



Implementación de la herramienta digital educativa Kahoot para motivar el aprendizaje de Historia Universal

Implementation of the digital educational tool Kahoot to motivate the learning of Universal History

Implementação da ferramenta educacional digital Kahoot para motivar o aprendizado da História Universal

Miriam Rocío León-Fiallos ^I
leonroci311@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0003-3689-793X>

Martha Cecilia Chávez-Vélez ^{II}
marthachavez2011@live.com
<https://orcid.org/0009-0000-8071-1889>

Cristina Rodríguez-Rodríguez ^{III}
rocris111@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-4047-584X>

Correspondencia: marthachavez2011@live.com

Ciencias Técnica y Aplicadas
Artículo de Investigación

* **Recibido:** 02 de agosto de 2023 * **Aceptado:** 15 de agosto de 2023 * **Publicado:** 22 de agosto de 2023

- I. Licenciada en Ciencias de la Educación Profesora de Enseñanza Media en la Especialización de Historia y Geografía, Maestrante de la Universidad Bolivariana del Ecuador, Riobamba, Ecuador.
- II. Licenciada en Ciencias de la Educación Profesora de Enseñanza Media en la Especialización de Historia y Geografía, Maestrante de la Universidad Bolivariana del Ecuador, Riobamba, Ecuador.
- III. Doctora en Ciencias Pedagógicas, Docente de Posgrado de la Universidad Bolivariana del Ecuador, Profesora Titular de la Universidad de Oriente. Santiago de Cuba, Cuba.

Resumen

La Historia Universal es una materia en el currículo escolar esencial para comprender el pasado, desarrollar el pensamiento crítico y tomar decisiones en el presente, bien fundamentadas. El uso de herramientas digitales en su enseñanza, amplía el acceso a recursos y perspectivas históricas, a la interactividad y al análisis dinámico de la información; lo que enriquece la experiencia de aprendizaje y prepara a los estudiantes para un mundo tecnológico en constante evolución. En consonancia, la presente investigación de tipo mixta cuanti-cualitativa tiene como finalidad socializar una guía para la aplicación de la herramienta digital Kahoot en el proceso referido, pero en el primero de bachillerato de la Unidad Educativa Capitán Edmundo Chiriboga. Ello implicó establecer objetivos contextualizados que conllevaron al aprovechamiento de las bondades de la tecnología educativa durante la enseñanza de los hechos y personalidades históricas, el diseño de preguntas y creación de juegos interactivos atractivos, que se constituyen en materiales de apoyo para el desarrollo de la clase. Con la aplicación de instrumentos científicos se constata cómo los estudiantes se sienten motivados mediante la presentación dinámica de los temas de estudio y se conoce algunos criterios de especialistas, los que reconocen en el uso efectivo de la herramienta una mayor predisposición hacia el aprendizaje de la Historia Universal. Se concluye que la atención inmediata a esta propuesta proporciona una actualización del proceso objeto a partir de la retroalimentación de lo aprendido en diferentes espacios de aprendizaje mediados por la reflexión y el diálogo y la heteroevaluación.

Palabras clave: Kahoot; Historia Universal; gamificación; estrategias pedagógicas.

Abstract

Universal History is an essential subject in the school curriculum to understand the past, develop critical thinking and make informed decisions in the present. The use of digital tools in their teaching broadens access to resources and historical perspectives, to interactivity and to the dynamic analysis of information; which enriches the learning experience and prepares students for a constantly evolving technological world. Accordingly, the purpose of this mixed quantitative-qualitative research is to socialize a guide for the application of the Kahoot digital tool in the referred process, but in the first year of high school of the Captain Edmundo Chiriboga Educational Unit. This implied establishing contextualized objectives that led to the use of the benefits of educational technology during the teaching of historical facts and personalities, the

design of questions and the creation of attractive interactive games, which constitute support materials for the development of the class. . With the application of scientific instruments, it is verified how students feel motivated through the dynamic presentation of the study topics and some specialist criteria are known, who recognize in the effective use of the tool a greater predisposition towards learning History. Universal. It is concluded that the immediate attention to this proposal provides an update of the object process from the feedback of what has been learned in different learning spaces mediated by reflection and dialogue and hetero-evaluation.

Keywords: Kahoot; Universal history; gamification; pedagogical strategies.

Resumo

A História Universal é uma disciplina essencial no currículo escolar para compreender o passado, desenvolver o pensamento crítico e tomar decisões informadas no presente. A utilização de ferramentas digitais no seu ensino alarga o acesso a recursos e perspectivas históricas, à interatividade e à análise dinâmica da informação; que enriquece a experiência de aprendizagem e prepara os alunos para um mundo tecnológico em constante evolução. Nesse sentido, o objetivo desta pesquisa quantitativa-qualitativa mista é socializar um guia para aplicação da ferramenta digital Kahoot no referido processo, mas no primeiro ano do ensino médio da Unidade Educacional Capitão Edmundo Chiriboga. Isso implicou estabelecer objetivos contextualizados que levaram ao aproveitamento dos benefícios da tecnologia educacional durante o ensino de fatos históricos e personalidades, o desenho de questões e a criação de jogos interativos atrativos, que constituem materiais de apoio para o desenvolvimento da aula. Com a aplicação de instrumentos científicos, verifica-se como os alunos se sentem motivados pela apresentação dinâmica dos temas de estudo e são conhecidos alguns critérios especializados, que reconhecem na utilização eficaz da ferramenta uma maior predisposição para a aprendizagem da História. Conclui-se que a atenção imediata a esta proposta proporciona uma atualização do processo objeto a partir da retroalimentação do que foi aprendido em diferentes espaços de aprendizagem mediados pela reflexão e diálogo e heteroavaliação.

Palavras-chave: Kahoot; História universal; gamificação; estratégias pedagógicas.

Introducción

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2011) expresa que las nuevas tecnologías mejoran los entornos de aprendizaje: los hacen más efectivos, motivan a los estudiantes y contribuyen a desarrollar las denominadas competencias digitales, esenciales en el siglo XXI.

Este planteamiento, cada día ha tomado mayor fuerza por su veracidad comprobada en investigaciones de autores como Aguaded y Guzmán (2014), Aguilar (2012), Burgos (2019), González (2021), Hernández (2017), Mero-Ponce (2021) y Padilla (2021) los que aseveran que su logro se constituye en un desafío del actual proceso de enseñanza aprendizaje y que es necesario propiciar en él, suficiente cultura informática a partir del manejo eficiente de las herramientas digitales, distinguido por la actividad conjunta e intercambio colaborativo y protagónico entre sus participantes.

Las actividades académicas educativas como parte de la era digital, sobresalen por su dinamismo y flexibilidad. El conocimiento ya no está concentrado en una sola persona: el profesor. Por el contrario, esta figura como migrante digital, está llamada a desempeñar nuevos roles que le permitan facilitar el camino del aprendizaje a los nativos digitales (estudiantes), a comprenderlos, para acercarlos al contenido de enseñanza desde la implementación de metodologías y estrategias de enseñanza abiertas y ajustadas a la realidad de su entorno inmediato o contexto.

Se entiende así, que un acto didáctico comprometido con su medio social favorece que el estudiante aprecie las herramientas digitales no solo como medios de distracción, sino también como recursos que posibilitan apropiarse del mundo que le ha antecedido y del mundo en que vive, pero ello implica esfuerzo y un cambio en los métodos y materiales educativos. Solo así, se satisfacen las demandas de la sociedad contemporánea.

De esta realidad no está ajena la República del Ecuador, aspecto que queda evidenciado en lo instituido desde su Constitución (2008) en el Artículo 347, numeral 8, al señalar que es una responsabilidad del Estado “incorporar las tecnologías de la informática y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales”.

En coherencia, el sistema educacional ecuatoriano profundiza en el tratamiento del contenido histórico, geográfico y social de modo que pueda incidirse de forma directa, en la formación de

ciudadanos responsables, críticos y participativos (Yuriar y Sandoval, 2022). Además, favorece el sentido democrático de la sociedad y el bienestar de la misma.

Aprender Historia, según Florescano (1999) significa la posibilidad de cada subjetividad, o lo que es lo mismo, de cada ser humano de manifestar sus emociones y sentimientos, valoraciones o juicio de los sucesos, hechos y personalidades históricas estudiadas.

La asunción de esta idea, conlleva a apreciar a la Historia como asignatura curricular destinada a constituirse como una materia básica en el desarrollo armonioso del hombre del futuro distinguido por una conciencia plena que le impulsa a preocuparse y ocuparse del progreso social al poseer una personalidad ajustada a la sociedad en que crece y se desarrolla. Por tanto, su enseñanza se fundamenta en el análisis del pasado y del presente. Toma en cuenta las raíces, los valores de los antecesores para favorecer modelos de conducta que se transmiten a las nuevas generaciones, que a su vez son sucesores de los mejores valores, estableciéndose relaciones afectivas perdurables en el tiempo.

Autores como Valdéz-Águila, (2018), Guamán et al. (2020) y López et al. (2021) reconocen que el aprendizaje de la historia permite comprender, reflexionar y tomar conciencia de aquellas acciones que han posibilitado un mejor mundo y una mejor nacionalidad. Los estudiantes exploran en detalle los variados procesos históricos internacionales, nacionales y locales y los modelan o reconstruyen de forma abstracta atendiendo a sus saberes y contexto actual de desarrollo.

No obstante, a pesar de su innegable importancia, varios estudios revelan que en la educación media superior en las clases de Historia Universal de diferentes instituciones educativas existe un limitado aprovechamiento de las bondades de las herramientas digitales como: la interactividad, su disponibilidad tanto en espacios cerrados como abiertos, su forma atractiva de presentar la información, ignorándose el interés que sienten los estudiantes por incorporarlas en las diferentes actividades que realizan al serles familiares y muy cercanas, de ahí que permanezcan métodos y medios de enseñanza tradicionales.

Estas carencias provocan, que en muchos momentos los estudiantes consideren las clases de Historia, como una actividad repetitiva y muestren poco interés por conocer los hechos o sucesos acaecidos que marcaron la cultura o dejaron su huella en la formación de la nacionalidad ecuatoriana. Como resultado, se encuentran desprovistos de las destrezas necesarias para comprender los problemas del mundo actual o enfrentarlos con sentido de pertenencia e

identidad. Siendo reducida su capacidad de análisis y reflexión crítica de los hechos que envuelven las sociedades y culturas del pasado, así como su interés por conocer la cultura global - nacional - local.

En la Unidad Educativa Capitán Edmundo Chiriboga, datos empíricos revelan que la práctica profesor mantiene materiales obsoletos e insuficientes y no se cuenta con un internet permanente ni dispositivos tecnológicos en cada aula. Aunque los niveles de conectividad de los estudiantes de forma general están en un nivel medio al disponer en sus espacios de intervención (hogar, comunidad, escuela), computadoras portátiles, celulares o tablet.

La problemática educativa señalada ha conllevado a los autores de este trabajo a formularse la pregunta ¿cómo favorecer la motivación del aprendizaje de Historia Universal en los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Capitán Edmundo Chiriboga, mediante el empleo de las herramientas tecnológicas?

Para dar respuesta a ella, se realiza una estrategia de intervención pedagógica, constituyéndose precisamente la finalidad de este trabajo socializar algunas experiencias resultantes de su implementación a partir del empleo de la herramienta tecnológica educativa Kahoot en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la Historia Universal en la unidad educativa citada.

Se considera que esta investigación es importante porque proporciona información teórica-práctica que permite la actualización científica del proceso referido. Demuestra el uso óptimo de las herramientas educativas digitales y cómo dejar de lado el modelo tradicional de enseñanza desde el fomento de actividades interactivas que promueven el intercambio en línea y ambientes lúdicos e interactivos de aprendizaje. Es original y se constituye en una innovación tecnológica y pedagógica transformadora factible en el contexto educativo donde se interviene y en otros con características similares. Su aplicación, satisface una necesidad social al ver al estudiante como protagonista en la construcción de su conocimiento, favoreciéndose su motivación por la Historia Universal.

Antes de adentrarse en otros elementos, es de interés precisar algunos conceptos. Debe de decirse que como proceso de Enseñanza Aprendizaje (PEA) se entiende aquel proceso comunicativo que se desarrolla socialmente y de acuerdo con las conveniencias y las normas del medio sociocultural al que pertenece (Meneses, 2007). La enseñanza y el aprendizaje están vinculados en unidad.

El profesor proporciona un clima idóneo que permite al estudiante optimizar la eficacia de los procesos interactivos y donde su motivación por lo que aprende es fundamental, la que desde el punto etimológico es la combinación de dos palabras, motivo y acción. También es aquel conjunto de factores externos e internos que determinan las acciones a llevar a cabo por las personas en ciertos momentos de su vida y que los impulsan a cumplir tareas u objetivos (Llanga et al., 2019).

Sellan (2017) reconoce a la motivación como aquel motor que impulsa a realizar una acción e involucra varios procesos como la actividad, dirección y persistencia de la conducta y es aquel elemento fundamental para favorecer el aprendizaje (Elizondo, 2018). Para este autor, la acción resultante de los componentes emocionales, determinan la organización y dirección de la conducta positiva del estudiante, desarrollar sus capacidades, superar sus limitaciones y atender sus intereses.

En el proceso de enseñanza aprendizaje la motivación es medular para que se produzca el aprendizaje significativo. Tiene que existir antes, durante y después del proceso. Si esta se aplica en todo momento entonces el salón de clase se convertirá en un espacio de interacción, colaboración y participación constante entre profesor y estudiante (Cobeña y Moya, 2019). El papel del profesor es mantener motivado al estudiante desde la solución de tareas interesantes que le resulten en una satisfacción propia a partir de su actuación física y mental, expresión de sus capacidades, atención a sus intereses y superación de sus limitaciones.

Por otra parte, en el proceso de enseñanza aprendizaje, la presencia de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones (TIC) se ha convertido en una necesidad a partir de todas las ventajas que proporciona en el proceso. Esta es definida por diversos investigadores, según Belloch (2011) constituyen un conjunto de tecnologías que facilitan el acceso, producción, manipulación y comunicación de información presentada en variados formatos: texto, imagen, sonido, video, entre otros. La figura más representativa de estas tecnologías es, indudablemente, el computador, y más concretamente, la red mundial de Internet.

Las TIC para Álvarez (2020) evolucionan constantemente y se ajustan al contexto. Permiten el acceso, almacenamiento y protección de información, así como su modificación o transformación a partir de su tratamiento creativo.

El uso de herramientas tecnológicas en el PEA puede mejorar la motivación de los estudiantes debido a su carácter interactivo y la dinámica que presentan. Esta interactividad puede fomentar

la colaboración y el trabajo en equipo, lo que también es oportuno para favorecer el compromiso con el aprendizaje. Mediante ellas, los estudiantes adquieren conocimientos de una manera activa, participativa y lúdica, lo que contribuye a que tengan mayor interés por las asignaturas y a que sus aprendizajes sean más sólidos.

Kahoot es una herramienta tecnológica educativa basada en el juego competitivo, el que según Martínez (2017) es pertinente para consolidar los aprendizajes de forma activa. Es de fácil uso al aportar contenidos de aprendizaje sustentados en cuestionarios y encuestas. Puede ser aplicada en cualquier signatura y nivel educativo (Coronel et al., 2022). Brinda la oportunidad de crear un ambiente de aprendizaje innovador y creativo que aumenta la predisposición y motivación por aprender (Rojas-Viteri et al., 2021).

Machaca-Huamantorcco (2022) comprueba la efectividad de Kahoot como herramienta para mejorar la competencia en la enseñanza de Historia en Perú y constituye un antecedente de este trabajo. Sus resultados indican que con su empleo la mayoría de los estudiantes logran un nivel satisfactorio de aprendizaje.

Otros estudios como los de Quintero (2022) y Coronel et al. (2022) precisan que el uso de la herramienta educativa Kahoot permite la combinación de tecnología, juego y aprendizaje de forma efectiva. Como los profesores la aplican solo de manera ocasional, se hace necesaria una capacitación en su uso que permita apreciarla como una estrategia que motiva a los estudiantes a asistir a clases desde el fomento de los juegos competitivos, lo que dinamiza el ambiente y estimula la participación activa y produce otros efectos positivos tales como: la curiosidad y la concentración.

Los estudios referidos abogan por la incorporación de la herramienta digital Kahoot para lograr un mejor aprendizaje al favorecer que los estudiantes abandonen su rol pasivo. Sin embargo, no demuestran su uso específico en la enseñanza de las asignaturas de Ciencias sociales y de forma enfática en el aprendizaje de la Historia Universal. Tampoco contextualizan sus bondades al entorno educativo del bachiller ni en la Unidad Educativa Capitán Edmundo Chiriboga.

Metodología

La investigación se apoya en diferentes métodos teóricos, empíricos y matemáticos para lograr su objetivo. Los métodos analítico-sintético e inductivo-deductivo para comparar información durante la revisión bibliográfica, llegar a inferencias sobre hechos particulares y generalizar a

partir de ellos. Mediante la modelación se diseñan actividades específicas funcionable con la herramienta tecnológica educativa Kahoot. La observación, la entrevista y la encuesta se utilizan para diagnosticar la situación actual del uso de herramientas digitales en la asignatura de Historia Universal en la Unidad Educativa “Cap. Edmundo Chiriboga G”, así como el análisis porcentual para la tabulación de datos y realización de gráficos estadísticos descriptivos. Se hizo uso del Método Delphi para evaluar la guía metodológica mediante expertos en el área.

Resultados y Discusión

El total de la población de estudio estuvo conformada por veinte y dos docentes de los primeros de bachillerato, 394 estudiantes de los primeros años del BGU Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Cap. Edmundo Chiriboga G” distribuidos en 10 paralelos (A-J).

El tipo de muestreo es no probabilístico por conveniencia y la muestra comprendió un total de 38 estudiantes de los cuales 18 son varones y 20 mujeres. Además 2 docentes mujeres que imparten la asignatura de Historia Universal.

La entrevista aplicada a los docentes que imparten la asignatura revela que, las clases magistrales podrían resultar interesantes considerando que muchos estudiantes muestran aversión hacia ellas y aunque permiten abarcar mayor cantidad de contenidos en menor tiempo, su lectura no motiva, así como la escucha atenta y toma de notas. Permiten poca interacción entre el profesor y el estudiante, limitándose la oportunidad de aclarar dudas o recibir aportes para su retroalimentación.

Los docentes dieron a conocer que han utilizado en el aula la herramienta Kahoot para actividades de retroalimentación de conceptos y acontecimientos trabajando en parejas o grupos mediante los dispositivos electrónicos de la institución. Las estadísticas proporcionadas por la plataforma les permitió evaluar el rendimiento de los estudiantes y que cada uno concientizara las respuestas correctas e incorrectas después de cada pregunta. Sin embargo, se desaprovechan las potencialidades de la herramienta digital educativa Kahoot. Por lo cual expresan un genuino interés en aprender a utilizarla por ser una herramienta moderna de gran utilidad para la innovación pedagógica.

Por otra parte, los estudiantes encuestados ante la pregunta ¿Qué le gustaría hacer para aprender mejor la Historia Universal? el 74% muestra una clara preferencia por utilizar los recursos digitales y solo un 37% se siente atraído por los sitios web relacionados con personajes

históricos. No obstante, prevalece su deseo de ampliar su conocimiento a través de recursos en línea. Un 71% expresó su interés en realizar visitas a museos como parte de su experiencia educativa, un 39% prefiere las actividades lúdicas o juegos educativos y solo un 11% desea participar en concursos (ver figura 1)

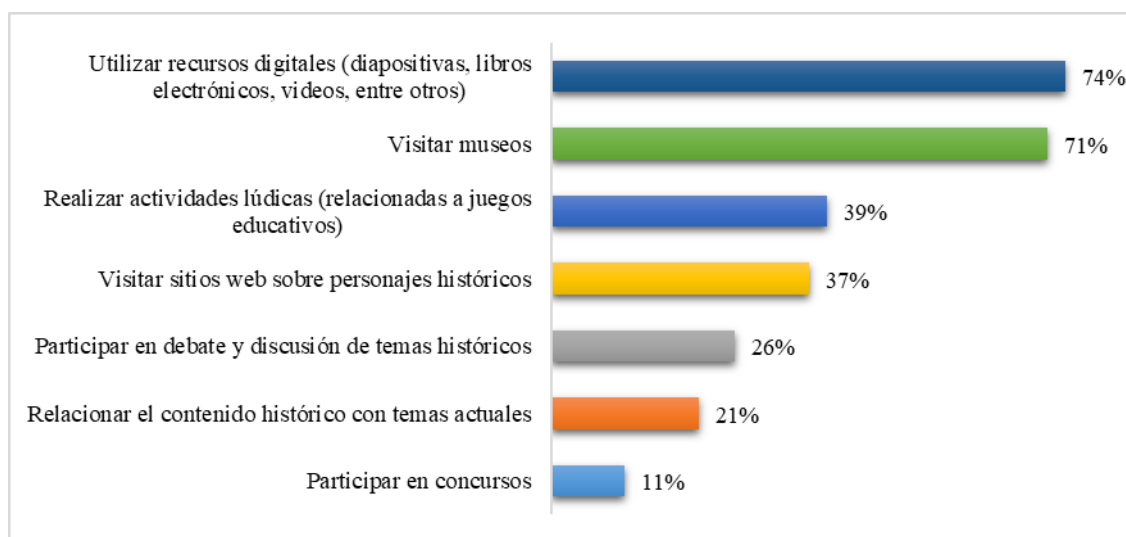


Figura 1. Tabulación de los ítems de la encuesta e estudiantes

En ellos, también se insistió en conocer ¿Qué recursos o herramientas digitales le gustaría utilizar para el aprendizaje de la Historia Universal? Los resultados revelaron que un 76% siempre hacen uso de estos recursos, mientras que solo un 21% los utiliza ocasionalmente. Estos datos son coherentes con el comportamiento característico de esta generación de estudiantes que actualmente cursa el Primer Año de Bachillerato, quienes son reconocidos como nativos digitales, conscientes de que estas herramientas ofrecen una amplia gama de recursos multimedia, tales como videos, imágenes, simulaciones y actividades interactivas, lo que les permite visualizar y comprender de manera más profunda los eventos históricos. Este consenso refleja el potencial de estas herramientas para hacer que el proceso de aprendizaje sea más interesante y efectivo. Estos hallazgos reafirman los resultados de las investigaciones mencionadas, las cuales indicaban una tendencia hacia la utilización de medios tecnológicos en el contexto educativo.

Como se aprecia en la “figura 2” los estudiantes reafirman su predilección hacia los medios audiovisuales, en este caso específico, el uso de videos lo distinguen como recurso principal en las clases de Historia Universal. Aunque se interesan por sitios web interactivos, de manera

autónoma no los han explorado o profundizan, desde ellos, en temas específicos de la asignatura. Otras herramientas que destacan son las diapositivas, las que reconocen por ser una presentación visual organizada y estructurada útil para presentar los contenidos históricos y los juegos los aprecian por ser divertidos y fomentar la competencia y el trabajo en equipo.

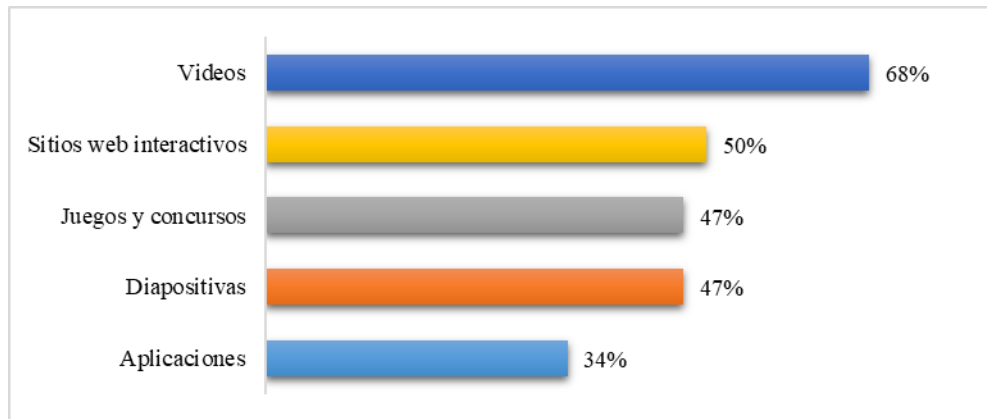


Figura 2. Recursos preferidos por los estudiantes durante el PEA de Historia Universal

Es preocupante observar que un porcentaje significativo de los estudiantes encuestados (58%) no han tenido la oportunidad de utilizar los laboratorios de cómputo o acceder a Internet durante las clases de Historia Universal y un 42% solo ocasionalmente. Estas cifras reflejan una brecha en el acceso y utilización de recursos tecnológicos en el ámbito educativo, por ello es necesario promover iniciativas que faciliten el acceso a la tecnología y que fomenten su integración en el currículo, esto permitirá explorar fuentes de información en línea, realizar investigaciones más exhaustivas, acceder a recursos multimedia y participar en actividades interactivas que enriquezcan la experiencia de aprendizaje en esta asignatura.

En virtud de esto, se propone un cambio de métodos y medios de enseñanza de forma sistemática e intencional que beneficie el acceso equitativo a recursos tecnológicos y herramientas digitales educativas disponibles en Internet.

Guía para la implementación de la herramienta tecnológica educativa Kahoot

La guía presenta un enfoque integral del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Historia Universal. El diseño de su estructura responde al propósito de fomentar la motivación de los estudiantes en el aprendizaje de esta materia. En la etapa de preparación de la guía de clase, es

fundamental incluir en el contexto del juego Kahoot, los objetivos de aprendizaje y las instrucciones para acceder al juego.

Comienza con la elaboración de objetivos de aprendizaje y las instrucciones para acceder al juego, ambos son claros y específicos. Continúa con el planteamiento de preguntas las que están concebidas y dirigidas a la apropiación de un tema o contenido de estudio específico. Son claras, relevantes y se constituyen en impulsos heurísticos. Se aprovecha la potencialidad de la plataforma Kahoot de agregar preguntas de opción múltiple, verdadero/falso y preguntas abiertas, así también se incluyen imágenes o videos para enriquecer el juego. Esta variedad de elementos multimedia ayuda a generar un entorno de aprendizaje interactivo y estimulante para los estudiantes. (figura 3)

Una vez completada esta fase, se puede proceder a la implementación en el aula, donde se cuenta con la opción de utilizar los laboratorios de cómputo de la Unidad Educativa para llevar a cabo la actividad. Inmediatamente, la plataforma mostrará los resultados de la evaluación, que dependiendo del criterio de profesor podría ser una evaluación formativa y/o autoevaluación. En la etapa de retroalimentación y discusión, los profesores tienen la oportunidad de explicar y discutir conceptos erróneos, así como de responder a las preguntas planteadas por los estudiantes. Por último, resulta importante la reflexión y ampliación por parte de los estudiantes.

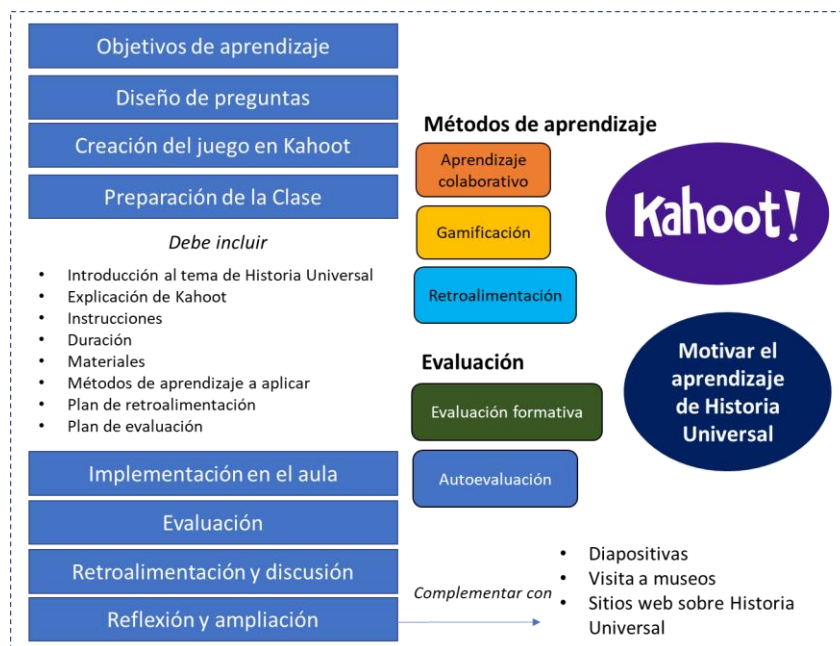


Figura 3. Guía para la implementación de la herramienta digital Kahoot

En el proceso de implementación de la herramienta Kahoot se han identificado diferentes etapas las que se muestran junto a su descripción en “tabla 1”. Cada una se enfoca en precisar en detalle el tratamiento efectivo de los contenidos de la asignatura Historia Universal de forma online.

Tabla 1 Descripción del proceso

Etapas del proceso	Descripción
Objetivos de aprendizaje	Determinar los objetivos específicos de aprendizaje que se desean lograr con la actividad de Kahoot, identificando conceptos clave, temas, habilidades que son importantes para que los estudiantes desarrollen o refuercen.
Diseño de preguntas	Crear una serie de preguntas relacionadas con el tema de Historia Universal que contengan información relevante.
Creación del juego en Kahoot	Acceder a la plataforma Kahoot y crear un nuevo juego. Ingresar las preguntas que fueron diseñadas previamente, asignar las respuestas correctas y definir un tiempo límite para responder cada pregunta.
Preparación de la Clase	Diseñar una guía que contenga la introducción al tema, explicación de Kahoot, instrucciones, duración, materiales, métodos de aprendizaje, plan de retroalimentación y plan de evaluación.
Implementación en el aula	Para ejecutar la actividad, explicarles los objetivos y las instrucciones para acceder al juego.
Evaluación	Kahoot muestra un ranking de los puntajes de los participantes, y los profesores pueden acceder a informes detallados para analizar el rendimiento de los estudiantes. Es prudente observar la participación de los estudiantes en las actividades realizadas. La evaluación puede ser formativa o mediante una autoevaluación.
Retroalimentación y discusión	Después de completar el juego de Kahoot, se debe revisar las respuestas y proporcionar una retroalimentación a los estudiantes sobre sus resultados.
Reflexión y ampliación	Pedir a los estudiantes que reflexionen sobre el juego y cómo les ayudó a aprender. Además, se puede complementar con diapositivas, visita a museos o sitios web sobre Historia Universal. Y animar a los estudiantes a buscar información adicional.

En la “tabla 2”, se proporciona un ejemplo de estas etapas desarrolladas

Tabla 2 Ejemplo de ficha para la implementación de la herramienta Kahoot

Unidad Educativa “Capitán Edmundo Chiriboga G	
Datos Generales	
Asignatura	Historia Universal
Curso	Primero de Bachillerato General Unificado
Fecha	10/07/2023
Tema	El Imperio Romano
Objetivos de aprendizaje:	
Objetivo General: Repasar los contenidos del Imperio Romano mediante la herramienta digital Kahoot.	
Objetivos Específicos:	
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los principales hechos y actores clave del Imperio. • Reconocer las principales características de la civilización del Imperio. • Conocer las aportaciones del Imperio. 	
Diseño de Preguntas:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Quién fue el primer emperador romano? <ul style="list-style-type: none"> ○ Augusto I • Octavio Augusto ○ Julio César ○ Ninguna de las anteriores 2. El Imperio Romano se dividió en dos partes principales: el Imperio Romano de Occidente y el Imperio Romano de Oriente. <ul style="list-style-type: none"> • Verdadero ○ Falso 3. ¿Cuál de los siguientes no fue uno de los principales aportes del Imperio Romano? <ul style="list-style-type: none"> • La religión atea ○ Las obras públicas (vías acueductos) ○ El derecho romano ○ El latín 4. ¿La estructura en cuadrícula de las ciudades romanas estaba inspirada en los campamentos militares? <ul style="list-style-type: none"> • Verdadero 	

- Falso
- 5. ¿Qué eran las domus?
 - Casas pequeñas y poco confortables.
 - Lujosas viviendas individuales
 - Edificios de varios pisos
 - Ninguna de las anteriores
- 6. Las obras de teatro eran pagadas y solo para los nobles
 - Verdadero
 - Falso
- 7. La agricultura romana introdujo técnicas como:
 - El arado
 - Los invernaderos
 - El abono
 - Ninguna de las anteriores
- 8. En las termas se practicaba gimnasia
 - Verdadero
 - Falso
- 9. ¿Cuál de las siguientes construcciones famosas fue construida durante el Imperio Romano?
 - La Acrópolis de Atenas
 - El Coliseo de Roma
 - Las Pirámides de Egipto
 - El Partenón de Atenas

Creación del juego Kahoot:

El docente accede al enlace *kahoot.com* para crear una cuenta. Entonces podrá elegir el tipo de cuenta: *Profesor*, en el lugar de trabajo selecciona: *Escuela*, luego se registra con un correo electrónico y una contraseña. Con esto podrá crear un juego utilizando el creador de contenido en el botón *Crear*, y en el menú que se despliega se selecciona *Kahoot (Clases breves e interactivas con quizzes y encuestas)*, donde el docente puede elegir entre un *lienzo en blanco* o una *plantilla prediseñada*. En la parte de Título se escribe *El Imperio Romano*, en la descripción puede colocar los objetivos de estudio y en la portada puede colocar una imagen relativa al tema y al final se coloca en visibilidad: *Privado* y se da click en *Listo* para guardar los cambios. En la pantalla central de las diapositivas se incluirán las preguntas planteadas previamente y se puede incluir una imagen relacionada al contenido de la pregunta, la desventaja de la cuenta básica es que solo permite agregar preguntas de *Quiz* (con 2 a 4 opciones, pero con una única respuesta correcta) y

preguntas de *Verdadero o Falso*. En la parte derecha se puede modificar el tiempo límite dependiendo de la extensión del texto para que los estudiantes cuenten con el tiempo necesario para leer y analizar su respuesta. Además, se agregan diapositivas de acuerdo a la cantidad de preguntas. Cuando se termina de ingresar todas las preguntas se revisa el test en el modo *Vista previa*, para finalmente dar click en *Guardar*. Con el juego creado, el docente da click en *Empezar* y seleccionar el *Modo clásico* para que jueguen individualmente o *Modo equipo* para que jueguen en grupos. En este caso se seleccionó *Modo equipo para que jueguen en parejas* y enseguida se genera el *Pin de juego* que es un código único para compartirlo con los estudiantes. Los estudiantes acceden a *Kahoot.it* en sus dispositivos y podrán introducir el código del juego para unirse a la actividad. A medida que se muestra cada pregunta en la pantalla principal, los estudiantes seleccionan la respuesta dentro del tiempo establecido y para continuar con la siguiente pregunta del test el docente dará click en *Siguiente*. Las puntuaciones se generan para las respuestas correctas y conforme a la rapidez en que se respondió. Kahoot proporciona puntuaciones en tiempo real en la pantalla principal, y al final se crea un ranking con los tres mejores puntajes brindando una retroalimentación inmediata después de cada pregunta.



Preparación de la clase:

1. **Introducción:** El Imperio Romano es uno de los periodos más fascinantes de la historia antigua. Durante varios siglos, Roma se convirtió en una potencia mundial. A medida que el imperio creció, Roma absorbió y asimiló diferentes culturas y civilizaciones abarcando vastos territorios y dejó un legado duradero en áreas como el gobierno, la ley, la arquitectura y la cultura.
2. **Explicación de Kahoot:** Kahoot es una plataforma de aprendizaje basada en juegos que se utiliza ampliamente en entornos educativos. Proporciona una forma interactiva y divertida de evaluar el conocimiento, reforzar conceptos y fomentar la participación activa de los estudiantes por medio de

preguntas y opciones de respuesta, temporizador, marcador en tiempo real, tablero de clasificación, opiniones y retroalimentación.

3. Instrucciones:

Los estudiantes en grupos de 2 deben ingresar a *kahoot.it*

El docente deberá compartir el PIN de juego a los estudiantes

Cada estudiante copia en su dispositivo el PIN e ingresan el nombre del equipo, incluso pueden cambiar su avatar.

En la pantalla principal se muestran las preguntas y en los dispositivos pueden seleccionar la respuesta correcta.

Enseguida se mostrarán los puntajes y el ranking.

Al finalizar el docente podrá *Solicitar opiniones*.

Duración: Cada pregunta tiene una duración de 2 minutos, con un total de 10 preguntas.

4. Materiales:

- Dispositivos con acceso a Internet para los estudiantes.
- Proyector o pantalla para mostrar el juego Kahoot.
- Conexión a Internet estable.
- Lista impresa de preguntas y respuestas de Kahoot como respaldo.

5. Método de aprendizaje:

- Aprendizaje colaborativo
- Gamificación

6. Plan de retroalimentación:

- Revisar los resultados (rankings y puntajes)
- Analizar con los estudiantes las respuestas correctas haciendo énfasis en las que tuvieron más equivocaciones.
- Repasar a breves rasgos los contenidos como refuerzo.
- Motivar a los estudiantes a mejorar sus resultados personales.

7. Plan de evaluación:

Revisión de los resultados y asignación de calificaciones.

Implementación en el aula:

- Reservar los laboratorios de cómputo de la Unidad Educativa con acceso a internet.
- Explicar los objetivos de la clase
- Dar las instrucciones para acceder al juego y dar inicio.

Evaluación: Evaluación formativa
Retroalimentación y discusión: El profesor brindará una retroalimentación, donde los estudiantes recibirán comentarios y explicaciones claras sobre sus respuestas, lo que les permitirá comprender sus aciertos y errores mediante sustentaciones fundamentadas.
Reflexión y ampliación: Motivar a los estudiantes para que compartan sus experiencias y destaquen los aspectos más interesantes o desafiantes del juego.

Validación de la funcionalidad de la propuesta

La guía metodológica fue revisada y validada por 7 expertos en el área, los cuales evaluaron la propuesta de acuerdo a los siguientes criterios: suficiencia, claridad, coherencia y relevancia, la guía metodológica fue adaptada y modificada, hasta dar conformidad con las observaciones de los expertos; estos coinciden que la guía promueve el acceso a la tecnología y fomenta la capacitación de los docentes para el empleo sistemático de las herramientas tecnológicas educativas. A su vez reconocen que se constituye como un material de apoyo en el proceso de implementación de la herramienta Kahoot. Además, que la guía, describe, ilustra y ejemplifica cómo motivar los contenidos de la Historia Universal en primero de Bachillerato de un modo interactivo y en diferentes espacios de aprendizaje.

Una vez ajustada la propuesta fue aplicada a 38 estudiantes y el contenido evaluado fue: Los orígenes y la monarquía de la civilización romana, solicitado por ser un tema de particular interés para el Ministerio de Educación de Ecuador, en el pénsum de estudios de la asignatura de Historia en el Primero de Bachillerato General Unificado.

Se estructuraron las preguntas de acuerdo a los objetivos académicos y contenidos respectivos. Se asignó un tiempo específico por pregunta, pero suficiente de modo que no generó presión en los estudiantes participantes. Fueron utilizados los laboratorios de cómputo de la institución y se desarrolló por parejas para fomentar el aprendizaje colaborativo. En total se conformaron 19 equipos distinguidos por una dinámica de trabajo protagónico donde fluía la crítica, el intercambio y la colaboración. Posterior a la actividad se realizó una encuesta a los estudiantes para validar la funcionalidad y utilidad de la Herramienta digital educativa Kahoot en la

motivación del aprendizaje de Historia Universal. En la Tabla 3 se presentan una síntesis de los resultados evidenciados en los estudiantes.

Tabla 3 Resultados encuesta aplicada a estudiantes para validar el uso de la herramienta

Preguntas	Indicadores		
	De acuerdo	Parcialmente de acuerdo	En desacuerdo
1. La Herramienta Kahoot es de fácil utilización	87%	13%	0%
2. Los contenidos de Historia Universal aprendidos a través de la herramienta Kahoot son atractivos	84%	16%	0%
3. Durante el aprendizaje de los temas históricos a través de la herramienta Kahoot me sentí motivado y pude comprenderlos mejor	92%	8%	0%
4. La herramienta Kahoot es útil para repasar y consolidar los conocimientos de Historia Universal	71%	29%	0%
5. La enseñanza de la Historia Universal mediante la herramienta educativa “Kahoot” me permite expresar de forma activa mis saberes, por lo que mi aprendizaje es desarrollador.	82%	18%	0%

Nota. Elaborado por los autores

Los datos recopilados en la encuesta de validación, demuestran que la mayoría de los estudiantes encuentra que la herramienta Kahoot es fácil de utilizar y considera los contenidos de Historia Universal atractivos cuando se aprenden o refuerzan con esta herramienta. Los estudiantes se sienten más motivados y pueden comprender mejor los temas. Además, muchos estudiantes encuentran útil Kahoot para repasar y consolidar sus conocimientos. La mayoría de los estudiantes siente que esta herramienta les permite expresar de forma activa sus saberes y

promueve un aprendizaje desarrollador. Es importante destacar que en ninguna pregunta algún estudiante manifestó estar en desacuerdo. Esto evidencia que la herramienta Kahoot si genera mayor predisposición y motivación en los estudiantes hacia el aprendizaje de la asignatura de Historia Universal.

En **conclusión**, la propuesta de implementación de Kahoot como estrategia para la motivación en el aprendizaje de Historia Universal ha demostrado ser exitosa, siendo aceptada tanto por los expertos como por los estudiantes. Los resultados y la retroalimentación recibida respaldan la utilidad y funcionalidad de esta herramienta educativa. Los docentes reconocen la importancia de mejorar el acceso a la tecnología y capacitar a los profesores para su uso sistemático, de esta manera se puede potenciar la motivación y el interés de los estudiantes en los contenidos de la asignatura de Historia Universal. Kahoot se destaca por su interfaz amigable y su capacidad para mejorar la comprensión de los contenidos mediante una evaluación atractiva y dinámica.

Referencias

1. Aguaded, I., & Guzman-Franco, M. D. (2014). Competencia mediática y educación: una alianza necesaria. *Comunicación y Pedagogía*, 273(274), 38-42. http://eprints.rclis.org/33558/1/Competencia_mediatica_y_educacion_una_al.pdf
2. Aguilar, M. (2012). Aprendizaje y Tecnologías de Información y Comunicación: Hacia nuevos escenarios educativos. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 10 (2), 801-811.
3. Burgos, E. B. (2019). La pedagogía digital y la educación 2.0. *Temas de comunicación*, (38), 7-21. <https://saber.ucab.edu.ve/xmlui/handle/123456789/19674>
4. Cevallos, J., Lucas, X., Paredes, J., & Tomala, J. (2019). Uso de herramientas tecnológicas en el aula para generar motivación en estudiantes del noveno año de las unidades educativas Walt Whitman. *Ciencias Pedagógicas e Innovación*. <http://dx.doi.org/10.26423/rcpi.v7i2.304>
5. Cobeña, M., & Moya, M. (2019). El papel de la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*, (agosto). <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/08/motivacion-ensenanza-aprendizaje.html>
6. Constitución de la República del Ecuador. (2008). Art. 347. https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf

7. Coronel, J., Moscoso, S., & Erazo, C. (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>
8. Elizondo, A. E., Rodríguez, J. V. R., & Rodríguez, I. R. (2018). La importancia de la emoción en el aprendizaje: Propuestas para mejorar la motivación de los estudiantes. *Cuaderno de pedagogía universitaria*, 15(29), 3-11.
9. Florescano, E. (1999). *Para qué enseñar la historia*. Nexos. <https://www.nexos.com.mx/?p=92500>
10. González, J. (2021). De las de TIC a las TAC; una transición en el aprendizaje transversal en educación superior. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 9(SPE1). <https://doi.org/10.46377/DILEMAS.V9I.2929>
11. Guamán, V. J., Espinoza, E. E., León, J. L., Ugarte, M. F., & Peña, G. E. (2020). La enseñanza de la historia una herramienta clave para la construcción de la identidad nacional. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(5), 492-499. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202020000500492&script=sci_arttext&tlng=en
12. Hernández, R. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. *Propósitos y Representaciones*, 5(1), 325-347. <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2017.v5n1.149>
13. Llanga, E., Murillo, J., Panchi, K., Paucar, M., & Quintanilla, D. T. (2019). La motivación como factor en el aprendizaje. *Revista Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/06/motivacion-aprendizaje.html>
14. López, J., Cabrera, M., & Ocampo, F. (2021). La importancia de enseñar Ciencias Sociales al estudiante en la actualidad. *Revista Cognosis* 6(EE-I-), 35-56. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/3396/3311>
15. Machaca-Huamanhorcco, E. (2022). Aplicación de Kahoot como herramienta educativa para la enseñanza. *Educación*, 31(61). <https://doi.org/10.18800/educacion.202202.006>
16. Martínez, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, (83), 252-277. <https://www.redalyc.org/journal/310/31053772009/>

17. Meneses, G. M. (2007). El proceso de enseñanza–aprendizaje: el acto didáctico. *NTIC, Interacción y aprendizaje en la universidad*, 31-65.
18. Mero-Ponce, J. (2021). Herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo en los estudiantes. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 712-724.
19. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (2011). *Educación de calidad en la era digital - Una oportunidad de cooperación para UNESCO en América Latina y el Caribe*. <https://www.un.org/en/ecosoc/newfunct/pdf/4.desafios.para.la.educacion.en.la.era.digital.pdf>
20. Padilla, D. (2021). *Herramientas digitales educativas en el aprendizaje de Ciencias Naturales para estudiantes de Séptimo de Básica B de la Unidad Educativa Santo Domingo de Guzmán, año lectivo 2020-2021* [Tesis de Maestría, Universidad Politécnica Salesiana]. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/21556>
21. Quintero, M. (2022). Kahoot y su aplicación en actividades de evaluación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Domino de las Ciencias*, 8(3), 524-538.
22. Ramos, C. A. (2015). Los paradigmas de la investigación científica. *Avances en psicología*, 23(1), 9-17. https://www.unife.edu.pe/publicaciones/revistas/psicologia/2015_1/Carlos_Ramos.pdf
23. Rojas-Viteri, J., Álvarez-Zurita, A. y Bracero-Huertas, D. (2021). Uso de Kahoot como elemento motivador en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Cátedra*, 4(1), 98-114. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/22596>
24. Sellan, M. (2017). Importancia de la motivación en el aprendizaje. *Sinergias educativas*, 2(1), 13-19.
25. Valdez-Águila, D. M. (2018). Uso del cine en la enseñanza de la historia. *EduSol*, 18(63), 107-112. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6572872>
26. Yuriar, L., & Sandoval, M. S. (2022). La importancia de la enseñanza y aprendizaje de la historia en educación primaria. *Formación Estratégica*, 6(02), 20-40. <https://formacionestrategica.com/index.php/foes/article/view/84/56>