conocimientos a pesar de la dificultad de la asignatura y con ello; para que su aprendizaje tenga mayor relevancia y esto principalmente con el desarrollo de las aplicaciones que permiten ir puntuando a los educandos su desarrollo permitiéndoles realizar una competencia en base a conocimientos por ello también como aplicación permite ir contabilizando los aciertos así como un juego normal, por ello también se lo utiliza dentro de la educación debido a que presente un ambiente amigable para los estudiantes y docentes.

Aprendizaje: proceso a través del cual se adquieren y desarrollan habilidades, conocimientos, conductas y valores.

Los conocimientos se refieren al conjunto de información, hechos, ideas, principios y habilidades que una persona adquiere a lo largo de su vida mediante el estudio, la experiencia y la interacción con el entorno. Estos conocimientos pueden ser tanto teóricos como prácticos, y son fundamentales para comprender el mundo, tomar decisiones informadas y realizar actividades específicas.

El conocimiento está enfocado principalmente a la comprensión y asimilación de información y datos en los diversos temas que pueden muchas veces ser conceptos abstractos; para ello se debe adquirir un tipo de experiencia directa que implica que sea un aprendizaje formal y el informal, para ello debe contar con habilidades para que la persona tenga técnicas, y conocimientos fundamentales en el conocimiento del estudios sociales entre otras esto principalmente para que sus conocimientos sean capaces de resolver problemas y estos adaptar con todas las evoluciones tecnológicas y la experiencia acumulada; por lo cual es importante ir adaptando los conocimientos a las circunstancias que se presentan y así también contar con nueva información y mayores perspectivas. (Sarmiento, UNIVERSITAT ROVIRA I VIRGILI , 2007)

Aunque el conocimiento ha sido considerado propio del ser humano debido a la capacidad de intuir la verdad, se reconoce que tanto el conocer como el saber son conceptos diferentes, donde el conocimiento se basa en la experiencia y la memoria, mientras que el saber requiere una justificación dentro a coherente de significados (Ramirez, 2018).

La nueva conceptualización entre educación y sociedad consiste en sustentar que el conocimiento es el factor clave del desarrollo de toda sociedad y el sostén del crecimiento económico y de sus relaciones sociales. Por esto se requiere de un aprendizaje que comprometa las actividades cotidianas del hombre, lo cual supone una nueva manera de pensar interpretar y de relacionarse con la realidad, natural y social (Gonzalez, s.f).

Estudios Sociales como objeto de aprendizaje

Según los cursos de Estudios Sociales, las sociedades humanas presentan una amplia variedad de complejidades y se dividen en múltiples áreas de estudio que abordan diversos aspectos del espectro social. Entre estos temas se incluyen los Derechos Humanos, las políticas públicas, el cambio climático, la sociología, la psicología social, la pandemia, las diferencias entre grupos sociales, el ambiente, el conocimiento científico y las relaciones internacionales. Además, los estudios sociales se interrelacionan con disciplinas interdisciplinarias como las ciencias políticas, las ciencias naturales y la investigación científica.

En las últimas décadas, la humanidad ha experimentado avances sociales y científicos sin precedentes, a una velocidad sorprendente. Simultáneamente, los problemas sociales, las injusticias y las desigualdades, amplificadas por la globalización y los medios de comunicación, están más expuestos que nunca. Por ello, el estudio del desarrollo regional y global debe ser realizado por profesionales capacitados para ser agentes de cambio. Estos profesionales deben colaborar en la creación de un mundo más justo, lo cual solo es posible a través de un análisis profundo y un entendimiento exhaustivo de los problemas sociales y su evolución.

Un conocimiento específico de las principales nomenclaturas que tiene la educación es comprender desde lo más básico hasta lo más complejo, pues para tener un correcto entendimiento de lo que significa el término reactivo debemos citar la aportación que nos hace el autor Martínez (s.f.) el cual nos mencionó “La evaluación no es en sí la misma, emplear instrumentos, objetos de medición del aprendizaje que permitan que los alumnos alcancen su grado de comprensión” (p. 1); por ello es importante comprender que un reactivo es solo una forma de medición del grado de comprensión del aprendizaje.

2.3. Marco Legal

Dentro de toda institución educativa es primordial que tengan una normativa vigente para el cumplimiento de las obligaciones y labores, es por ello que dentro del presente perfil se toma en cuenta como puntos importantes y necesarios para

el desarrollo de la investigación las principales cartas, como está establecido en la Constitución de la República del Ecuador, La Ley Orgánica de Educación Intercultural y el Plan Nacional de Desarrollo que son partes fundamentales y de gran importancia dentro de la innovación tecnológica dentro y fuera de las aulas de estudio es por ello que primero se tomarán artículos de la Constitución así estos nos ayudara a entender cómo se debe innovar en las aulas como se observa en la Tabla 1.

Tomando como pilar fundamental de la Constitución de la República del Ecuador (2008), específicamente del capítulo segundo, que subraya la garantía de los derechos del buen vivir. Este capítulo destaca la importancia de la educación y su conexión con las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). En la sección tercera, que trata sobre comunicación e información, se establece claramente cómo estos derechos deben ser promovidos y protegidos en el ámbito educativo.

Tabla 1. Constitución de la República del Ecuador

**CONSTITUCIÓN DE LA
REPUBLICA DEL ECUADOR**

Art. 16.- Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a: el acceso universal a las tecnologías de información y comunicación En la sección cuarta: cultura y ciencia indica.

Art. 25.- Las personas tienen derecho a gozar de los beneficios y aplicaciones del progreso científico y de los saberes ancestrales. Además, en la sección quinta: Educación manifiesta

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades

para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente. Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones. El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada. La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

Art. 29.- El Estado garantizará la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural. Las madres y padres o sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas. De igual forma, en el Artículo 344 de la CRE señala que: El sistema nacional de educación comprenderá las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en los

niveles de educación inicial, básica y bachillerato, y estará articulado con el sistema de educación superior (p. 4).

Fuente: (Asamblea Nacional del Ecuador, 2008)

Así mismo, el Ministerio de Educación en la Ley Orgánica de Educación Intercultural [LOEI] (2017) en el acuerdo ministerial en el Artículo 40 define: Nivel de educación inicial: El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños desde los tres años hasta los cinco años, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas. La educación inicial se articula con la educación general básica para lograr una adecuada transición entre ambos niveles y etapas de desarrollo humano. La educación inicial es corresponsabilidad de la familia, la comunidad y el Estado con la atención de los programas públicos y privados relacionados con la protección de la primera infancia. De igual forma El Plan Nacional de Desarrollo 2017 – 2021 enmarca en el

- Eje 1: Derechos para todos a lo largo de la vida establecen varios objetivos. Respecto a la educación se establecen los siguientes: 50 Objetivo
- 1: Garantizar una vida digna con iguales oportunidades para todas las personas. Particularmente sobre la educación refiere: El fortalecimiento de la educación entendida como un sistema integral resulta prioritario; en este sentido, es necesario el fortalecimiento de la educación intercultural bilingüe, la formación docente y una nueva articulación armónica entre los actores del sistema de educación superior y la educación inicial, básica y de bachillerato, de igual manera, es una temática de política pública la vinculación de la educación técnica con el nivel superior y la respuesta de estos dos niveles a la demanda de talento humano del nivel nacional y la generación de oportunidades para la ciudadanía a lo largo del ciclo de vida; sigue siendo un pendiente la respuesta eficiente a las demandas de

una educación especializada dirigida a personas con discapacidad, así como otros factores sociales y económicos que reduzcan la posibilidad de acceder al derecho a la educación. Por este motivo, la educación debe ser vista como un derecho durante todas las etapas de la vida (Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, 2017)

Políticas concernientes a la educación: Generar capacidades y promover oportunidades en condiciones de equidad, para todas las personas a lo largo del ciclo de vida. Garantizar el derecho a la salud, la educación y al cuidado integral durante el ciclo de vida, bajo criterios de accesibilidad, calidad y pertinencia territorial y cultural.

Objetivo 2: Afirmar la interculturalidad y plurinacionalidad revalorizando las identidades diversas. 51 los derechos colectivos que refiere el Objetivo 2 no solo incluyen las demandas de los pueblos y nacionalidades, de variados grupos sociales; también han orientado sus propuestas al respecto. Nace entre las problemáticas la temática de adulto-centrismo y homofobia como prácticas discriminatorias y de exclusión social, entre otras que continúan latentes en el país. La ciudadanía señala con atención los casos de doble y triple discriminación o vulneración de derechos por diferentes razones; incluso, se plantea la persistencia de un paradigma colonial en las relaciones, institucionales (op. cit.).

Los diversos espacios de diálogo hacen hincapié en la necesidad de la prestación de servicios básicos y servicios sociales inmersos en criterios de pertinencia, con especial interés en los campos de salud intercultural y en el modelo educativo, con la capacidad de garantizar la educación intercultural bilingüe, así como la etnoeducación, propuestas relevantes elaboradas por los sectores indígenas y afroecuatorianos. Disminuir las brechas en el acceso a la educación (bachillerato y educación superior) de los pueblos y nacionalidades son propuestas permanentes (op. cit.).

Según lo que menciona La Ley Orgánica de Educación Intercultural en lo concerniente a la calidad de la educación, es importante iniciar tomando como punto de partida los principios constitucionales

Art. 2.- Principios. - La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo: Universalidad. - La educación es un derecho humano fundamental y es deber ineludible e inexcusable del Estado garantizar el acceso, permanencia y calidad de la educación para toda la 52 población sin ningún tipo de discriminación. Está articulada a los instrumentos internacionales de derechos humanos. Educación para el cambio. - La educación constituye instrumento de transformación de la sociedad; contribuye a la construcción del país, de los proyectos de vida y de la libertad de sus habitantes, pueblos y nacionalidades; reconoce a las y los seres humanos, en particular a las niñas, niños y adolescentes, como centro del proceso de aprendizajes y sujetos de derecho; y se organiza sobre la base de los principios constitucionales. Libertad. - La educación forma a las personas para la emancipación, autonomía y el pleno ejercicio de sus libertades. El Estado garantizará la pluralidad en la oferta educativa. Interés superior de los niños, niñas y adolescentes. - El interés superior de los niños, niñas y adolescentes, está orientado a garantizar el ejercicio efectivo del conjunto de sus derechos e impone a todas las instituciones y autoridades, públicas y privadas, el deber de ajustar sus decisiones y acciones para su atención. Nadie podrá invocarlo contra norma expresa y sin escuchar previamente la opinión del niño, niña o adolescente involucrado, que esté en condiciones de expresarla. Atención prioritaria. - Atención e integración prioritaria y especializada de las niñas, niños y adolescentes con discapacidad o que padezcan enfermedades catastróficas de alta complejidad. Desarrollo de procesos. - Los niveles educativos deben adecuarse a ciclos de vida de las personas, a su desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotriz, capacidades, ámbito cultural y lingüístico, sus necesidades y las del país, atendiendo de manera particular la igualdad real de grupos poblacionales históricamente excluidos o cuyas desventajas se mantienen vigentes, como son las personas y grupos de atención prioritaria previstos en la Constitución de la República. 53 aprendizaje

permanente. - La concepción de la educación como un aprendizaje permanente, que se desarrolla a lo largo de toda la vida. Interaprendizaje y multiaprendizaje.

- Se considera al interaprendizaje y multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo. De las obligaciones del Estado respecto del derecho a la educación (Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, 2017).

Art. 6.-Obligaciones. -La principal obligación del Estado es el cumplimiento pleno, permanente y progresivo de los derechos y garantías constitucionales en materia educativa, y de los principios y fines establecidos en esta Ley. En consecuencia, el Estado tiene adicionalmente las obligaciones siguientes: e. Asegurar el mejoramiento continuo de la calidad de la educación. f. Asegurar que todas las entidades educativas desarrollen una educación integral, coeducativa, con una visión transversal y enfoque de derechos. m. Propiciar la investigación científica, tecnológica y la innovación, la creación artística, la práctica del deporte, la protección y conservación del patrimonio cultural, natural y del medio ambiente, y la diversidad cultural y lingüística (op.cit.).

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Descripción del área de estudio/grupo de estudio

El estudio se realizó en la Unidad Educativa Gran Colombia se encuentran ubicada en la provincia de Carchi, en el cantón Tulcán, Figura 1. Es uno de los centros educativos de modalidad de enseñanza presencial en jornada matutina, con tipo de educación regular y con nivel educativo: Inicial y EGB. La institución educativa obtiene sus recursos para desarrollar sus actividades de manera fiscal, está en el régimen escolar Sierra y se puede llegar al establecimiento de manera terrestre y la cual tiene un total aproximado de 15 docentes y 184 estudiantes.

Los principales actores involucrados en la investigación son los docentes de la materia de Estudios Sociales y los beneficiarios son los estudiantes de nivel Educativo General Básico Superior, para la implementación de la herramienta Kahoot.

Para lo cual es importante identificar que los principales actores involucrados que se encuentran son los docentes para la aplicación de esta herramienta digital, por ello los principales beneficiados son los estudiantes de nivel educativo general básico superior y los docentes de la materia de Estudios Sociales que son los principales involucrados para la aplicación del proyecto de implementación de la herramienta Kahoot.

Figura 1.

Mapa de ubicación de Unidad Educativa Gran Colombia



Fuente: (Google maps, 2023)

3.2. Enfoque y tipo de investigación

Enfoque

Esta investigación tuvo un enfoque mixto, ya que integro información cualitativa con datos cuantitativos, principalmente con la problemática que enfrenta un estudiante para la mejor comprensión de los temas de estudio es por ello que así como Quiroz & Chavez, también lo mencionan que este tipo de investigación facilitó la obtención de información permitiendo un mayor análisis para poder recopilar datos cualitativos y cuantitativos de aplicación con herramientas de investigación en los estudiantes de octavo año de EGB; así mismo lo establecen Aguiño y Banchon (2021) señala que este enfoque les permitió generar una idea general de la problemática ante el uso correcto de los recursos tecnológicos, enfocado principalmente en relacionar el bajo rendimiento de los estudiantes.

La investigación asumió un rol en donde el enfoque mixto se centra en las variables de estudio que van de la enseñanza por herramientas digitales como es Kahoot y el aprendizaje de Estudios Sociales; en vista que permitió la recolección, análisis e interpretación de los datos obtenidos tanto de manera cualitativa y cuantitativa, con cuestionarios y entrevistas dirigidas a estudiantes de nivel de Educación Básica Superior y docentes de la asignatura de Estudios Sociales donde el uso de este enfoque permitió una correcta comprensión del

tema planteado que es Kahoot como recurso para el aprendizaje de Estudios Sociales.

Tipo de Investigación

Investigación de Campo

La investigación es de tipo de campo, en la cual se adquieren o miden datos sobre un suceso en particular, en el lugar donde suceden. Es decir que, el investigador se traslada hasta el sitio donde ocurre el fenómeno que desea estudiar, con el propósito de recolectar información útil para su investigación (Cajal, 2020,párr.1).

Es decir que para un correcto entendimiento de este tipo de investigación debimos ir al punto de partida que fue la Unidad Educativa Gran Colombia de la ciudad de Tulcán, donde se pudo obtener los datos necesarios y los resultados una vez aplicadas las herramientas de investigación, con esto se realizó un análisis comparativo del antes y después respecto al aprendizaje que tuvieron los estudiantes con la implementación de la herramienta kahoot en su proceso de aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales.

3.3. Definición y operacionalización de variables

Operalización de Variables

Variable independiente: Enseñanza por herramientas digitales

El uso de herramientas digitales ha transformado la educación al introducir nuevas modalidades de aprendizaje interactivas y accesibles, donde incluyen plataformas que permiten la creación de recursos multimedia y evaluaciones; y herramientas que facilitan las clases en tiempo real con la colaboración entre estudiantes y profesores. Estas herramientas no solo amplían el acceso a la educación, sino que enriquecen el proceso de aprendizaje al permitir diversas interacciones con el contenido y entre los estudiantes, promoviendo un aprendizaje más participativo y efectivo.

Variable dependiente: Aprendizaje de Estudios Sociales

El aprendizaje de estudios sociales se centra en comprender cómo las sociedades funcionan a través de su historia, cultura, geografía y sistemas políticos. Este campo educativo busca cultivar la conciencia cívica y cultural de los estudiantes, ayudándoles a analizar la evolución de las sociedades. Incluye temas como historia mundial y local, gobierno, economía, geografía y ciencias sociales. La integración de herramientas digitales en este aprendizaje enriquece la experiencia educativa al ofrecer acceso a recursos multimedia, simulaciones interactivas y colaboración en línea. Esto permite a los estudiantes no solo adquirir conocimientos teóricos, sino también desarrollar habilidades críticas como el pensamiento analítico y la investigación, fundamentales para comprender tanto las sociedades contemporáneas como las del pasado.

Tabla 2. Operalización de Variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos
Variable Independiente: Enseñanza por herramienta digitales	Gamificación	Identifica aspectos de conceptualización de gamificación	Entrevista
		Beneficios de la gamificación	
		Relaciona y realiza comparaciones	
	Innovación	Identifica características innovadoras	Entrevista
		Propuestas innovadoras de gamificación	
		Herramienta digital didáctica	
		Relaciona la herramienta Kahoot con la convivencia en la asignatura de Estudios Sociales	
	Acciones	Establece la valoración de importancia del juego	Cuestionario
		Valida la propuesta de estudio alternativa	
		Grados de comprensión	
Variable Dependiente: Aprendizaje de Estudios Sociales	Biológica	Nivel de captación de información	Cuestionario
	Cognitiva	Pensamiento crítico	
		Desarrollador de soluciones alternativas	
		Trabajo en equipo	
	Sociales	enseñanza simultanea	Reactivo
		Grado de responsabilidad	
		Medición de la comprensión y retención de información relevante al tema estudiado.	
	Evaluación de las habilidades técnicas específicas requeridas para realizar tareas relacionadas con el campo de estudio.	Reactivo	

Competencias	Evaluación de las actitudes positivas o valores relacionados con la materia, como la ética profesional o el respeto por la diversidad cultural.	
	Se refiere a la comprensión y retención de información relevante al tema estudiado.	
	Evalúa la capacidad del estudiante para aplicar esos conocimientos en situaciones prácticas o resolver problemas específicos	
	Evalúa las actitudes del estudiante hacia el tema estudiado, así como los valores éticos y profesionales relacionados.	Reactivo
Evaluaciones	Evalúa la capacidad general del estudiante para desempeñarse en tareas complejas o proyectos integradores que requieren la combinación de conocimientos, habilidades y actitudes.	

3.4. Procedimientos

Fase 1.- Diagnóstico las dificultades que presentan los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Gran Colombia, para el aprendizaje del contenido convivencia en la asignatura de Estudios Sociales.

En la investigación principalmente se van cumpliendo etapas para el correcto entendimiento del porqué de cada acción realizada por ello principalmente para el desarrollo y cumplimiento de la fase más importante dentro de toda esta investigación fue la recopilación de las dificultades que presentan los estudiantes de educación general básica superior para el aprendizaje de la asignatura de estudios sociales, pues para ello es importante contar con la herramienta necesaria como fue la guía de entrevista la que se aplicó a 3 docentes de la Unidad Educativa Gran Colombia, basada en las dimensiones definidas en las variables con las que se cuenta, además para ver las dificultades que los estudiantes presentan para el correcto entendimiento de la asignatura se aplicó una evaluación a 18 estudiantes sobre los conocimientos de los temas ya estudiados e impartidos en el aula para así contar con una segunda perspectiva que ayudo para el desarrollo de la investigación.

Para lo cual para el procesamiento de este tipo de información se irán utilizando palabras claves de la cuales se establecerá una ponderación a cada una de estas, y hará que se establezca una relevancia a cada punto y se podrá generar mayor espacio de análisis y verificación del cumplimiento de las dimensiones que se están estudiando.

Todo esto principalmente para establecer un punto de partida con información necesaria y específica para poder generar las demás fases y llevar a cabo el cumplimiento total de la investigación siempre enmarcado en el cumplimiento del Plan Nacional de Desarrollo 2021-2025 que busca promover la innovación dentro de las aulas de estudio.

Fase 2. Actividades con Kahoot para el aprendizaje del contenido convivencia de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Gran Colombia.

Esta fase fue considerada el corazón de la investigación debido a que se debió interpretar los datos obtenidos, en la cual se establecen las principales estrategias para poder establecer un orden o una ruta que como investigadora seguir con la información recopilada donde fueron realizados los prototipos o modelos de las herramientas que fueron usadas por los estudiantes de nivel de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa Gran Colombia.

Se crearon los módulos que fueron implementados a los estudiantes con la herramienta Kahoot, para comprender el cambio que tuvieron los estudiantes de los niveles de una educación ortodoxa a una educación dinámica; por ello cada Kahoot estuvo abordado y enfocado con la dificultad que pueden presentar los estudiantes para comprender los temas de que se está tratando de comprender.

Se realizó un cuestionario con preguntas cerradas de medición de conocimiento diferente para cada uno de los niveles de estudio, pero cada uno enfocado en una temática diferente debido a la dificultad que tuvieron para su comprensión, esto presentó un reto importante y significativo debido a la complejidad del tema y el tiempo que es necesarios para que se puedan implementar parámetros que permitan, que se les facilite a cada estudiante cumplir con el objetivo de acertar a la respuesta correcta y sacar la mejor puntuación posible, esto permitiendo generar en cada grupo de estudio un espíritu competitivo y aplicando la comprensión del tema tratado, utilizando la escala del likert que permitió medir el grado de aceptación de la plataforma Kahoot.

Fase 3. Aplicación de herramienta Kahoot para medir el grado de conocimiento del contenido convivencia de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Gran Colombia

Es un estudio investigativo, esta guiado en dos aristas que son la parte teórica y la práctica como una alternativa de ver la factibilidad de desarrollarlas en clase por ello se aplicó la propuesta generada y enfocada en las necesidades de los 3 docentes y la complejidad que suelen presentar cada uno de los temas tratados en el aula, esta herramienta digital permitió a los docentes establecer un mejor juicio de la necesidad de implementar una alternativa que le permita medir el grado de conocimientos en los 18 estudiantes de una manera dinámica e innovadora. Donde principalmente con la aplicación de la herramienta Kahoot se observó una mejora considerable en la obtención y comprensión del conocimiento en las aulas como una modalidad de evaluación diferente y más práctica con los estudiantes.

3.5. Consideraciones bioéticas

La presente investigación estuvo enmarcado bajo los principios bioéticos: beneficiación precaución, responsabilidad, justicia y autonomía, para lo cual se solicitó el consentimiento informado de los docentes de los cuales forman parte del estudio de la investigación, además que para ello se tiene absoluta confidencialidad de la información recopilada, además que será resguardada bajo los protocolos de seguridad y se ejecutará lo necesario para poder cumplir con los objetivos que se plantearon dentro de la unidad educativa.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados.

Fase 1. Identificación de las dificultades que presentan los estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa Gran Colombia, para el aprendizaje del contenido de convivencia en la asignatura de Estudios Sociales.

En la actualidad los estudiantes se han vuelto parte de la generación formada por la tecnología; la van recibiendo desde los primeros momentos de su entendimiento, con el pasar del tiempo esto se vuelve parte de su diario vivir en especial en la educación, para ellos entender varios temas de estudio con el uso de la tecnología se les vuelve más fácil.

Se observo las diferentes dificultades que se presentaron en la Asignatura de Estudios Sociales, donde cada estudiante expreso su inconformidad debido a que no pueden comprender los temas porque no son dinámicos y de igual manera los docentes manifestaron su complejidad que enfrentan en sus aulas, lo que genera diversas perspectivas que a menudo resultan difíciles de abordar y resolver. En el caso de la unidad educativa Gran Colombia, la implementación de diferentes herramientas de búsqueda de información reveló que muchos de los encuestados tenían conocimiento sobre Kahoot.

Pero también manifiestan otras dificultades que presentan dentro del aula de estudio las cuales por la institución analizada se tiene principalmente la falta de infraestructura física la cual es uno de los factores más importantes para la correcta implementación de este tipo de herramientas tecnológicas, otro detonante es una parte o falla para la implementación la falta de recursos tecnológicos dentro de la institución, dentro de la institución se pudo observar que cuentan con equipos tecnológicos los cuales se encuentra olvidados y no han sido actualizados para dar un mayor y correcto uso de la infraestructura y ayuda para los estudiantes, que para la actualidad son una generación donde la tecnología forma parte de su vida diaria.

Otro punto importante que se pudo manifestar es que varios docentes conocen el uso de herramientas digitales, pero al no contar con equipos e infraestructura a ellos como docentes que apliquen sus conocimientos de carácter tecnológico, para una mejor comprensión de sus clases, pues con la aplicación de la herramienta para los estudiantes, fue una forma de expresar su necesidad de que se busque nuevas formas de impartir las clases al alumnado las cuales sean dinámicas y entretenidas generando espacios donde ellos como estudiantes comprendan los temas tratados.

El desconocimiento de varios docentes de las nuevas herramientas digitales desde el punto de vista crítico se puede decir que la educación está en constante cambio, donde se desea cambiar la educación tradicional a una educación que este innovando, los nuevos docentes que se van formando en la enseñanza van tomando la iniciativa de innovar dentro del aula de estudio con el uso de herramientas digitales, en consecuencia los entrevistados muestran un grado de conocimiento sobre el uso de las herramientas digitales pero también desde la autoridad máxima de cada institución sería necesario que inicien con el conocimiento en las nuevas tecnologías dentro de la educación y cómo estas influyen directamente en los estudiantes, para cualquier docente en la actualidad es importante que conozcan sobre los juegos educativos, y las herramientas tecnológicas dentro del aula, esto principalmente para que se olviden de la enseñanza tradicional la cual era monótona o rutinaria de seguir un texto y que se aprendan tal cual como dice el documento, sabemos que la enseñanza es sujeta a innovación y cambios para lo cual es necesario una capacitación permanente en el usos de tecnología a todos los docentes observándose en la Tabla 3.

Tabla 3. *Entrevista a directora de la Unidad Educativa Gran Colombia*

Directora de la Unidad Educativa Gran Colombia	MsC. Miriam Guerrero
Preguntas	Respuestas
¿Qué entiende por gamificación?	Son herramientas digitales que se utilizan en la actualidad

¿Usted conoce los beneficios que presenta la gamificación?	Sí son muy importantes hoy en día porque pues todo se maneja a través de chat redes sociales se hacen las consultas en Google y así un montón de herramientas que nos sirve.
¿Cuáles son los elementos de la gamificación?	La verdad hay muchos elementos que en realidad se necesita se los utiliza a diario entre ellos las dinámicas, utilizar un infocus al inicio de una clase es lo que se entiende no
¿Usted conoce Cómo se utilizan las herramientas digitales?	Si conozco, aunque en nuestra institución es un poquito difícil ponerlas en prácticas Por cuánto nosotros tenemos carencia de estas herramientas digitales, pero se las ha utilizado con la experiencia como docente en otras instituciones.
¿En alguna ocasión usted ha utilizado la herramienta de gamificación?	La verdad no como le indico en nuestra institución es bien difícil entonces no se ha hecho el uso
¿Ha utilizado los juegos educativos en clase?	no tampoco
¿Le gustaría a usted aplicar la gamificación en clase?	Claro es muy importante como le digo en la actualidad se utiliza bastante estas herramientas, pero lamentablemente nuestra institución no cuenta con esto es una tecnología muy difícil implementarla
¿Usted cree que es posible implementar la gamificación?	Claro es muy importante como Le repito hoy en día hasta se facilita al

docente no para poder llegar así con mejores formas de expresión al estudiante talvez haya una mejor comprensión utilizando estas herramientas.

Y sería la falta de apoyo del gobierno claro Sí porque no tenemos ya me comentó hay un laboratorio en donde no son las computadoras actualizadas se trabaja todavía con programas antiguos no están acordes a la época

¿Ustedes han hecho alguna solicitud o gestión?

Realizado algunas gestiones, pero es imposible ahorita no nos han colaborado con eso Además de que esta materia de informática está eliminada de la malla curricular

Una aspecto que se fue de gran relevancia durante la entrevista es el conocer que por parte las autoridades máximas no aplicaban la innovación en todas las instituciones educativas, con un criterio emitido se pudo conocer que a pesar de tener equipos; los funcionarios que deberían tratar de optimizar los equipos los van dejando que se vayan quedando obsoletos y ya no funcionales para la educación la cual cada vez va reduciendo su presupuesto y los principales afectados son los estudiantes quienes dejarían de usar la tecnología y no conocerían los beneficios del uso de las herramientas digitales pues para lo cual tanto docentes como estudiantes al momento de la aplicación de la herramienta vieron una alternativa de enseñanza en la educación que están recibiendo y más aún en una materia donde el conocer sobre el país y el mundo es de poco interés para los estudiantes pues se pudo mirar que la aplicación de esta herramienta les ayudó a que no se vuelva una clase teórica sino una clases dinámica e innovadora.

Por otra parte las docentes manifiestan que el uso de herramientas digitales les ayuda en el proceso de enseñanza aprendizaje, el uso de alguna herramienta les permite diversificar la enseñanza, para este caso el uso de la plataforma Kahoot se considera una herramienta lúdica y de enseñanza que les permite como docentes evaluar los contenidos de manera aprendida por los estudiantes además que vayan relacionándolos con su vida cotidiana, y por otra parte conocer los beneficios que tiene la implementación de los recurso tecnológicos que permiten a los estudiantes comprender los temas de manera dinámica.

Fase 2. Diseño de actividades con Kahoot para el aprendizaje del contenido de convivencia de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Gran Colombia.

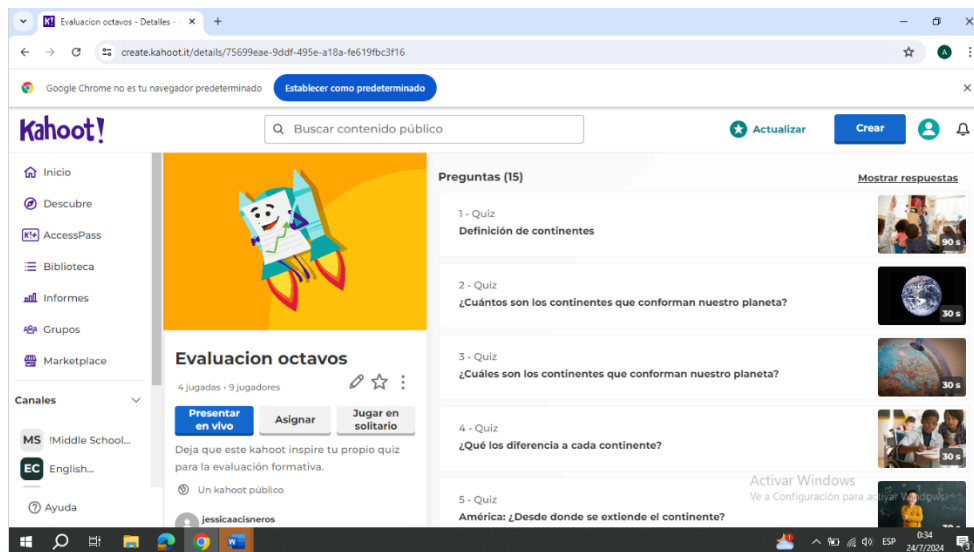
Dentro de la planificación que todo docente lleva para poder impartir su clase se tiene los temas que como profesor debe hacer conocer a sus estudiantes, la búsqueda de estrategias es un punto importante que se debe buscar es por ello que la herramienta Kahoot es una alternativa que le permitirá que sus estudiantes comprendan más pronto los temas que se tratan en clase. Por ello para generar la herramienta principalmente es importante conocer cuáles son los puntos más importantes que se quieren impartir y que los estudiantes comprendan.

La herramienta principalmente fue diseñada para que los estudiantes de nivel octavo noveno y décimo comprendan el tema que su docente quiere que adquieran por ellos, la planificación que tiene el docente es necesaria para un mejor desarrollo y ejecución de la herramienta creada, por ello cada nivel tiene su herramienta diseñada con los temas necesarios y que deben comprender los estudiantes.

Por ello para los estudiantes de nivel octavo la temática desarrollada es “Los Continentes” como se muestra en la tabla 3 que lleva los contenidos primordiales que deben comprender los estudiantes y para ellos se desarrolló un modelo como se muestra en la Figura 17.

Figura 17.

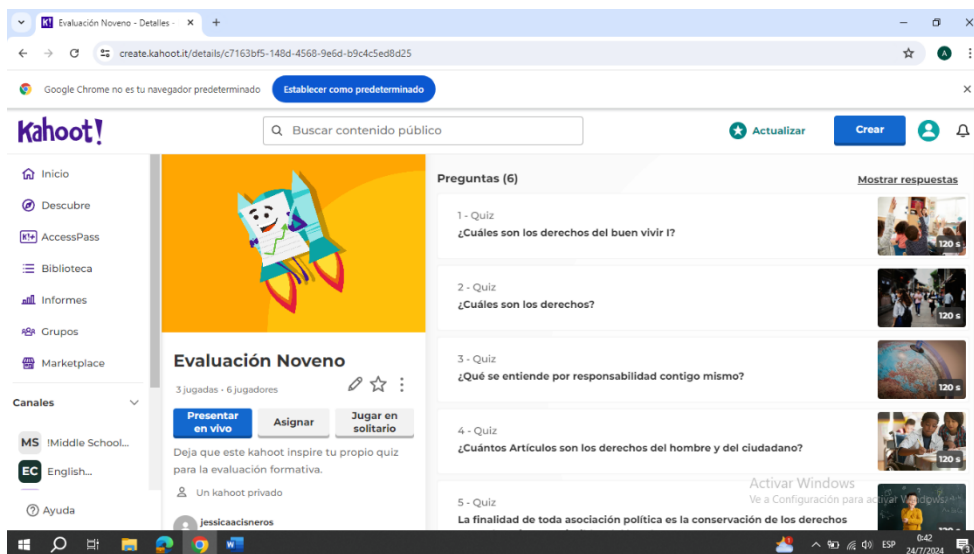
Prototipo de Evaluación de Octavo Nivel



La cual se tomó las partes más necesarias y puntos específicos que son de difícil comprensión; así como se muestra en la herramienta generada; además para el nivel de noveno con la temática “Los Derechos Humanos” como se muestra en la tabla 4 con sus contenidos base se generó un modelo enfocado en solventar las dificultades que presentan los estudiantes y para ellos se focaliza en la Figura 20

Figura 20.

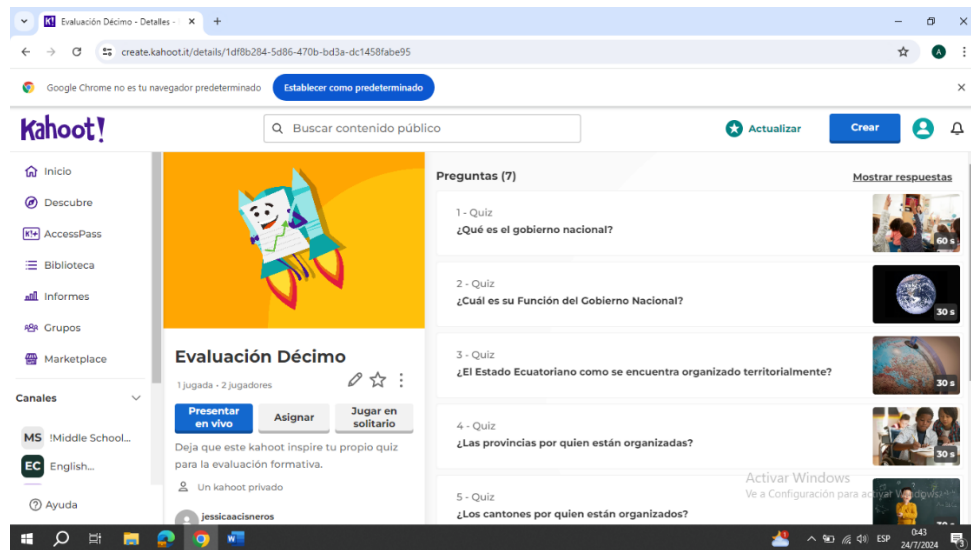
Prototipo de Evaluación de Noveno Nivel



y para el nivel décimo con la temática “El Gobierno del Ecuador” como se muestra en la tabla 5 con su planificación de estudio que es más teórica se crea un modelo donde los estudiantes comprenda con una forma más amigable como se muestra en la Figura 22.

Figura 22.

Prototipo de Evaluación de Decimo Nivel



Fase 3. Aplicación de la Herramienta Kahoot para el aprendizaje del contenido de convivencia de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Gran Colombia

El uso de la tecnología en la actualidad es una de las mejores opciones al momento de desarrollar cualquier actividad en lo que corresponder a Educación, la innovación es uno de los hitos que están tomando mayor relevancia en la actualidad, es por ello que aplicar una herramienta digital dentro del sistema educativo es de mayor relevancia. Por ello, de la información que se obtuvo con la aplicación del instrumento de recolección de información, que estuvo guía para los estudiantes principalmente sustenta que es necesario la implementación de juegos educativos, de manera digital con una aceptación de casi un 80% de los estudiantes pues con este antecedente se puede mencionar que si le ven necesario que se use este tipo de herramientas para el mejor aprendizaje de los temas tratados en clase.

De ahí también se desglosa la necesidad de conocer cuáles son las herramientas que como estudiantes han visto, oído o usado para comprender lo estudiado, esto también debe la que a pesar de ser una institución educativa que imparte enseñanza le falta el factor innovador. Para ello los pocos recursos con los que cuentan los docentes son un limitante a pesar de ello buscan modalidades de usar herramientas digitales como Kahoot que es una herramienta para evaluación de conocimiento de las asignaturas, es por ello que casi en un 75% menciona su bajo noción de esta herramienta que es para medir el grado de aprendizaje de lo impartido en el aula.

Es necesario conocer que les pareció el uso de la propuesta generada con la herramienta Kahoot pues el 80% de los estudiantes mencionan su gusto por que se aplique más evaluaciones con esta herramienta debido a que se vio más atractivo y permitió que los estudiantes terminen de comprender el tema tratado y evaluado.

Por ello la importancia del uso de herramientas digitales para que puedan aprender y comprender la asignatura de estudios sociales, así como los temas de estudio por ello tener presente que un estudiante piensa que es bueno que se use dentro de Estudios Sociales este tipo de herramientas principalmente conociendo que la asignatura es difícil de comprender debido a que trata tema de índole social y que muchas veces los estudiantes no le ponen énfasis en aprenderla y atenderla.

Además, muchas veces le ven la necesidad de usar y comprender la aplicación que se está aplicando, así como el tema de estudio es mejor trabajar en equipo para una mejor comprensión de los temas tratados, así como que los estudiantes propongan que este tipo de herramientas de evaluación y aprendizaje se las aplique dentro de otras áreas de estudios como las Ciencias Naturales tomando en cuenta la Tabla 4.

Tabla 4. Validación de la encuesta

Ítems	Bueno	Malo	Regular
• ¿Cómo considera el uso de juegos tecnológicos digitales para el aprendizaje en clases?	81%		19%
• ¿De las siguientes herramientas digitales usted cual conoce?	19%	69%	12.5%
• ¿Cómo evaluaría la herramienta Kahoot en la asignatura de estudios sociales?	81%		
• ¿Piensa que usando Kahoot puede aprender la asignatura de estudios sociales?	100%		
• ¿Le resultó más fácil comprender el tema de estudio?	100%		
• ¿Qué tal le pareció usar la herramienta Kahoot en la asignatura de estudios sociales?	88%		12.5%
• ¿Piensa que es mejor trabajar en equipo al momento de aplicar la herramienta Kahoot?	100%		
• ¿Qué calificación le daría al uso de esta herramienta en el aprendizaje de estudios sociales?	100%		
• ¿Está de acuerdo que se implemente en otras asignaturas la herramienta Kahoot?	100%		

4.2 Discusión

Uno de los aspectos más relevantes en la actividad docente es el desarrollo de habilidades y destrezas organizadas para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera efectiva. Esto busca asegurar una formación académica sólida, basada en la creación de experiencias significativas y en el aprovechamiento de la tecnología, que juega un papel crucial en la educación actual así como se demuestra en la investigación de Vargas(2017) que principalmente lo que busca es obtener acercamiento y adelantos tecnológicos y donde buscan estrategias innovadoras para el fortalecimiento de la enseñanza y el aprendizaje a través de aplicaciones, juegos educativos que lo que buscan principalmente es que la gamificación sea impulsada en las aulas de clases para ello es importante solventar en primera instancia los principales problemas que se tienen en las instituciones, como son la carencia de elementos tecnológicos, infraestructura física, que son las principales dificultades que se le presenta en la educación.

La introducción de herramientas digitales, que evolucionan constantemente y ofrecen alternativas innovadoras, mismas que han proporcionado a docentes y estudiantes la oportunidad de experimentar cambios significativos en el proceso académico. Pues por la gamificación innova el proceso de aprendizaje debido a que enfoca en una metodología lúdica para que la tecnología se aplique en el proceso enseñanza -aprendizaje, así como lo plantea Saucedo et al (2021), por tal la propuesta de innovar en la asignatura de Estudios Sociales es un plus que ayudo a que sea de mejor comprensión los temas que son guiados con la educación clásica; por ello el uso de herramientas digitales en las educación debería ser permanente y mas con el uso de Kahoot que da un enfoque donde la aplicación de esta herramienta en la educación permite que la forma de evaluar sea mas interactiva y con el uso de una competencia para superar las limitaciones de los métodos tradicionales y ofrecer un apoyo que a menudo no está disponible en enfoques más convencionales. Las encuestas a los estudiantes muestran claramente que el uso de tecnología en la educación puede maximizar el aprovechamiento de los contenidos y facilitar una enseñanza más dinámica.

El empleo de diversas herramientas tecnológicas en el aula estimula la participación activa de los estudiantes en la resolución de problemas, la implementación de estrategias para alcanzar objetivos y el trabajo en equipo. Además, la existencia de normativas y métodos estructurados contribuye a la sistematización de las respuestas de los estudiantes y ayuda a predecir las mejores estrategias para maximizar los beneficios educativos. Estos elementos fomentan un aprendizaje innovador y adaptado a las necesidades actuales de los estudiantes.

Para el investigador, la experiencia en el uso de herramientas digitales y un conocimiento tecnológico bien organizado revelan claramente los beneficios de la gamificación y otras metodologías innovadoras en la educación. Estas técnicas no solo mejoran el pensamiento lógico de los estudiantes, sino que también favorecen el desarrollo de habilidades cognitivas, afectivas y sociales, promoviendo la concentración, la tolerancia en el trabajo en equipo y una motivación constante. En el contexto de la enseñanza de las ciencias sociales,

el uso de tecnología, como la reproducción de videos, facilita una mayor interacción y participación de los estudiantes. Los temas relacionados con las ciencias sociales suelen generar un interés especial, especialmente cuando abordan aspectos humanos y comparaciones con la sociedad actual, lo cual resuena con sus experiencias personales. Para los docentes, el uso de recursos didácticos innovadores es clave para mejorar el rendimiento académico y la participación, haciendo que el aprendizaje sea más accesible y atractivo, especialmente cuando se presenta de manera lúdica, como a través de juegos. Los resultados de la entrevista primeramente arrojan los principales resultados donde las autoridades conocen las necesidades de las instituciones educativas, donde también los docente a pesar de la necesidad intentan innovar y donde necesidades de aplicar la gamificación y el uso de algunas herramientas digitales como Kahoot fortifican a que los estudiantes no tengan un rendimiento académico bajo, pues con el uso de los recursos tecnológicos, enfocan una evolución formativa de la educación, donde los estudiantes tengan espacios interactivos atractivos, donde se genere una sinergia es decir una motivación en el aprendizaje y comunicación.

CAPÍTULO V


PROPUESTA

5.1. Contenidos como parte del contenido enseñanza aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales

5.1.1. Contenidos de Octavo Nivel

Tabla 5. Contenidos de Octavo Nivel


PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR- 2 TRIMESTRE				
DATOS INFORMATIVOS: COLOMBIA Grado/Curso: OCTAVO "A" ASIGNATURA: ESTUDIOS SOCIALES marzo del 2024- al 31 de mayo del 2024			UNIDAD EDUCATIVA GRAN Fecha: Del 11 de	
APRENDIZAJE DISCIPLINAR:				
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:				
<p>OCS.4.3. Establecer las características del planeta Tierra, su formación, la ubicación de los continentes, océanos y mares, mediante el uso de herramientas cartográficas que permitan determinar su importancia en la gestión de recursos y la prevención de desastres naturales.</p> <p>OCS.4.4. Analizar la realidad nacional del Ecuador en sus diversas dimensiones, destacando sus recursos naturales y sectores económicos, agricultura y ganadería, industria, comercio y servicios, así como el papel del Estado en relación con la economía, la migración, y los conflictos por la distribución de la riqueza en América Latina y el mundo.</p>				
FECHAS	DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	ACTIVIDADES EVALUATIVAS
11-03-2024 31-05-2024 <u>Contenidos</u> -LOS CONTINENTES	CE.CS.4.6. Examina conceptual y prácticamente la Cartografía, en función de comprender los procesos de formación de la Tierra, las características diferenciales de sus continentes, océanos, mares y climas, reconociendo sus posibles riesgos, los	ICS.4.2.1. Examinar el proceso de formación de la Tierra, la gestación de los continentes y las sucesivas eras geológicas. CS.4.2.2. Localizar y describir los océanos y mares del mundo, sus movimientos y efectos en la vida del planeta. CS.4.2.5. Describir las características fundamentales de	ICS.4.6.2. Aplica diversos instrumentos y recursos cartográficos para describir las características fundamentales de África, Europa, Asia y Oceanía (relieves, hidrografía, climas, demografía y principales indicadores de vida). (I.1., I.2.) ICS.4.6.3. Explica las características fundamentales de América del Norte,	LAS ACTIVIDADES EVALUATIVAS Cuestionarios. Talleres Grupales. Pruebas diagnósticas. Demostración de saberes usando medios tecnológicos. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: Rúbrica de evaluación.

	<p>planes de contingencia correspondientes y características particulares (económicas, demográficas, calidad de vida).</p>	<p>Africa, Europa, Asia y Oceanía: relieves, hidrografía, climas, demografía y principales indicadores de calidad de vida. CS.4.2.7. Describir las características fundamentales de América del Norte, América Central y América del Sur: relieves, hidrografía, climas, demografía y principales indicadores de calidad de vida.</p>	<p>Central, del Caribe y del Sur, destacando algunos rasgos geográficos más relevantes relacionados con la economía, la demografía y calidad de vida. (I.1., I.2.)</p>	
REALIZADO POR:	REVISADO POR:	REVISADO POR:	APROBADO POR	
<p>Docentes de Estudios Sociales MSc. Johana DOCENTE</p> 	<p>Miembro de la Junta Académica</p>	<p>Coordinador/ de Área Lcdo. Roviro Montenegro</p>	<p>VICERRECTORA: MS c. Cecilia Ayala Lomas</p>	
Fecha: 22-03-2024				

5.1.2. Contenidos de Noveno Nivel

Tabla 6. *Contenidos de Noveno Nivel*


PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR- 2 TRIMESTRE				
DATOS INFORMATIVOS:			UNIDAD EDUCATIVA GRAN COLOMBIA	
Grado/Curso: NOVENO "A"				
ASIGNATURA: ESTUDIOS SOCIALES			Fecha: Del 11 de marzo del 2024- al 31 de mayo del 2024	
APRENDIZAJE DISCIPLINAR:				
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:				
OCS.4.6. Comprender la naturaleza de la democracia, la ciudadanía y los movimientos sociales, con sus inherentes derechos y deberes ciudadanos, los derechos humanos, el papel de la Constitución y la estructura básica del Estado ecuatoriano, para estimular una práctica ciudadana crítica y comprometida.				
OCS.4.7. Propiciar la construcción de un Ecuador justo e intercultural, con base en el respeto a las diversidades en un gran proyecto de unidad nacional, bajo la premisa de una seria crítica a toda forma de discriminación y exclusión social.				
FECHAS	DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	ACTIVIDADES EVALUATIVAS
11-03-2024 31-05-2024 <u>Contenidos</u> -LOS DERECHOS HUMANOS	CE.CS.4.11. Analiza los derechos y responsabilidades sociales y políticas que tienen el Estado, la fuerza pública y la ciudadanía como grupo social, destacando aquellos referentes a las niñas, niños y jóvenes señalados en el Código de la Niñez y Adolescencia	CS.4.3.13. Reconocer que la existencia de derechos implica deberes y responsabilidades que tenemos todos como parte de la sociedad. CS.4.3.17. Discutir el significado de participación ciudadana y los canales y formas en que se la ejerce en una sociedad democrática. CS.4.3.18. Reconocer el papel de la Constitución de la República como norma fundamental del	I.CS.4.11.2. Analiza los mecanismos que tiene el Estado, la fuerza pública y los ciudadanos para el cumplimiento de su papel como garantes y veedores de los derechos humanos, en un contexto de interculturalidad, unidad nacional y globalización. (J.1., S.1.) I.CS.4.11.3. Distingue las semejanzas y diferencias entre los derechos fundamentales estipulados en el Código de la Niñez y Adolescencia y los derechos humanos, reconociendo que los derechos implican deberes y	LAS ACTIVIDADES EVALUATIVAS <ul style="list-style-type: none"> • Cuestionarios. • Talleres Grupales. • Pruebas Diagnosticas • Demostración de saberes usando medios tecnológicos. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica de evaluación.

		Estado y base legal de la democracia. CS.4.3.23. Analizar el papel del Estado como garante de los derechos de las personas.	responsabilidades. (J1., J.3.)	
REALIZADO POR:		REVISADO POR:	REVISADO POR:	APROBADO POR
Docentes de matemáticas MSc. Hugo Coral DOCENTE 		Miembro de la junta Académica	Coordinador/ de Área Lcdo. Roviro Montenegro	VICERRECTORA: MS c. Cecilia Ayala Lomas
Fecha: 22-03-2024				

5.1.3. Contenidos de Decimo Nivel

Tabla 7. Contenidos de Decimo Nivel

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR- 2 TRIMESTRE				
DATOS INFORMATIVOS:		UNIDAD EDUCATIVA GRAN COLOMBIA		
Grado/Curso: DECIMO "A"				
ASIGNATURA: ESTUDIOS SOCIALES		Fecha: Del 11 de marzo del 2024- al 31 de mayo del 2024		
APRENDIZAJE DISCIPLINAR:				
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:				
OCS.4.4. Analizar la realidad nacional del Ecuador en sus diversas dimensiones, destacando sus recursos naturales y sectores económicos, agricultura y ganadería, industria, comercio y servicios, así como el papel del Estado en relación con la economía, la migración, y los conflictos por la distribución de la riqueza en América Latina y el mundo.				
FECHAS	DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	ACTIVIDADES EVALUATIVAS
11-03-2024 31-05-2024 Contenidos -LOS DERECHOS HUMANOS	CE.CS.4.7. Explica el rol y funcionamiento de los sectores económicos del Ecuador y el papel que cumplen cada uno de ellos en la economía del país, reconociendo la intervención de la Estado en la economía y sus efectos en la sociedad.	CS.4.3.6. Determinar el papel político y social de los medios de comunicación en el Ecuador, y la forma en que cumplen su misión. CS.4.3.21. Identificar y diferenciar los órganos del gobierno y los del Estado ecuatoriano, sus principales atribuciones y sus mecanismos de vinculación con la sociedad civil.	ICS.4.11.1. Relaciona el ejercicio de la ciudadanía ecuatoriana con el Estado, la Constitución, la participación ciudadana (canales y formas) y los procesos de integración (regional e internacional), en un contexto de interculturalidad, unidad nacional y globalización. ICS.4.11.2. Analiza los mecanismos que tiene el Estado, la fuerza pública y los ciudadanos para el cumplimiento de su papel como garantes y veedores de los derechos humanos, en un contexto de interculturalidad,	LAS ACTIVIDADES EVALUATIVAS <ul style="list-style-type: none"> • Cuestionarios. • Talleres Grupales. • Pruebas diagnosticas • Demostración de saberes usando medios tecnológicos. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica de evaluación.

			unidad nacional y globalización. (J.1., S.1.)	
REALIZADO POR:	REVISADO POR:	REVISADO POR:	APROBADO POR	
Docentes de matemáticas MSc. Hugo Coral DOCENTE 	Miembro de la junta Académica	Coordinador/ de Área Lcdo. Roviro Montenegro	VICERRECTORA: MS c. Cecilia Ayala Lomas	
Fecha: 22-03-2024				

5.2. Sílabos

5.2.1 Silabo octavo nivel

Título: Los continentes

¿Cómo utilizar la planificación?

La planificación y las sugerencias metodológicas que se incluyen en esta guía del docente acompañan al texto del estudiante: Estudios Sociales, Octavo grado de Educación General Básica. La planificación contiene información y datos que permiten al docente relacionar con facilidad y efectividad los objetivos de unidad, la destreza que se desarrolla y el criterio que se utiliza para evaluar los aprendizajes. Se incluyen también proposiciones con relación a las estrategias metodológicas, los instrumentos y técnicas de evaluación. Cuando es pertinente, la sección Sugerencias para combinar bloques curriculares proporciona ideas y propuestas para combinar temas de distintos bloques que se relacionan y que permiten profundizar los contenidos o visualizar otros enfoques como se observa en la Tabla 8.

Objetivo de unidad: Describir y analizar las características fundamentales de África, Europa, Asia y Oceanía, subrayando sus relieves, hidrografía, climas, demografía y principales indicadores de calidad de vida.

Criterio de evaluación: CE.CS.4.6. Examina conceptual y prácticamente la Cartografía, en función de comprender los procesos de formación de la Tierra, las características diferenciales de sus continentes, océanos, mares y climas, reconociendo sus posibles riesgos, los planes de contingencia correspondientes y características particulares (económicas, demográficas, calidad de vida).

Tabla 8. Silabo de Octavo Nivel

Destrezas con criterios de desempeño	Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores esenciales de evaluación	Instrumentos de evaluación
<p>Tema 24 Perspectiva general</p> <p>CS.4.2.5. Describir las características fundamentales de África, Europa, Asia y Oceanía: relieves, hidrografía, climas, demografía y principales indicadores de calidad de vida.</p>	<p>• Con este criterio se evalúa la capacidad de los estudiantes para detallar y relacionar partes, elementos, características y componentes geográficos y económicos de los cuatro continentes.</p> <p>• Para ello, la elaboración de mapas, maquetas o presentaciones con movimiento y videos, tanto para el proceso de enseñanza y aprendizaje como para el de evaluación, son particularmente importantes, donde se pueden visualizar flujos migratorios, climáticos y económicos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • http://cedec.ite.educacion.es/aplicaciones-en-la-web/821-crea-y-publica-un-poster-multimedia-en- • Juego dificultad intermedia: http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/564147/oceanos_y_mares_del_mundo.htm. • Juego de océanos y continentes: http://serbal.pntic.mec.es/ealg0027/mmundi2e.html. • Juego de países por continentes: http://www.juegos-geograficos.es/paises_continentes.html. 	<ul style="list-style-type: none"> • Describe las características fundamentales de los cuatro continentes comparando su extensión y características generales geográficas, demográficas y económicas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de inteligencia naturalista. • Proyecto interdisciplinario. • Organizador gráfico. • Rúbrica para coevaluación. • Glosario.

	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de videos y otros recursos digitales y/o analógicos (planos, mapas, esferas, por ejemplo). 			
<p>Tema 24 Perspectiva general</p> <p>CS.4.2.5. Describir las características fundamentales de África, Europa, Asia y Oceanía: relieves, hidrografía, climas, demografía y principales indicadores de calidad de vida.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Con este criterio se evalúa la capacidad de los estudiantes para detallar y relacionar partes, elementos, características y componentes geográficos y económicos de los cuatro continentes. • Para ello, la elaboración de mapas, maquetas o presentaciones con movimiento y videos, tanto para el proceso de enseñanza y aprendizaje como para el de evaluación, son particularmente importantes, donde se pueden visualizar flujos migratorios, 	<ul style="list-style-type: none"> • http://cedec.ite.educacion.es/aplicaciones-en-la-web/821-crea-y-publica-un-poster-multimedia-en-. • Juego dificultad intermedia: http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/564147/oceanos_y_mares_del_mundo.htm. • Juego de océanos y continentes: http://serbal.pntic.mec.es/ealg0027/mmundi2e.html. • Juego de países por continentes: http://www.juegos-geograficos.es/paises_continentes.html. 	<ul style="list-style-type: none"> • Describe las características fundamentales de los cuatro continentes comparando su extensión y características generales geográficas, demográficas y económicas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de inteligencia naturalista. • Proyecto interdisciplinario. • Organizador gráfico. • Rúbrica para coevaluación. • Glosario.

	<p>climáticos y económicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso de videos y otros recursos digitales y/o analógicos (planos, mapas, esferas, por ejemplo). 			
<p>Tema 24 Perspectiva general</p> <p>CS.4.2.5. Describir las características fundamentales de África, Europa, Asia y Oceanía: relieves, hidrografía, climas, demografía y principales indicadores de calidad de vida.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Con este criterio se evalúa la capacidad de los estudiantes para detallar y relacionar partes, elementos, características y componentes geográficos y económicos de los cuatro continentes. • Para ello, la elaboración de mapas, maquetas o presentaciones con movimiento y videos, tanto para el proceso de enseñanza y aprendizaje como para el de evaluación, son particularmente importantes, donde se pueden visualizar flujos 	<ul style="list-style-type: none"> • http://cedec.ite.educacion.es/aplicaciones-en-la-web/821-crea-y-publica-un-poster-multimedia-en-. • Juego dificultad intermedia: http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/564147/oceanos_y_mares_del_mundo.htm. • Juego de océanos y continentes: http://serbal.pntic.mec.es/ealg0027/mmundi2e.html. • Juego de países por continentes: http://www.juegos-geograficos.es/paises_continentes.html. 	<ul style="list-style-type: none"> • Describe las características fundamentales de los cuatro continentes comparando su extensión y características generales geográficas, demográficas y económicas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto de inteligencia naturalista. • Proyecto interdisciplinario. • Organizador gráfico. • Rúbrica para coevaluación. • Glosario.

	<p>migratorios, climáticos y económicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso de videos y otros recursos digitales y/o analógicos (planos, mapas, esferas, por ejemplo). 			
<p>Tema 25</p> <p>África: relieve, hidrografía, clima</p> <p>CS.4.2.5.</p> <p>Describir las características fundamentales de África: relieves, hidrografía, climas, demografía y principales indicadores de calidad de vida.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de videos y otros recursos digitales y/o analógicos (planos, mapas, esferas, por ejemplo). • Observar, identificar y examinar los eventos y procesos vinculados con los aprendizajes planteados. • Estrategias metodológicas. • Activar conocimientos previos y verificar prerequisites. • Completar organizadores gráficos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Juego más simple: <http://www.juegos-geograficos.es/oceanos.html>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica diversos instrumentos y recursos cartográficos para describir las características fundamentales de África, Europa, Asia y Oceanía (relieves, hidrografía, climas, demografía y principales indicadores de vida). 	<ul style="list-style-type: none"> • Organizadores gráficos • Glosario.
Tema 26				

<p>Europa: relieve, hidrografía, clima</p> <p>CS.4.2.5. Describir las características fundamentales de Europa: relieves, hidrografía, climas, demografía y principales indicadores de calidad de vida.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de videos y otros recursos digitales y/o analógicos (planos, mapas, esferas, por ejemplo). • Observar, identificar y examinar los eventos y procesos vinculados con los aprendizajes planteados. • Sintetizar información. • Elaborar esquemas organizativos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de Europa y España: http://www.toporopa.eu/es/. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica diversos instrumentos y recursos cartográficos para describir las características fundamentales de África, Europa, Asia y Oceanía (relieves, hidrografía, climas, demografía y principales indicadores de vida). 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto inteligencia musical. • Mapas. • Cuaderno.
--	--	---	---	---

5.2.2 Silabo noveno nivel

Título: Derechos y deberes

¿Cómo utilizar la planificación?

La planificación y las sugerencias metodológicas que se incluyen en esta guía del docente acompañan al texto del estudiante: Estudios Sociales, Noveno grado de Educación General Básica. La planificación contiene información y datos que permiten al docente relacionar con facilidad y efectividad los objetivos de unidad, la destreza que se desarrolla y el criterio que se utiliza para evaluar los aprendizajes. Se incluyen también proposiciones con relación a las estrategias metodológicas, los instrumentos y técnicas de evaluación. Cuando es pertinente, la sección Sugerencias para combinar bloques curriculares proporciona ideas y propuestas para combinar temas de distintos bloques que se relacionan y que permiten profundizar los contenidos o visualizar otros enfoques como se observa en la Tabla 9.

Objetivo de unidad: Analizar los derechos y responsabilidades sociales y políticos que tienen el Estado y la ciudadanía destacando los referentes a las niñas, niños y jóvenes.

Criterios de evaluación

CE.CS.4.10. Examina la relación entre la democracia y la interculturalidad, reconociendo la importancia de la lucha por los derechos humanos, la Constitución, las manifestaciones culturales (nacional y popular) en la implementación y valoración de la interculturalidad en todos los espacios.

CE.CS.4.11. Analiza los derechos y responsabilidades sociales y políticas que tienen el Estado, la fuerza pública y la ciudadanía como grupo social, destacando aquellos referentes a las niñas, niños y jóvenes señalados en el Código de la Niñez y Adolescencia.

Tabla 9. Silabo de Noveno Nivel

Destrezas con criterios de desempeño	Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores esenciales de evaluación	Instrumentos de evaluación
<p>Tema 34</p> <p>Los derechos de las personas</p> <p>CS.4.3.12. Identificar los derechos fundamentales estipulados en el Código de la Niñez y la Adolescencia y reflexionar sobre ellos en función del Buen Vivir.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Introducir la temática, mostrando imágenes, videos, frases o caricaturas que promuevan la motivación y el deseo de conocer más. Valorar ideas y puntos de vista en las estrategias de reflexión y opinión. Elaborar informes, notas, resúmenes, organizadores gráficos que permitan consolidar el conocimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> Libro de texto. Hojas y cartulinas Imágenes y videos que sugiere en la <i>Guía del docente</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> Destaca el hecho de que la democracia se fundamenta en valores de libertad, equidad y solidaridad. Analiza las implicaciones de la participación ciudadana, los canales y formas en que la ejerce. 	<ul style="list-style-type: none"> Examen objetivo de unidad. Resúmenes con organizadores gráficos. Prueba corta. Portafolio para autoevaluación, heteroevaluación y coevaluación.
<p>Tema 35</p> <p>Las obligaciones</p> <p>CS.4.3.13. Reconocer que la existencia de derechos implica deberes y responsabilidades que tenemos todos como parte de la sociedad</p>	<ul style="list-style-type: none"> Introducir la temática, mostrando imágenes, videos, frases o caricaturas que promuevan la motivación y el deseo de conocer más. Proponer la reflexión sobre puntos concretos del tema a estudiar. 	<ul style="list-style-type: none"> Libro de texto. Hojas y cartulinas Imágenes y videos que sugiere en la <i>Guía del docente</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> Establece el número de habitantes y su distribución en los continentes. 	<ul style="list-style-type: none"> Examen objetivo de unidad. Resúmenes con organizadores gráficos. Prueba corta. Portafolio para autoevaluación, heteroevaluación y coevaluación.
<p>Tema 36</p>				

<p>Los derechos humanos</p> <p>CS.4.3.14. Reconocer la importancia de la lucha por los derechos humanos y su protección y cumplimiento como una responsabilidad de todos los ciudadanos y ciudadanas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Introducir la temática, mostrando imágenes, videos, frases o caricaturas que promuevan la motivación y el deseo de conocer más. • Valorar ideas y puntos de vista en las estrategias de reflexión y opinión. • Elaborar informes, notas, resúmenes, organizadores gráficos que permitan consolidar el conocimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Examen objetivo de unidad. • Resúmenes con organizadores gráficos. • Prueba corta. • Portafolio para autoevaluación, heteroevaluación y coevaluación.
--	---	--

5.2.3 Silabo décimo nivel

Título: Derechos y deberes

¿Cómo utilizar la planificación?

La planificación y las sugerencias metodológicas que se incluyen en esta guía del docente acompañan al texto del estudiante: Estudios Sociales, Décimo grado de Educación General Básica. La planificación contiene información y datos que permiten al docente relacionar con facilidad y efectividad los objetivos de unidad, la destreza que se desarrolla y el criterio que se utiliza para evaluar los aprendizajes. Se incluyen también proposiciones con relación a las estrategias metodológicas, los instrumentos y técnicas de evaluación. Cuando es pertinente, la sección Sugerencias para combinar bloques curriculares proporciona ideas y propuestas para combinar temas de distintos bloques que se relacionan y que permiten profundizar los contenidos o visualizar otros enfoques como se observa en la Tabla 10.

Objetivo de unidad: Identificar y diferenciar los órganos del gobierno y los del Estado ecuatoriano, sus principales atribuciones y sus mecanismos de vinculación con la sociedad civil.

Criterios de evaluación

Identificar la función del Gobierno Nacional y como está estructurada la Función Ejecutiva de la República del Ecuador.

Analiza los Objetivos del Plan Nacional para el Buen Vivir y los Gobiernos Autónomos Descentralizados.

Tabla 10. Silabo de Décimo Nivel

Destrezas con criterios de desempeño	Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores esenciales de evaluación	Instrumentos de evaluación
<p>Tema</p> <p>El Gobierno De Ecuador</p> <p>Analizar el Gobierno Nacional y su Estructura Orgánica de la Función Ejecutiva.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Introducir la temática, mostrando imágenes, videos, frases o caricaturas que promuevan la motivación y el deseo de conocer más. Valorar ideas y puntos de vista en las estrategias de reflexión y opinión. Elaborar informes, notas, resúmenes, organizadores gráficos que permitan consolidar el conocimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> Libro de texto. Hojas y cartulinas Imágenes y videos que se sugiere en la <i>Guía del docente</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> Destaca el hecho de que la democracia se fundamenta en valores de libertad, equidad y solidaridad. Analiza las implicaciones de la participación ciudadana, los canales y formas en que la ejerce. 	<ul style="list-style-type: none"> Examen objetivo de unidad. Resúmenes con organizadores gráficos. Prueba corta. Portafolio para autoevaluación, heteroevaluación y coevaluación.
<p>Tema</p> <p>Objetivos</p> <p>Identificar los Objetivos del Plan Nacional para el Buen Vivir.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Introducir la temática, mostrando imágenes, videos, frases o caricaturas que promuevan la motivación y el deseo de conocer más. Proponer la reflexión sobre puntos concretos del tema a estudiar. 	<ul style="list-style-type: none"> Libro de texto. Hojas y cartulinas Imágenes y videos que se sugiere en la <i>Guía del docente</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> Establece el número de objetivos que son de la Plan Nacional del Buen Vivir 	<ul style="list-style-type: none"> Examen objetivo de unidad. Resúmenes con organizadores gráficos. Prueba corta. Portafolio para autoevaluación, heteroevaluación y coevaluación.
<p>Tema</p>	<ul style="list-style-type: none"> Introducir la temática, mostrando imágenes, 			<ul style="list-style-type: none"> Examen objetivo de unidad.

Organización Territorial del País	videos, frases o caricaturas que promuevan la motivación y el deseo de conocer más.	<ul style="list-style-type: none"> • Resúmenes con organizadores gráficos.
Reconocer la organización territorialmente en regiones, provincias, cantones y parroquias.	<ul style="list-style-type: none"> • Valorar ideas y puntos de vista en las estrategias de reflexión y opinión. • Elaborar informes, notas, resúmenes, organizadores gráficos que permitan consolidar el conocimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prueba corta. • Portafolio para autoevaluación, heteroevaluación y coevaluación.

5.3. Herramientas Digitales

Las herramientas digitales en la actualidad al momento del proceso enseñanza aprendizaje se han convertido en una ayuda necesaria como estrategia al momento de impartir clases es por ello que es muy necesaria al momento de incluirla dentro de las asignaturas como Estudios Sociales las cuales se les dificulta en la mayoría entender a los estudiantes, para lo cual la propuesta que se tuvo como una pieza clave y parte de la gamificación con los estudiantes de nivel de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa Gran Colombia es el uso de la aplicación Kahoot la cual permite una motivación tanto a docentes como estudiantes con el uso de juegos digitales.

La aplicación de esta herramienta de gamificación permite que los estudiantes mediante un juego digital inicien una competencia de conocimientos y del nivel de captación del tema presentado o estudiado debido a que este recompensa a quienes vayan teniendo respuestas asertivas, tomando en cuenta que estas se miden por la velocidad en que emiten la respuesta y si la respuesta es correcta, lo que permitirá que vayan subiendo o bajando en el ranking de respuestas que se presentan, para ello los docentes serán los encargados de crear los tableros del juego, y donde los estudiantes para poder ingresar deben obtener un código de ingreso o llamado código PIN, la cual puede ser accedida desde cualquier teléfono móvil, computadora entre otros en donde deben identificarse para poder estar dentro del juego y participar.

Es importante mencionar que esta herramienta al ser una herramienta de innovación para poder implementarla esta cumpliría ciertos contenidos de valor que hacen más llamativa y de mayor ayuda en la Educación como los siguientes:

- Objetivos indicativos del tema
- Componente generador de novedad e innovación
- Secciones de aprendizaje
- Acciones para toma de decisiones
- Cuestionarios para evaluar el conocimiento

Uso de la herramienta Kahoot para el aprendizaje de la asignatura de estudios sociales.

Figura 2.

Logo herramienta Kahoot

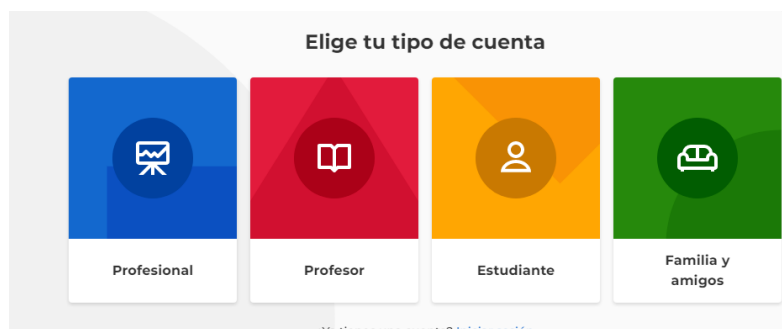


Para la utilización de esta herramienta digital es necesario iniciar con la preparación de una muestra con todas las actividades que el docente debe realizar para un correcto y adecuado uso de esta herramienta digital; por ello el docente debe crear una cuenta oficial de la herramienta digital <https://create.kahoot.it/auth/register>, en donde se debe seleccionar como profesor y la escuela para así crear una cuenta con el uso de un correo sea personal o institucional como se demuestra a continuación.

- Elegir el tipo de cuenta que desea crear

Figura 3.

Creación de cuenta en Kahoot (Tipo de Usuario)



- Describir el lugar de trabajo

Figura 4.

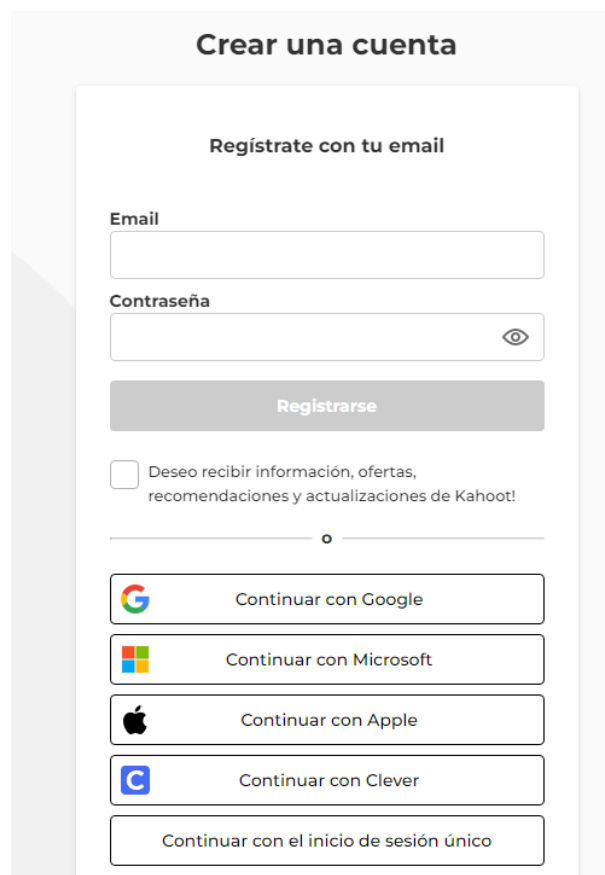
Creación de cuenta en Kahoot (Tipo de Educación)



- Creación de la cuenta.

Figura 5.

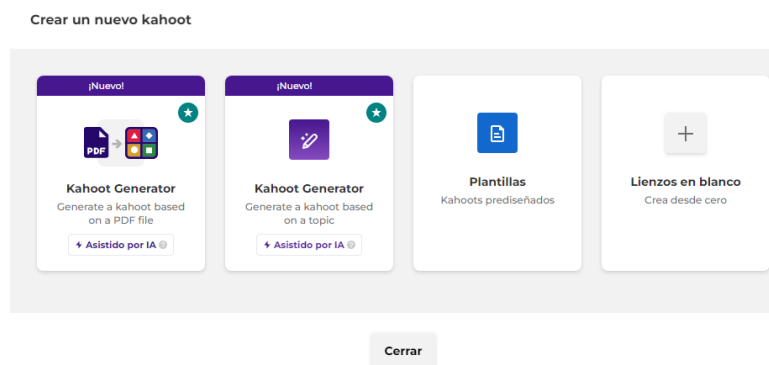
Creación de cuenta en Kahoot



Finalizadas las actividades de creación del usuario y contraseña tenemos que continuar con la generación de los contenidos que irán incluidos dentro de los test que se les propone como medida de evaluación a los contenidos aprendidos después de la impartición de los contenidos de manera física, por ello en esta parte se inició con la creación y configuraciones de las características más básicas como es el tema del cuestionario, el idioma con el que se van a presentar así también imágenes que va a ser percepciones visuales para los estudiantes por ello la necesidad de iniciar un documento en blanco donde se vaya incluyendo los contenidos que nos hemos propuesto evaluar.

Figura 6.

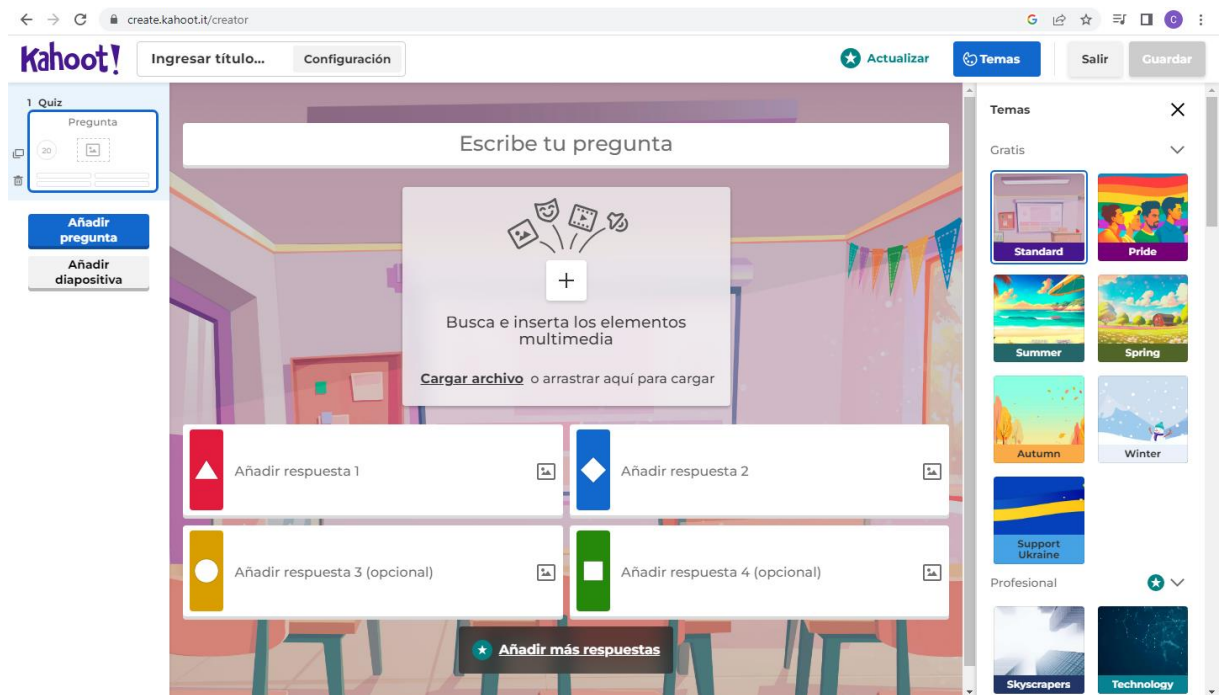
Creación de cuestionarios



Terminado de realizar los ajustes necesarios procedemos a la construcción de las preguntas con sus alternativas de respuesta para ello debemos ir estableciendo la pregunta que queremos preguntar, una imagen relativa a la pregunta que permita al estudiante desarrollar un entendimiento con la herramienta visual, y en la parte inferior se establece las alternativas de respuesta las cuales pueden ser 4 o más dependiendo de las alternativas de respuesta; por otra parte debemos seleccionar la respuesta que será correcta además de aplicar un lapso de tiempo para que los estudiantes puedan ajustar su respuesta dependiendo la complejidad de la pregunta, así también se pueden elegir los tipos de preguntas como son preguntas de opciones o de afirmaciones y negaciones.

Figura 7.

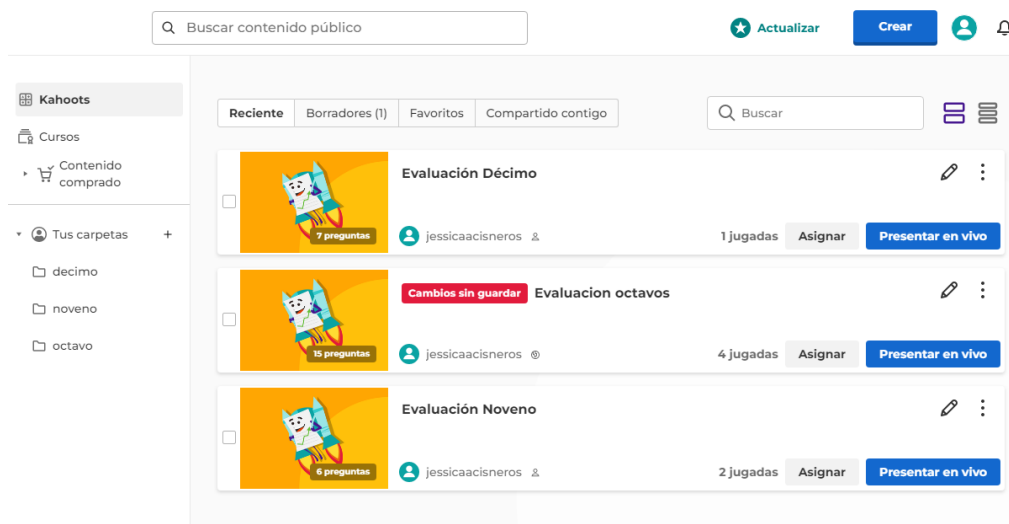
Construcción de preguntas en Kahoot



Concluidas las preguntas con todas sus adecuaciones para ser implementas se estará hablando de que ya se tiene un cuestionario para ser implementado con los estudiantes que para el caso nuestro se creará la cantidad de 3 cuestionario debido a que los niveles a los que se aplicará la propuesta son estudiantes de nivel de educación básica superior.

Figura 8.

Construcción de preguntas en Kahoot para cada nivel



Para una acción participativa entre todos los estudiantes es necesario establecer una estrategia que permita una mayor participación para lo cual es importante observar la cantidad de estudiantes y la forma de integración de todos los estudiantes para que participen de la actividad.

Figura 9.

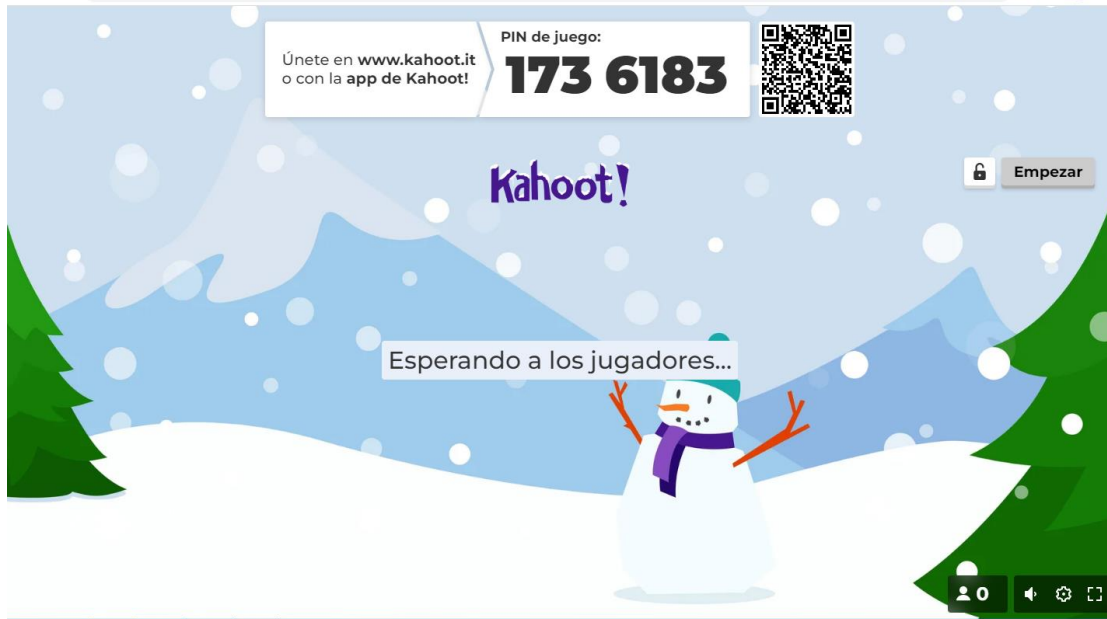
Asignación de forma de jugar



Una vez escogida la forma de juego la herramienta digital mostrará un código con el cual los estudiantes podrán acceder para poder realizar la actividad de evaluación que estará enfocada en el tema estudiado y donde los estudiantes establecerán su nivel de comprensión.

Figura 10.

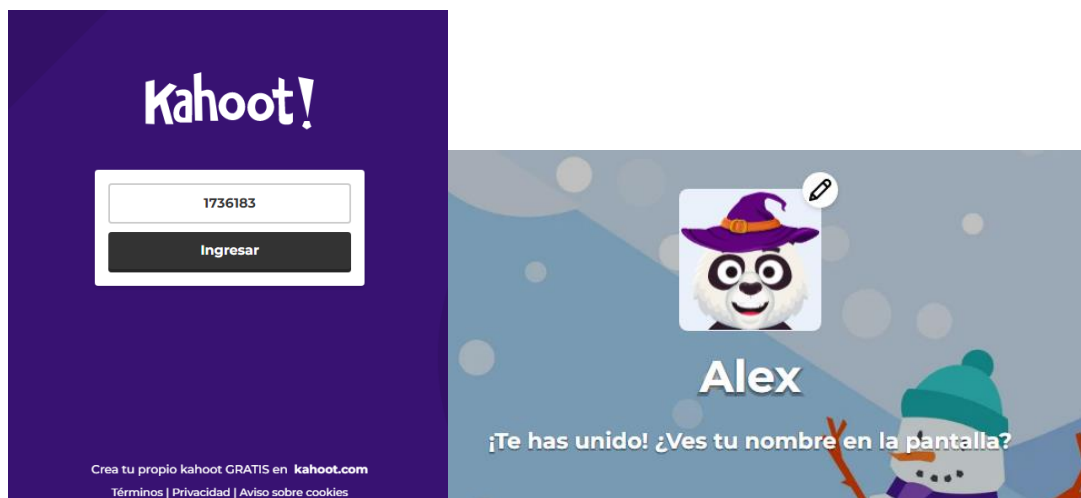
Código de acceso de estudiantes para que realicen las evaluaciones



Así, una vez terminada la parte competente del docente, es importante enfocarse en el estudiante para que no pueda tener acceso a las respuestas, así evitando la copia y para ello cada estudiante una vez ingresado a la plataforma de Kahoot deberá ingresar el código generado por el docente y establecer su nombre para que este dentro de la evaluación.

Figura 11.

Vista del Estudiante

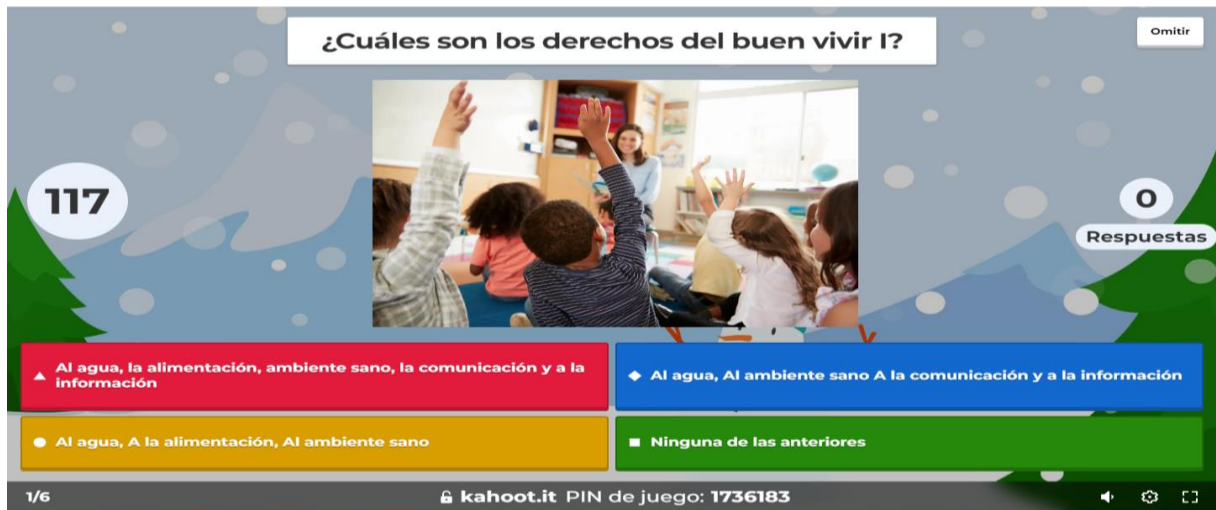


Una vez concluido el registro de los participantes sea vía individual o grupal inicia la evaluación y el docente tendrá la batuta de iniciar en el momento que se

estimen conveniente y donde solo el docente podrá mostrar las preguntas y las opciones de respuesta que el estudiante en el tiempo determinado tendrá que responder debido a que no se muestra la misma vista al estudiante solo el símbolo donde se encuentra la opción que se elija por el estudiante.

Figura 12.

Muestra de la vista de pregunta de evaluación



Para finalizar desde la vista del docente podrá ir teniendo las estadísticas de cuantos estudiantes pudieron alcanzar la respuesta correcta, así como cuanto de los estudiantes no lo hicieron, y donde se debería establecer alguna medida para que se complemente la temática por ello antes de continuar se pueden ir realizando argumentaciones dentro de la evaluación hasta que se continúe con la siguiente pregunta de evaluación.

Figura 13.

Resultados de las evaluaciones por pregunta



5.4. Evaluación del aprendizaje

5.4.1 Construcción de reactivos para octavo EGB

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI					
MAESTRIA EN EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN					
CARRERA: EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN					
PREGUNTAS PARA LA TESIS					
Número de pregunta:	1	Fecha de elaboración:	21-03-2024		
DATOS DEL AUTOR					
APELLIDO Y NOMBRE		NÚMERO DE CÉDULA		ESPECIALIDAD	
CISNEROS ALEXANDRA		0401665690		SOCIALES	
NÚCLEO ESTRUCTURANTE	ESTUDIOS SOCIALES				
ASIGNATURA RELACIONADA	ESTUDIOS SOCIALES				
TEMA ESPECÍFICO	LOS CONTINENTES				
TIPO DE REACTIVO	CUESTIONAMIENTO SIMPLE				
NIVEL TAXONÓMICO	CONOCIMIENTO	X	COMPRENSIÓN	APLICACIÓN	
CONSTRUCCIÓN DE LA PREGUNTA					
BASE:					
Definición de continentes					
OPCIONES DE RESPUESTA:					
a)	Son grandes extensiones de tierra rodeadas de océanos y mares.				
b)	Son grandes extensiones de mares rodeadas de océanos y tierra.				
c)	Son grandes extensiones de océanos rodeadas de mares y tierra.				
d)	Ninguna de las anteriores				
OPCIÓN CORRECTA	DIFICULTAD ESPERADA				
A	BAJA		MEDIA	X	ALTA
Justificación y fuentes de la opción correcta:					
Los continentes son grandes extensiones de tierra rodeadas de océanos y mares. Ministerio de educación (2022), Estudios Sociales, Los continentes. Pág. 132					

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI					
MAESTRIA EN EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN					
CARRERA: EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN					
PREGUNTAS PARA LA TESIS					
Número de pregunta:	2	Fecha de elaboración:	21-03-2024		
DATOS DEL AUTOR					
APELLIDO Y NOMBRE		NUMERO DE CÉDULA		ESPECIALIDAD	
CISNEROS ALEXANDRA		0401665690		SOCIALES	
NÚCLEO ESTRUCTURANTE	ESTUDIOS SOCIALES				
ASIGNATURA RELACIONADA	ESTUDIOS SOCIALES				
TEMA ESPECÍFICO	LOS CONTINENTES				
TIPO DE REACTIVO	CUESTIONAMIENTO SIMPLE				
NIVEL TAXONÓMICO	CONOCIMIENTO	X	COMPRENSIÓN		APLICACIÓN
CONSTRUCCIÓN DE LA PREGUNTA					
BASE:					
¿Cuántos son los continentes que conforman nuestro planeta?					
OPCIONES DE RESPUESTA:					
a)	Hay seis				
b)	Hay cinco				
c)	Hay cuatro				
d)	Hay ocho				
OPCIÓN CORRECTA	DIFICULTAD ESPERADA				
A	BAJA		MEDIA	X	ALTA
Justificación y fuentes de la opción correcta:					
Hay seis continentes: África, América, Antártida, Asia, Europa y Oceanía. Cada uno de ellos tiene unos rasgos característicos diferentes conformados por el relieve (montañas, llanuras, depresiones, etc.), por las aguas continentales (ríos y lagos) y por las costas (penínsulas, islas, etc).					
Ministerio de educación (2022), Estudios Sociales, Los continentes. Pág. 132					

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI					
MAESTRIA EN EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN					
CARRERA: EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN					
PREGUNTAS PARA LA TESIS					
Número de pregunta:	3	Fecha de elaboración:	21-03-2024		
DATOS DEL AUTOR					
APELLIDO Y NOMBRE		NÚMERO DE CÉDULA	ESPECIALIDAD		
CISNEROS ALEXANDRA		0401665690	SOCIALES		
NÚCLEO ESTRUCTURANTE	ESTUDIOS SOCIALES				
ASIGNATURA RELACIONADA	ESTUDIOS SOCIALES				
TEMA ESPECÍFICO	LOS CONTINENTES				
TIPO DE REACTIVO	CUESTIONAMIENTO SIMPLE				
NIVEL TAXONÓMICO	CONOCIMIENTO	X	COMPRENSIÓN	APLICACIÓN	
CONSTRUCCIÓN DE LA PREGUNTA					
BASE:					
¿Cuáles son los continentes que conforman nuestro planeta?					
OPCIONES DE RESPUESTA:					
a)	África, América, Europa y Oceanía.				
b)	África, América, Asia, Europa y Oceanía.				
c)	África, América, Antártida, Asia, Europa y Oceanía.				
d)	Ninguno de los anteriores				
OPCIÓN CORRECTA	DIFICULTAD ESPERADA				
C	BAJA		MEDIA	X	ALTA
Justificación y fuentes de la opción correcta:					
Los continentes son: África, América, Antártida, Asia, Europa y Oceanía Ministerio de educación (2022), Estudios Sociales, Los continentes. Pág. 132					

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI						
MAESTRIA EN EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN						
CARRERA: EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN						
PREGUNTAS PARA LA TESIS						
Número de pregunta:	4	Fecha de elaboración:	21-03-2024			
DATOS DEL AUTOR						
APELLIDO Y NOMBRE		NÚMERO DE CÉDULA		ESPECIALIDAD		
CISNEROS ALEXANDRA		0401665690		SOCIALES		
NUCLEO ESTRUCTURANTE	ESTUDIOS SOCIALES					
ASIGNATURA RELACIONADA	ESTUDIOS SOCIALES					
TEMA ESPECÍFICO	LOS CONTINENTES					
TIPO DE REACTIVO	CUESTIONAMIENTO SIMPLE					
NIVEL TAXONÓMICO	CONOCIMIENTO	X	COMPRENSIÓN		APLICACIÓN	
CONSTRUCCIÓN DE LA PREGUNTA						
BASE:						
¿Qué los diferencia a cada continente?						
OPCIONES DE RESPUESTA:						
a)	Conformados por las aguas continentales y por costas.					
b)	Conformados por el relieve por las aguas continentales.					
c)	Conformados por las aguas continentales					
OPCIÓN CORRECTA	DIFICULTAD ESPERADA					
B	BAJA		MEDIA	X	ALTA	
Justificación y fuentes de la opción correcta:						
<p>Cada uno de ellos tiene unos rasgos característicos diferentes conformados por el relieve (montañas, llanuras, depresiones, etc.), por las aguas continentales (ríos y lagos) y por las costas (penínsulas, islas, etc).</p> <p>Ministerio de educación (2022), Estudios Sociales, Los continentes. Pág. 132</p>						

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI					
MAESTRIA EN EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN					
CARRERA: EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN					
PREGUNTAS PARA LA TESIS					
Número de pregunta:	5	Fecha de elaboración:	21-03-2024		
DATOS DEL AUTOR					
APELLIDO Y NOMBRE		NÚMERO DE CÉDULA		ESPECIALIDAD	
CISNEROS ALEXANDRA		0401665690		SOCIALES	
NUCLEO ESTRUCTURANTE	ESTUDIOS SOCIALES				
ASIGNATURA RELACIONADA	ESTUDIOS SOCIALES				
TEMA ESPECÍFICO	LOS CONTINENTES				
TIPO DE REACTIVO	CUESTIONAMIENTO SIMPLE				
NIVEL TAXONÓMICO	CONOCIMIENTO	X	COMPRENSIÓN	APLICACIÓN	
CONSTRUCCIÓN DE LA PREGUNTA					
BASE:					
¿Desde donde se extiende el continente americano?					
OPCIONES DE RESPUESTA:					
a)	Océano Glacial Ártico hasta el océano Glacial Antártico.				
b)	Océano Pacífico hasta el océano Glacial Atlántico.				
OPCIÓN CORRECTA	DIFICULTAD ESPERADA				
A	BAJA		MEDIA	X	ALTA
Justificación y fuentes de la opción correcta:					
El continente americano se extiende desde el océano Glacial Ártico hasta el océano Glacial Antártico. Sus costas este y oeste están bañadas, respectivamente, por el Atlántico y el Pacífico Ministerio de educación (2022), Estudios Sociales, Los continentes. Pág. 132					

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI						
MAESTRIA EN EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN						
CARRERA: EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN						
PREGUNTAS PARA LA TESIS						
Número de pregunta:	6	Fecha de elaboración:		21-03-2024		
DATOS DEL AUTOR						
APELLIDO Y NOMBRE			NÚMERO DE CÉDULA	ESPECIALIDAD		
CISNEROS ALEXANDRA			0401665690	SOCIALES		
NÚCLEO ESTRUCTURANTE	ESTUDIOS SOCIALES					
ASIGNATURA RELACIONADA	ESTUDIOS SOCIALES					
TEMA ESPECÍFICO	LOS CONTINENTES					
TIPO DE REACTIVO	CUESTIONAMIENTO SIMPLE					
NIVEL TAXONÓMICO	CONOCIMIENTO	X	COMPRENSIÓN		APLICACIÓN	
CONSTRUCCIÓN DE LA PREGUNTA						
BASE:						
¿Cuáles son los subcontinentes en los que se divide América?						
OPCIONES DE RESPUESTA:						
a)	América del Norte, unidos por el istmo de América Central.					
b)	América del Norte y América del Sur.					
c)	América del Norte y América del Sur, unidos por istmo de América Central.					
OPCIÓN CORRECTA	DIFICULTAD ESPERADA					
a	BAJA		MEDIA	X	ALTA	
Justificación y fuentes de la opción correcta:						
<p>Su amplio territorio, de 42 217 063 km², tiene una forma muy alargada que puede dividirse en dos subcontinentes: América del Norte y América del Sur, unidos por el istmo de América Central</p> <p>Ministerio de educación (2022), Estudios Sociales, Los continentes. Pág. 132</p>						

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI					
MAESTRIA EN EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN					
CARRERA: EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN					
PREGUNTAS PARA LA TESIS					
Número de pregunta:	7	Fecha de elaboración:	21-03-2024		
DATOS DEL AUTOR					
APELLIDO Y NOMBRE		NÚMERO DE CÉDULA	ESPECIALIDAD		
CISNEROS ALEXANDRA		0401665690	SOCIALES		
NÚCLEO ESTRUCTURANTE	ESTUDIOS SOCIALES				
ASIGNATURA RELACIONADA	ESTUDIOS SOCIALES				
TEMA ESPECÍFICO	LOS CONTINENTES				
TIPO DE REACTIVO	CUESTIONAMIENTO SIMPLE				
NIVEL TAXONÓMICO	CONOCIMIENTO	X	COMPRENSIÓN	APLICACIÓN	
CONSTRUCCIÓN DE LA PREGUNTA					
BASE:					
¿Dónde se encuentra ubicado parte de su territorio africano?					
OPCIONES DE RESPUESTA:					
a)	En el hemisferio norte y parte en el hemisferio sur.				
b)	En el hemisferio este y parte en el hemisferio oeste.				
c)	En el hemisferio norte y parte en el hemisferio este				
d)	Ninguna de las anteriores.				
OPCIÓN CORRECTA	DIFICULTAD ESPERADA				
a	BAJA		MEDIA	X	ALTA
Justificación y fuentes de la opción correcta:					
El continente africano tiene parte de su territorio en el hemisferio norte y parte en el hemisferio sur. Posee una extensión de 30 249 096 km ² , de ahí que sea el tercer continente más grande del mundo Ministerio de educación (2022), Estudios Sociales, Los continentes. Pág. 133					

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI					
MAESTRIA EN EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN					
CARRERA: EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN					
PREGUNTAS PARA LA TESIS					
Número de pregunta:	8	Fecha de elaboración:	21-03-2024		
DATOS DEL AUTOR					
APELLIDO Y NOMBRE		NÚMERO DE CÉDULA	ESPECIALIDAD		
CISNEROS ALEXANDRA		0401665690	SOCIALES		
NÚCLEO ESTRUCTURANTE	ESTUDIOS SOCIALES				
ASIGNATURA RELACIONADA	ESTUDIOS SOCIALES				
TEMA ESPECÍFICO	LOS CONTINENTES				
TIPO DE REACTIVO	CUESTIONAMIENTO SIMPLE				
NIVEL TAXONÓMICO	CONOCIMIENTO	X	COMPRENSIÓN	APLICACIÓN	
CONSTRUCCIÓN DE LA PREGUNTA					
BASE:					
¿Qué línea cruza el continente africano?					
OPCIONES DE RESPUESTA:					
a)	Línea ecuatorial				
b)	Meridiano de Greenwich				
OPCIÓN CORRECTA	DIFICULTAD ESPERADA				
a	BAJA		MEDIA	X	ALTA
Justificación y fuentes de la opción correcta:					
La línea ecuatorial cruza el continente africano aproximadamente por su mitad, por lo que la mayor parte de su territorio se encuentra en la zona tropical Ministerio de educación (2022), Estudios Sociales, Los continentes. Pág. 133					

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI					
MAESTRIA EN EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN					
CARRERA: EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN					
PREGUNTAS PARA LA TESIS					
Número de pregunta:	9	Fecha de elaboración:	21-03-2024		
DATOS DEL AUTOR					
APELLIDO Y NOMBRE		NÚMERO DE CÉDULA		ESPECIALIDAD	
CISNEROS ALEXANDRA		0401665690		SOCIALES	
NUCLEO ESTRUCTURANTE	ESTUDIOS SOCIALES				
ASIGNATURA RELACIONADA	ESTUDIOS SOCIALES				
TEMA ESPECÍFICO	LOS CONTINENTES				
TIPO DE REACTIVO	CUESTIONAMIENTO SIMPLE				
NIVEL TAXONÓMICO	CONOCIMIENTO	X	COMPRENSIÓN	APLICACIÓN	
CONSTRUCCIÓN DE LA PREGUNTA					
BASE:					
¿En qué puesto se lo considera al continente africano?					
OPCIONES DE RESPUESTA:					
a)	En el tercer puesto				
b)	Primer Puesto				
c)	Segundo Puesto				
d)	Cuarto Puesto				
OPCIÓN CORRECTA	DIFICULTAD ESPERADA				
a	BAJA		MEDIA	X	ALTA
Justificación y fuentes de la opción correcta:					
<p>El continente africano tiene parte de su territorio en el hemisferio norte y parte en el hemisferio sur. Posee una extensión de 30 249 096 km², de ahí que sea el tercer continente más grande del mundo</p> <p>Ministerio de educación (2022), Estudios Sociales, Los continentes. Pág. 133</p>					

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI					
MAESTRIA EN EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN					
CARRERA: EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN					
PREGUNTAS PARA LA TESIS					
Número de pregunta:	10	Fecha de elaboración:	21-03-2024		
DATOS DEL AUTOR					
APELLIDO Y NOMBRE		NÚMERO DE CÉDULA		ESPECIALIDAD	
CISNEROS ALEXANDRA		0401665690		SOCIALES	
NÚCLEO ESTRUCTURANTE	ESTUDIOS SOCIALES				
ASIGNATURA RELACIONADA	ESTUDIOS SOCIALES				
TEMA ESPECIFICO	LOS CONTINENTES				
TIPO DE REACTIVO	CUESTIONAMIENTO SIMPLE				
NIVEL TAXONÓMICO	CONOCIMIENTO	X	COMPRENSIÓN	APLICACIÓN	
CONSTRUCCIÓN DE LA PREGUNTA					
BASE:					
¿Dónde se encuentra situado Europa?					
OPCIONES DE RESPUESTA:					
a)	Hemisferio norte y una gran península al extremo occidental del C. Asiático.				
b)	Hemisferio Sur y una gran península al extremo occidental del C. Asiático.				
c)	Hemisferio Este y una gran península al extremo occidental del C. Asiático.				
d)	Hemisferio oeste y una gran península al extremo occidental del C. Asiático				
OPCIÓN CORRECTA	DIFICULTAD ESPERADA				
a	BAJA		MEDIA	X	ALTA
Justificación y fuentes de la opción correcta:					
El continente europeo está situado en el hemisferio norte y constituye una gran península en el extremo occidental del continente asiático. Ministerio de educación (2022), Estudios Sociales, Los continentes. Pág. 134					

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI					
MAESTRIA EN EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN					
CARRERA: EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN					
PREGUNTAS PARA LA TESIS					
Número de pregunta:	11	Fecha de elaboración:	21-03-2024		
DATOS DEL AUTOR					
APELLIDO Y NOMBRE		NÚMERO DE CÉDULA	ESPECIALIDAD		
CISNEROS ALEXANDRA		0401665690	SOCIALES		
NÚCLEO ESTRUCTURANTE	ESTUDIOS SOCIALES				
ASIGNATURA RELACIONADA	ESTUDIOS SOCIALES				
TEMA ESPECÍFICO	LOS CONTINENTES				
TIPO DE REACTIVO	CUESTIONAMIENTO SIMPLE				
NIVEL TAXONÓMICO	CONOCIMIENTO	X	COMPRENSIÓN	APLICACIÓN	
CONSTRUCCIÓN DE LA PREGUNTA					
BASE:					
¿Cómo es considerado el continente europeo?					
OPCIONES DE RESPUESTA:					
a)	Es el segundo continente más grande, después de Oceanía.				
b)	Es el primer continente más pequeño, después de Oceanía.				
c)	Es el segundo continente más pequeño, después de Oceanía.				
OPCIÓN CORRECTA	DIFICULTAD ESPERADA				
c	BAJA		MEDIA	X	ALTA
Justificación y fuentes de la opción correcta:					
Europa, con 10 396 421 km ² de extensión, es el segundo continente más pequeño, después de Oceanía Ministerio de educación (2022), Estudios Sociales, Los continentes. Pág. 134					

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI					
MAESTRIA EN EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN					
CARRERA: EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN					
PREGUNTAS PARA LA TESIS					
Número de pregunta:	12	Fecha de elaboración:	21-03-2024		
DATOS DEL AUTOR					
APELLIDO Y NOMBRE		NÚMERO DE CÉDULA		ESPECIALIDAD	
CISNEROS ALEXANDRA		0401665690		SOCIALES	
NÚCLEO ESTRUCTURANTE	ESTUDIOS SOCIALES				
ASIGNATURA RELACIONADA	ESTUDIOS SOCIALES				
TEMA ESPECÍFICO	LOS CONTINENTES				
TIPO DE REACTIVO	CUESTIONAMIENTO SIMPLE				
NIVEL TAXONÓMICO	CONOCIMIENTO	X	COMPRENSIÓN	APLICACIÓN	
CONSTRUCCIÓN DE LA PREGUNTA					
BASE:					
¿Cómo se lo considera al continente de Asia?					
OPCIONES DE RESPUESTA:					
a)	Se lo considera un continente blando				
b)	Se lo considera un continente rígido				
c)	Se lo considera un continente macizo				
OPCIÓN CORRECTA	DIFICULTAD ESPERADA				
c	BAJA		MEDIA	X	ALTA
Justificación y fuentes de la opción correcta:					
Asia es un continente macizo en uno de cuyos extremos se encuentra Europa, de la que está separada por las montañas de los Urales y el Cáucaso. Ministerio de educación (2022), Estudios Sociales, Los continentes. Pág. 135					

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI					
MAESTRIA EN EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN					
CARRERA: EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN					
PREGUNTAS PARA LA TESIS					
Número de pregunta:	13	Fecha de elaboración:	21-03-2024		
DATOS DEL AUTOR					
APELLIDO Y NOMBRE		NÚMERO DE CÉDULA		ESPECIALIDAD	
CISNEROS ALEXANDRA		0401665690		SOCIALES	
NÚCLEO ESTRUCTURANTE	ESTUDIOS SOCIALES				
ASIGNATURA RELACIONADA	ESTUDIOS SOCIALES				
TEMA ESPECÍFICO	LOS CONTINENTES				
TIPO DE REACTIVO	CUESTIONAMIENTO SIMPLE				
NIVEL TAXONÓMICO	CONOCIMIENTO	X	COMPRENSIÓN	APLICACIÓN	
CONSTRUCCIÓN DE LA PREGUNTA					
BASE:					
¿Por qué está conformado el continente de Oceanía?					
OPCIONES DE RESPUESTA:					
a)	Por un conjunto de más de veinte mil islas				
b)	Por un conjunto de más de diez mil islas				
c)	Por un conjunto de más de quince mil islas				
OPCIÓN CORRECTA	DIFICULTAD ESPERADA				
a	BAJA		MEDIA	X	ALTA
Justificación y fuentes de la opción correcta:					
<p>Oceanía es un continente formado por un conjunto de más de veinte mil islas, en su mayoría de origen volcánico o coralino, dispersas en el océano Pacífico. Tiene una extensión de 8 942 252 km².</p> <p>Ministerio de educación (2022), Estudios Sociales, Los continentes. Pág. 136</p>					

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI					
MAESTRIA EN EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN					
CARRERA: EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN					
PREGUNTAS PARA LA TESIS					
Número de pregunta:	14	Fecha de elaboración:	21-03-2024		
DATOS DEL AUTOR					
APELLIDO Y NOMBRE		NUMERO DE CÉDULA		ESPECIALIDAD	
CISNEROS ALEXANDRA		0401665690		SOCIALES	
NÚCLEO ESTRUCTURANTE	ESTUDIOS SOCIALES				
ASIGNATURA RELACIONADA	ESTUDIOS SOCIALES				
TEMA ESPECÍFICO	LOS CONTINENTES				
TIPO DE REACTIVO	CUESTIONAMIENTO SIMPLE				
NIVEL TAXONÓMICO	CONOCIMIENTO	X	COMPRENSIÓN	APLICACIÓN	
CONSTRUCCIÓN DE LA PREGUNTA					
BASE:					
¿Por sus extremas condiciones de clima como es considerado Antártida?					
OPCIONES DE RESPUESTA:					
a)	Es un continente deshabitado				
b)	Es un continente habitado				
OPCIÓN CORRECTA	DIFICULTAD ESPERADA				
a	BAJA		MEDIA	X	ALTA
Justificación y fuentes de la opción correcta:					
<p>Tiene una extensión de 14 107 637 km². Por sus extremas condiciones climatológicas, ya que está permanentemente helado, es un continente deshabitado. Actualmente solo se localizan algunas bases científicas.</p> <p>Ministerio de educación (2022), Estudios Sociales, Los continentes. Pág. 136</p>					

5.4.2 Construcción de reactivos para noveno Nivel

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI						
MAESTRIA EN EDUCACIÓN TECNOLOGIA E INNOVACIÓN						
CARRERA: EDUCACIÓN TECNOLOGIA E INNOVACION						
PREGUNTAS PARA LA TESIS						
Número de pregunta:	1	Fecha de elaboración:	21-03-2024			
DATOS DEL AUTOR						
APELLIDO Y NOMBRE			NÚMERO DE CÉDULA		ESPECIALIDAD	
CISNEROS ALEXANDRA			0401665690		SOCIALES	
NÚCLEO ESTRUCTURANTE	ESTUDIOS SOCIALES					
ASIGNATURA RELACIONADA	ESTUDIOS SOCIALES					
TEMA ESPECÍFICO	DERECHOS HUMANOS					
TIPO DE REACTIVO	CUESTIONAMIENTO SIMPLE					
NIVEL TAXONÓMICO	CONOCIMIENTO	X	COMPRENSIÓN		APLICACIÓN	
CONSTRUCCIÓN DE LA PREGUNTA						
BASE:						
¿Cuáles son los derechos del buen vivir I?						
OPCIONES DE RESPUESTA:						
a)	Al agua, la alimentación, ambiente sano, la comunicación y a la información la alimentación					
b)	Al agua, Al ambiente sano A la comunicación y a la información					
c)	Al agua, A la alimentación, Al ambiente sano					
d)	Ninguna de las anteriores					
OPCIÓN CORRECTA	DIFICULTAD ESPERADA					
a	BAJA		MEDIA	X	ALTA	
Justificación y fuentes de la opción correcta:						
Reconocer la importancia de la lucha por los derechos humanos y su protección y cumplimiento como una responsabilidad de todos los ciudadanos y ciudadanas. Ministerio de educación (2022), Estudios Sociales, Los Derechos Humanos. Pág. 209						

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI						
MAESTRIA EN EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN						
CARRERA: EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN						
PREGUNTAS PARA LA TESIS						
Número de pregunta:	2	Fecha de elaboración:	21-03-2024			
DATOS DEL AUTOR						
APELLIDO Y NOMBRE		NÚMERO DE CÉDULA		ESPECIALIDAD		
CISNEROS ALEXANDRA		0401665690		SOCIALES		
NÚCLEO ESTRUCTURANTE	ESTUDIOS SOCIALES					
ASIGNATURA RELACIONADA	ESTUDIOS SOCIALES					
TEMA ESPECÍFICO	DERECHOS HUMANOS					
TIPO DE REACTIVO	CUESTIONAMIENTO SIMPLE					
NIVEL TAXONÓMICO	CONOCIMIENTO	X	COMPRENSIÓN		APLICACIÓN	
CONSTRUCCIÓN DE LA PREGUNTA						
BASE:						
¿Cuáles son los derechos?						
OPCIONES DE RESPUESTA:						
a)	Derechos de las personas y grupos de atención prioritaria.					
b)	Derecho de las comunidades, los pueblos y nacionalidades.					
c)	Derechos de participación, libertad, naturaleza y protección.					
d)	Todas las anteriores					
OPCIÓN CORRECTA	DIFICULTAD ESPERADA					
d	BAJA		MEDIA	X	ALTA	
Justificación y fuentes de la opción correcta:						
<p>Incluyen a personas adultas mayores, niños, niñas y adolescentes, mujeres embarazadas, personas con discapacidad y personas con enfermedades catastróficas. Se fundamenta en el reconocimiento de los derechos colectivos que promueven la preservación de su identidad cultural. Las personas pueden elegir y ser elegidas. Se refieren a la inviolabilidad de la vida, la vida digna, la integridad personal. Se refieren al respeto íntegro a la existencia de la naturaleza. Tienen que ver con el acceso gratuito a la justicia.</p> <p>Ministerio de educación (2022), Estudios Sociales, Los Derechos Humanos. Pág. 112-113</p>						

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI						
MAESTRIA EN EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN						
CARRERA: EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN						
PREGUNTAS PARA LA TESIS						
Número de pregunta:	3	Fecha de elaboración:	21-03-2024			
DATOS DEL AUTOR						
APELLIDO Y NOMBRE		NÚMERO DE CÉDULA		ESPECIALIDAD		
CISNEROS ALEXANDRA		0401665690		SOCIALES		
NÚCLEO ESTRUCTURANTE	ESTUDIOS SOCIALES					
ASIGNATURA RELACIONADA	ESTUDIOS SOCIALES					
TEMA ESPECÍFICO	DERECHOS HUMANOS					
TIPO DE REACTIVO	CUESTIONAMIENTO SIMPLE					
NIVEL TAXONÓMICO	CONOCIMIENTO	X	COMPRENSIÓN		APLICACIÓN	
CONSTRUCCIÓN DE LA PREGUNTA						
BASE:						
¿Qué se entiende por responsabilidad contigo mismo?						
OPCIONES DE RESPUESTA:						
a)	Tienes la responsabilidad de ejercer tus derechos plenamente					
b)	Cuides tu cuerpo, lo alimentes sanamente					
c)	Te protejas del clima, descanses, juegues, recrees, opines y te diviertas					
d)	Todas las anteriores					
OPCIÓN CORRECTA		DIFICULTAD ESPERADA				
d	BAJA		MEDIA	X	ALTA	
Justificación y fuentes de la opción correcta:						
Tienes la responsabilidad de ejercer tus derechos plenamente, lo que puede resumirse en que cuides tu cuerpo, lo alimentes sanamente, te protejas del clima, descanses, juegues, te recrees, opines y te diviertas.						
Ministerio de educación (2022), Estudios Sociales, Los Derechos Humanos. Pág. 114						

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI						
MAESTRIA EN EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN						
CARRERA: EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN						
PREGUNTAS PARA LA TESIS						
Número de pregunta:	4	Fecha de elaboración:	21-03-2024			
DATOS DEL AUTOR						
APELLIDO Y NOMBRE		NÚMERO DE CÉDULA		ESPECIALIDAD		
CISNEROS ALEXANDRA		0401665690		SOCIALES		
NÚCLEO ESTRUCTURANTE	ESTUDIOS SOCIALES					
ASIGNATURA RELACIONADA	ESTUDIOS SOCIALES					
TEMA ESPECÍFICO	DERECHOS HUMANOS					
TIPO DE REACTIVO	CUESTIONAMIENTO SIMPLE					
NIVEL TAXONÓMICO	CONOCIMIENTO	X	COMPRENSIÓN		APLICACIÓN	
CONSTRUCCIÓN DE LA PREGUNTA						
BASE:						
¿Cuántos Artículos son los derechos del hombre y del ciudadano?						
OPCIONES DE RESPUESTA:						
a)	10 artículos					
b)	12 artículos					
c)	8 artículos					
d)	11 artículos					
OPCIÓN CORRECTA		DIFICULTAD ESPERADA				
b		BAJA		MEDIA	X	ALTA
Justificación y fuentes de la opción correcta:						
<p>Uno de los grandes aportes de la Revolución francesa al mundo fue la Declaración de los Derechos del Hombre y el Ciudadano. Claro que esta era la declaración de los derechos del hombre, literalmente. Debió pasar algún tiempo para que Olimpia de Gauge, en el contexto de la misma revolución, escribiera los Derechos de la Mujer y la Ciudadana.</p> <p>Ministerio de educación (2022), Estudios Sociales, Los Derechos Humanos. Pág. 118</p>						

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI						
MAESTRIA EN EDUCACIÓN TECNOLOGIA E INNOVACIÓN						
CARRERA: EDUCACIÓN TECNOLOGIA E INNOVACION						
PREGUNTAS PARA LA TESIS						
Número de pregunta:	5	Fecha de elaboración:	21-03-2024			
DATOS DEL AUTOR						
APELLIDO Y NOMBRE			NÚMERO DE CÉDULA		ESPECIALIDAD	
CISNEROS ALEXANDRA			0401665690		SOCIALES	
NÚCLEO ESTRUCTURANTE	ESTUDIOS SOCIALES					
ASIGNATURA RELACIONADA	ESTUDIOS SOCIALES					
TEMA ESPECÍFICO	DERECHOS HUMANOS					
TIPO DE REACTIVO	CUESTIONAMIENTO SIMPLE					
NIVEL TAXONÓMICO	CONOCIMIENTO	X	COMPRENSIÓN		APLICACIÓN	
CONSTRUCCIÓN DE LA PREGUNTA						
BASE:						
La finalidad de toda asociación política es la conservación de los derechos naturales e imprescriptibles del hombre como:						
OPCIONES DE RESPUESTA:						
a)	libertad, la inseguridad y la resistencia a la opresión.					
b)	libertad, la propiedad, la seguridad y la resistencia a la opresión.					
c)	Ninguna es correcta					
d)	Las dos son correctas					
OPCIÓN CORRECTA		DIFICULTAD ESPERADA				
b	BAJA		MEDIA	X	ALTA	
Justificación y fuentes de la opción correcta:						
En consecuencia, la Asamblea Nacional reconoce y declara, en presencia del Ser Supremo y bajo sus auspicios, los siguientes derechos del hombre y del ciudadano. Ministerio de educación (2022), Estudios Sociales, Los Derechos Humanos. Pág. 118						

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI						
MAESTRIA EN EDUCACIÓN TECNOLOGIA E INNOVACIÓN						
CARRERA: EDUCACION TECNOLOGIA E INNOVACION						
PREGUNTAS PARA LA TESIS						
Número de pregunta:	6	Fecha de elaboración:	21-03-2024			
DATOS DEL AUTOR						
APELLIDO Y NOMBRE			NÚMERO DE CÉDULA		ESPECIALIDAD	
CISNEROS ALEXANDRA			0401665690		SOCIALES	
NÚCLEO ESTRUCTURANTE	ESTUDIOS SOCIALES					
ASIGNATURA RELACIONADA	ESTUDIOS SOCIALES					
TEMA ESPECÍFICO	DERECHOS HUMANOS					
TIPO DE REACTIVO	CUESTIONAMIENTO SIMPLE					
NIVEL TAXONÓMICO	CONOCIMIENTO	X	COMPRENSIÓN		APLICACIÓN	
CONSTRUCCIÓN DE LA PREGUNTA						
BASE:						
La sociedad tiene derecho a pedir cuentas de su gestión a todo agente público						
OPCIONES DE RESPUESTA:						
a)	Verdadero					
b)	Falso					
OPCIÓN CORRECTA	DIFICULTAD ESPERADA					
b	BAJA		MEDIA	X	ALTA	
Justificación y fuentes de la opción correcta:						
En consecuencia, la Asamblea Nacional reconoce y declara, en presencia del Ser Supremo y bajo sus auspicios, los siguientes derechos del hombre y del ciudadano. Ministerio de educación (2022), Estudios Sociales, Los Derechos Humanos. Pág. 118						

5.4.3 Construcción de reactivos para decimo Nivel

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI						
MAESTRIA EN EDUCACIÓN TECNOLOGIA E INNOVACIÓN						
CARRERA: EDUCACION TECNOLOGIA E INNOVACION						
PREGUNTAS PARA LA TESIS						
Número de pregunta:	1	Fecha de elaboración:	21-03-2024			
DATOS DEL AUTOR						
APELLIDO Y NOMBRE			NÚMERO DE CÉDULA		ESPECIALIDAD	
CISNEROS ALEXANDRA			0401665690		SOCIALES	
NÚCLEO ESTRUCTURANTE	ESTUDIOS SOCIALES					
ASIGNATURA RELACIONADA	ESTUDIOS SOCIALES					
TEMA ESPECÍFICO	EL GOBIERNO DEL ECUADOR					
TIPO DE REACTIVO	CUESTIONAMIENTO SIMPLE					
NIVEL TAXONÓMICO	CONOCIMIENTO	X	COMPRENSIÓN		APLICACIÓN	
CONSTRUCCIÓN DE LA PREGUNTA						
BASE:						
¿Qué es el gobierno nacional?						
OPCIONES DE RESPUESTA:						
a)	Es un equipo organizado políticamente y electas mediante el voto popular.					
b)	Es un equipo organizado políticamente y no electas mediante el voto popular.					
c)	Es personas electas mediante el voto popular.					
d)	Ninguna de las anteriores.					
OPCIÓN CORRECTA	DIFICULTAD ESPERADA					
a	BAJA		MEDIA	X	ALTA	
Justificación y fuentes de la opción correcta:						
Es un equipo de personas organizadas políticamente y electas mediante el voto popular, lo que les asigna una condición de autoridad. Ministerio de educación (2022), Estudios Sociales, El Gobierno de Ecuador. Pág. 184						

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI						
MAESTRIA EN EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN						
CARRERA: EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN						
PREGUNTAS PARA LA TESIS						
Número de pregunta:	2	Fecha de elaboración:	21-03-2024			
DATOS DEL AUTOR						
APELLIDO Y NOMBRE		NÚMERO DE CÉDULA		ESPECIALIDAD		
CISNEROS ALEXANDRA		0401665690		SOCIALES		
NÚCLEO ESTRUCTURANTE	ESTUDIOS SOCIALES					
ASIGNATURA RELACIONADA	ESTUDIOS SOCIALES					
TEMA ESPECÍFICO	EL GOBIERNO DEL ECUADOR					
TIPO DE REACTIVO	CUESTIONAMIENTO SIMPLE					
NIVEL TAXONÓMICO	CONOCIMIENTO	X	COMPRENSIÓN		APLICACIÓN	
CONSTRUCCIÓN DE LA PREGUNTA						
BASE:						
¿Cuál es su Función del Gobierno Nacional?						
OPCIONES DE RESPUESTA:						
a)	Dirigir, administrar y controlar el Estado ecuatoriano.					
b)	Dirigir, administrar y controlar el Estado Colombiano.					
OPCIÓN CORRECTA	DIFICULTAD ESPERADA					
a	BAJA		MEDIA	X	ALTA	
Justificación y fuentes de la opción correcta:						
Su función es dirigir, administrar y controlar el Estado ecuatoriano a través del lineamiento político e ideológico expresado en sus propuestas de campaña, por las cuales fueron electos Ministerio de educación (2022), Estudios Sociales, El Gobierno de Ecuador. Pág. 184						

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI						
MAESTRIA EN EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN						
CARRERA: EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN						
PREGUNTAS PARA LA TESIS						
Número de pregunta:	3	Fecha de elaboración:	21-03-2024			
DATOS DEL AUTOR						
APELLIDO Y NOMBRE		NÚMERO DE CÉDULA		ESPECIALIDAD		
CISNEROS ALEXANDRA		0401665690		SOCIALES		
NÚCLEO ESTRUCTURANTE	ESTUDIOS SOCIALES					
ASIGNATURA RELACIONADA	ESTUDIOS SOCIALES					
TEMA ESPECÍFICO	EL GOBIERNO DEL ECUADOR					
TIPO DE REACTIVO	CUESTIONAMIENTO SIMPLE					
NIVEL TAXONÓMICO	CONOCIMIENTO	X	COMPRENSIÓN		APLICACIÓN	
CONSTRUCCIÓN DE LA PREGUNTA						
BASE:						
¿El Estado Ecuatoriano como se encuentra organizado territorialmente?						
OPCIONES DE RESPUESTA:						
a)	En regiones, provincias, cantones y parroquias.					
b)	En regiones, y parroquias.					
c)	En regiones, cantones y parroquias.					
d)	Ninguno de los anteriores.					
OPCIÓN CORRECTA		DIFICULTAD ESPERADA				
a	BAJA		MEDIA	X	ALTA	
Justificación y fuentes de la opción correcta:						
El Estado ecuatoriano se encuentra organizado territorialmente en regiones, provincias, cantones y parroquias. Estos espacios requieren ser organizados mediante instituciones públicas responsables de su desarrollo. Ministerio de educación (2022), Estudios Sociales, El Gobierno de Ecuador. Pág. 186						

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI						
MAESTRIA EN EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN						
CARRERA: EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN						
PREGUNTAS PARA LA TESIS						
Número de pregunta:	4	Fecha de elaboración:	21-03-2024			
DATOS DEL AUTOR						
APELLIDO Y NOMBRE		NÚMERO DE CÉDULA		ESPECIALIDAD		
CISNEROS ALEXANDRA		0401665690		SOCIALES		
NÚCLEO ESTRUCTURANTE	ESTUDIOS SOCIALES					
ASIGNATURA RELACIONADA	ESTUDIOS SOCIALES					
TEMA ESPECÍFICO	EL GOBIERNO DEL ECUADOR					
TIPO DE REACTIVO	CUESTIONAMIENTO SIMPLE					
NIVEL TAXONÓMICO	CONOCIMIENTO	X	COMPRENSIÓN		APLICACIÓN	
CONSTRUCCIÓN DE LA PREGUNTA						
BASE:						
¿Las provincias por quien están organizadas?						
OPCIONES DE RESPUESTA:						
a)	Gobiernos Autónomos Descentralizados (GAD provinciales).					
b)	Gobiernos Autónomos Descentralizados (GAD Municipales).					
c)	Gobiernos Autónomos Descentralizados (GAD Parroquiales).					
d)	Cabildos populares.					
OPCIÓN CORRECTA	DIFICULTAD ESPERADA					
a	BAJA		MEDIA	X	ALTA	
Justificación y fuentes de la opción correcta:						
Las provincias están organizadas por los Gobiernos Autónomos Descentralizados (GAD provinciales) conocidos como consejos provinciales. Ministerio de educación (2022), Estudios Sociales, El Gobierno de Ecuador. Pág. 186						

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI						
MAESTRIA EN EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN						
CARRERA: EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN						
PREGUNTAS PARA LA TESIS						
Número de pregunta:	5	Fecha de elaboración:	21-03-2024			
DATOS DEL AUTOR						
APELLIDO Y NOMBRE		NÚMERO DE CÉDULA		ESPECIALIDAD		
CISNEROS ALEXANDRA		0401665690		SOCIALES		
NÚCLEO ESTRUCTURANTE	ESTUDIOS SOCIALES					
ASIGNATURA RELACIONADA	ESTUDIOS SOCIALES					
TEMA ESPECÍFICO	EL GOBIERNO DEL ECUADOR					
TIPO DE REACTIVO	CUESTIONAMIENTO SIMPLE					
NIVEL TAXONÓMICO	CONOCIMIENTO	X	COMPRENSIÓN		APLICACIÓN	
CONSTRUCCIÓN DE LA PREGUNTA						
BASE:						
¿Las cantones por quien están organizados?						
OPCIONES DE RESPUESTA:						
a)	los GAD locales, conocidos como municipios					
b)	los GAD locales, conocidos como cantones					
OPCIÓN CORRECTA	DIFICULTAD ESPERADA					
a	BAJA		MEDIA	X	ALTA	
Justificación y fuentes de la opción correcta:						
Los cantones están organizados por los GAD locales, conocidos como municipios. Ministerio de educación (2022), Estudios Sociales, El Gobierno de Ecuador. Pág. 186						

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI						
MAESTRIA EN EDUCACIÓN TECNOLOGIA E INNOVACIÓN						
CARRERA: EDUCACIÓN TECNOLOGIA E INNOVACION						
PREGUNTAS PARA LA TESIS						
Número de pregunta:	6	Fecha de elaboración:	21-03-2024			
DATOS DEL AUTOR						
APELLIDO Y NOMBRE			NÚMERO DE CÉDULA		ESPECIALIDAD	
CISNEROS ALEXANDRA			0401665690		SOCIALES	
NÚCLEO ESTRUCTURANTE	ESTUDIOS SOCIALES					
ASIGNATURA RELACIONADA	ESTUDIOS SOCIALES					
TEMA ESPECÍFICO	EL GOBIERNO DEL ECUADOR					
TIPO DE REACTIVO	CUESTIONAMIENTO SIMPLE					
NIVEL TAXONÓMICO	CONOCIMIENTO	X	COMPRENSIÓN		APLICACIÓN	
CONSTRUCCIÓN DE LA PREGUNTA						
BASE:						
¿Las parroquias por quien están organizados?						
OPCIONES DE RESPUESTA:						
a)	Por los GAD parroquiales, conocidas como juntas parroquiales					
b)	Por los GAD parroquiales, conocidas como juntas provinciales					
OPCIÓN CORRECTA	DIFICULTAD ESPERADA					
a	BAJA		MEDIA	X	ALTA	
Justificación y fuentes de la opción correcta:						
Las parroquias, por los GAD parroquiales, conocidos como juntas parroquiales. Estas instituciones, al igual que el Estado nacional, requieren ser administrados por un gobierno electo democráticamente. Ministerio de educación (2022), Estudios Sociales, El Gobierno de Ecuador. Pág. 186						

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI						
MAESTRIA EN EDUCACIÓN TECNOLOGIA E INNOVACIÓN						
CARRERA: EDUCACIÓN TECNOLOGIA E INNOVACION						
PREGUNTAS PARA LA TESIS						
Número de pregunta:	7	Fecha de elaboración:	21-03-2024			
DATOS DEL AUTOR						
APELLIDO Y NOMBRE			NÚMERO DE CÉDULA		ESPECIALIDAD	
CISNEROS ALEXANDRA			0401665690		SOCIALES	
NÚCLEO ESTRUCTURANTE	ESTUDIOS SOCIALES					
ASIGNATURA RELACIONADA	ESTUDIOS SOCIALES					
TEMA ESPECÍFICO	EL GOBIERNO DEL ECUADOR					
TIPO DE REACTIVO	CUESTIONAMIENTO SIMPLE					
NIVEL TAXONÓMICO	CONOCIMIENTO	X	COMPRENSIÓN		APLICACIÓN	
CONSTRUCCIÓN DE LA PREGUNTA						
BASE:						
¿Cuál es la ventaja de los Gobiernos Autónomos descentralizados?						
OPCIONES DE RESPUESTA:						
a)	Es su cercanía con la población, pues conviven con las comunidades					
b)	Permite conocer sus problemas y diseñar las formas de resolverlos					
c)	Diseñan de proyectos o programas coordinados					
d)	Todas de las anteriores					
OPCIÓN CORRECTA		DIFICULTAD ESPERADA				
D	BAJA		MEDIA	X	ALTA	
Justificación y fuentes de la opción correcta:						
La ventaja de estos Gobiernos es su cercanía con la población, pues conviven con las comunidades o barrios, lo que les permite como ser sus problemas y diseñar las formas de resolverlos de manera participativa, a través del diseño de proyectos o programas coordinados con el Gobierno central. Ministerio de educación (2022), Estudios Sociales, El Gobierno de Ecuador. Pág. 187						

5.5. Resultados del aprendizaje de estudios sociales con KAHOOT

5.5.1. El aprendizaje sin herramienta de gamificación

Una de las enseñanzas y aprendizajes que no se incorpora en la educación es el uso de juegos, en las que se ponga como incentivo las recompensas por puntos, establecer niveles o un desafío competitivo, pero como cada conocimiento tiene un enfoque que va guiado hacia el uso de tecnología, cambiando la metodología tradicional como son las clases magistrales, lecturas y discusiones; sin que el aprendizaje tenga un enfoque tecnológico este será de forma estructural donde no se motiva e interacciona en el proceso de aprendizaje. Dentro de la Institución Educativa Gran Colombia el modelo de evaluación de conocimientos se basó en preguntas abiertas donde la mayoría eran conceptos, así como se muestra en la (figura 14), donde se puede apreciar que es una educación clásica, donde se pone a consideración y forma de evaluación lo referente a conceptos que no aportan a una educación modernizada.

Figura 14.

Prueba diagnóstica de Octavo Nivel

UNIDAD EDUCATIVA GRAN COLOMBIA

PRUEBA DE CONOCIMIENTOS

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1. ¿Qué es un continente?

.....
.....

2. ¿Cuáles son los continentes?

.....
.....

3. ¿Dónde se ubica América?

.....
.....

4. ¿Qué es diferente en África?

.....
.....

5. ¿Qué país se ubican en Europa?

.....
.....

6. ¿Qué diferencia a Asia de África?

.....
.....

7. ¿Dónde se ubica la Antártida?

.....
.....

Así también en la evaluación de conocimientos aplicada a los niveles de noveno se puede apreciar la misma temática donde solo buscan conocimientos teóricos más no innovan en la forma de evaluar a los estudiantes debido a que solo se buscan respuestas textuales que no aportan a una correcta formación de los estudiantes.

Figura 15.

Prueba diagnóstica de Noveno Nivel

PRUEBA

1. ¿Qué es un derecho?

.....
.....

2. ¿Qué derechos fundamentales tenemos los ecuatorianos y ecuatorianas?

.....
.....

3. ¿Cómo podemos proteger nuestros derechos humanos?

.....
.....

4. ¿Sabes lo que quiere decir la palabra fundamental?

.....
.....

5. ¿Puede ejemplificar los elementos fundamentales en la vida y otros tantos que no lo sean?

.....
.....

6. ¿Los principales derechos que tenemos las personas en el Ecuador?

.....
.....

7. ¿Los niños, niñas y adolescentes tienen derechos?

.....
.....

Por último, contamos con los estudiantes de grado decimo donde de acuerdo a la planificación del docente principalmente se tienen que debieron analizar la temática de que es Estado y Gobierno donde se tiene que buscan un conocimiento textual o de la forma tradicional donde no aporta en nada a la innovación en la educación.

Figura 16.

Prueba Diagnóstica de Decimo Nivel

UNIDAD EDUCATIVA GRAN COLOMBIA
PRUEBA DE CONOCIMIENTO

1. ¿Quiénes Gobiernan?

.....
.....

2. ¿Qué entiende por el Estado del Ecuador?

.....
.....

3. ¿Cuáles son las características del estado ecuatoriano?

.....
.....

4. ¿Cuáles son las funciones del Estado?

.....
.....

5. ¿Cómo se encuentra organizado el estado ecuatoriano?

.....
.....

5.5.2. El aprendizaje con herramienta de gamificación

NIVEL DE EGB GRADO OCTAVO

Para los estudiantes de octavo nivel se procedió a la elaboración de 15 preguntas donde son de selección como se observa en las (figuras 17,18,19), esto permitió que puedan aprender de manera rápida y efectiva utilizando herramientas digitales, lo que no solo mejora su competencia tecnológica sino también su capacidad para aprender y aplicar conceptos en diversas áreas del conocimiento por ello los reactivos fueron generados en base a las necesidades de análisis y competitividad para una mejor comprensión y evaluación de lo aprendido.

Figura 17.

Prototipo de Evaluación de Octavo Nivel

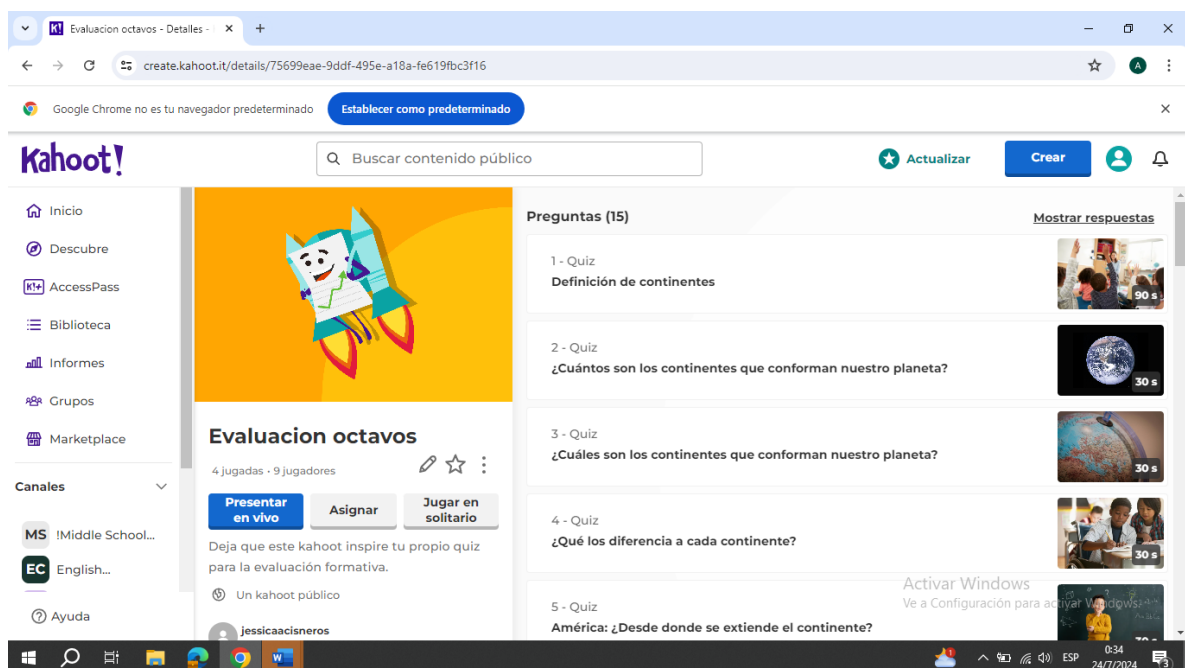


Figura 18.

Prototipo de Evaluación de Octavo Nivel

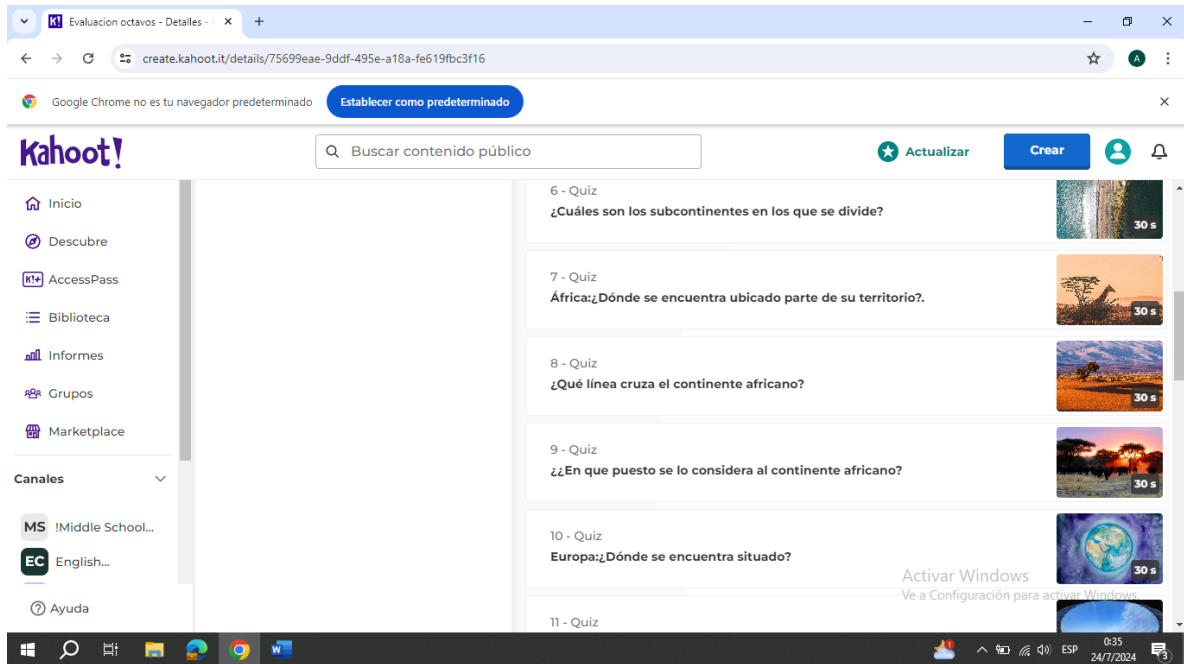
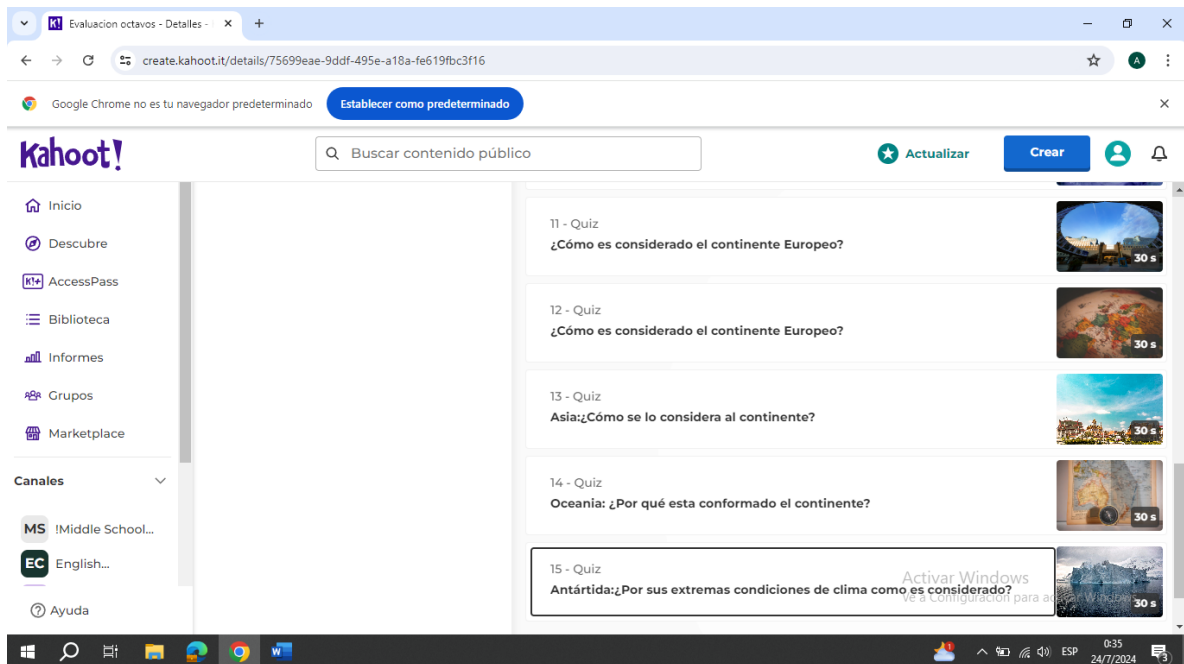


Figura 19.

Prototipo de Evaluación de Octavo Nivel



NIVEL DE EGB GRADO NOVENO

Para los este grupo de estudiantes se elaboró 6 preguntas las cuales fueron usadas 5 preguntas de selección y una pregunta de verdadero y falso; esto principalmente poniendo en consideración que no siempre todas la evaluaciones son de forma directa y con la respuesta a seleccionar, sino más bien se establecen punto donde el estudiante debe razonar la respuesta esto lo realizan mediante las preguntas de a afirmación o negación pues, Kahoot no solo hace que el aprendizaje sea más interactivo y divertido para los estudiantes de noveno grado, sino que también proporciona herramientas útiles para los maestros para evaluar el progreso y adaptar la enseñanza según las necesidades individuales y grupales observando en las figuras 20 y 21.

Figura 20.

Prototipo de Evaluación de Noveno Nivel

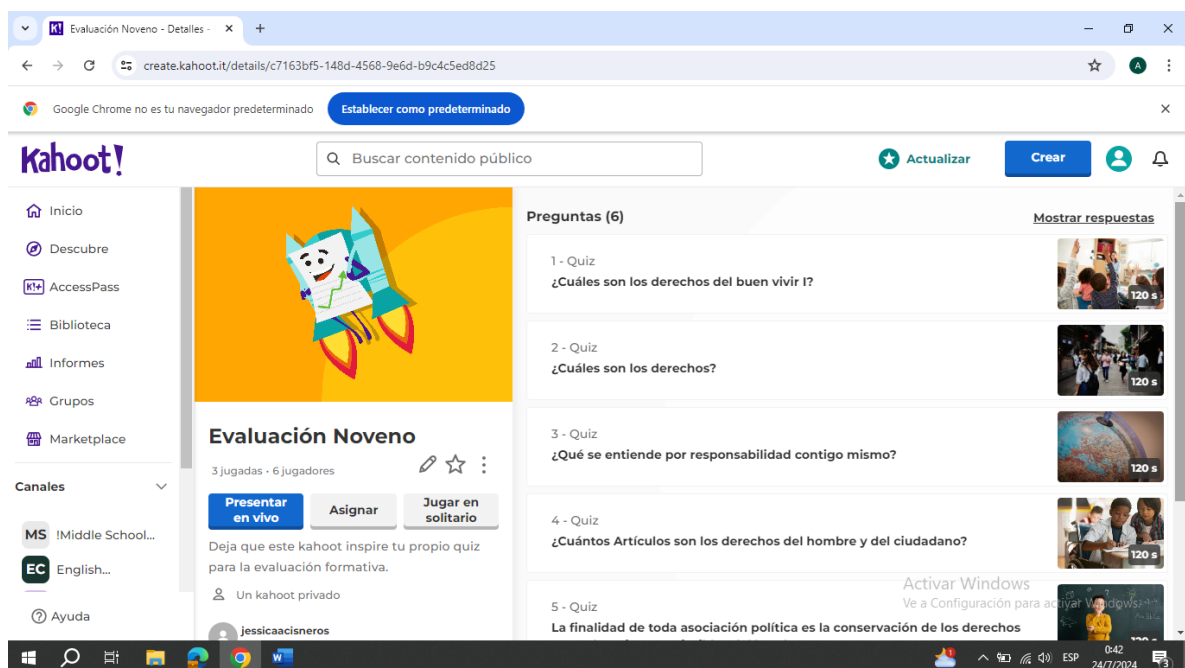
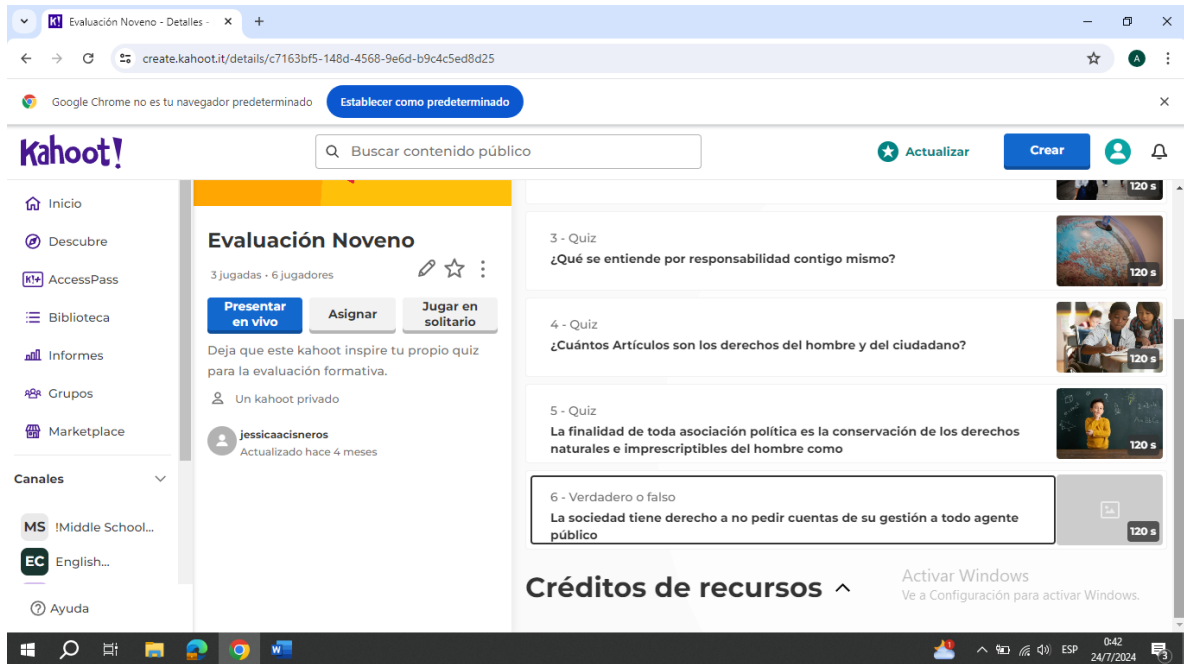


Figura 21.

Prototipo de Evaluación de Noveno Nivel



NIVEL DE EGB GRADO DÉCIMO

Kahoot es una herramienta poderosa para ayudar a los estudiantes de décimo a aprender mediante la participación activa, la competencia amigable y el refuerzo de conocimientos, todo mientras proporciona un entorno divertido y motivador para el aprendizaje. Por ello se elaboraron 7 preguntas de selección en la cuales se optó por establecer las preguntas de acuerdo a los reactivos generados con el grado de comprensión que se necesita y donde los estudiantes pudieron poner en práctica los conocimientos previos, pero de una forma diferente donde ellos pueden ir compitiendo en base a sus conocimientos observando en las Figuras 22 y 23.

Figura 22.

Prototipo de Evaluación de Decimo Nivel

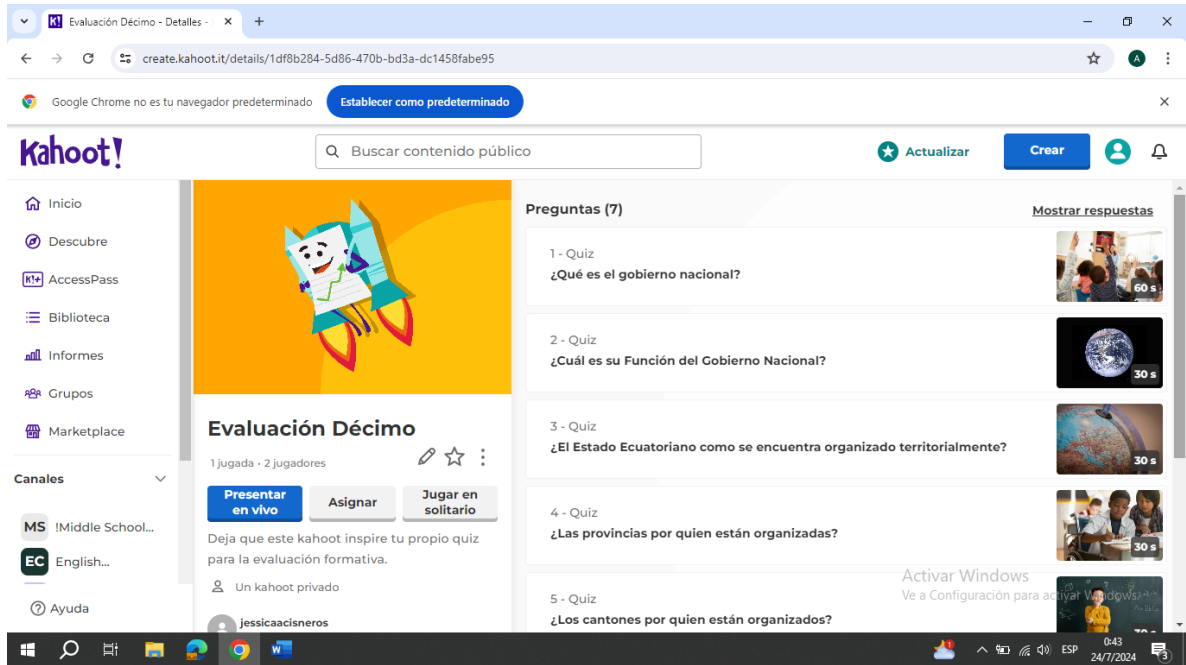
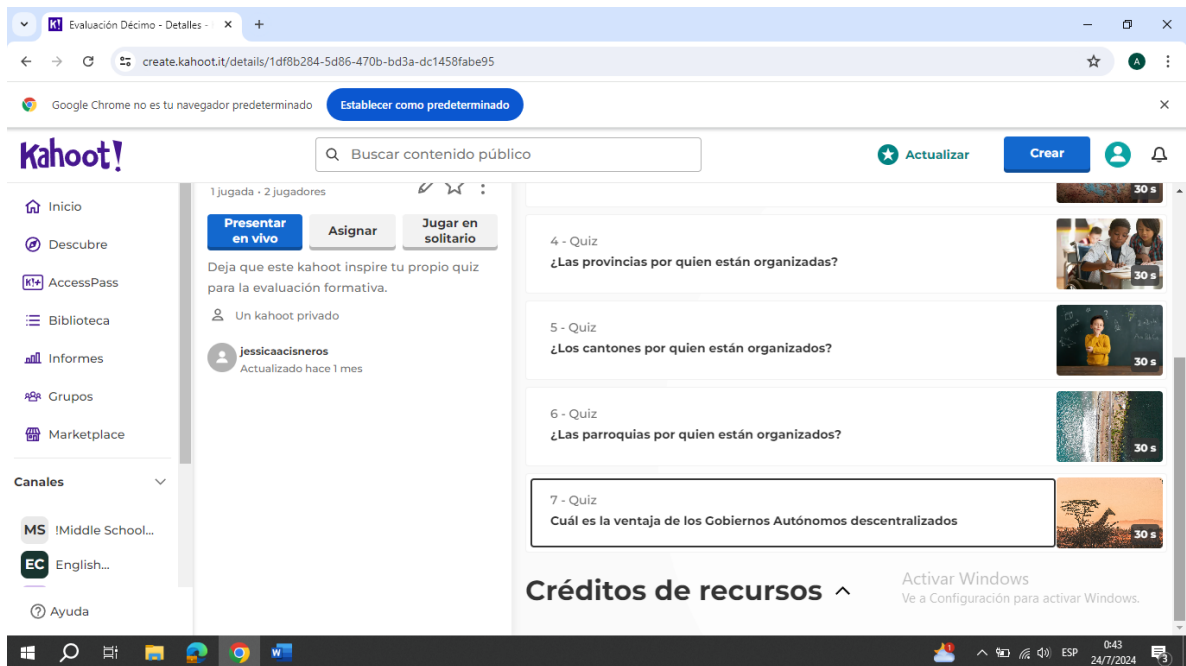


Figura 23.

Prototipo de Evaluación de Decimo Nivel



CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Las herramientas digitales dentro de la educación son un adecuar de las mismas enfocados en las necesidades y los usos de cada estudiante, así como también de la asignatura del docente, es por ello que todas las aplicaciones educativas que se ofertan a un mejor aprendizaje del estudiante están focalizadas en el nivel de cada alumno para que tenga una enseñanza más personalizada y con requisitos necesarios para un mayor entendimiento de la educación. Pues con el uso de estas herramientas tecnológicas se fomenta un aprendizaje más eficiente a fin de solventar las dificultades que presentan los estudiantes para el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales, ya que los estudiantes pueden progresar a su propio ritmo y recibir apoyo específico en áreas donde tienen dificultades.

Además, la capacidad de ajustar el contenido y los métodos según el estilo de aprendizaje de cada estudiante contribuye a mejorar su motivación y participación. La integración de herramientas digitales en la educación ha democratizado el acceso al conocimiento y ha facilitado la colaboración entre estudiantes y educadores de diferentes partes del mundo, para lo cual la creación y uso de la herramienta Kahoot es un plus que ayuda a la educación. Las tecnologías en el tiempo post pandemia marcaron un cambio en toda la enseñanza debido a las adaptaciones que los docentes tuvieron que realizar para impartir la educación a los niños, niñas y adolescentes con el uso de videoconferencias y plataformas donde los estudiantes participen y puedan aprender, además que con la elaboración de prototipos para el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales se logró completar un mejor desarrollo y comprensión con los estudiantes.

El uso de herramientas digitales en la enseñanza y el aprendizaje contribuye al desarrollo de habilidades tecnológicas esenciales para el siglo XXI. Los estudiantes no solo aprenden a utilizar diferentes plataformas y software, sino que también desarrollan competencias en la gestión de la información, la

resolución de problemas y la comunicación digital. Al integrar tecnologías en el proceso educativo, se prepara a los estudiantes no solo para enfrentar los desafíos actuales, sino también para adaptarse a futuros avances tecnológicos. Para ello la implementación de la herramienta Kahoot dentro de la enseñanza aprendizaje es de suma importancia pues además de ser una forma de evaluar permite que los estudiantes tener una nueva perspectiva de comprensión de la enseñanza y como esta se va innovando en las aulas de estudio.

Si bien esta herramienta es poco usada en clases actualmente esto debido a que existe un desconocimiento o la complejidad que se les presenta a los docentes para la adecuación de esta herramienta y su aplicación en el aula de clases; esto dentro de la Unidad Educativa Gran Colombia se ha visto de gran necesidad la implementación de este método de evaluación dentro del aula de estudio debido a que cambia la educación y cuidan el planeta con esto pues no se utiliza papel simplemente un dispositivo electrónico o computador que toda institución educativa cuenta y pueden ir haciendo uso.

Recomendaciones

Al implementar las herramientas digitales en el aula, es esencial realizarlo de una manera planificada y organizada empezando por cumplir todos los objetivos educativos. Para ello es fundamental ir cumpliendo con todos contenidos que se están planificados dentro de la malla curricular ya establecida, Esto no quiere decir que se debe introducir la tecnología en la educación solo por hacerlo, sino que se debe buscar herramientas que apoyen y faciliten el proceso de enseñanza. Establecer un método de evaluación, aparte de los ya existentes genera un punto de apoyo, a los contenidos de la clase, además que fomenta la participación y facilita la comprensión de los temas.

Para que las herramientas digitales sean realmente efectivas dentro del aula de estudio, tanto estudiantes como educadores deben recibir una capacitación adecuada para el manejo de herramientas digitales o herramientas de gamificación. Para ello Kahoot representa un modelo atractivo en el cual con el uso de la herramienta se tiene una base y asegura ser un soporte continuo para resolver problemas técnicos o dudas que se les presenta en el aula de estudio. Por tal, fomentar la práctica y la familiarización con las tecnologías a través de tutoriales, recursos en línea y sesiones de práctica.

Utilizar las herramientas digitales para fomentar la interacción activa y la colaboración entre estudiantes. Las aplicaciones de cocreación permiten a los alumnos colaborar, discutir ideas y compartir conocimientos. Diseñar actividades que incentiven el trabajo en equipo y la participación activa, y asegure que las herramientas digitales faciliten una comunicación clara y efectiva. La colaboración digital no solo mejora el aprendizaje, sino que también desarrolla habilidades de trabajo en equipo y comunicación que son esenciales en el entorno laboral moderno por tal es necesario que se busquen herramientas como Kahoot donde se les facilite realizar la comprensión a los estudiantes de los temas de Estudios Sociales que son de carácter teórico y de difícil comprensión.

REFERENCIAS

- Adriana Macias. (2017). La Gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas. Universidad Casa Grande. Departamento de Posgrado. <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/1171>
- Alan Aguiño, & Soraya Banchon. (2021). Recursos tecnológicos para la mejora del rendimiento académico en los estudiantes del 10mo año de educación básica en la asignatura de estudios sociales. Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de La Educación. https://rrae.cedia.edu.ec/Record/UG_c401996a4a2426e2741837d714cffb7e
- Andrea Ormeño. (2017). Uso de las tecnologías digitales en el aprendizaje formal, no formal e informal en estudiantes de la carrera de Odontología de la Universidad de los Andes, Santiago, Chile. Universitat de Barcelona. <http://hdl.handle.net/2445/109491>
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2008). Constitución de la República del Ecuador. Asamblea Nacional Del Ecuador.
- Emilio Carcaño. (2021). Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes. Revista Vinculando. <https://vinculando.org/educacion/herramientas-digitales-para-el-desarrollo-de-aprendizajes.html>
- Gabino Vargas. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. Cuadernos Hospital de Clínicas. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762017000100011
- Jesus Diaz, & Yolanda Troyano. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. Universidad de Sevilla. Departamento de Psicología Social. <https://idus.us.es/handle/11441/59067>
- Juan Villena. (2023). Gamificación con Kahoot, Cerebriti Brainscape para el aprendizaje de la biología en estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa “Santa Teresita”, ciudad de Celica, año lectivo 2022-2023. Maestría En Tecnología e Innovación Educativa. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/14126>
- María Alejandra Saucedo James, Gina Alexandra Cedeño Zambrano, & María Josefina Hurtado Mora. (2021). La gamificación: estrategia pedagógica en la educación

- básica superior. Magazine De Las Ciencias: Revista De Investigación E Innovación. <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/1171>
- Medardo Silva, & Roberto Defas. (2022). Evaluación formativa por medio de gamificación en el aprendizaje de las Ciencias Sociales. Quito: Universidad Tecnológica Indoamérica. <http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2756>
- Monica Castillo, Maria Escobar, Rocio Barragan, & Maria Cardenas. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. Pol. Con. 7(1). [file:///C:/Users/Ryzen%205/Downloads/3503-18626-1-PB%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Ryzen%205/Downloads/3503-18626-1-PB%20(1).pdf)
- Nataly Quiroz, & Pablo Chavez. (2022). La gamificación y el uso cartográfico para el aprendizaje de los continentes, en el Octavo Año EGB. Universidad Nacional de Chimborazo Carrera Pedagogía de La Historia y Las Ciencias Sociales. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8935>
- Navarro-Aburto, B. A., Arriagada Puschel, I. A., Osse-Bustingorry, S., & Burgos-Videla, C. G. (2016). Curricular Adaptations: Similarities and Differences of their Implementation in Chilean Faculty. *Revista Electrónica Educare*, 20(1), 1–18. <https://doi.org/10.15359/ree.20-1.15>
- Paola Pozo. (2023). Genially como estrategia didáctica para la enseñanza de las Ciencias Naturales. UPEC. <http://181.198.77.137:8080/jspui/handle/123456789/2112>
- Secretaria Nacional de Planificacion y Desarrollo. (2017). Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021-Toda una Vida. Secretaria Nacional de Planificacion y Desarrollo. <https://www.gob.ec/sites/default/files/regulations/201810/Plan%20Nacional%20de%20Desarrollo%20Toda%20Una%20Vida%202017%20-%202021.pdf>
- Sharon Blanco, & Lauren Pérez. (2022). GAMIFICACIÓN COMO RECURSO TECNOLÓGICO PARA EL FORTALECIMIENTO DEL PROCESO LECTOESCRITOR EN ESTUDIANTES CON TEA. Licenciatura En Educación Especial.
- Ampuero, N. (2022). Enseñanza aprendizaje: Síntesis del análisis conceptual desde el enfoque centrado en procesos. Universidad del Zulia, 126-135. Obtenido de *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, vol. Esp. 28, núm. 6, pp. 126-135, 2022
- AoniaLearning. (2020). Herramientas digitales en la educación . Obtenido de <https://aonialearning.com/competencia-digital-docente/herramientas-digitales-en-el-aula/>.

- Castillo, M., Escobar, M., Barragan, R., & Cardenas, M. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. Obtenido de Polo del conocimiento:
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3503/html>
- Garcia, E. (2024). Impacto de las adecuaciones curriculares en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. *Revista de Investigación Educativa y Deportiva*.
- Gonzalez, F. (s.f). EL CONOCIMIENTO V SU RELACIÓN CON EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES EN LAS SOCIEDADES ACTUALES. El conocimiento y su relación con el aprendizaje de los estudiantes en las sociedades actuales.
- Granados, M., Romero, R., Rengifo, R., & Garcia, G. (2020). Tecnología en el proceso educativo: nuevos escenarios. *Revista Venezolana de Gerencia*, 1809-1823.
- Kapp. (2012). *La gamificación del aprendizaje y la instrucción: métodos y estrategias de juego para la formación y la educación*. San Francisco.
- Loor, C., & MArillo, C. (2021). Adaptaciones curriculares en entornos virtuales de aprendizaje. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 951-970.
- Martinez, F. (s.f.). Evaluacion educativa y prueba estandarizadas. Elementos para enriquecer el debate. Obtenido de <http://publicaciones.anuies.mx/>:
http://publicaciones.anuies.mx/pdfs/revista/Revista120_S3A3ES.pdf
- Matailo, N., & Ramon, I. (2023). La importancia de los recursos didácticos manipulativos en el razonamiento lógico – Matemático. Obtenido de *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*:
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/6121/9296/>
- Quilumba, M. (2024). KAHOOT COMO HERRAMIENTA DINÁMICA PARA EL APRENDIZAJE INTERACTIVO DE ESTUDIOS SOCIALES EN 8° EGB, DE LA UNIDAD EDUCATIVA ASCÁZUBI. Obtenido de *FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y PEDAGÓGICAS*:
<https://repositorio.uotavalo.edu.ec/server/api/core/bitstreams/2815138e-ab03-4df0-b3a1-cff080e03712/content>
- Quiroz, N., & Pablo Chavez. (2022). La gamificación y el uso cartográfico para el aprendizaje de los continentes, en el Octavo Año EGB. Obtenido de *Riobamba*:
<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8935>
- Ramirez, R. (2018). Conocimiento y Aprendizaje. *REDDOLAC - RED DE DOCENTES DE AMÉRICA LATINA Y DEL CARIBE* -.

- Sarmiento, M. (2007). Enseñanza y Aprendizaje. Obtenido de UNIVERSITAT ROVIRA I VIRGILI: : 978-84-690-8294-2 / D.L: T.1625-2007
- Sarmiento, M. (2007). UNIVERSITAT ROVIRA I VIRGILI . Obtenido de LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS Y LAS NTIC. UNA ESTRATEGIA DE FORMACIÓN PERMANENTE. :
https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8927/D-TESIS_CAPITULO_2.pdf
- Silva, M., & Defas, r. (2022). Evaluación formativa por medio de gamificación en el aprendizaje de las Ciencias Sociales. Obtenido de Quito: Universidad Tecnológica Indoamérica: <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2756>
- Torres, P., & Cobo, J. (2017). Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación. Revista Venezolana de Educacion, 31-40.
- Vargas, S. (2022). Fortalecimiento de los procesos de enseñanza – aprendizaje, la formación de docentes a través del desarrollo de aplicaciones, software y juegos educativos, participando en los adelantos tecnológicos y las estrategias innovadoras de la Gamificación en las. Obtenido de Universidad de Cartagena: <http://dx.doi.org/10.57799/11227/1805>
- Villena, J. (2023). Gamificación con Kahoot, Cerebriti Brainscape para el aprendizaje de la biología en estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa “Santa Teresita”, ciudad de Celica, año lectivo 2022-2023. Obtenido de Tesis de maestría, Universidad Técnica del Norte: <https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/14126>

ANEXOS

Anexo A. Certificado del abstract por parte de idiomas



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI- FOREIGN AND NATIVE LANGUAGES CENTER

Informe sobre el Abstract de Artículo Científico o Investigación.

Autor: Jessica Alexandra Cisneros Velasco

Fecha de recepción del abstract: Lunes, 24 de marzo de 2025

Fecha de entrega del informe: Martes, 25 de marzo de 2025

El presente informe validará la traducción del idioma español al inglés si alcanza un porcentaje de: 9 – 10 Excelente.

Si la traducción no está dentro de los parámetros de 9 – 10, el autor deberá realizar las observaciones presentadas en el ABSTRACT, para su posterior presentación y aprobación.

Observaciones:

Después de realizar la revisión del presente abstract, éste presenta una apropiada traducción sobre el tema planteado en el idioma Inglés. Según la rúbrica de evaluación de la traducción en Inglés, ésta alcanza un valor de 9; por lo cual se valida dicho trabajo.

Atentamente



Forma digitalizada por:
MARTHA ARACELLY
VIVEROS ALMEIDA

MA. Martha Viveros
Docente responsable del
CIDEN



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI FOREIGN AND
NATIVE LANGUAGES CENTER

ABSTRACT- EVALUATION SHEET				
NAME: Jessica Alexandra Cisneros Velasco DATE: Martes, 25 de marzo de 2025 Topic: "Kahoot como recurso para el aprendizaje de Estudios Sociales" MARKS AWARDED QUANTITATIVE AND QUALITATIVE				
VOCABULARY AND WORD USE	Use new learnt vocabulary and precise words related to the topic	Use a little new vocabulary and some appropriate words related to the topic	Use basic vocabulary and simplistic words related to the topic	Limited vocabulary and inadequate words related to the topic
	EXCELLENT: 2 <input type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input checked="" type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
WRITING COHESION	Clear and logical progression of ideas and supporting paragraphs.	Adequate progression of ideas and supporting paragraphs.	Some progression of ideas and supporting paragraphs.	Inadequate ideas and supporting paragraphs.
	EXCELLENT: 2 <input checked="" type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
ARGUMENT	The message has been communicated very well and identify the type of text	The message has been communicated appropriately and identify the type of text	Some of the message has been communicated and the type of text is little confusing	The message hasn't been communicated and the type of text is inadequate
	EXCELLENT: 2 <input checked="" type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
CREATIVITY	Outstanding flow of ideas and events	Good flow of ideas and events	Average flow of ideas and events	Poor flow of ideas and events
	EXCELLENT: 2 <input type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input checked="" type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
SCIENTIFIC SUSTAINABILITY	Reasonable, specific and supportable opinion or thesis statement	Minor errors when supporting the thesis statement	Some errors when supporting the thesis statement	Lots of errors when supporting the thesis statement
	EXCELLENT: 2 <input checked="" type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
TOTAL/AVERAGE	9 - 10: EXCELLENT 7 - 8,9: GOOD 5 - 6,9: AVERAGE 0 - 4,9: LIMITED		TOTAL 9	

Anexo B. Oficio solicitando autorización para realizar la investigación en la Unidad Educativa Gran Colombia



Oficio Nro. UPEC-DIPO-2024-0002-OF.

Tulcán, 05 de febrero de 2024

Asunto: Autorización para el desarrollo del Trabajo de Titulación Programa de Maestría en Educación, Tecnología e Innovación.

Señor Magíster
Segundo Daniel Rosas Páez
Director Distrital 04D01 San Pedro de Huaca - Tulcán - Educación
MINISTERIO DE EDUCACIÓN
En su Despacho

De mi consideración:

Reciba un atento saludo de quienes hacemos la Dirección de Posgrado de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, a la vez expresamos los mejores deseos en el desempeño de tan delicadas funciones.

El presente tiene como finalidad informar que la **Ing. Jessica Alexandra Cisneros Velasco**, con cédula de identidad N° **0401665690**, estudiante de la Maestría en Educación, Tecnología e Innovación, tercera cohorte, se encuentra realizando el perfil de Titulación cuyo tema es: "**Kahoot como Recurso para el Aprendizaje de Estudios Sociales**"; en tal virtud y conocedores de su alto espíritu de cooperación, solicito autorizar a quien corresponda, se dé las facilidades para el desarrollo del Trabajo de Titulación de la maestrante en cuestión, a realizarse a los estudiantes de la "**Unidad Educativa Gran Colombia**".

En la seguridad de que este requerimiento sea atendido favorablemente, anticipo mis sinceros agradecimientos.

Atentamente,

Documento firmado electrónicamente

Mgs. Wilman Jenny Yambay Vallejo
DIRECTORA DE POSTGRADO

Copia:
Señora Licenciada
Karina Johana Paspuel Castro
Técnica Administrativa de Posgrado

Calle Antisena y Av. Universitaria
Telf: (06) 2980837 - 2984435
info@upec.edu.ec
www.upec.edu.ec
Tulcán - Ecuador

Anexo C. Consentimiento por parte de los docentes para que se les pueda entrevistar

Tulcán, 11 de marzo del 2024

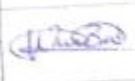
Msc. Jhoana Burbano

Presente. -

Yo, Jessica Alexandra Cisneros Velasco, con C.I. N° 0401665690, estudiante de la Maestría en Educación, Tecnología e Innovación cohorte III de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, me dirijo a usted distinguida docente tutora de Educación Básica Superior, para solicitarle muy comedidamente su colaboración en la realización del trabajo de investigación titulado "Kahoot como Recurso para el Aprendizaje de Estudios Sociales", el cual será presentado como trabajo de grado para obtener el Título de Magister en Educación, Tecnología e Innovación, del posgrado de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi.

Esta investigación tiene como objetivo evaluar Kahoot en el aprendizaje del contenido convivencia de la Asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Gran Colombia.

Por favor, si usted acepta en la colaboración de esta investigación por favor llene el cuadro siguiente:

Nivel Educativo	Nombre de la Docente Tutora	C.I. del docente	Aceptación para la colaboración de la presente investigación		Firma del Docente
			Si	No	
Educación Básica Superior	Msc. Jhoana Burbano	0401665690	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Agradeciendo toda su colaboración

Atentamente,


Ing. Alexandra Cisneros

Anexo D. Consentimiento informado para los padres de familia para que se les pueda incluir dentro de la investigación

Tulcán, 11 de marzo del 2024

Sr/a. Padre o Madre de Familia

Presente. –

Yo, Jessica Alexandra Cisneros Velasco, con C.I. N.º. 0401665690, estudiante de la Maestría en Educación, Tecnología e Innovación cohorte III de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, me dirijo a usted distinguido representante de Martín Danilo Delgado Ordoñez, para solicitarle muy comedidamente, su colaboración en la realización del trabajo de investigación titulado **"Kahoot como Recurso para el Aprendizaje de Estudios Sociales"**, el cual será presentado como trabajo de grado para obtener el Título de Magister en Educación, Tecnología e Innovación, del posgrado de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi.

Esta investigación tiene como objetivo evaluar Kahoot en el aprendizaje del contenido convivencia de la Asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Gran Colombia.

Por favor, si usted acepta en la colaboración de esta investigación por favor llene el cuadro siguiente:

Nombre del estudiante	Nombre del representante	C.I. del representante	Aceptación de que su representado participe en su investigación		Firma del Representante
			Si	No	
Martín	Daniela	10096625815			
Delgado	Ordoñez		X		

Agradeciendo toda su colaboración

Atentamente,

Ing. Alexandra Cisneros

Tulcán, 5 de febrero del 2024

Msc. Miriam Guerrero

DIRECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA GRAN COLOMBIA

Presente. -

Yo, Jessica Alexandra Cisneros Velasco, con C.I. N.º. 0401665690, estudiante de la Maestría en Educación, Tecnología e Innovación cohorte III de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, me dirijo a usted para solicitarle muy comedidamente, la autorización para la realización del trabajo de investigación titulado **“Kahoot como Recurso para el Aprendizaje de Estudios Sociales”**, el cual será presentado como trabajo de grado para obtener el Título de Magister en Educación, Tecnología e Innovación, del posgrado de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi.

Esta investigación tiene como objetivo evaluar Kahoot en el aprendizaje del contenido convivencia de la Asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Gran Colombia.

De antemano agradezco por la colaboración, en el estudio a realizarse.

Atentamente,

Ing. Alexandra Cisneros

C.I. 0401665690

Tulcán, 5 de febrero del 2024

Msc. Jhoana Burbano

Presente. –

Yo, Jessica Alexandra Cisneros Velasco, con C.I. N.º. 0401665690, estudiante de la Maestría en Educación, Tecnología e Innovación cohorte III de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, me dirijo a usted distinguida docente tutora de Educación Básica Superior, para solicitarle muy comedidamente su colaboración en la realización del trabajo de investigación titulado “**Kahoot como Recurso para el Aprendizaje de Estudios Sociales**”, el cual será presentado como trabajo de grado para obtener el Título de Magister en Educación, Tecnología e Innovación, del posgrado de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi.

Esta investigación tiene como objetivo evaluar Kahoot en el aprendizaje del contenido convivencia de la Asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Gran Colombia.

Por favor, si usted acepta en la colaboración de esta investigación por favor llene el cuadro siguiente:

Nivel Educativo	Nombre de la Docente Tutora	C.I. del docente	Aceptación para la colaboración de la presente investigación		Firma del Docente
			Si	No	
Educación Básica Superior	Msc. Jhoana Burbano				

Agradeciendo toda su colaboración
Atentamente,

Ing. Alexandra Cisneros

Tulcán, 5 de febrero del 2024

Sra.

Presente. –

Yo, Jessica Alexandra Cisneros Velasco, con C.I. N.º. 0401665690, estudiante de la Maestría en Educación, Tecnología e Innovación cohorte III de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, me dirijo a usted distinguido representante de....., para solicitarle muy comedidamente, su colaboración en la realización del trabajo de investigación titulado **“Kahoot como Recurso para el Aprendizaje de Estudios Sociales”**, el cual será presentado como trabajo de grado para obtener el Título de Magister en Educación, Tecnología e Innovación, del posgrado de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi.

Esta investigación tiene como objetivo evaluar Kahoot en el aprendizaje del contenido convivencia de la Asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Gran Colombia.

Por favor, si usted acepta en la colaboración de esta investigación por favor llene el cuadro siguiente:

Nombre del estudiante	Nombre del representante	C.I. del representante	Aceptación de que su representado participe en su investigación		Firma del Representante
			Si	No	
	Msc. Jhoana Burbano				

Agradeciendo toda su colaboración

Atentamente,

Ing. Alexandra Cisneros

Anexo E. Guia de entrevista.

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 la materia de estudios sociales en la Unidad Educativa “Gran Colombia”.

1 ¿Qué entiende por gamificación?

2 ¿conoce los beneficios que presenta la gamificación?

3 ¿conoce cuáles son los elementos de la gamificación?

Las dinámicas, las mecánicas y los componentes.

4 ¿Conoce cómo se usan las herramientas digitales?

5 ¿Ha utilizado en alguna ocasión la herramienta de Gamificación?

6 ¿Ha utilizado juegos educativos en clase?

7 ¿Le gustaría conocer las herramientas de Gamificación?

8 ¿si ha usado herramientas de gamificación cuál de ellas es más fácil utilizar?

9 ¿Cómo aplicar la gamificación en clase?

10 ¿Utiliza recursos tecnológicos para desarrollar sus clases?

11 ¿La escuela cuenta con las Herramientas necesarias para implementar la gamificación?

12 ¿Cree que sea posible implementar la gamificación para impartir Estudios Sociales?

Anexo F. Cuestionario de preguntas

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 la materia de estudios sociales en la Unidad Educativa “Gran Colombia”. El mismo contiene algunas preguntas con alternativas de respuestas que se organizan en: bueno, malo, regular, si y no para que seleccione aquella que considere según su conocimiento. 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. ¿Cómo considera el uso de juegos tecnológicos digitales para el aprendizaje en clases?

Bueno	<input type="checkbox"/>
Malo	<input type="checkbox"/>
Regular	<input type="checkbox"/>

2. ¿De las siguientes herramientas digitales usted cual conoce?

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

3. ¿Cómo evaluaría la herramienta Kahoot en la asignatura de estudios sociales?

Bueno	<input type="checkbox"/>
Malo	<input type="checkbox"/>
Regular	<input type="checkbox"/>

4. ¿Piensa que usando kahoot puede aprender la asignatura de estudios sociales?

Si

No

5. ¿Le resulto más fácil comprender el tema de estudio?

Si

No

6. ¿Qué tal le pareció usar la herramienta kahoot en la asignatura de estudios sociales?

Bueno

Malo

Regular

7. ¿Piensa que es mejor trabajar en equipo al momento de aplicar la herramienta kahoot?

Si

No

8. ¿Qué calificación le daría al uso de esta herramienta en el aprendizaje de estudios sociales?

Bueno

Malo

Regular

9. ¿Está de acuerdo que se implemente en otras asignaturas la herramienta kahoot?

Si

No

Anexo G. Respaldo fotográfico de la aplicación de entrevista



Nota: Entrevista a la Directora de la UE, Gran Colombia Msc. Miriam Guerrero



Nota: Entrevista a la Docente de la UE, Gran Colombia de la asignatura de Estudios Sociales

Anexo H. Respaldo fotográfico de la aplicación de la herramienta



Nota: Aplicación de Herramienta a estudiantes de Octavo



Nota: Aplicación de herramienta en grupos

