UNIVERSIDAD DE OTAVALO

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y PEDAGÓGICAS

CARRERA: EDUCACIÓN BÁSICA

TRABAJO DE TITULACIÓN

TÍTULO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN:

KAHOOT COMO HERRAMIENTA DINÁMICA PARA EL APRENDIZAJE INTERACTIVO DE ESTUDIOS SOCIALES EN 8° EGB, DE LA UNIDAD EDUCATIVA ASCÁZUBI

TRABAJO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA

MARLYN NICOL QUILUMBA CAMINO

TUTOR: Msc. JULIANA ELIZABETH CAICEDO PANTOJA

Otavalo, 5 septiembre, 2024

UNIVERSIDAD DE OTAVALO

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

APROBACIÓN DE TRABAJO FINAL DE GRADO

Otavalo, 05 de septiembre de 2024

Se aprueba el trabajo de grado con el tema: KAHOOT COMO HERRAMIENTA DINÁMICA PARA EL APRENDIZAJE INTERACTIVO DE ESTUDIOS SOCIALES EN 8° EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA ASCÁZUBI

Correspondiente al estudiante:

Nombre: MARLYN NICOL QUILUMBA CAMINO

C.I.:1755311550

Para constancia firman los integrantes del tribunal evaluador:

Presidente del Tribunal de Grado
Nombre: PhD. LEDYS HERNÁNDEZ CHACÓN
C.I.: 1716053333

Tutor del trabajo de Grado
Nombre: Msc. JULIANA ELIZABETH CAICEDO PANTOJA
C.I.: 1003296637

Evaluador del trabajo de Grado
Nombre: Msc. ALEJANDRO FLORES SUAREZ
C.I.: 1003162672

Evaluador del trabajo de Grado
Nombre: Msc. DARWIN PATRICIO GARCÍA AYALA
C.I.:1711270304

DECLARACION DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS

Yo, **MARLYN NICOL QUILUMBA CAMINO,** declaro que este trabajo de titulación: KAHOOT COMO HERRAMIENTA DINÁMICA PARA EL APRENDIZAJE INTERACTIVO DE ESTUDIOS SOCIALES EN 8° EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA ASCÁZUBI es de mi total autoría y que no ha sido previamente presentado para grado alguno o calificación profesional. Así mismo declaro que dicho trabajo no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo como autores la responsabilidad ante las reclamaciones que pudieran presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de cualquier responsabilidad al respecto.

Que de conformidad con el artículo 114 del Código Orgánico de la Economía Social, conocimientos, creatividad e innovación, concedo a favor de la Universidad de Otavalo licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos, conservando a mi favor los derechos de autoría según lo establece la normativa de referencia.

Se autoriza a la Universidad de Otavalo para la digitalización de este trabajo y posterior publicación en el repositorio digital de la institución, de acuerdo a lo establecido en el articulo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior. Por lo anteriormente declarado, la Universidad de Otavalo puede hacer uso de los derechos correspondientes otorgados, por la Ley de Propiedad Intelectual, por su reglamento y por la normativa institucional vigente.

_____

MARLYN NICOL QUILUMBA CAMINO

C.I.: 1755311550

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo, **MARLYN NICOL QUILUMBA CAMINO**, declaro que este trabajo de titulación es de mi total autoría y que no ha sido previamente presentado para grado alguno o calificación profesional.

La Universidad de Otavalo puede hacer uso de los derechos correspondientes, según lo establecido por la Ley de Propiedad Intelectual, por su reglamento y por la normativa institucional vigente.

MARLYN NICOL QUILUMBA CAMINO
C.I.: 1755311550

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Certifico que el trabajo de investigación titulado "KAHOOT COMO HERRMAMIENTA DINÁMICA PARA EL APRENDIZAJE INTERACTIVO DE ESTUDIOS SOCIALES EN 8° EBG DE LA UNIDAD EDUCATIVA ASCÁZUBI" bajo mi dirección y supervisión, para aspirar al título de Licenciada en CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA, de la estudiante MARLYN NICOL QUILUMBA CAMINO, y cumple con las condiciones requeridas por la Universidad de Otavalo.

Firmado electrónicamente por:
JULIANA ELIZABETH CAICEDO PANTOJA

Msc. JULIANA ELIZABETH CAICEDO PANTOJA

C.I.:1003296637

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mis padres, María Camino y Ricardo Quilumba que, con su amor incondicional, su apoyo inquebrantable me ha acompañado en cada paso que doy en la búsqueda de ser mejor persona y profesional, así mismo gracias por los valores que me han inculcado. A mi abuelito, Aquiles Camino que desde el cielo me ha apoyado para continuar con mis estudios.

A mis hermanos Richard y Henry, gracias por sus consejos, por ser mi fuerza, mi ejemplo para seguir triunfando en la vida, además por ser el apoyo para mis padres, mientras estaba ausente. Así mismo A mis cuñadas Paty y Marthy por ser mi guía, gracias por estar pendientes, alentándome a seguir estudiando hasta alcanzar las metas que me propongo.

A mi pareja, Juan Carlos, gracias por ser mi apoyo emocional, mi compañero en los momentos de alegría y tristeza por brindarme sus consejos incluso estar siempre pendiente de mí.

A mi familia, por su paciencia, comprensión y animo constante, este trabajo está dedicado a ustedes, como un pequeño reflejo de mi profunda gratitud, ya que, sin su amor y respaldo, no habría sido posible ¡Gracias por ser mi fuerza!

Y finalmente gracias a Dios, por permitirme tener salud y sabiduría, para tomar las decisiones correctas, que ayudan a forjar mi camino, como persona y profesional, por no abandonarme nunca, cada vez que he sentido caerme.

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi agradecimiento a todos aquellos que me han apoyado durante este proceso, a mis profesores y tutora por transmitirme sus conocimientos, orientaciones y sabiduría que me han permitido crecer la parte académica y personal.

A mi universidad por brindarme las herramientas fundamentales y las oportunidades para desarrollar mis habilidades así mismo, prepararme para el futuro.

A mis amigos por su compañía, apoyo, risas, enojos compartidos gracias, por ser parte de esta carrera que ha sido muy amena.

ÍNDICE

DECLARACIÓN DE AUTORÍA **2**
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR **3**
ÍNDICE **6**
Título **8**
1. Resumen **9**
2. Abstract **10**
3. Introducción **11**
4. Metodología **14**
5. Presentación y discusión de resultados **16**
6. Conclusiones **34**
7. Referencias Bibliográficas **35**
8. Anexos **39**

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población de estudiantes que conforman el 8° EGB de la UEA **14**
Tabla 2 Paralelos de 8° EGB determinados para el estudio **14**
Tabla 3 Comodidad con el uso de tecnología en el aula, paralelos E y F **15**
Tabla 4 Conocimiento de la plataforma Kahoot, paralelo E y F **16**
Tabla 5 Facilidad para navegar en Kahoot, paralelo E y F **17**
Tabla 6 Motivación de los estudiantes por aprender con Kahoot, paralelo E y F **18**
Tabla 7 Efectividad de Kahoot para fomentar la participación aula, paralelo E y F **20**
Tabla 8 Temas de la Unidad 5 del libro de Estudios Sociales, paralelo E y F **21**
Tabla 9 Calificaciones de los estudiantes de 8° "E" y "F" **22**
Tabla 10 Aspectos sobre el uso de la Herramienta Kahoot en docentes de 8° EGB **23**
Tabla 11 Kahoot ayuda a aprender, paralelo F **24**
Tabla 12 Facilidad al utilizar Kahoot, paralelo F **25**
Tabla 13 Perspectivas de Kahoot**,** paralelo F **26**
Tabla 14 Kahoot como herramienta para repasar en un examen, paralelo F **27**
Tabla 15 Kahoot utilizada en otras asignaturas, paralelo F **33**

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Comodidad con el uso de la tecnología en el aula, paralelo E y F **15**
Figura 2 Conocimiento de la plataforma Kahoot, paralelo E y F **17**
Figura 3 Facilidad para navegar en Kahoot, paralelo E y F **18**
Figura 4 Motivación de los estudiantes por aprender con Kahoot, paralelo E y F **19**
Figura 5 Efectividad de Kahoot para fomentar la participación, paralelo E y F **20**
Figura 6 Kahoot ayuda a aprender, paralelo F **24**
Figura 7 Facilidad al utilizar Kahoot, paralelo F **25**
Figura 8 Perspectivas de Kahoot, paralelo F **26**
Figura 9 Kahoot como herramienta para repasar en un examen, paralelo F **23**
Figura 10 Kahoot utilizada en otras asignaturas, paralelo F **29**

Título:

KAHOOT COMO HERRAMIENTA DINÁMICA PARA EL APRENDIZAJE INTERACTIVO DE ESTUDIOS SOCIALES EN 8° EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA ASCÁZUBI

Nombres completos de los autores y filiación:

"Marlyn Nicol Quilumba Camino"; estudiante de la carrera "Educación Básica", por la Universidad de Otavalo; e_mnquilumba@uotavalo.edu.ec

"Juliana Elizabeth Caicedo Pantoja"; Tutor

1. Resumen

Este estudio evaluó el impacto de Kahoot como herramienta dinámica para el aprendizaje interactivo de Estudios Sociales en 8° EGB de la Unidad Educativa Ascázubi, abordando la necesidad de integrar tecnología en el aula para mejorar la motivación y el rendimiento académico, utilizando la metodología cuasi-experimental que permitió comparar un grupo de control con clases tradicionales y un grupo experimental utilizando Kahoot. Se aplicaron encuestas pre y post-test, entrevistas a docentes y se analizaron los resultados académicos. Los hallazgos revelaron una mejora significativa en el rendimiento del grupo que usó Kahoot (promedio 8.53) frente al grupo de control (6.77). La percepción de los estudiantes fue altamente positiva, con un 66% considerando a Kahoot muy efectiva para el aprendizaje. El 74% la encontró fácil de usar y el 91% expresó interés en utilizarla en otras asignaturas. Las conclusiones indican que Kahoot es una herramienta efectiva para mejorar el rendimiento académico y aumentar la motivación en Estudios Sociales. Su facilidad de uso y versatilidad la hacen adecuada para diversos contextos educativos, destacándose como herramienta de repaso y evaluación formativa. Además, demuestra el potencial de Kahoot para transformar positivamente la experiencia de aprendizaje, haciéndola más interactiva y atractiva.

Palabras clave: Educación, Herramientas digitales, Kahoot, Proceso de enseñanza-aprendizaje

2. Abstract

This study evaluated the impact of Kahoot as a dynamic tool for interactive learning in Social Studies for 8th-grade students at Ascázubi Educational Unit, addressing the need to integrate technology in the classroom to enhance motivation and academic performance. The quasi-experimental methodology compared a control group with traditional classes and an experimental group using Kahoot. Pre- and post-test surveys, teacher interviews, and academic results were analyzed. The findings revealed a significant improvement in the performance of the group that used Kahoot (average 8.53) compared to the control group (6.77). Student perception was highly positive, with 66% considering Kahoot very effective for learning. 74% found it easy to use, and 91% expressed interest in using it in other subjects. The conclusions indicate that Kahoot is an effective tool for improving academic performance and increasing motivation in Social Studies. Its ease of use and versatility make it suitable for various educational contexts. Its utility as a review and formative assessment tool was highlighted. The study demonstrates the potential of Kahoot to positively transform the learning experience, making it more interactive and engaging.

Keywords: Education, Digital tools, Kahoot, Teaching-learning process

3. Introducción

La educación está experimentando cambios constantes debido a la evolución tecnológica que surge de la sociedad del conocimiento. Por esta razón, los docentes deben estar preparados mediante capacitaciones continuas para innovar en el proceso educativo, con el fin de lograr motivación, participación y un rol activo del estudiante en la construcción de su propio aprendizaje (Calle et al., 2021).

En este contexto, el conocimiento y dominio de las herramientas digitales por parte de los docentes es de vital importancia, ya que optimizan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Entre sus múltiples beneficios, cabe destacar la incorporación de aplicaciones diseñadas para realizar evaluaciones de temas estudiados, permitiendo a los docentes evaluar el conocimiento adquirido por los estudiantes de manera interactiva, dinámica y personalizada (Borja y Carcausto, 2020).

Además, el uso de herramientas digitales evaluativas aplicadas dentro del aula de clases logra potencializar el ritmo de aprendizaje, realizar retroalimentaciones oportunas, así como también crear clases mucho más llamativas y motivadoras para los estudiantes, facilitando la identificación de debilidades en el proceso de aprendizaje para ser mitigadas (Vélez y Delgado, 2021).

Entre la diversidad de aplicaciones evaluativas que existen, se encuentra Kahoot, una herramienta tecnológica basada en juegos que ha ganado popularidad en temas educativos de diversos niveles. Esta herramienta permite a los docentes crear cuestionarios interactivos y competitivos, con el fin de que los estudiantes puedan responder en tiempo real utilizando dispositivos electrónicos. El sistema se basa en la gamificación, incorporando elementos lúdicos como música, límite de tiempo y puntuación para mantener el compromiso de los estudiantes (Ramírez, 2023).

Por otra parte, la plataforma Kahoot aumenta la participación activa, creando un ambiente de aprendizaje dinámico, ofreciendo opciones para realizar presentaciones interactivas que captan la atención de los estudiantes. La personalización de cuestionarios incluye la posibilidad de agregar imágenes y videos para adaptar el contenido a diversos estilos de aprendizaje y materias de estudio (Machaca, 2022).

Según Benítez et al., (2023),la gamificación se ha convertido en un recurso pedagógico de gran valor en diversas áreas, como en los estudios sociales. La implementación de aplicaciones permite evaluar de forma gamificada los contenidos relacionados con la historia, geografía y otras asignaturas afines, generando un enfoque lúdico que despierta el interés de los estudiantes, convirtiéndolos en actores de su propio aprendizaje.

Así mismo, un estudio de la Universidad de Cádiz en España demuestra que el uso de Kahoot en el aula mejora significativamente los resultados de aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de Historia, evidenciado por la obtención de calificaciones más altas en las evaluaciones y comentarios obtenidos a través de entrevistas estructuradas que reflejaban mayor interés y motivación por la asignatura (García et al., 2021).

En el centro educativo Micaela Bastidas en Perú, se llevó a cabo un estudio de implementación de Kahoot como herramienta virtual para mejorar la comprensión lectora en diversas asignaturas de cuarto grado. Los resultados mostraron que el uso de esta plataforma fue muy bien recibido por los estudiantes, presentando un porcentaje de satisfacción del 84%, y logrando el cumplimiento del 80% de los objetivos propuestos por el docente, determinando que el nivel de comprensión lectora se encuentra en la categoría de "logrado"(Feria et al., 2022).

A nivel ecuatoriano, en la Unidad Educativa Albert Einstein se realizó un estudio sobre el uso de Kahoot en el aprendizaje de reglas ortográficas en educación media. Los resultados revelaron que los estudiantes mejoraron notablemente su nivel de ortografía al utilizar esta herramienta digital, considerada como un apoyo didáctico en la enseñanza, además de fomentar la participación del estudiante (Esparza, 2023).

En la Unidad Educativa José Miguel García Moreno en Ecuador, se realizó una investigación sobre el uso de recursos didácticos digitales, destacando a Kahoot. Esta herramienta fue utilizada para reforzar conocimientos en la asignatura de estudios sociales, permitiendo crear cuestionarios en tiempo real y determinando mejoras en el rendimiento académico y la comprensión de los conceptos (Rivera & Santos, 2024).

En la Unidad Educativa Fiscal Juan Montalvo, la investigación sobre el uso de la gamificación como estrategia didáctica con la herramienta digital Kahoot en estudios

sociales permitió priorizar contenidos de historia, creando clases dinámicas y otorgando otros beneficios como la mejora de la comprensión lectora, el pensamiento crítico y el ambiente en clase, ya que se aprende del error y se retroalimentan los contenidos (Carbache, 2020).

Frente a estos estudios, se puede considerar que Kahoot es una herramienta alternativa e innovadora para trabajar con estudiantes de todos los niveles, ya que se adapta a sus necesidades y convierte el aprendizaje en una experiencia divertida, fomentando el aprendizaje colaborativo y la competencia sana (Coronel et al., 2022).

Por lo tanto, al identificar diferentes estudios favorables sobre el mejoramiento del rendimiento académico con la ayuda de Kahoot, se pretende generar una investigación sobre la implementación de esta herramienta digital en la clase de Estudios Sociales en 8° EGB de la Unidad Educativa Ascázubi en la ciudad de Cayambe. El objetivo es analizar el impacto de la aplicación de Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje, mediante la identificación de percepciones de los estudiantes y docentes sobre su uso, la evaluación del desempeño académico antes y después de su implementación, demostrando así la eficacia de esta herramienta en la asignatura de Sociales.

Los hallazgos de esta investigación permitirán determinar si el uso de Kahoot motiva a los estudiantes y cómo influye en su rendimiento académico. Estos resultados podrían ser útiles para adaptarse a otras áreas del conocimiento, ampliando el impacto de este estudio.

Ciudadela IOA, Av. de los Sarances s/n y Pendoneros
593 (06) 2920 009 / 593 (06) 920 461 / 593 (06) 2 923 850
Otavalo - Ecuador

4. Metodología

Esta investigación adoptó un enfoque mixto que combina métodos cuantitativos y cualitativos. En primer lugar, se realizó la fase cuantitativa de recopilación de datos numéricos, seguida de la fase cualitativa de recolección de datos descriptivos, para finalmente integrar los resultados de ambos análisis y obtener conclusiones más completas (Acosta, 2023). Al integrar ambos métodos, la investigación logra una comprensión más holística del impacto de Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El nivel de investigación es exploratorio-descriptivo. El enfoque exploratorio permite investigar de acuerdo con el interés, mientras que el método descriptivo busca describir las representaciones subjetivas que emergen del grupo humano determinado (Pazmiño et al., 2023). Esto permite comprender cómo perciben y experimentan el uso de Kahoot, así como identificar sus experiencias y obtener una comprensión profunda del impacto en el proceso de aprendizaje en Estudios Sociales.

La investigación tiene un carácter de campo, lo que implica la recolección de datos directamente de los sujetos involucrados o del entorno donde se desarrollan los hechos. Esto permite un acercamiento directo a la realidad objeto de estudio (Arias, 2012). Al recolectar datos directamente del campo, se puede capturar la experiencia y percepción de manera más auténtica, facilitando la observación e interacción directa y obteniendo datos relevantes.

En cuanto a la técnica de recolección de datos, se aplicarán encuestas utilizando cuestionarios, así como entrevistas guiadas con preguntas específicas (Feria et al., 2020). El cuestionario se realizará con la escala de Likert para obtener datos estadísticos mediante afirmaciones que van desde "totalmente de acuerdo" hasta "totalmente en desacuerdo" (Llauradó, 2024). La combinación de técnicas permite recoger datos cuantitativos que pueden ser analizados, proporcionando una visión general, y cualitativos para identificar las percepciones de los estudiantes, generando una perspectiva amplia y detallada sobre el uso de Kahoot.

Se empleará un muestreo por conveniencia, seleccionando a los participantes que cumplen con criterios prácticos como la disponibilidad y la voluntad de participar en la investigación. Este tipo de muestreo permite seleccionar fácilmente a los individuos

accesibles en el momento de la recolección de datos, facilitando el estudio de manera oportuna (Reales et al., 2022).

Se trabajará con dos grupos separados: el Grupo Experimental (Paralelo F), al que se le aplicarán clases con la herramienta Kahoot, y el Grupo Control (Paralelo E), al que se le impartirán clases tradicionales. El propósito de este enfoque es comparar el rendimiento académico y determinar la eficacia de Kahoot. En el grupo control, no se introduce ninguna variable independiente, es decir, no se realiza ninguna intervención. Por otro lado, en el grupo experimental se aplica la variable independiente, lo que implica una intervención con el objeto de estudio para observar si existe algún efecto (Zurita et al., 2018).

Por último, se aplicará una entrevista a los docentes de la unidad educativa, con el fin de explorar su percepción sobre el uso de Kahoot para la evaluación de contenidos. Se seleccionará a los docentes que imparten la asignatura de estudios sociales, así como a las autoridades encargadas del área pedagógica.

5. Presentación y discusión de resultados

En este apartado se presenta los resultados obtenidos de este estudio, en función de los objetivos planteados.

5.1. Población de 8° EGB de la Unidad Educativa Ascázubi

Inicialmente se realizó, la investigación sobre la población que conforma el 8° EGB de la Unidad Educativa Ascázubi, obteniendo los siguientes datos proporcionados por vicerrectorado:

Tabla 1. *Población de estudiantes que conforman el 8° EGB de la UEA*

Paralelo	N° de Estudiantes
A	35
B	37
C	36
D	35
E	35
F	35
Total	**213**

Fuente: Elaboración propia

La población total de estudiantes, que asciende a 213. En ella se evidencia una distribución equilibrada de estudiantes entre los diferentes paralelos (A, B, C, D, E, F), con una cantidad similar de estudiantes en cada grupo.

5.1.1. Población objeto de estudio

De acuerdo con la población general de estudiantes, se procede a obtener una muestra por conveniencia, debido a motivos de disponibilidad académica.

Tabla 2. *Paralelos de 8° EGB determinados para el estudio*

Paralelo	N° de Estudiantes
E	35
F	35
Total	**70**

Fuente: Elaboración propia.

En la Tabla 2 se muestran los dos grupos de trabajo de la investigación, identificados como paralelo E y F, con un total de 70 estudiantes que constituyen el objeto de estudio. Seguidamente, se procede a realizar la encuesta diagnóstica, la cual permite conocer el interés de los estudiantes por aprender con herramientas digitales en la asignatura de Estudios Sociales

5.2. Resultados del Pre-test

5.2.1. Resultados del pre-test sobre la comodidad al integrar tecnología

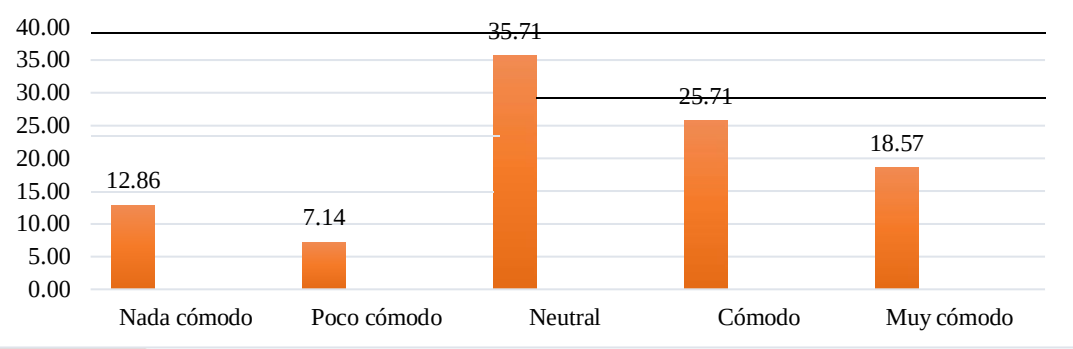
Pregunta 1. ¿Qué tan cómodo te sientes utilizando tecnología en el aula?

Tabla 3. *Comodidad con el uso de tecnología en el aula, paralelos E y F*

Alternativas	Respuestas	%
Nada cómodo	9	12,86
Poco cómodo	5	7,14
Neutral	25	35,71
Cómodo	18	25,71
Muy cómodo	13	18,57
Total	**70**	**100,00**

Fuente: Elaboración propia

Figura 1. *Comodidad con el uso de la tecnología en el aula, paralelo E y F*



Fuente: Elaboración propia

El gráfico muestra los resultados de una encuesta realizada a los estudiantes de los paralelos E y F sobre su nivel de comodidad al utilizar tecnología en el aula.

Los datos revelan que la opción más seleccionada por los estudiantes fue

"Neutral", con el 35,71%. Esto indica que una gran parte de la población estudiantil no tiene una opinión fuertemente positiva ni negativa sobre el uso de tecnología en el entorno educativo.

Sin embargo, un número significativo, el 25,71% estudiantes, respondieron "Cómodo", lo cual sugiere que una porción considerable de los alumnos se siente a gusto utilizando herramientas tecnológicas en el aula.

Por otro lado, el 18,57% estudiantes seleccionaron la opción "Muy cómodo", demostrando que una parte importante de la población tiene una percepción muy favorable del uso de tecnología en su proceso de aprendizaje.

En cuanto a las respuestas menos positivas, con el 12,86% estudiantes respondieron "Nada cómodo" y el 7,14% "Poco cómodo". Esto indica que, si bien existe un grupo de alumnos que aún presenta cierta incomodidad con la tecnología, no representa la tendencia predominante.

En general, los resultados muestran que los estudiantes de los paralelos E y F tienen una percepción mayoritariamente neutral o positiva sobre el uso de tecnología en el aula, lo cual puede ser un elemento favorable para la integración efectiva de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

A continuación, se da paso a la siguiente interrogante sobre el conocimiento de la herramienta digital Kahoot.

5.2.2. Resultados del pre-test, conocimiento de Kahoot

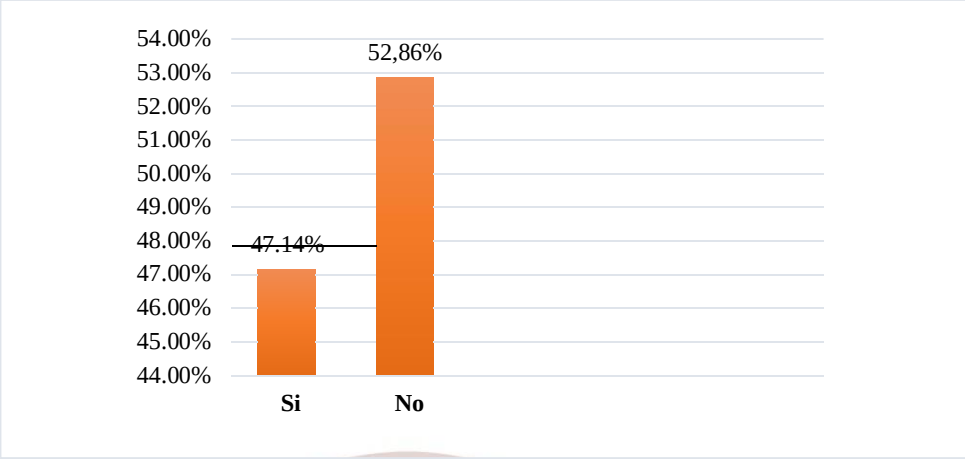
Pregunta 2: ¿Conoces la plataforma Kahoot?

Tabla 4. *Conocimiento de la plataforma Kahoot, paralelo E y F*

Alternativas	Respuestas	%
No	37	52,86
Si	33	47.14
Total	**70**	**100,00**

Nota: En el instrumento de encuesta se indica a los estudiantes que, en caso, de no conocer o utilizar la plataforma Kahoot, se da por terminada la encuesta ya que, las siguientes interrogantes están relacionadas al uso de la herramienta.
Fuente: Elaboración propia

Figura 2 *Conocimiento de la plataforma Kahoot, paralelo E y F*



Fuente: Elaboración propia

Entonces, el 52,86% de estudiantes indican que "No" conocen la plataforma Kahoot mientras que, con un 47,14% de respuestas por parte de los estudiantes muestra que Si conocen la plataforma Kahoot.

Con respecto a los estudiantes que, si conocen la plataforma Kahoot, responderán a las siguientes interrogantes planteadas.

5.2.3. Resultados del pre-test, facilidad para navegar en Kahoot

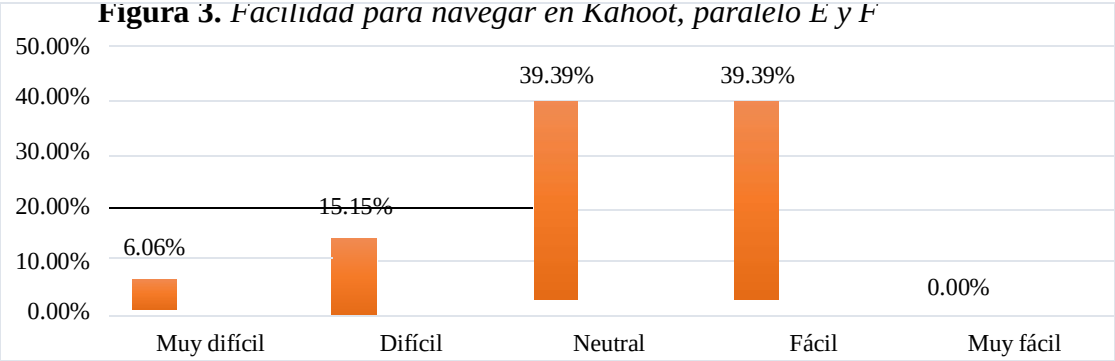
Pregunta 3: ¿Qué tan fácil te resulto navegar y participar en la actividad con Kahoot?

Tabla 5. *Facilidad para navegar en Kahoot, paralelo E y F*

Alternativas	Respuestas	%
Muy difícil	2	6,06
Difícil	5	15,15
Neutral	13	39,39
Fácil	13	39,39
Muy fácil	0	0,00
Total	**33**	**100,00**

Fuente: Elaboración propia

Figura 3. *Facilidad para navegar en Kahoot, paralelo E y F*



Fuente: Elaboración propia

En los paralelos E y F, los resultados muestran que la mayoría de los estudiantes encontró la navegación y participación en Kahoot con el 39,39% respuestas con la opción “Fácil” y “Neutral”.

Un porcentaje reducido de estudiantes experimentó dificultades con la herramienta. El 15,15% la consideró "Difícil", mientras que el 6,06% la calificó como "Muy difícil". Cabe destacar que ningún estudiante seleccionó la opción "Muy fácil".

En general los estudiantes en ambos paralelos no encuentran grandes obstáculos para navegar en la plataforma, aunque todavía hay un pequeño grupo que experimenta dificultades, entonces la percepción es positiva facilitando el uso de Kahoot.

5.2.4 Resultados del pre-test, motivación por aprender con Kahoot

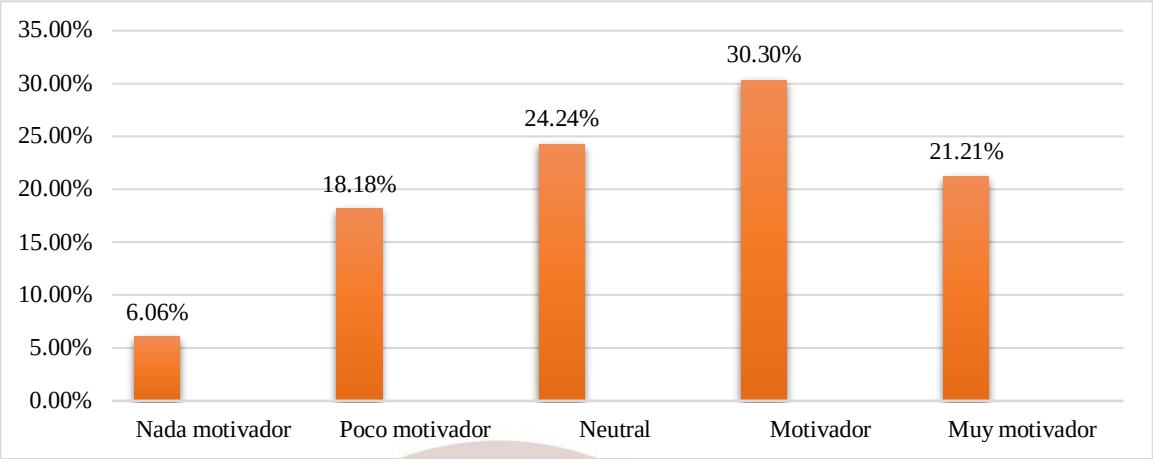
Pregunta 4: ¿Qué tan motivador encuentras el uso de Kahoot en el proceso de aprendizaje?

Tabla 6. *Motivación de los estudiantes por aprender con Kahoot, paralelo E y F*

Alternativas	Respuestas	%
Nada motivador	2	6,06
Poco motivador	6	18.18
Neutral	8	24.24
Motivador	10	30.30
Muy motivador	7	21.21
Total	**33**	**100,00**

Fuente: Elaboración propia

Figura 4. *Motivación de los estudiantes por aprender con Kahoot, paralelo E y F*



Fuente: Elaboración propia

Los resultados revelan que la mayoría de los estudiantes se sienten motivados al usar Kahoot. El 30,30% de los encuestados calificó la herramienta como "Motivadora", siendo esta la opción más seleccionada. Le sigue la respuesta "Neutral", elegida por el 24,24% de los estudiantes. Un 21,21% encontró la experiencia "Muy motivadora", mientras que el 18,18% la consideró "Poco motivadora". Finalmente, solo el 6,06% de los participantes percibió el uso de Kahoot como "Nada motivador".

En ambos paralelos, la mayoría de los estudiantes evaluó la motivación sobre experiencia de utilizar Kahoot como "Motivador" o "Neutral". Esto sugiere que, en general, los estudiantes si encuentran motivador la plataforma, aunque todavía hay un pequeño grupo que experimenta poca motivación.

5.2.5. Resultados del pre-test, participación en el aula

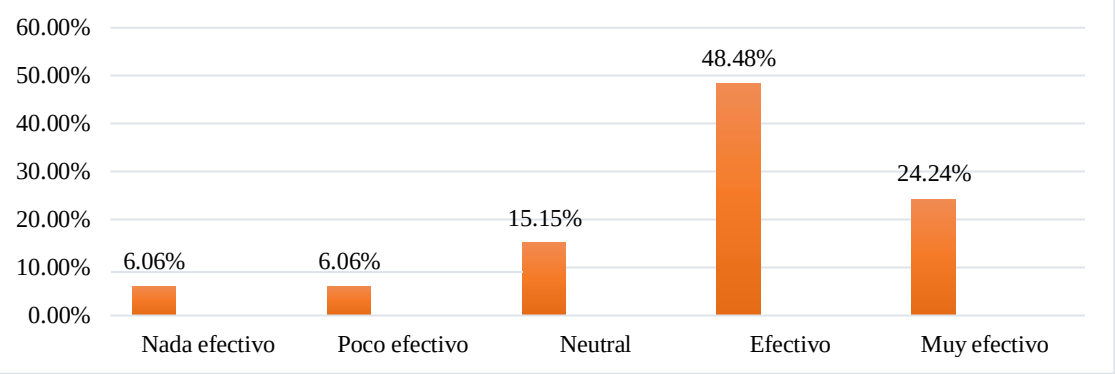
Pregunta 5: ¿Qué tan efectivo crees que es Kahoot para fomentar la participación y el trabajo grupal en el aula?

Tabla 7. *Efectividad de Kahoot para fomentar la participación y el trabajo grupal en el aula, paralelo E y F*

Alternativas	Respuestas	%
Nada efectivo	2	6,06
Poco efectivo	2	6,06
Neutral	5	15,15
Efectivo	16	48,48
Muy efectivo	8	24,24
Total	**33**	**100,00**

Fuente: Elaboración propia

Figura 5. *Efectividad de Kahoot para fomentar la participación, paralelo E y F*



Fuente: Elaboración propia

La mayoría de los estudiantes perciben a Kahoot como una herramienta "Efectiva" para fomentar la participación y el trabajo grupal en el aula, con el 48,48% de respuestas en esta categoría. Luego, la segunda categoría más seleccionada es "Muy efectivo" con el 24,24% de respuestas. Después tenemos el 15,15% de respuestas en "Neutral" y 6,06% de respuesta en "Poco efectivo". Finalmente, el 6,06% estudiantes considera que Kahoot no es "Nada efectivo" para estos fines.

En resumen, el Paralelo E y el Paralelo F, la mayoría percibe a Kahoot como "Efectiva", percepción es aún más positiva.

5.3. Resultados de rendimiento académico y temas para las clases practicas

5.3.1. Temas seleccionados para las clases prácticas

Teniendo en cuenta los resultados en el pre-test, mostrando un conocimiento sobre esta herramienta y la tendencia favorable para que se integre en clases; se realiza un sondeo en los paralelos sobre los temas que los estudiantes consideran que tuvieron dificultad para aprender, siendo 4 temas de la Unidad 5, de los cuales se realiza las respectivas planificaciones con el fin de integrar Kahoot en el aprendizaje de la asignatura de estudios sociales.

Tabla 8. *Temas de la Unidad 5 del libro de Estudios Sociales, paralelo E y F*

	Paralelo E	Paralelo F
1	Los reinos Germánicos	Los reinos Germánicos
2	El imperio bizantino	El imperio bizantino
3	El Imperio Carolingio	El Imperio Carolingio
4	El Feudalismo	El Feudalismo

Fuente: Elaboración propia

5.3.2. Resultados de notas académicas

A continuación, se detalla las calificaciones de los estudiantes de 8° E y 8° F en función del profesor de la Asignatura de Estudios Sociales. La diferencia principal entre una clase tradicional y una que utiliza Kahoot radica en la interactividad y el compromiso del estudiante. Mientras la clase tradicional puede ser pasiva y unidireccional, Kahoot introduce elementos de juego y competencia, fomentando la participación activa, el aprendizaje inmediato y la retroalimentación instantánea. Esto puede aumentar la motivación y retención del conocimiento en los estudiantes.

Tabla 9. *Calificaciones de los estudiantes de 8° "E" y "F"*

Encargado	***Tipo de clase***	***Paralelo***	***Promedio***	***Comparación en el rendimiento académico***
Docente	Tradicional	8 "E"	7,00	-0,22
Investigadora principal	Tradicional		6,77	
Docente	Tradicional	8 "F"	7,47	+1,06
Investigadora principal	Kahoot		8,53	

Fuente: Elaboración propia

El rendimiento académico obtenido por el docente con respecto a la Unidad 5 del libro de EESS indica el siguiente promedio, en paralelo E con un promedio de 7,00 y el paralelo F con un promedio de 7,47. Al implementar Kahoot en el paralelo F el promedio aumento a 8,53 en comparación con el paralelo E, que no se aplicó herramientas digitales obtuvo como promedio de 6.77.

Esto indica que el uso de herramientas interactivas como Kahoot puede ser beneficioso para el aprendizaje y la participación de los estudiantes, ya que se observa un aumento significativo de 1,06 en el rendimiento académico.

Es importante destacar que el docente imparte en ambos paralelos, por lo que la variable del profesor se mantiene constante, lo que permite atribuir el aumento del rendimiento académico al uso de Kahoot en el paralelo F.

5.4. Resultados de la entrevista aplicadas a los docentes de la Asignatura de Estudios Sociales

Así también se realizó las entrevistas sobre las percepciones y conocimientos de los profesores sobre la integración de la tecnología en el aula, así como también el uso específicamente de la herramienta Kahoot.

Tabla 10. *Aspectos sobre el uso de la Herramienta Kahoot en docentes de 8° EGB*

Docentes	***Experiencia***	***Desafíos***	***Opinión***
Docente 1	Es entretenida ya que tiene la facilidad de tener imágenes, videos y música.	No conocer el perfecto manejo de la plataforma.	Ayuda a mejorar el aprendizaje para los estudiantes, porque reciben recompensas en la plataforma.
Docente 2	Es fácil de aprender, pues tiene videos que explican cómo funciona cada actividad, así también como crear presentaciones.	El internet que se tiene en la institución dificulta poder utilizar esta herramienta en clases.	Es una herramienta, que permite dinamizar las clases.
Docente 3	Es interactiva ya que puedo crear presentaciones utilizando videos y las presentaciones interactivas, además se puede evaluar en ese instante.	La disponibilidad de que los estudiantes puedan llevar el celular a clases y tener acceso a internet	Considero que es una herramienta interactiva, que permite evaluar de manera individual y grupal y que se pueda repetir varias veces.

Fuente: Elaboración propia

Dentro del resultado de esta entrevista, los docentes entrevistados destacan las características de interactividad, versatilidad y facilidad del uso de la plataforma Kahoot, lo cual les permite generar contenidos, más atractivos y dinámicos. Sin embargo, también identifican algunos desafíos relacionados con el acceso a internet además de la gestión del uso de dispositivos por parte de los estudiantes. Aun así, mantiene una visión positiva sobre las oportunidades que brida esta herramienta para mejorar significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje

5.5. Resultados encuesta de Satisfacción, Paralelo "F"

Después de la experiencia que tuvieron los estudiantes en su proceso de aprendizaje con Kahoot, se realizó una encuesta de satisfacción con el paralelo F. Obteniendo los siguientes resultados:

5.5.1. Resultados de la encuesta de Satisfacción, aprendizaje con Kahoot

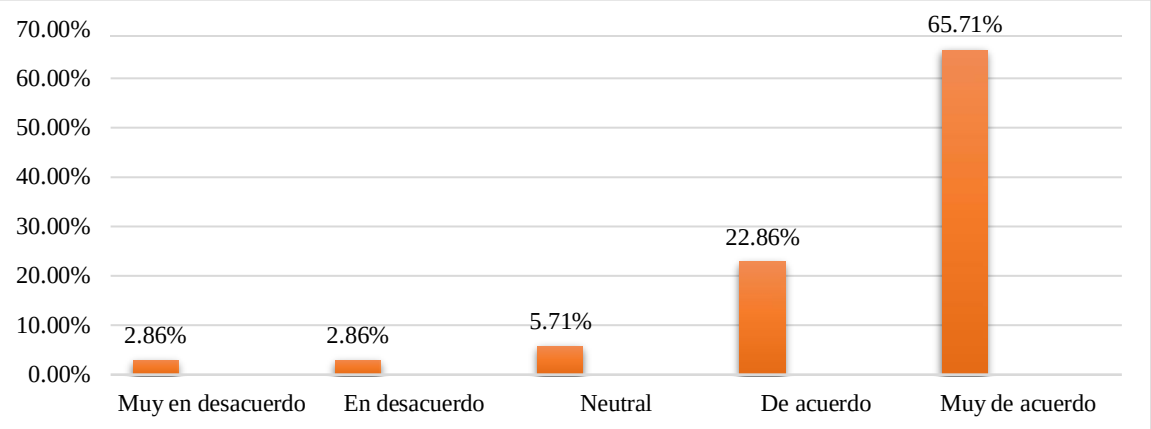
Pregunta 1: ¿Crees que Kahoot te ayuda a aprender mejor los temas?

Tabla 11. *Kahoot ayuda a aprender, paralelo F*

Alternativas	Respuestas	%
Muy en desacuerdo	1	2,86
En desacuerdo	1	2,86
Neutral	2	5,71
De acuerdo	8	22,86
Muy de acuerdo	23	65,71
Total	**35**	**100,00**

Fuente: Elaboración propia

Figura 6. *Kahoot ayuda a aprender, paralelo F*



Fuente: Elaboración propia

La gran mayoría de los encuestados tienen una percepción positiva sobre cómo Kahoot permite aprender mejor los temas de clase. La opción "Muy de acuerdo" registra el 65,71% de respuestas, seguida por "De acuerdo", con el 22,86% lo que indica que la

mayoría de los usuarios consideran que esta herramienta es efectiva para mejorar el aprendizaje. Por otro lado, las opiniones neutrales con el 5,71% y la respuesta "En desacuerdo" y "Muy en desacuerdo" mantiene el 2,86%, son significativamente menores, lo que refuerza la impresión general de que Kahoot se percibe como una alternativa valiosa para facilitar el aprendizaje de los contenidos vistos en clase.

5.5.2 Resultados de la encuesta satisfacción, facilidad al utilizar Kahoot

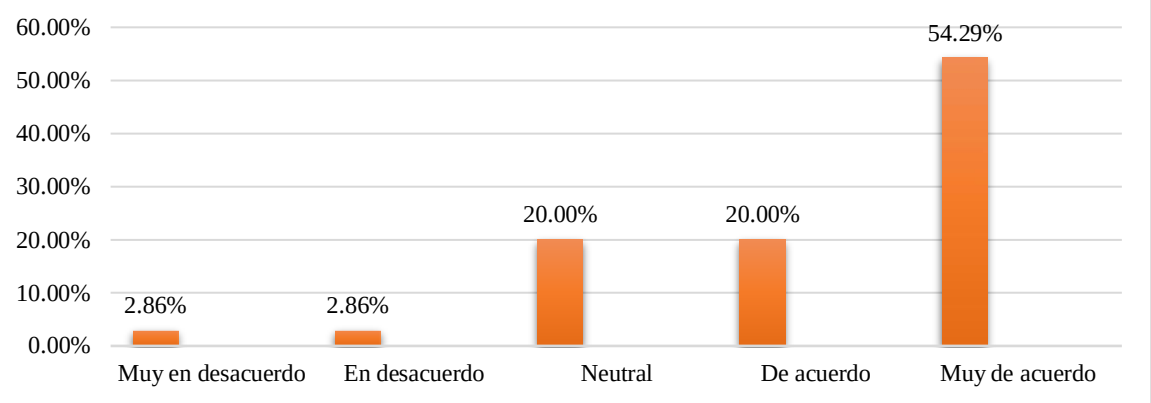
Pregunta 2: ¿Te parece fácil usar Kahoot?

Tabla 12. *Facilidad al utilizar Kahoot, paralelo F*

Alternativas	Respuestas	%
Muy en desacuerdo	1	2,86
En desacuerdo	1	2,86
Neutral	7	20,00
De acuerdo	7	20,00
Muy de acuerdo	19	54,29
Total	**35**	**100,00**

Fuente: Elaboración propia

Figura 7. *Facilidad al utilizar Kahoot, paralelo F*



Fuente: Elaboración propia

La mayoría de los encuestados consideran que Kahoot es una herramienta fácil de utilizar. La opción "Muy de acuerdo" con el 54,29% es la que cuenta con el mayor

porcentaje de respuestas, lo que indica que un gran porcentaje de usuarios perciben a Kahoot como una plataforma de fácil manejo. Asimismo, la opción "De acuerdo" y "Neutral" también tiene un porcentaje considerable de respuestas con el 20,00%, reforzando la idea de que la facilidad de uso es uno de los principales atributos que los usuarios aprecian de esta aplicación. Por el contrario, las opiniones "En desacuerdo" y "Muy en desacuerdo "son mucho menos relevantes con el 2,86%, confirmando que Kahoot se percibe generalmente como una herramienta sencilla de utilizar.

5.5.3. Resultados de la encuesta satisfacción, clases interesantes con Kahoot

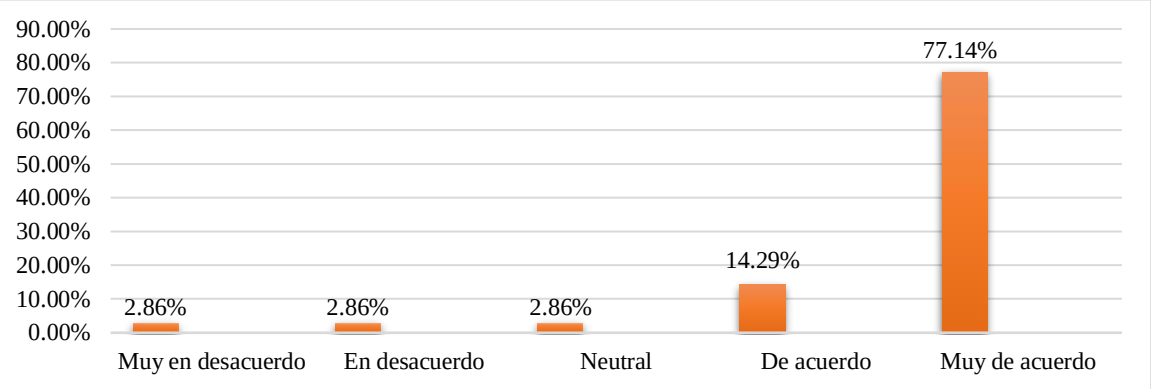
Pregunta 3: ¿Sientes que Kahoot hace las clases más interesantes?

Tabla 13. *Perspectivas de Kahoot, paralelo F*

Alternativas	Respuestas	%
Muy en desacuerdo	1	2,86
En desacuerdo	1	2,86
Neutral	1	2,86
De acuerdo	5	14,29
Muy de acuerdo	27	77,14
Total	**35**	**100,00**

Fuente: Elaboración propia

Figura 8. *Perspectivas de Kahoot, paralelo F*



Fuente: Elaboración Propia

La gran mayoría de los encuestados considera que Kahoot permite que las clases sean más interesantes. La opción "Muy de acuerdo" registra el 77,14% siendo el mayor porcentaje de respuestas, lo que indica que un porcentaje significativo de usuarios perciben que esta herramienta hace que las clases sean más atractivas e interesantes para los estudiantes.

Asimismo, la opción "De acuerdo" también cuenta con un 14,29% de respuestas, reforzando la idea de que Kahoot es visto como una plataforma que fomenta el interés. Por el contrario, las opiniones “Neutral”, “En desacuerdo” y “Muy en desacuerdo” son mucho menos relevantes con un 2,86%, lo que confirma que la percepción general es que Kahoot consigue que las clases sean más interesantes para los estudiantes.

5.5.4. Resultados de la encuesta satisfacción, para repasar un examen

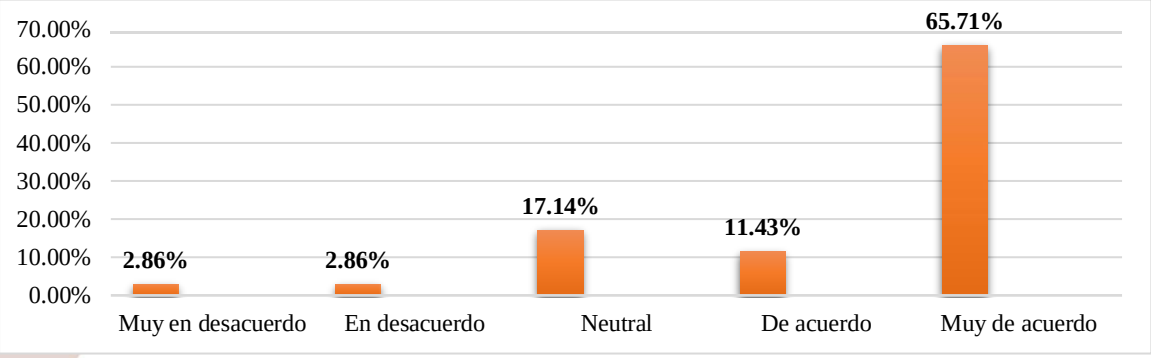
Pregunta 4: ¿Consideras que Kahoot es una herramienta útil para repasar antes de un examen?

Tabla 14. *Kahoot como herramienta para repasar en un examen, paralelo F*

Alternativas	Respuestas	%
Muy en desacuerdo	1	2,86
En desacuerdo	1	2,86
Neutral	6	17,14
De acuerdo	4	11,43
Muy de acuerdo	23	65,71
Total	**35**	**100,00**

Fuente: Elaboración propia

Figura 9. *Kahoot como herramienta para repasar en un examen, paralelo F*



Fuente: Elaboración propia

La gran mayoría de los encuestados considera que Kahoot es una herramienta útil para repasar los contenidos antes de un examen. La opción "Muy de acuerdo" registra el mayor porcentaje de respuestas con el 65,71%, lo que indica que un porcentaje significativo de usuarios perciben a Kahoot como una plataforma efectiva para prepararse para las evaluaciones.

Además, la opción "Neutral" cuenta con un porcentaje del 17,14% respuestas, y "De acuerdo" con el 11,43%, refuerzan la idea de que los estudiantes ven a Kahoot como una alternativa valiosa para repasar y consolidar los conocimientos antes de los exámenes. Por el contrario, las opiniones en "Muy en desacuerdo" y "En desacuerdo" son mucho menos relevantes con el 2,86%, lo que confirma que la percepción general es que Kahoot es una herramienta útil para la revisión de contenidos previo a las evaluaciones.

5.5.5. Resultados de encuesta satisfacción, Kahoot al implementar en otras asignaturas

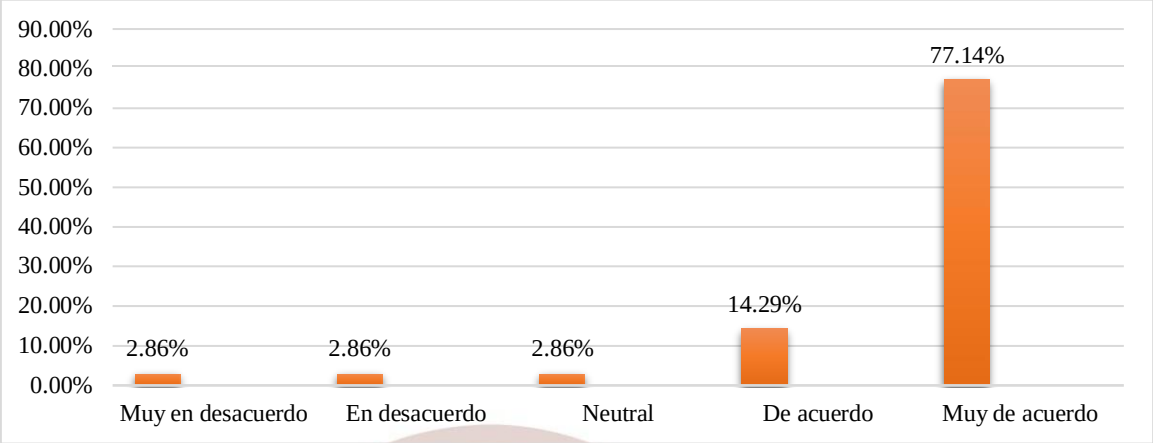
Pregunta 5: ¿Te gustaría que se utilizara más a menudo Kahoot en otras materias?

Tabla 15. *Kahoot utilizada en otras asignaturas, paralelo F*

Alternativas	Respuestas	%
Muy en desacuerdo	1	2,86
En desacuerdo	1	2,86
Neutral	1	2,86
De acuerdo	5	14,29
Muy de acuerdo	27	77,14
Total	**35**	**100,00**

Fuente: Elaboración propia

Figura 10. *Kahoot utilizada en otras asignaturas, paralelo F*



Fuente: Elaboración propia

La gran mayoría de los encuestados estarían dispuestos a utilizar Kahoot en otras materias, no solo en la actual. La opción "Muy de acuerdo" registra el mayor porcentaje de respuestas con el 77,14%, lo que indica que un porcentaje significativo de usuarios ven el potencial de esta herramienta más allá de la asignatura donde la están utilizando.

Además, la opción "De acuerdo" cuenta con un número considerable de respuestas con el 14,29%, reforzando la idea de que los estudiantes perciben a Kahoot como una plataforma que podría ser beneficiosa para el aprendizaje en diversas áreas del conocimiento. Por el contrario, las opiniones “Neutral”, “En desacuerdo” y “Muy en desacuerdo “son mucho menos relevantes, con el 2,86% lo que confirma que la percepción general es que Kahoot es una herramienta que los estudiantes estarían dispuestos a utilizar en otras materias.

Discusión de Resultados

Los resultados muestran una percepción mayoritariamente positiva sobre el uso de tecnología en el aula, lo cual coincide con el estudio de Gómez et al., (2020), quienes encontraron una actitud favorable hacia la tecnología educativa en estudiantes de secundaria. Sin embargo, (Martínez, 2019) señala que la comodidad con la tecnología puede variar según el contexto socioeconómico, sugiriendo la necesidad de considerar factores adicionales al implementar herramientas digitales en entornos educativos.

La mayoría de los estudiantes de educación general básica no conocían Kahoot, a diferencia con los hallazgos de Rodríguez, (2017), quien reportó un alto conocimiento de esta plataforma en estudiantes universitarios. Por otro lado, Pintor et al., (2014) encontraron resultados similares a los nuestros en educación secundaria, sugiriendo que la familiaridad con Kahoot puede variar según el nivel educativo y el contexto institucional.

La percepción general de facilidad de uso de Kahoot coincide con los resultados de Wang y Tahir. (2020), quienes destacaron la intuitividad de la plataforma. Sin embargo, Licorish et al. (2018) señalaron que algunos estudiantes pueden experimentar dificultades iniciales, lo que respalda nuestros hallazgos sobre un pequeño grupo que encontró la navegación desafiante, sugiriendo la importancia de una introducción adecuada a la herramienta.

La mayoría de los estudiantes encontraron a Kahoot como una herramienta muy interactiva, alineándose con los hallazgos de Ismail y Mohammad (2017), quienes reportaron un aumento en la motivación y participación. No obstante Plump y LaRosa (2017) advirtieron que la motivación puede disminuir con el uso excesivo, lo que subraya la importancia de un uso equilibrado de la plataforma para mantener el interés y la efectividad.

La percepción de Kahoot como herramienta efectiva para fomentar la participación concuerda con Dellos (2015), quien observó un aumento en la interacción y compromiso de los estudiantes. Sin embargo, Chaiyo y Nokham (2017) sugieren que la efectividad puede variar según el tipo de contenido, indicando la necesidad de adaptar el uso de Kahoot a los objetivos específicos de aprendizaje.

El aumento en el rendimiento académico observado con el uso de Kahoot

coincide con los hallazgos de Iwamoto et al. (2017), quienes reportaron mejoras significativas en las calificaciones. No obstante, Guardia et al., (2019) señalan que el impacto puede variar según la asignatura y el estilo de aprendizaje, sugiriendo la necesidad de investigaciones más específicas por área de conocimiento.

Las opiniones positivas de los docentes sobre Kahoot, a pesar de los desafíos técnicos, son consistentes con el estudio de Zarzycka-Piskorz (2016), quien encontró una alta aceptación entre los educadores. Sin embargo, Ares et al. (2018) advierten sobre la necesidad de formación docente para maximizar los beneficios de la herramienta, resaltando la importancia del desarrollo profesional en tecnología educativa.

La alta satisfacción y disposición para usar Kahoot en otras materias concuerda con Moreno-Guerrero et al. (2020), quienes observaron una percepción positiva generalizada. No obstante, Hung (2017) sugiere que la efectividad puede variar según la naturaleza de la asignatura, indicando la necesidad de adaptar la implementación de Kahoot a las características específicas de cada materia.

6.- Conclusiones

El estudio revela una percepción predominantemente positiva hacia el uso de Kahoot en las clases de Estudios Sociales. Los estudiantes encontraron que la herramienta es motivadora y fácil de usar, aunque algunos experimentaron desafíos iniciales en la navegación. Esta actitud favorable coincide con investigaciones previas sobre tecnología educativa, sugiriendo que Kahoot puede ser una adición bienvenida al aula. Los docentes también mostraron una actitud positiva, a pesar de enfrentar algunos desafíos técnicos, lo que subraya la importancia de la formación en tecnología educativa. La disposición de los participantes para extender el uso de Kahoot a otras materias indica su potencial como herramienta versátil en diversos contextos educativos.

La implementación de Kahoot en las clases de Estudios Sociales de 8° EGB en la Unidad Educativa Ascázubi se asoció con una mejora en el rendimiento académico de los estudiantes. Este hallazgo es coherente con estudios previos que han reportado incrementos significativos en las calificaciones tras el uso de Kahoot en comparación con una clase tradicional. Además, las percepciones de los estudiantes sobre esta herramienta fueron muy positivas, considerándola motivadora, fácil de usar y efectiva para el aprendizaje en el aula. Sin embargo, es importante tomar en cuenta que el impacto puede variar según la asignatura y el estilo de aprendizaje individual.

El estudio "Kahoot como herramienta dinámica para el aprendizaje interactivo de Estudios Sociales En 8° EGB, de La Unidad Educativa Ascázubi" revela un impacto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje cuando se integra Kahoot. La herramienta no solo mejoró la percepción y motivación de los estudiantes hacia la asignatura, sino que también se evidenció un aumento en el rendimiento académico. La facilidad de uso y el carácter interactivo de Kahoot contribuyeron a su eficacia como herramienta de aprendizaje en Estudios Sociales. Además, Kahoot demostró ser valiosa para el repaso y la evaluación eficaz. Sin embargo, es crucial considerar factores como el contexto socioeconómico, la formación docente y la variabilidad en diferentes materias para maximizar sus beneficios.

7.- Referencias

Acosta, S. F. (2023, July 13). *Los enfoques de investigación en las Ciencias Sociales*. https://idicap.com/ojs/index.php/ogmios/article/view/226/237

Ares, A. M., Bernal, J., Nozal, M. J., Sánchez, F. J., & Bernal, J. (2018, July 19). *Results of the use of Kahoot! gamification tool in a course of Chemistry*. https://doi.org/10.4995/head18.2018.8179

Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación Introducción a la metodología científica*.

Benítez, M., Silva, L., & Rojas, E. (2023, November). *Gamificación como Recurso Digital Pedagógico en la Carrera Docente Inicial, Año 2023*. https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/9298/13830

Borja, G., & Carcausto, W. (2020, December). *Herramientas digitales en la educación universitaria latinoamericana*. https://revistas.udla.cl/index.php/rea/article/view/123/201

Calle, A. L., García, D. G., & Mena, S. E. (2021, June 21). *Uso de herramientas digitales en Educación Inicial frente a pandemia*. https://cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/472/673

Carbache, E. (2020). *Uso de la gamificación como estrategia didáctica en los niños y niñas de 7º año de educación básica en el área de Estudios Sociales de la Unidad Educativa Fiscal Juan Montalvo*.

Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2017). The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system. *2nd Joint International Conference on Digital Arts, Media and Technology 2017: Digital Economy for Sustainable Growth, ICDAMT 2017*, 178–182. https://doi.org/10.1109/ICDAMT.2017.7904957

Coronel, J. V., Moscoso, S. A., & Erazo, C. A. (2022). Kahoot como estrategia para fortalecer el proceso de enseñanza. *AlfaPublicaciones*, *4*(4.1), 24–41. https://doi.org/10.33262/ap.v4i4.1.288

Dellos, R. (2015). *International journal of instructional technology distance learning*. *12*.

Esparza, R. (2023). *El Kahoot en el proceso de las reglas ortográficas en los estudiantes de educación general básica media de la Unidad Educativa "Albert Einstein", del Cantón Píllaro*.

Feria, H., Matilla, M., & Mantecón, S. (2020). *La Entrevista y la Encuesta: ¿Métodos o Técnicas de indagación empírica ?*

Feria, N., Arce, A., & Gamarra, O. (2022). *Uso de la herramienta virtual Kahoot para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de cuarto grado ciclo avanzado del centro de educación básica alternativa Micaela Bastidas, Arequipa 2020*.

Gómez, G., Rodríguez, C., & Marín, J. (2020). *La trascendencia de la Realidad Aumentada en la motivación estudiantil. Una revisión sistemática y meta-análisis*. https://doi.org/10.17163/alt.v15n1.2020.03

García, S., Martínez, J. A., Berral, B., & Cruz, J. C. D. la. (2021). Gamificación en Educación Superior. Revisión de experiencias realizadas en España en los últimos años. *Hachetetepé. Revista Científica de Educación y Comunicación*, *23*, 1–21. https://doi.org/10.25267/hachetetepe.2021.i23.2205

Guardia, J. J., Del Olmo, J. L., Roa, I., & Berlanga, V. (2019). Innovation in the teaching-learning process: the case of Kahoot! *On the Horizon*, *27*(1), 35–45. https://doi.org/10.1108/OTH-11-2018-0035/FULL/XML

Hung, H. T. (2017). Clickers in the flipped classroom: bring your own device (BYOD) to promote student learning. *Interactive Learning Environments*, *25*(8), 983–995. https://doi.org/10.1080/10494820.2016.1240090

Ismail, M. A.-A., & Mohammad, J. A.-M. (2017). Kahoot: A Promising Tool for Formative Assessment in Medical Education. *Education in Medicine Journal*, *9*(2), 19–26. https://doi.org/10.21315/eimj2017.9.2.2

Iwamoto, D. H., Hargis, J., Taitano, E. J., & Vuong, K. (2017). Analyzing the efficacy of the testing effect using Kahoot on Student performance. *Turkish Online Journal of Distance Education*.

Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & Li George, J. (2018). *Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning*. https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8

Llauradó, O. (2024, December). *Escala de Likert: qué es, cómo utilizarla y ejemplos en enfermería*. https://www.netquest.com/blog/la-escala-de-likert-que-es-y-como-utilizarla

Machaca, E. (2022). *Aplicación de Kahoot como herramienta educativa para la enseñanza*. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1019-94032022000200116

Martínez, M. C. (2019). Percepción de la Integración y uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Estudio de Profesores y Estudiantes de Educación Primaria. *Información Tecnológica*, *30*(1), 237–246. https://doi.org/10.4067/S0718-07642019000100237

Moreno-Guerrero, A. J., Gómez-García, G., López-Belmonte, J., & Rodríguez-Jiménez, C. (2020). Internet addiction in the web of science database: A review of the literature with scientific mapping. In *International Journal of Environmental Research and Public Health* (Vol. 17, Issue 8). MDPI AG. https://doi.org/10.3390/ijerph17082753

Pazmiño, M., Saltos, C., Verdezoto, M., Yanez, V., & Chunata, M. (2023). *Pautas culturales y la formación académica, una inmersión exploratoria y descriptiva*. *9*, 135–144. https://doi.org/10.23857/dc.v9i1

Pintor, E., Gargantilla Madera, P., Herreros Ruiz Valdepeñas, B., & López del Hierro Casado, M. (2014). *Kahoot en docencia: una alternativa practica a los clickers*.

Plump, C. M., & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot! in the Classroom to Create Engagement and Active Learning: A Game-Based Technology Solution for eLearning Novices. *Http://Dx.Doi.Org/10.1177/2379298116689783*, *2*(2), 151–158. https://doi.org/10.1177/2379298116689783

Ramírez, I. (2023, September 27). *Kahoot!: qué es, para qué sirve y cómo funciona*. https://www.xataka.com/basics/kahoot-que-es-para-que-sirve-y-como-funciona

Reales, L., Robalino, G., Peñafiel, A., Cárdenas, J., & Cantuña, P. (2022, October). *El Muestreo Intencional No Probabilístico como herramienta de la investigación científica en carreras de Ciencias de la Salud.* https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/3338/3278

Rivera, G., & Santos, M. (2024). *Recursos didácticos digitales para la enseñanza de estudios sociales a estudiantes de quito año de educación general básica*. https://orcid.org/0000-0002-7323-6589

Rodríguez Fernández, L. (2017). Smartphones y aprendizaje: el uso de Kahoot en el aula universitaria. *Revista Mediterránea de Comunicación/Mediterranean Journal of Communication*, *8*(1), 181–190. https://doi.org/10.14198/MEDCOM2017.8.1.13

Vélez, J. M., & Delgado, J. E. (2021, January 20). *La plataforma MOODLE: caracterización, aplicaciones y beneficios para las competencias docentes*. https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/3046/4188

Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). *The effect of using Kahoot! for learning – A literature review.* https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131520300208?ref=pdf_download&fr=RR-2&rr=8a3df8604c7e7b8c

Zarzycka-Piskorz, E. (2016). Kahoot it or not? Can games be motivating in learning grammar? *Teaching English with Technology*, *16*(3), 17–36. http://www.tewtjournal.org

Zurita, J. N., Márquez, H., Miranda, G., & Villasís, M. Á. (2018). Estudios experimentales: diseños de investigación para la evaluación de intervenciones en la clínica. *Revista Alergia México*, *65*(2), 178–186. https://doi.org/10.29262/RAM.V65I2.376

8. Anexos

Anexo 1

Encuesta diagnostica dirigida a estudiantes de 8° EGB de la Unidad Educativa Ascázubi

Universidad de Otavalo

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y PEDAGÓGICAS

Encuesta diagnóstica

Esta encuesta tiene como objetivo apoyar la investigación que permitirá mejorar el aprendizaje haciéndolo más interactivo y participativo, al identificar las percepciones de los estudiantes sobre el uso de Kahoot en las clases de Estudios Sociales.

- Lea y seleccione una opción que se apegue a su conocimiento o experiencia

Preguntas	Nada cómodo	Poco cómodo	Neutral	Cómodo	Muy cómodo
1. ¿Qué tan cómodo te sientes utilizando tecnología en el aula?					
	Nada divertido	Poco divertido	Neutral	Divertido	Muy divertido
2. ¿Qué tan divertido te resulta aprender a través de juegos interactivos?					
	Nada útil	Poco útil	Neutral	Útil	Muy útil
3. ¿Qué tan útil consideras el uso de herramientas interactivas para repasar y reforzar conocimientos?					
	Nada útil	Poco útil	Neutral	Útil	Muy útil
4. ¿Qué tan útil encuentras el feedback (retroalimentación, para orientar su conocimiento) durante las actividades escolares?					
	Nada útil	Poco útil	Neutral	Útil	Muy útil
5. ¿Qué tan útil consideras el aplicar juegos con medios tecnológicos para aprender nuevos conocimientos?					
	No		Si, una vez		Varias veces
6. ¿Habías utilizado Kahoot antes en tus clases? (es una plataforma de aprendizaje basada en juegos aplicados en la educación con el objetivo de aumentar la participación, incluye recompensas, desafíos y competencias) *Nota: En caso de no haber utilizado Kahoot se da por terminada la encuesta.*					
	Muy difícil	Difícil	Neutral	Fácil	Muy fácil
7. ¿Qué tan fácil te resulto navegar y participar en la actividad con Kahoot?					
	Nada motivador	Poco motivador	Neutral	Motivador	Muy motivador
8. ¿Qué tan motivador encuentras el uso de Kahoot en el proceso de aprendizaje?					
	Nada efectivo	Poco efectivo	Neutral	Efectivo	Muy efectivo
9. ¿Qué tan efectivo crees que es Kahoot para fomentar la participación y el trabajo grupal en el aula?					

Anexo 2

Guía de entrevista dirigida a Docentes de la Unidad Educativa Ascázubi

Universidad de Otavalo

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y PEDAGÓGICAS

Guía de entrevista dirigida al docente de la Unidad Educativa Ascázubi

Objetivo; comprender las percepciones, experiencias y conocimientos de los profesores sobre la integración de tecnologías educativas en el aula, con un enfoque particular en el uso de la herramienta Kahoot. A través de esta encuesta, buscamos identificar los beneficios, desafíos y mejores prácticas asociadas con la implementación de esta herramienta digital.

Datos sociodemográficos

Género ☐ **Femenino** ☐ **Masculino**

Asignatura:.....

1. ¿Qué entiende por integración de tecnología en el aula?
   .....
   .....
2. ¿Está familiarizado con la herramienta Kahoot?
   .....
   .....
3. ¿Qué opinión tiene sobre el uso de Kahoot como herramienta educativa?
   .....
   .....
4. ¿Cómo responden los estudiantes al uso de Kahoot en clase?
   .....
   .....
5. ¿Cuáles son los principales desafíos que ha encontrado al implementar Kahoot en sus clases?
   .....
   .....
6. ¿Hay algo más que le gustaría compartir sobre su experiencia con Kahoot o la integración de tecnología en el aula?
   .....
   .....

Anexo 3

Encuesta de satisfacción dirigida a Estudiantes de 8° EGB de la Unidad Educativa Ascázubi

Universidad de Otavalo

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y PEDAGÓGICAS

Encuesta de Satisfacción sobre el uso de Kahoot

Responde las siguientes preguntas eligiendo la opción que mejor describa tu experiencia. No hay respuestas correctas o incorrectas, solo queremos conocer tu opinión. ¡Gracias por tu ayuda!

Instrucción: Marca con una "X" la repuesta que elijas.

1. ¿Te diviertes usando Kahoot en clase?
- ☐ Muy en desacuerdo
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Neutral
- ☐ De acuerdo
- ☐ Muy de acuerdo

2. ¿Crees que Kahoot te ayuda a aprender mejor los temas?
- ☐ Muy en desacuerdo
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Neutral
- ☐ De acuerdo
- ☐ Muy de acuerdo

3. ¿Te parece fácil usar Kahoot?
- ☐ Muy en desacuerdo
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Neutral
- ☐ De acuerdo
- ☐ Muy de acuerdo

4. ¿Te gusta competir con tus compañeros en Kahoot?
- ☐ Muy en desacuerdo
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Neutral
- ☐ De acuerdo
- ☐ Muy de acuerdo

5. ¿Sientes que Kahoot hace las clases más interesantes?
- ☐ Muy en desacuerdo
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Neutral
- ☐ De acuerdo
- ☐ Muy de acuerdo

6. ¿Consideras que Kahoot es una herramienta útil para repasar antes de un examen?
- ☐ Muy en desacuerdo
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Neutral
- ☐ De acuerdo
- ☐ Muy de acuerdo

7. ¿Te parece que los gráficos y sonidos de Kahoot son atractivos?
- ☐ Muy en desacuerdo
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Neutral
- ☐ De acuerdo
- ☐ Muy de acuerdo

8. ¿Te sientes más motivado(a) para participar en clase cuando se usa Kahoot?
- ☐ Muy en desacuerdo
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Neutral
- ☐ De acuerdo
- ☐ Muy de acuerdo

9. ¿Recomendarías Kahoot a otros estudiantes?
- ☐ Muy en desacuerdo
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Neutral
- ☐ De acuerdo
- ☐ Muy de acuerdo

10| ¿Te gustaría que se utilizara más a menudo Kahoot en otras materias?
- ☐ Muy en desacuerdo
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Neutral
- ☐ De acuerdo
- ☐ Muy de acuerdo