



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR



**UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN ENTORNOS DIGITALES**

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN ENTORNOS DIGITALES**

**TEMA**

**Kahoot como herramienta didáctica en la etapa de evaluación para aportar a la participación activa en la asignatura de Emprendimiento.**

**Autores**

**Katty O. Domínguez**

**Kevin J. Santos**

**Tutora**

**PhD. Jaquelina E. Noriega**

**ECUADOR**

2024



### **DEDICATORIA**

El siguiente trabajo de tesis está dedicado a Dios por darnos siempre un día más de vida, una mención especial a mis padres Sandra Avila y Luis Santos, al igual que mi abuela Abib Cevallos, quienes me han apoyado emocionalmente. Mi motivación mi pequeña hija Nia Santos, quien me impulso a ser docente y una mejor persona. Quiero dedicar también un espacio a mi mentora Wendy Santos Márquez y estudiantes quienes me han ilustrado con su conocimiento y me ha otorgado todo su cariño y aprecio durante este gran importante proceso.

Lic. Kevin Jair Santos Avila.

Quiero dedicar esta tesis principalmente a mis padres Jorge y Esperanza quienes con su amor y esfuerzo me han ayudado para seguir superándome, en verdad gracias, sin ustedes no sería quien soy ahora. De igual manera mi dedicación a mi esposo Leonardo por su apoyo y por no soltar mi mano en los momentos más difíciles, así mismo a mis hijas Karelys y Katheryn por ser quienes me impulsan a seguir adelante y así darles el ejemplo que necesitan en su vida.

Ing. Katty Onayra Domínguez Vera.





## RESUMEN

La presente investigación abordó una propuesta que aportará directamente al aprendizaje participativo, además de identificar alguna inconsistencia en el proceso formativo entre otros indicadores dentro del diagnóstico y caracterización, con el objetivo de diseñar una propuesta de evaluación de los aprendizajes, a través de la plataforma Kahoot como estrategia didáctica enfocada al fortalecimiento de la participación activa de los estudiantes, en la asignatura de Emprendimiento de la Carrera de Turismo de la Universidad Técnica Luis Vargas Torres de Esmeraldas, Universidad Pública del Ecuador. Se realizó una investigación con enfoque mixto basada en una metodología de alcance descriptiva utilizando métodos teóricos y empíricos con instrumentos como la encuesta, la entrevista y la observación durante las clases especialmente en los procesos evaluativos, se realizaron 80 encuestas a los estudiantes y 7 entrevistas a docentes de diferentes áreas relacionadas a la asignatura. Los resultados dentro del diagnóstico indicaron que la participación pasiva está ligada al aburrimiento, desmotivación, entre otros factores, los cuales pretenden mitigarse con la propuesta en Kahoot. Por medio de ésta propuesta, una evaluación con criterios de gamificación donde se vinculan las evaluaciones formativas y sumativas que fue validada de forma empírica y teórica con los respectivos instrumentos mencionados anteriormente, se concluye y recomienda que la plataforma Kahoot es fundamental para una evaluación dinámica, creativa y enriquecedora conjunto con la aplicación se debe realizar capacitaciones continuas debido al desconocimiento por parte de los docentes en el uso de las TIC en la educación y la utilización de las plataformas digitales, logrando repensar la evaluación de los aprendizajes, buscando estrategias como la propuesta en la presente investigación, que aporten a la participación activa, ayudando a que los estudiantes ejerciten el proceso de sentir, pensar y actuar.

**Palabras Claves:** Evaluación, Kahoot, Esmeraldas, emprendimiento, participación activa.



**ABSTRACT**

The present research addressed a proposal that will directly contribute to participatory learning, in addition to identifying some inconsistency in the training process among other indicators within the diagnosis and characterization, with the objective of designing a proposal for evaluating learning, through the Kahoot platform. As a didactic strategy focused on strengthening the active participation of students, in the subject of Entrepreneurship of the Tourism Career of the Luis Vargas Torres de Esmeraldas Technical University, Public University of Ecuador. A research was carried out with a mixed approach based on a descriptive scope methodology using theoretical and empirical methods with instruments such as survey, interview and observation during classes, especially in the evaluation processes, 80 surveys were carried out on students and 7 interviews with teachers from different areas related to the subject. The results within the diagnosis indicated that passive participation is linked to boredom, demotivation, among other factors, which are intended to be mitigated with the Kahoot proposal. Through this proposal, an evaluation with gamification criteria where formative and summative evaluations are linked, which was validated empirically and theoretically with the respective instruments mentioned above, it is concluded and recommended that the Kahoot platform is essential for a dynamic evaluation, creative and enriching, together with the application, continuous training must be carried out due to the lack of knowledge on the part of teachers in the use of TIC in education and the use of digital platforms, managing to rethink the evaluation of learning, looking for strategies such as the proposal. In this research, they contribute to active participation, helping students exercise the process of feeling, thinking and acting.

**Keywords:** Evaluation, Kahoot, Esmeraldas, entrepreneurship, active participation.





## Tabla de contenido

DEDICATORIA.....	07
RESUMEN.....	08
ABSTRACT.....	09
INTRODUCCIÓN.....	16
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO.....	24
1. Antecedentes.....	24
1.1. Conceptos Clave en la Enseñanza de Emprendimiento y Gestión.....	27
1.2. La Evaluación como Componente Esencial del Proceso Educativo.....	28
1.3. El Papel de la Participación Activa en el Aprendizaje.....	29
1.4. Herramientas Tecnológicas en la Educación Contemporánea.....	29
1.5. Kahoot como Plataforma de Evaluación Interactiva.....	30
1.6. Historia y Evolución de Kahoot en la Educación.....	31
1.7. Ventajas y Desventajas de Utilizar Kahoot en el Aula.....	31
1.7.1. Ventajas de Utilizar Kahoot en el Aula.....	31
1.7.2. Desventajas de Utilizar Kahoot en el Aula.....	32
1.8. La Motivación como Factor en la Participación Activa del Estudiante.....	33
1.9. El Enfoque Constructivista y el Uso de Kahoot.....	34
1.10. Teorías de Aprendizaje Aplicadas al Uso de Kahoot.....	35
1.11. Estrategias para Fomentar la Participación Activa en Kahoot.....	36
1.12. Retos y Obstáculos en la Implementación de Kahoot en el Aula.....	37
1.13. La Percepción de los Estudiantes sobre Kahoot como Herramienta de Evaluación.....	39
1.13.1. Ventajas Percibidas por los Estudiantes.....	39
1.13.2. Desafíos y Preocupaciones Percibidos por los Estudiantes.....	39





1.14. Buenas Prácticas y Recomendaciones para la Integración Efectiva de Kahoot.....	40
1.15. Aspectos Éticos y de Privacidad en el Uso de Kahoot en la Educación.....	41
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO.....	
43	
2.1. Conceptualización y Operacionalización de Variables.....	43
2.2. Enfoque de la Investigación.....	44
2.3. Alcance de la Investigación.....	44
2.4. Declaración y Justificación de Tipo de Investigación.....	45
2.5. Métodos Empleados e Instrumentos Derivados de la Metodología.....	46
2.5.1. Método Empírico.....	46
2.5.2. Métodos Teóricos.....	51
2.6. Justificación y Delimitación de la Población.....	52
2.7. Proceso Metodológico.....	53
2.8. Descripción y propósito de las Etapas del Proceso Investigativo.....	55
2.8.1. Etapa de Estudio Teórico.....	55
2.8.2. Etapa de Diagnóstico Inicial.....	55
2.8.3. Etapa de la Modelación de la Propuesta.....	56
2.8.4. Etapa de Diagnóstico Final.....	56
2.9. Análisis de los Resultados del Diagnóstico Inicial y Final.....	57
CAPÍTULO III: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....	
63	
3.1. Presentación.....	63
3.2. Objetivos de la Propuesta.....	63
3.2.1. Objetivo General.....	63
3.2.1.1. Objetivos Específicos.....	63
3.3. Fundamentación.....	64
3.4. Ideas básicas.....	64





3.5. Proceso de Elaboración o Modelación de la Propuesta.....	66
3.5.1. <i>Precisiones, Estructura y Elementos de la Solución Científica</i> .....	66
3.5.1.1. Modelo Canvas de la Herramienta Evaluativa en Kahoot.....	67
3.6. Requisitos y Condiciones de Acuerdo a los Criterios que debe Cumplir Dependiendo de su Naturaleza y Alcance.....	67
3.7. Demostraciones y ejemplos de la propuesta.....	68
3.8. Recursos y Presupuesto.....	70
3.9. Validación de la Propuesta.....	71
3.9.1. <i>Resultados de Validación Empírica</i> .....	73
3.9.2. <i>Resultados de Validación Teórica</i> .....	78
3.10. Resultados de la Modulación.....	83
CONCLUSIONES.....	88
RECOMENDACIONES.....	89
REFERENCIAS.....	90
ANEXOS.....	99





## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Operacionalización de variables.....	43
<b>Tabla 2.</b> Conocimiento de la plataforma Kahoot.....	57
<b>Tabla 3.</b> Evaluación por medio de la plataforma Kahoot.....	58
<b>Tabla 4.</b> Evaluaciones de la asignatura de emprendimiento.....	59
<b>Tabla 5.</b> Aplicar Kahoot para la evaluación formativa.....	60
<b>Tabla 6.</b> Análisis de la ficha de observación previo y durante prueba piloto de la propuesta....	61
<b>Tabla 7.</b> Ideas básicas teóricas.....	65
<b>Tabla 8.</b> Criterios que estructuran la propuesta.....	66
<b>Tabla 9.</b> Presupuesto para la utilización de Kahoot.....	70
<b>Tabla 10.</b> Experiencia sobre el uso de Kahoot.....	73
<b>Tabla 11.</b> Kahoot motiva a aprender temáticas de la materia de emprendimiento.....	74
<b>Tabla 12.</b> Plataforma Kahoot, entorno llamativo para estudiantes.....	75
<b>Tabla 13.</b> Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje.....	76
<b>Tabla 14.</b> Resumen de entrevistas realizadas a expertos en educación para la validación de la propuesta.....	78





## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Esquema del modelo de gamificación basado en la propuesta.....	67
<b>Figura 2.</b> Prueba piloto de la evaluación formativa y retroalimentación.....	69
<b>Figura 3.</b> Prueba piloto de la evaluación sumativa.....	69
<b>Figura 4.</b> Análisis de los estudiantes que conocen Kahoot.....	71
<b>Figura 5.</b> Análisis de los estudiantes pos la validación de la propuesta.....	72
<b>Figura 6.</b> Ventana inicial de Kahoot del docente.....	83
<b>Figura 7.</b> Ventana de la sección de biblioteca para elaborar Kahoots.....	84
<b>Figura 8.</b> Elaboración de pregunta para la propuesta nivel 1.....	84
<b>Figura 9.</b> Ingreso a la sección de elaboración de cursos.....	85
<b>Figura 10.</b> Ventana de construcción de la propuesta.....	85
<b>Figura 11.</b> Ventana de la propuesta terminada.....	86





**LISTADO DE ANEXOS**

**Anexo 1.** Plan del proyecto de investigación.....99

**Anexo 2.** Memorias fotográficas de inducción y validación de Kahoot.....108

**Anexo 3.** Instrumento de observación previa y pos utilización de Kahoot.....110

**Anexo 4.** Instrumento de encuesta previa y pos utilización de Kahoot.....117

**Anexo 5.** Instrumento de entrevista previa y pos utilización Kahoot.....119

**Anexo 6.** Solicitud para realización de investigación.....121

**Anexo 7.** Autorización por la Universidad para realizar investigación.....122





## INTRODUCCIÓN

La participación activa de los estudiantes no solo se limita a la adquisición de conocimientos, sino que se rige como un pilar fundamental en la formación integral de los individuos en el ámbito educativo. Desde una perspectiva más amplia, la participación activa implica mucho más que la mera asimilación de contenidos académicos; se trata de un compromiso profundo con el proceso educativo, donde los estudiantes asumen la responsabilidad no solo de su propio aprendizaje, sino también de contribuir al entorno académico de manera proactiva (García et al., 2023). En consonancia con los planteamientos de Rivera (2022) este compromiso se extiende al control y coordinación de las actividades, así como a la toma de decisiones que repercuten directamente en la comunidad educativa.

La participación activa, vista desde un enfoque social, se consolida como un vehículo para el desarrollo de habilidades sociales y ciudadanas (Alvarez y Fonseca, 2020), con proyecciones pedagógicas la participación activa toma un rol importante en el desarrollo de los aprendizajes desde un contexto lúdico. Involucrarse activamente en el proceso educativo, promueve en los estudiantes conocimientos disciplinarios, permiten cultivar habilidades de comunicación, realizar trabajo en equipo y liderazgo, fundamentales para su desenvolvimiento en la sociedad (Jaramillo, 2023). Esta visión va más allá de la simple transmisión de información; busca empoderar a los estudiantes para que se conviertan en agentes activos de su propio aprendizaje y, por ende, de su entorno.

En este contexto, la evaluación del proceso de aprendizaje adquiere una relevancia crucial, la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación no solo se conciben como herramientas para medir el nivel de conocimientos adquiridos, sino como mecanismos que permiten a los estudiantes reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje (Mollo, 2023). Estas estrategias de evaluación no solo buscan evidenciar el progreso académico, sino también fomentar la autorreflexión, la capacidad crítica y la toma de conciencia sobre el propio desempeño.

Es en este marco que la propuesta de evaluación con la plataforma Kahoot cobra relevancia, ya que no solo se limita a medir resultados, sino que, al integrar elementos lúdicos y participativos,



busca incentivar una evaluación más holística y formativa. Al adoptar esta perspectiva, se aspira a transformar la evaluación en una herramienta dinámica que no solo certifica conocimientos, sino que impulsa el desarrollo integral de los estudiantes, promoviendo la participación activa como un elemento esencial en su proceso educativo y futuro profesional. En última instancia, se busca cultivar ciudadanos comprometidos y capacitados para enfrentar los desafíos de la sociedad actual.

La elección de la plataforma Kahoot como herramienta central en esta investigación responde a la necesidad de innovar en las estrategias de evaluación y promover la participación activa de los estudiantes en un contexto académico específico, en este caso, la asignatura de Emprendimiento dentro de la Carrera de Turismo en la Universidad Técnica Luis Vargas Torres de Esmeraldas. La decisión de enfocarse en esta plataforma digital se sustenta en su capacidad para integrar de manera efectiva elementos clave como el juego, la tecnología y el aprendizaje colaborativo.

La asignatura de Emprendimiento se presenta como un espacio educativo propicio para fomentar la participación activa de los estudiantes, ya que impulsa el desarrollo de habilidades emprendedoras esenciales para su futura inserción en el ámbito laboral del turismo. La naturaleza dinámica y cambiante de esta disciplina requiere estrategias pedagógicas innovadoras que vayan más allá de las evaluaciones tradicionales, y es aquí donde la plataforma Kahoot se erige como un vehículo idóneo para alcanzar este propósito.

La versatilidad de Kahoot permite que los docentes diseñen cuestionarios, debates, encuestas y exámenes interactivos, transformando la evaluación en una experiencia educativa dinámica y participativa. Según López y Ruedas (2022) la posibilidad de que los estudiantes interactúen desde sus dispositivos móviles, respondiendo preguntas planteadas por el profesor, no solo promueve la interactividad, sino que también convierte el proceso de aprendizaje en algo lúdico y atractivo.

En investigaciones como las de Cordero et al. (2022) indican que Kahoot ha experimentado un notable impacto en América Latina, contando con más de 100 millones de usuarios registrados, de los cuales el 80% son estudiantes, el 15% son profesores, y el 5% corresponde a otros usuarios, como padres, administradores educativos y empresas. Por otra parte, Rodríguez (2017) explica que



el crecimiento vertiginoso de la plataforma en la región va en aumento desde su aparición en el 2013, este fenómeno puede atribuirse a diversos factores, entre los que destacan la creciente adopción de tecnologías digitales en el ámbito educativo, la creciente popularidad de juegos educativos y la reconocida facilidad de uso que ofrece Kahoot.

En Ecuador, la presencia de Kahoot es notable, con más de 2 millones de usuarios registrados. De estos, el 70% corresponden a estudiantes, el 25% a profesores y el 5% a otros usuarios. El crecimiento continuo de Kahoot en el país se refleja en el aumento del 30% en el número de usuarios registrados durante 2023 en comparación con el año anterior (Polo, 2023).

Este notable crecimiento subraya la relevancia y aceptación significativa de la plataforma en el panorama educativo latinoamericano. Este enfoque innovador busca cambiar la percepción tradicional de la evaluación como un instrumento de medición y control. En lugar de ser percibida únicamente como una herramienta para evaluar lo que falta por aprender, la propuesta de evaluación con Kahoot pretende convertirla en un catalizador para el fortalecimiento de la participación activa de los estudiantes.

Las aplicaciones principales de Kahoot en Ecuador abarcan la enseñanza y el aprendizaje en el aula, la evaluación del aprendizaje y la motivación estudiantil. Tello y Guevara, mencionan que este auge se refleja en estadísticas específicas para la región, donde el 50% de los usuarios de Kahoot en América Latina provienen de México, Brasil y Colombia. En el contexto ecuatoriano, el 30% de los usuarios se concentran en las ciudades de Quito, Guayaquil y Cuenca. Además, se destaca que los temas más populares para los juegos de Kahoot en América Latina son matemáticas, ciencias y lenguaje, siendo esta tendencia replicada en Ecuador, donde los juegos de Kahoot más demandados abordan estas áreas temáticas (2022).

Para Grávalos (2022) la plataforma no solo ofrece una alternativa tecnológica, sino que también se convierte en un medio para transformar la evaluación en una experiencia formativa, donde los estudiantes puedan expresar con libertad lo que han aprendido, identificar obstáculos y enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Esta investigación no solo se centra en la implementación de la plataforma en sí, sino que aspira a diseñar una propuesta didáctica integral, considerando las características específicas de la asignatura de Emprendimiento y las necesidades particulares de los estudiantes de séptimo ciclo.





La intención de desarrollar una metodología que no solo se adapte a las demandas tecnológicas del presente, sino que también contribuya de manera significativa al desarrollo de habilidades emprendedoras y la formación de profesionales activos y participativos en el ámbito del turismo.

La justificación del problema se basa en reconocer que la participación activa no solo es una dimensión esencial en el proceso educativo, sino que también se configura como un factor determinante en la calidad del aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes. La introducción de herramientas digitales, como la plataforma Kahoot, aporta un nuevo enfoque que trasciende las limitaciones de las evaluaciones tradicionales. Para (Gamarra et al., 2023) la incorporación de la tecnología en el aula no solo responde a la necesidad de adaptación a las demandas contemporáneas, sino que también busca aprovechar su potencial para mejorar la interacción y la participación de los estudiantes en el proceso educativo.

El planteamiento del problema se configura como un cuestionamiento estratégico: ¿Cómo contribuir de manera efectiva a la participación activa de los estudiantes de séptimo ciclo en la asignatura de Emprendimiento de la carrera de turismo, aprovechando la potencialidad pedagógica de la plataforma Kahoot en la etapa de evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje? Esta pregunta orienta la investigación hacia la búsqueda de soluciones innovadoras que no solo buscan medir el conocimiento adquirido, sino que, a través de la implementación de Kahoot, se proponen transformar la evaluación en un catalizador para la participación activa de los estudiantes.

Esta propuesta tiene el potencial de impactar positivamente en la calidad del aprendizaje, enriqueciendo la experiencia educativa y fomentando habilidades como la toma de decisiones, el trabajo en equipo y la resolución de problemas, competencias esenciales para los futuros profesionales del turismo. En este sentido, la investigación se posiciona como un esfuerzo estratégico para mejorar la eficacia y la pertinencia del proceso educativo en la carrera de Turismo en la Universidad Técnica Luis Vargas Torres de Esmeraldas.

La focalización precisa del tema se centró en la formulación y validación de la propuesta pedagógica integrando herramientas digitales, como lo fue la plataforma Kahoot, para evaluar los aprendizajes en la asignatura de Emprendimiento. Este enfoque estratégico no solo busca medir el conocimiento adquirido por los estudiantes, sino también fortalecer de manera significativa su participación activa y compromiso con el proceso educativo. El objeto de la investigación se





concentró en la participación activa de los estudiantes pertenecientes al séptimo ciclo de la asignatura de Emprendimiento, explorando el potencial educativo de Kahoot como herramienta didáctica en la etapa de evaluación. Esta elección específica de ciclo académico y asignatura es crucial, ya que permite adaptar la propuesta a las características particulares de los estudiantes en ese nivel y en el contexto específico de la Carrera de Turismo en la Universidad Técnica Luis Vargas Torres de Esmeraldas.

En cuanto al objetivo central de esta investigación, consistió en el diseño de la propuesta de evaluación de los aprendizajes que, mediante la plataforma Kahoot, permitirá fortalecer de manera efectiva la participación activa de los estudiantes en la asignatura de Emprendimiento. Para lograrlo, se plantearon los siguientes objetivos específicos: en primer lugar, definir indicadores y conceptos clave del aprendizaje activo, incorporando una perspectiva histórica evolutiva y aprovechando herramientas tecnológicas para su conceptualización.

En segundo lugar, llevar a cabo una caracterización detallada del entorno y la población de la asignatura de Emprendimiento, con el propósito de facilitar la integración adecuada de Kahoot como herramienta didáctica, adaptándola a las particularidades del contexto educativo. Por último, se diseñó una propuesta concreta de evaluación de los aprendizajes, guiándose por la planificación docente y utilizando estratégicamente la plataforma Kahoot, con el objetivo de mejorar de manera significativa la participación activa de los estudiantes universitarios en la mencionada asignatura.

Las preguntas científicas constituyen el timón que orienta la investigación hacia la definición, caracterización y diseño de la propuesta de evaluación, abarcando dimensiones históricas, contextuales y pedagógicas de manera integral. Estas interrogantes, fundamentales para el desarrollo del estudio, se erigen como catalizadores que direccionan el análisis hacia un entendimiento profundo de las dinámicas educativas, permitiendo así la formulación de estrategias efectivas para fortalecer la participación activa de los estudiantes.

Dando paso a la metodología; para abordar esta investigación, se adoptó una metodología mixta que integró enfoques cualitativos y cuantitativos. Se emplearon métodos empíricos como la observación científica, encuestas y entrevistas, los cuales proporcionaron una perspectiva práctica y experiencial, complementados con métodos teóricos histórico-lógicos que posibilitó una comprensión más profunda de las raíces y evolución de las dinámicas educativas en el tiempo.



La población objeto de estudio se compuso por estudiantes y docentes pertenecientes a la Carrera de Turismo en la Universidad Luis Vargas Torres de Esmeraldas, Universidad Pública del Ecuador. Esta selección específica de participantes garantizó una representación significativa de la comunidad académica involucrada, proporcionando datos valiosos para el análisis y la formulación de recomendaciones.

La naturaleza aplicada de esta investigación se manifiesta en su enfoque pragmático, orientado a la resolución de problemas concretos en el ámbito educativo. Busca, mediante la aplicación práctica de conocimientos, contribuir al mejoramiento de la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, impulsando soluciones concretas y aplicables en la realidad educativa de la Carrera de Turismo.

La relevancia científica subyacente en este estudio se basó en la imperativa necesidad de abordar de manera adecuada la integración de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el ámbito educativo, donde la destacada importancia de Kahoot resalta su papel fundamental para fomentar un aprendizaje activo y participativo. Este marco no solo responde a la demanda contemporánea de adaptación a las herramientas tecnológicas, sino que también señala hacia un cambio paradigmático en la forma en que concebimos y aplicamos la tecnología en la educación.

Desde una perspectiva humana, la relevancia de este estudio se manifiesta en la formación de jóvenes que no solo son receptores de información, sino agentes activos y competitivos en la sociedad. Kahoot se erige como más que una herramienta; se convierte en un catalizador que motiva, concentra y dinamiza el entorno educativo, cultivando habilidades esenciales para la participación efectiva en un mundo cada vez más tecnológico y globalizado.

Con estos fundamentos sólidos, la investigación representó un esfuerzo significativo para contribuir al fortalecimiento de la participación activa de los estudiantes. Su enfoque específico en la plataforma Kahoot como instrumento clave para la evaluación de aprendizajes en la asignatura de Emprendimiento responde no solo a la necesidad de adaptación a las demandas tecnológicas contemporáneas, sino también a la aspiración de enriquecer la experiencia educativa y preparar a los estudiantes para los desafíos dinámicos de la sociedad actual. En esencia, la investigación no solo exploró las potencialidades de Kahoot, sino también ofrece aportes concretos que beneficien





la calidad y la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje en la Carrera de Turismo en la Universidad Técnica Luis Vargas Torres de Esmeraldas.

Esta investigación contribuye significativamente en varios aspectos cruciales, ofreciendo una valiosa perspectiva sobre la integración de la plataforma Kahoot, en primer lugar, aporta a la comprensión de la importancia de incorporar herramientas tecnológicas, en particular Kahoot, en el proceso educativo. Destaca cómo esta plataforma puede transformar la dinámica tradicional de evaluación, proporcionando una experiencia de aprendizaje más participativa y motivadora para los estudiantes. Además, atiende a una necesidad social imperante al abordar la formación de jóvenes participativos y competitivos en la sociedad actual, donde el uso adecuado de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) se posiciona como un elemento clave para su éxito y desarrollo integral.

De igual manera se aporta una perspectiva novedosa al explorar el potencial de Kahoot en el ámbito educativo. La integración de la gamificación en la evaluación de aprendizajes representa una innovación pedagógica que no solo responde a las exigencias contemporáneas, sino que también anticipa y responde a las necesidades futuras de la educación. En cuanto a la actualidad científica de este estudio, radica en su enfoque descriptivo. Al proponer una estrategia concreta para el fortalecimiento de la participación activa de los estudiantes mediante Kahoot, se posiciona como una respuesta directa a los desafíos y demandas actuales del proceso educativo en la Carrera de Turismo

Al término de esta sección introductoria se describen brevemente los contenidos de los capítulos, iniciando con el Capítulo 1(MARCO TEÓRICO), mismo que se sumerge en el análisis profundo de fuentes bibliográficas, explorando antecedentes históricos y evolutivos del problema en cuestión. Se enfoca en soluciones y aportes de otros autores, respaldando el enfoque teórico-conceptual adoptado. A través de reflexiones críticas, se generan nuevas definiciones que fundamentan la base del problema de investigación descrito.

En el Capítulo 2(MARCO METODOLÓGICO), se detalla de manera formal los aspectos la conceptualización de variables hasta la estrategia investigativa general, se presenta la posición



teórica de este estudio desglosando la metodología, incluyendo etapas como diagnóstico inicial y final, que aborda la modelación de la propuesta. En esta sección se describen los análisis de resultados, producto de la intervención de los instrumentos de recolección de datos, siendo estos respaldados por tablas y gráficos.

El Capítulo 3 (ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS - PROPUESTA), se proyecta el análisis de resultados, dando paso a la presentación del modelamiento de la propuesta, diseño de elementos estructurales y análisis que abarcan desde lo financiero hasta lo funcional entorno a la solución planteada a la problemática con su debida validación teórica y empírica. En este apartado se denotan los beneficios y la viabilidad de la propuesta; donde mediante su validación se refuerza la confianza en los procesos propuestos. El análisis cualitativo y cuantitativo de los resultados de esta sección se respalda con tablas y gráficos, mismo que proporcionan una visión integral de la propuesta y su factibilidad.

En la última sección se encuentran las conclusiones, que sintetizan los resultados sin redundancias en función de los objetivos trazados en este estudio. De manera enumerada y basadas en el pensamiento científico, ofrecen una visión clara y concisa de los hallazgos, promoviendo a la herramienta Kahoot como un referente de innovación metodológica en el marco de la evaluación. Finalmente, las recomendaciones, muestran de forma objetiva y precisa, los señalamientos que apertura el abanico de futuras extensiones en la investigación en contextos similares o diferentes, promoviendo aspectos de interés para investigaciones futuras.





## CAPÍTULO I MARCO TEÓRICO

### 1. Antecedentes

En la investigación de Hidalgo y Suárez (2023) se encuentran deficiencias metodológicas en la asignatura de emprendimiento y gestión entre los estudiantes de bachillerato en la Unidad Educativa Fiscal Alejo Lascano; para lo cual surgió la iniciativa de desarrollar una propuesta innovadora que hiciera uso de las herramientas tecnológicas como Kahoot, con el propósito de mejorar la enseñanza a través de la gamificación de los contenidos. Un análisis teórico y práctico detallado del proceso y los mecanismos necesarios para llevar a cabo esta propuesta se llevó a cabo, incluyendo una revisión exhaustiva de la literatura académica de varios autores y la exploración de recursos como videos explicativos sobre el uso de herramientas digitales aptas para gamificar el aula.

El resultado de este estudio concluyó que estos elementos contribuyeron significativamente a la planificación de la propuesta, en armonía con los contenidos del currículo nacional, lo que permitió una mayor interacción en las dinámicas educativas propuestas. Es importante destacar que la aplicación efectiva de esta propuesta es esencial para evaluar su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje y su capacidad para enriquecer la experiencia de aprendizaje en la asignatura de emprendimiento. Al involucrar y cautivar a los estudiantes, esta metodología promueve un interés continuo a medida que avanzan y obtienen puntajes satisfactorios en la materia.

Por otra parte, Procel (2020) concluye que a pesar de que algunas prácticas docentes siguen arraigadas en el modelo pedagógico tradicional en pleno siglo XXI, existen oportunidades para implementar métodos de enseñanza más contemporáneos y alternativos, destacando la favorable reacción de los estudiantes ante el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), lo que se tradujo en resultados notables al utilizar aplicaciones digitales como Kahoot. La familiaridad de los jóvenes con estas herramientas fue un factor clave en su éxito, a pesar de la posible falta de conocimiento en algunas herramientas tecnológicas, la disposición total por parte de los alumnos para aprender a utilizar aplicaciones y recursos digitales influyen significativa en



el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que fomenta la innovación y la dinamización, respaldadas por el apoyo de las TIC.

En el contexto de la innovación educativa Vena et al. (2023) expresa en sus conclusiones que el uso de la aplicación Kahoot complementa de forma muy efectiva las metodologías tradicionales, mejorando el proceso de aprendizaje y aumentando las tasas de aprobación en asignaturas que en contexto giran en torno a las ramas contables de las ciencias que históricamente presentan altos índices de reprobación por su complejidad y precisión. Además, implementar esta tecnología promueve la identificación de los estudiantes con la materia y fomenta un estudio continuo a lo largo del curso, lo que reduce las dificultades al enfrentar un examen final con altas tasas de fracaso.

Los autores también resaltan la implicación activa de los estudiantes, independientemente del idioma en que se imparta la materia, para mejorar el rendimiento académico. Este enfoque podría ser relevante para docentes de todos los niveles, el uso de la tecnología contribuye a superar barreras idiomáticas y culturales. Además, el uso Kahoot promueve la participación sincrónica de todos los estudiantes, incluso aquellos menos propensos a participar en debates orales, al incorporar recursos colaborativos en línea como Padlet.

El uso de aulas virtuales en la educación, especialmente en el contexto de la asignatura de Gestión y Emprendimiento, ha demostrado ser una herramienta efectiva para reducir las barreras de aprendizaje y facilitar la educación a distancia. Este argumento toma fuerza en la investigación de Melendrez (2021) donde indica que esta metodología promueve un aprendizaje autodirigido, donde los estudiantes pueden avanzar a su propio ritmo y desarrollar habilidades de autocrítica en sus acciones. La implementación del aula virtual en esta asignatura ha mejorado significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que ha generado un mayor interés y participación tanto por parte de los estudiantes como de los docentes, haciendo que las clases sean más atractivas y dinámicas.

La introducción de esta tecnología ha sensibilizado a los educadores y alumnos sobre la importancia de la educación digital y ha demostrado ser una solución efectiva para abordar las

deficiencias en el aprendizaje de Emprendimiento y Gestión a través de enfoques más tradicionales. Además, se destaca que la utilización de herramientas web 2.0 llevando como protagonista principal la aplicación Kahoot ha fomentado la interacción y colaboración en el proceso de aprendizaje. A pesar de la resistencia inicial y el desconocimiento por parte de algunos docentes en el uso de estas aplicaciones, se subraya que no se requieren conocimientos avanzados, sino más bien una predisposición, creatividad y práctica por parte del educador.

En otra investigación promovida por Arias (2022) se concluye que los estudiantes no ven la Educación Virtual como superior a la presencial, aunque una proporción algo mayor tiene una perspectiva positiva al respecto. Sin embargo, un número significativo de alumnos se muestra en desacuerdo con esta afirmación. Por otro lado, un grupo igualmente considerable de estudiantes coincide en que sería beneficioso contar con una guía didáctica para cultivar habilidades emprendedoras.

La docente encargada de la asignatura de Emprendimiento y Gestión resalta que la falta de conocimiento en recursos tecnológicos relacionados con el contenido de la materia tiene un rol protagónico. Por lo tanto, considera la necesidad de promover en el ámbito presencial metodologías que acompañen el proceso educativo de la mano de la tecnología, para lo cual es necesario incorporar herramientas como Kahoot, Padlet, Genially con un enfoque gamificado y de esta manera se mejorará el aprendizaje significativo del alumnado en la asignatura estudiada.

En las conclusiones de Guevara (2021) indica que los docentes muestran un notable interés en la implementación de la herramienta Kahoot en la enseñanza de Emprendimiento. Se ha identificado Kahoot como una herramienta apropiada para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la materia. Un diagnóstico realizado con 16 docentes de Segundo Año de Bachillerato General Unificado en la Unidad Educativa "Moraspungo" reveló la falta de uso de Kahoot y otros recursos pedagógicos basados en tecnologías interactivas en sus clases. Además, se validó la necesidad de proporcionar una guía para la utilización de Kahoot y herramientas digitales similares. La propuesta se fundamenta en teorías pedagógicas como el constructivismo de Jean Piaget, que destaca la experiencia como base para la creación de nuevo conocimiento, y el Conectivismo de Siemens, que se refiere al aprendizaje mediado a través de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), incluyendo el uso de herramientas como Kahoot.



La validación de la propuesta por expertos en educación confirma su significancia y su capacidad para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de herramientas como Kahoot. Por otra parte, Villena (2023) concluye en su estudio que mediante el análisis, ejecución y validación de la propuesta de gamificación como nuevo recurso pedagógico en la institución educativa "Santa Teresita," se ha observado un aporte significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, gracias al uso continuo de las herramientas digitales. A lo largo de la investigación, se ha constatado que en general, los docentes no suelen integrar metodologías activas ni aprovechar plenamente las TIC y la gamificación, a pesar de su conocimiento sobre sus beneficios educativos. En particular, Kahoot se ha identificado como una herramienta que, a pesar de su potencial, no se utiliza sistemáticamente como recurso para la enseñanza en diversas asignaturas. Por lo tanto, se ha planteado la necesidad de diseñar una propuesta que incluya manuales de las herramientas de gamificación más comunes. La evaluación de esta propuesta, basada en un análisis del proceso de enseñanza-aprendizaje, ha validado su viabilidad como una opción pedagógica sólida, destinada a desarrollar habilidades cognitivas en los estudiantes y fomentar la comprensión de conceptos clave, tal como se refleja en las rúbricas de validación.

### **1.1. Conceptos Clave en la Enseñanza de Emprendimiento y Gestión.**

En el ámbito de la enseñanza del emprendimiento, se identifican varios conceptos clave que desempeñan un papel fundamental en la formación de futuros emprendedores, que desde un enfoque interdisciplinar compone los temas curriculares de manera articulada. Uno de estos conceptos es la "identificación de oportunidades", que se refiere a la habilidad de los individuos para reconocer y evaluar situaciones en el entorno que puedan dar lugar a la creación de nuevos negocios. La enseñanza de cómo identificar oportunidades implica la comprensión de factores como la detección de necesidades no satisfechas, el análisis de tendencias del mercado y la innovación en productos o servicios. Otro concepto relevante es la "gestión del riesgo", que se centra en la capacidad de los emprendedores para evaluar y mitigar los riesgos asociados a la creación y operación de un negocio. Esta habilidad incluye la comprensión de conceptos financieros, la planificación estratégica y la toma de decisiones informadas, elementos esenciales para el éxito en el mundo emprendedor.





La "creatividad" es otro elemento central en la enseñanza del emprendimiento, ya que fomenta la generación de ideas innovadoras y la resolución de problemas complejos. La formación en emprendimiento busca cultivar la creatividad a través de la estimulación de la imaginación, el pensamiento lateral y la colaboración interdisciplinaria. Además, la "resiliencia" se considera un aspecto crucial, ya que los emprendedores enfrentan desafíos y fracasos en el camino. La enseñanza de la resiliencia implica el desarrollo de la capacidad de adaptación, la gestión de la incertidumbre y la perseverancia frente a las adversidades (Guerrero y Villamar, 2019). En conjunto, estos conceptos clave forman la base de un enfoque integral en la enseñanza del emprendimiento, preparando a los individuos para abordar con éxito los desafíos inherentes de la asignatura y sus implicaciones en el ámbito laboral.

### **1.2. La Evaluación como Componente Esencial del Proceso Educativo.**

La evaluación como componente esencial del proceso educativo desempeña un papel crucial en la medición del progreso y el logro de objetivos de aprendizaje. A través de la evaluación, los educadores pueden identificar las fortalezas y debilidades de los estudiantes, adaptar las estrategias pedagógicas y proporcionar retroalimentación significativa para promover un aprendizaje efectivo.

La evaluación también sirve como un indicador de calidad en la educación, permitiendo a las instituciones educativas y los responsables de la toma de decisiones evaluar la eficacia de los programas y métodos de enseñanza. Además, la evaluación fomenta la rendición de cuentas y la mejora continua en el ámbito educativo, lo que contribuye a la evolución y el perfeccionamiento del sistema educativo en su conjunto (López H. , 2005). En este contexto la cuestión de cuándo evaluar en el proceso educativo es constante y debe abordarse en cada sesión de enseñanza, considerando la rápida evolución tecnológica y la necesidad de adaptarse a nuevas formas de transmitir conocimientos a los estudiantes, las clases virtuales y softwares educativos.





### **1.3. El Papel de la Participación Activa en el Aprendizaje.**

La participación activa en el aprendizaje es un pilar fundamental en la educación efectiva. Cuando los estudiantes participan activamente en sus procesos de aprendizaje, están más comprometidos con el contenido y las actividades, lo que a su vez fomenta una comprensión más profunda y duradera. La participación activa implica hacer preguntas, contribuir con opiniones y experiencias, colaborar con compañeros en discusiones y proyectos, y aplicar lo aprendido en situaciones prácticas. Esta participación no solo impulsa el intercambio de ideas, sino que también fortalece las habilidades de comunicación y resolución de problemas, lo que es esencial en un mundo en constante cambio (Flores y Durán, 2022).

Además, la participación activa promueve el desarrollo del pensamiento crítico y la toma de decisiones informadas, habilidades valiosas en la vida cotidiana y en la preparación para futuras carreras. Los educadores desempeñan un papel fundamental al fomentar y facilitar la participación activa de los estudiantes, creando un entorno de aprendizaje que los motive a ser curiosos, a cuestionar y a explorar. En última instancia, la participación activa en el aprendizaje no solo enriquece la experiencia educativa de los estudiantes, sino que también los prepara para enfrentar desafíos de manera efectiva y contribuir al progreso de la sociedad en su conjunto (García S. , 2021). Este enfoque conlleva una transformación en la perspectiva, ya que el estudiante transita de una posición pasiva a convertirse en el actor principal de su proceso de aprendizaje

### **1.4. Herramientas Tecnológicas en la Educación Contemporánea.**

Las herramientas tecnológicas desempeñan un papel cada vez más significativo en la educación contemporánea, transformando la forma en que se enseña y se aprende. Estas herramientas incluyen una amplia gama de tecnologías, como computadoras, tabletas, software educativo, plataformas en línea y dispositivos móviles. Están diseñadas para enriquecer la experiencia educativa, permitiendo un aprendizaje más personalizado, interactivo y accesible. Una de las ventajas clave de las herramientas tecnológicas en la educación contemporánea es la flexibilidad que ofrecen. Los estudiantes pueden acceder a contenido educativo desde cualquier lugar y en cualquier momento, lo que facilita el aprendizaje a distancia y la educación en línea.





Además, la tecnología permite la adaptación de la enseñanza a diferentes estilos de aprendizaje, brindando a los estudiantes la oportunidad de avanzar a su propio ritmo y recibir retroalimentación instantánea. Las herramientas tecnológicas también permiten la colaboración global, conectando a estudiantes y educadores de todo el mundo y fomentando la diversidad y la inclusión en el aprendizaje. Sin embargo, es importante destacar que la integración efectiva de estas herramientas en el aula requiere una planificación cuidadosa y una capacitación adecuada para los educadores, así como consideraciones sobre la privacidad y la seguridad de los datos (Cevallos et al., 2020).

### **1.5. Kahoot como Plataforma de Evaluación Interactiva.**

Kahoot es una plataforma de evaluación interactiva ampliamente utilizada en la educación contemporánea. Esta herramienta ofrece a los educadores una forma innovadora de evaluar el conocimiento de los estudiantes de manera lúdica y participativa. Kahoot permite a los docentes crear cuestionarios, encuestas y juegos de preguntas y respuestas en línea que los estudiantes pueden responder en tiempo real utilizando sus dispositivos, como computadoras, tabletas o teléfonos móviles (Quintero, 2022).

Una de las principales ventajas de Kahoot es su capacidad para involucrar activamente a los estudiantes en el proceso de evaluación. A través de juegos y competencias amigables, los estudiantes pueden poner a prueba su comprensión de los temas, lo que fomenta la participación, el aprendizaje colaborativo y la motivación. Además, Kahoot proporciona resultados instantáneos, lo que permite a los educadores identificar áreas de mejora y adaptar la instrucción de manera oportuna. La plataforma también se presta para la creación y el uso compartido de cuestionarios, lo que facilita la colaboración entre los educadores y la creación de una amplia variedad de recursos educativos interactivos. Kahoot se ha convertido en una herramienta versátil y efectiva en la educación contemporánea, brindando una experiencia de evaluación más dinámica y estimulante para estudiantes de todas las edades (Sánchez, 2019).





### **1.6. Historia y Evolución de Kahoot en la Educación.**

Kahoot es una plataforma de aprendizaje en línea que se ha convertido en una herramienta popular en la educación en los últimos años. Su historia y evolución muestran cómo ha crecido y se ha adaptado para satisfacer las necesidades cambiantes de educadores y estudiantes. Kahoot fue fundado en Noruega en 2012 por Morten Versvik, Jamie Brooker y Johan Brand. Originalmente, se creó como una herramienta de juego social en línea que permitía a las personas crear y participar en cuestionarios interactivos, encuestas y juegos de preguntas y respuestas. A medida que la plataforma se popularizó, se convirtió en una herramienta educativa de gran alcance.

En la educación, Kahoot se ha utilizado para involucrar a los estudiantes y fomentar la participación activa en el aula. Los educadores comenzaron a aprovechar la plataforma para crear cuestionarios educativos y juegos que ayudaran a los estudiantes a repasar y reforzar conceptos de manera divertida. Kahoot se ha utilizado en una variedad de entornos educativos, desde escuelas primarias hasta instituciones de educación superior. La evolución de Kahoot ha incluido la introducción de características adicionales, como la posibilidad de asignar tareas y deberes, la integración con otros sistemas de gestión del aprendizaje y la capacidad de crear cuestionarios de autoevaluación. Kahoot también ha ampliado su alcance geográfico y su presencia en todo el mundo (Hernández N. , 2022).

Kahoot ha evolucionado de una plataforma de juegos en línea a una herramienta educativa versátil utilizada en aulas de todo el mundo. Su historia muestra cómo la tecnología puede transformarse para satisfacer las necesidades educativas y cómo la gamificación y la interacción en línea pueden mejorar la experiencia de aprendizaje.

### **1.7. Ventajas y Desventajas de Utilizar Kahoot en el Aula.**

La utilización de Kahoot en el aula ofrece varias ventajas y desventajas:

#### ***1.7.1. Ventajas de Utilizar Kahoot en el Aula.***

**Compromiso Estudiantil:** Kahoot es altamente interactivo y atractivo para los estudiantes. La gamificación de la enseñanza a través de juegos y competencias motiva a los alumnos a participar activamente en el aprendizaje.



**Evaluación Formativa:** Kahoot permite a los educadores crear cuestionarios y encuestas de manera rápida y sencilla, lo que facilita la evaluación formativa. Los resultados instantáneos ayudan a los docentes a identificar áreas de mejora y adaptar la enseñanza de manera efectiva.

**Aprendizaje Colaborativo:** Kahoot se presta para la colaboración entre los estudiantes, ya que pueden competir o trabajar juntos en equipos. Esto fomenta la interacción entre compañeros y el aprendizaje cooperativo.

**Accesibilidad:** Los estudiantes pueden participar en Kahoot utilizando dispositivos que ya tienen, como teléfonos móviles, lo que lo hace altamente accesible y no requiere equipos costosos.

**Variedad de Contenidos:** Los educadores pueden crear cuestionarios sobre una amplia variedad de temas y asignaturas, lo que permite personalizar la enseñanza y adaptarla a las necesidades de los estudiantes (Ramírez, 2023).

### **1.7.2. Desventajas de Utilizar Kahoot en el Aula.**

**Tiempo de Preparación:** La creación de cuestionarios y juegos Kahoot puede requerir tiempo y esfuerzo por parte de los educadores, especialmente si desean personalizar el contenido.

**Enfoque en la Competencia:** Aunque la competencia puede ser motivadora, algunos estudiantes pueden sentirse presionados o estresados por la presión de la competencia en el aula.

**Limitaciones de Contenido:** Kahoot es más adecuado para la revisión y la evaluación que para la instrucción inicial. Algunos conceptos complejos pueden ser difíciles de abordar de manera efectiva en un formato de juego.

**Dependencia de la Tecnología:** La necesidad de dispositivos y acceso a Internet puede ser una limitación en algunas escuelas o áreas con recursos limitados.

**Privacidad y Seguridad:** Al utilizar Kahoot en línea, se deben considerar las cuestiones de privacidad y seguridad de los datos, especialmente cuando se trabajan con estudiantes menores de edad (Arufe, 2021).





Kahoot puede ser una herramienta educativa poderosa cuando se utiliza de manera efectiva, pero los educadores deben considerar estas ventajas y desventajas al implementarla en el aula.

### **1.8. La Motivación como Factor en la Participación Activa del Estudiante.**

La motivación desempeña un papel crucial en la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Cuando los estudiantes están motivados, están más comprometidos, interesados y dispuestos a participar de manera activa en las actividades académicas. A continuación, se exploran cómo la motivación influye en la participación activa del estudiante:

**Fomenta el Interés:** La motivación intrínseca, que proviene de un interés genuino en el tema, es un poderoso motor para la participación activa. Los estudiantes motivados por su curiosidad natural tienden a involucrarse más en el proceso de aprendizaje, haciendo preguntas, explorando conceptos y buscando comprender más profundamente.

**Incrementa el Esfuerzo:** La motivación extrínseca, como recompensas o reconocimiento, puede incentivar a los estudiantes a esforzarse más y participar activamente. Las calificaciones, la retroalimentación positiva o la promesa de logros pueden estimular la participación.

**Mejora la Persistencia:** Los estudiantes motivados son más propensos a superar desafíos y obstáculos. La motivación actúa como un factor de resiliencia, ayudando a los estudiantes a no darse por vencidos cuando enfrentan dificultades.

**Facilita la Toma de Decisiones Autónomas:** La motivación intrínseca promueve la toma de decisiones autónomas y la autorregulación. Los estudiantes motivados son más propensos a establecer metas, planificar su aprendizaje y tomar la iniciativa de participar activamente en la búsqueda de conocimiento.

**Fomenta la Creatividad y la Exploración:** Los estudiantes motivados a menudo se sienten más dispuestos a explorar ideas y soluciones fuera de las normas establecidas, lo que puede llevar a una participación activa en actividades creativas y proyectos innovadores (Sellan, 2017).



Por otro lado, la falta de motivación puede llevar a la apatía y la pasividad en el aula, lo que dificulta la participación activa de los estudiantes. Por tanto, los educadores desempeñan un papel fundamental en la creación de un entorno que fomente la motivación, utilizando estrategias pedagógicas que despierten el interés de los estudiantes y reconociendo y recompensando sus esfuerzos.

### **1.9. El Enfoque Constructivista y el Uso de Kahoot.**

El enfoque constructivista en la educación se basa en la concepción de que el aprendizaje es un proceso activo y social, en el que los estudiantes desarrollan su comprensión a partir de sus experiencias y la interacción con su entorno. En este contexto, Kahoot se puede emplear de manera eficaz como una herramienta que respalda los principios del constructivismo.

Kahoot se alinea con el enfoque constructivista de varias formas fundamentales. En primer lugar, promueve el aprendizaje activo al involucrar a los estudiantes en la creación y resolución de cuestionarios y juegos interactivos, lo que les permite construir su comprensión mientras responden preguntas y reciben retroalimentación en tiempo real. Además, Kahoot fomenta la interacción social a través de su componente competitivo o colaborativo, lo que concuerda con la idea de que el aprendizaje se enriquece a través de la discusión y la colaboración con sus compañeros. A medida que los estudiantes responden preguntas en Kahoot, están construyendo y consolidando su conocimiento, lo que se ajusta al concepto constructivista de que el aprendizaje es un proceso activo en el que los estudiantes construyen su comprensión mediante la reflexión y la experiencia. Por último, la retroalimentación inmediata proporcionada por Kahoot permite a los estudiantes ajustar su comprensión y estrategias de aprendizaje en el momento, lo que fomenta la autorregulación del aprendizaje, otro elemento central en el enfoque constructivista (Coronel et al., 2022).

Sin embargo, es importante que los educadores planifiquen con cuidado el uso de Kahoot en un enfoque constructivista. Deben diseñar preguntas y actividades que fomenten la reflexión crítica y la construcción activa de conocimiento en lugar de simples respuestas memorizadas. Además, el enfoque no debe limitarse únicamente a la competencia, ya que la colaboración también es esencial para la construcción de conocimiento compartido (Navarro y Texeira, 2011). Kahoot puede ser una herramienta efectiva en un enfoque constructivista cuando se utiliza para promover



la participación activa, la interacción social y la construcción del conocimiento a través de actividades bien diseñadas y una retroalimentación significativa.

### **1.10. Teorías de Aprendizaje Aplicadas al Uso de Kahoot.**

El empleo de Kahoot en el ámbito educativo presenta una fuerte correlación con diversas teorías del aprendizaje. Entre las teorías que pueden aplicarse al uso de Kahoot, encontramos las siguientes: En primer lugar, el constructivismo, una corriente pedagógica que sostiene que los individuos construyen su propio conocimiento a partir de su interacción con el entorno y sus experiencias. En este contexto, Kahoot se configura como una herramienta eficaz para fomentar el aprendizaje activo, dado que involucra a los estudiantes en la creación y resolución de cuestionarios interactivos, permitiéndoles edificar su conocimiento a medida que avanzan y reciben una retroalimentación inmediata.

Otra teoría relevante es la del aprendizaje social, desarrollada por Albert Bandura, que resalta la importancia de la observación y la interacción social en el proceso de aprendizaje. Kahoot, por su parte, fomenta la interacción entre los estudiantes, ya sea a través de competencias amigables o la colaboración en equipos, lo que facilita el aprendizaje mediante la observación y la colaboración mutua.

El aprendizaje colaborativo también se vincula estrechamente con Kahoot, ya que esta plataforma se presta para el trabajo en conjunto. La teoría del aprendizaje colaborativo se basa en la idea de que los estudiantes pueden aprender de manera más efectiva cuando trabajan en equipo en lugar de manera individual. En Kahoot, los estudiantes pueden colaborar en la resolución de preguntas y competir con otros equipos.

La teoría del aprendizaje basado en juegos (gamificación) aboga por la incorporación de elementos de juegos en el proceso de aprendizaje para incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Kahoot incorpora características de gamificación, como la competencia y la obtención de puntajes, lo que puede estimular la participación activa.

La teoría del procesamiento de la información, que se centra en cómo los estudiantes procesan, almacenan y recuperan la información, se relaciona con Kahoot a través de la retroalimentación instantánea y la recuperación activa de conocimientos que la plataforma facilita, concordando con los principios de esta teoría.



Finalmente, la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel sugiere que el aprendizaje es más efectivo cuando los nuevos conocimientos se relacionan con el conocimiento previo y tienen relevancia personal para el estudiante. Kahoot puede contribuir a que los estudiantes conecten conceptos y refuercen el aprendizaje de manera significativa a través de preguntas relacionadas con su experiencia y conocimientos previos (Martínez Lirola, 2022).

El uso de Kahoot en la educación se sustenta en diversas teorías del aprendizaje, ya que promueve la interacción, la participación activa, la construcción de conocimiento y la motivación de los estudiantes, lo que lo convierte en una herramienta polifacética para la enseñanza y el aprendizaje.

### **1.11. Estrategias para Fomentar la Participación Activa en Kahoot.**

Fomentar la participación activa en Kahoot es fundamental para aprovechar al máximo esta herramienta educativa. Aquí tienes algunas estrategias que puedes utilizar:

**Establecer un Ambiente de Apoyo:** Cree un ambiente en el aula donde los estudiantes se sientan cómodos participando. Fomente la comunicación abierta y la ausencia de críticas negativas. Anímese a todos los estudiantes a participar, independientemente de su nivel de conocimiento.

**Preguntas Desafiantes y Variadas:** Diseñe preguntas que sean desafiantes, interesantes y variadas en cuanto a su formato. Las preguntas abiertas, de opción múltiple, verdadero/falso y de emparejamiento pueden mantener a los estudiantes comprometidos y en constante interacción.

**Incorporar Debates:** Después de cada pregunta, anime a los estudiantes a debatir sus respuestas con sus compañeros antes de revelar la respuesta correcta. Esto fomenta la interacción y el pensamiento crítico.

**Colaboración en Equipo:** Siempre que sea posible, fomente la colaboración en equipo. Divida a los estudiantes en grupos y permita que trabajen juntos para responder preguntas. Esto fomenta la discusión y el aprendizaje cooperativo.



**Competencia Amigable:** La competencia puede ser una poderosa motivación. Anuncie premios simbólicos o recompensas para los mejores puntajes o equipos ganadores. Asegúrese de que la competencia sea amigable y no genere estrés innecesario.

**Retroalimentación Inmediata:** Proporcione retroalimentación inmediata después de cada pregunta para que los estudiantes puedan aprender de sus errores y mejorar. Explique las respuestas correctas y motive a los estudiantes a reflexionar sobre sus respuestas incorrectas.

**Creación de Contenido Estudiantil:** Anime a los estudiantes a crear sus propios cuestionarios Kahoot para que se conviertan en participantes activos en el proceso de enseñanza. Esto fomenta la autorregulación y el pensamiento crítico.

**Variedad en el Tiempo y las Actividades:** Utilice Kahoot en diferentes momentos y para diferentes actividades. No lo limite solo a revisiones, sino también para introducir nuevos conceptos, generar discusiones o repasar material previo.

**Refuerce la Relevancia:** Haga que las preguntas y actividades de Kahoot sean relevantes para la vida de los estudiantes. Relacione los temas con experiencias personales o ejemplos del mundo real para aumentar la participación.

**Retroalimentación después del Juego:** Al final de cada sesión de Kahoot, haga una revisión para discutir los conceptos clave y proporcionar una retroalimentación global. Esto ayudará a consolidar el aprendizaje y resaltar los puntos importantes (Coronel et al., 2022).

En general, el enfoque en la interacción, el aprendizaje colaborativo y la retroalimentación inmediata son estrategias efectivas para fomentar la participación activa de los estudiantes en Kahoot y mejorar su experiencia de aprendizaje.

### 1.12. Retos y Obstáculos en la Implementación de Kahoot en el Aula.

Uno de los obstáculos más notables es el acceso a la tecnología, ya que no todos los estudiantes pueden disponer de dispositivos y una conexión a Internet fiable en el aula, lo que potencialmente limita la participación. Para garantizar igualdad de oportunidades, los educadores deben buscar soluciones que aborden esta disparidad.



El tiempo requerido para la preparación de actividades en Kahoot constituye otro desafío. La creación de contenido atractivo y eficaz demanda una inversión de tiempo considerable por parte de los educadores, lo que puede resultar complicado, especialmente cuando se enfrentan a múltiples responsabilidades. Además, el desarrollo de preguntas efectivas que promuevan la reflexión y la comprensión profunda es esencial, pero puede implicar la necesidad de habilidades pedagógicas y tiempo adicional.

El entorno del aula durante una sesión de Kahoot puede tornarse ruidoso y susceptible a distracciones, ya que los estudiantes pueden emocionarse y competir efusivamente. Mantener un equilibrio entre la emoción y un ambiente de aprendizaje productivo es un desafío que los educadores deben abordar. Además, garantizar la participación equitativa es crucial, ya que algunos estudiantes pueden sentir reticencia debido a la competencia o al temor de cometer errores en público, requiriendo la promoción de una cultura de apoyo y la creación de un espacio donde todos los estudiantes se sientan cómodos participando. La evaluación y seguimiento a largo plazo constituyen otra preocupación, ya que, a pesar de la retroalimentación inmediata que proporciona Kahoot, los educadores deben considerar cómo evaluar el progreso de manera más amplia y adaptar su enseñanza en consecuencia.

Asimismo, cuestiones de privacidad y seguridad de datos deben abordarse con diligencia, ya que el uso de tecnología en el aula requiere el cumplimiento de políticas y regulaciones relacionadas con la privacidad de los estudiantes. La necesidad de dispositivos, ya sea proporcionados por la escuela o por los propios estudiantes, agrega otra capa de complejidad, especialmente en entornos con recursos limitados o donde los estudiantes carecen de acceso a dispositivos personales (Martínez G. , 2017).

A pesar de estos retos, muchos educadores han encontrado formas creativas de superar estas barreras y aprovechar al máximo Kahoot como una herramienta de aprendizaje interactiva y motivadora en el aula. La planificación cuidadosa, la capacitación adecuada y la adaptación a las necesidades específicas de los estudiantes pueden ayudar a superar estos obstáculos y hacer que Kahoot sea una adición valiosa al proceso de enseñanza.



### **1.13. La Percepción de los Estudiantes sobre Kahoot como Herramienta de Evaluación.**

García Rodríguez y Pérez Cornejo dentro de sus estudios mencionan que la percepción de los estudiantes sobre Kahoot como herramienta de evaluación puede variar según varios factores, incluyendo el enfoque pedagógico del docente, la dinámica de la clase y la experiencia individual de los estudiantes. Aquí hay algunas de las percepciones comunes que los estudiantes pueden tener sobre el uso de Kahoot como herramienta de evaluación:

#### ***1.13.1. Ventajas Percibidas por los Estudiantes.***

**Dinámica y Atractiva:** Muchos estudiantes perciben a Kahoot como una herramienta de evaluación divertida y atractiva debido a su formato de juego y competencia amigable. Esto puede aumentar su motivación y compromiso en el proceso de evaluación.

**Retroalimentación Inmediata:** Los estudiantes valoran la retroalimentación inmediata que Kahoot proporciona después de cada pregunta. Esta retroalimentación les permite entender dónde cometieron errores y les brinda la oportunidad de aprender de manera activa.

**Interacción entre Compañeros:** Kahoot promueve la interacción entre compañeros, ya que los estudiantes pueden competir en equipos o de manera individual. Esto les permite aprender de sus compañeros y fomenta la colaboración.

**Personalización del Aprendizaje:** La flexibilidad de Kahoot para adaptarse a diferentes niveles de habilidad y estilos de aprendizaje permite a los estudiantes sentir que la evaluación se adapta a sus necesidades individuales.

#### ***1.13.2. Desafíos y Preocupaciones Percibidos por los Estudiantes.***

**Presión Competitiva:** Algunos estudiantes pueden sentirse presionados por la competencia y la necesidad de responder rápidamente en Kahoot. Esto puede generar ansiedad y reducir su disfrute en la evaluación.



**Superficialidad del Aprendizaje:** Kahoot tiende a enfocarse en respuestas rápidas y puntuaciones, lo que podría llevar a una percepción de que el aprendizaje es superficial o centrado en memorizar respuestas en lugar de comprender profundamente los conceptos.

**Equidad en el Acceso:** La disponibilidad de dispositivos y una conexión a Internet puede ser un desafío para algunos estudiantes, lo que puede crear inequidades en el acceso a Kahoot como herramienta de evaluación.

**Necesidad de Privacidad:** Algunos estudiantes pueden estar preocupados por la privacidad de sus datos cuando utilizan tecnologías en línea como Kahoot. Es importante abordar estas preocupaciones y garantizar que se cumplan las políticas de privacidad y seguridad de datos (García Rodríguez y Pérez Cornejo, 2021).

El conocimiento de los estudiantes sobre Kahoot como herramienta de evaluación puede ser positiva en términos de su dinámica, retroalimentación y atractivo. Sin embargo, también pueden surgir desafíos relacionados con la competencia, la superficialidad del aprendizaje y la equidad en el acceso. La percepción de los estudiantes puede influir en la efectividad de Kahoot como herramienta de evaluación, por lo que es importante que los educadores aborden tanto las ventajas como las preocupaciones para maximizar el impacto positivo de esta herramienta en el aprendizaje de los estudiantes.

#### **1.14. Buenas Prácticas y Recomendaciones para la Integración Efectiva de Kahoot.**

La efectiva integración de Kahoot en el ámbito educativo exige una meticulosa planificación y la aplicación de mejores prácticas pedagógicas. Para alcanzar una integración exitosa, es crucial comenzar por definir objetivos de aprendizaje claros que guíen el uso de Kahoot en el aula. Esto implica determinar las competencias o conceptos específicos que se desean evaluar o reforzar utilizando la plataforma. Además, el diseño de preguntas efectivas es esencial, ya que estas deben fomentar una comprensión profunda en lugar de una mera memorización.

La diversificación de los tipos de preguntas, como opciones múltiples, verdadero/falso y preguntas abiertas, contribuye a una experiencia de aprendizaje más enriquecedora. La adaptación del contenido de Kahoot para que se alinee con los objetivos de aprendizaje y con el material previamente enseñado es fundamental. También es crucial crear un entorno inclusivo en el aula



donde todos los estudiantes se sientan cómodos participando, evitando la competencia perjudicial y promoviendo el aprendizaje colaborativo. La retroalimentación significativa después de cada pregunta desempeña un papel vital para guiar a los estudiantes hacia una comprensión más profunda. Además, se debe fomentar la interacción entre los estudiantes durante las sesiones de Kahoot, tanto durante la competencia como después de cada pregunta.

La plataforma debe utilizarse para evaluar la comprensión de los estudiantes, y no solo para calificarlos, con la consideración de cómo los resultados pueden influir en la adaptación de la enseñanza. La preparación anticipada, la gestión del tiempo, la diversificación de los usos de Kahoot y la reflexión continua sobre su efectividad son componentes esenciales para la integración exitosa de esta herramienta en el aula (Cabarique García y Valencia Quintero, 2022).

En general, Kahoot puede ser una herramienta valiosa en la enseñanza si se utiliza de manera efectiva. La planificación cuidadosa y la atención a las necesidades de los estudiantes son fundamentales para una integración exitosa. Además, estar dispuesto a adaptarse y aprender de la retroalimentación puede mejorar continuamente la experiencia de enseñanza y aprendizaje con Kahoot.

### **1.15. Aspectos Éticos y de Privacidad en el Uso de Kahoot en la Educación.**

El uso de Kahoot en la educación plantea cuestiones éticas y de privacidad que deben abordarse de manera adecuada para proteger a los estudiantes y cumplir con las regulaciones aplicables. Aquí están algunos aspectos importantes a considerar:

**Privacidad de Datos del Estudiante:** Al utilizar Kahoot, los educadores recopilan datos de los estudiantes, como sus respuestas a las preguntas. Es fundamental proteger estos datos y garantizar que se manejen de manera segura y en cumplimiento de las leyes de privacidad, como el Reglamento General de Protección de Datos (GDPR) en Europa o leyes locales similares.

Los educadores deben ser transparentes con los estudiantes y los padres acerca de la recopilación y el manejo de datos y obtener el consentimiento si es necesario.

**Anonimato y Privacidad del Estudiante:** Los educadores deben tener en cuenta que algunas preguntas de Kahoot podrían revelar información personal o confidencial de



los estudiantes. Es importante evitar preguntas que puedan violar la privacidad de los estudiantes y mantener la confidencialidad de los datos sensibles.

**Supervisión y Acceso:** Los educadores deben garantizar que solo los estudiantes autorizados tengan acceso a los juegos Kahoot. Esto puede requerir la implementación de contraseñas o medidas de seguridad adicionales para evitar accesos no autorizados.

**Seguridad en Línea:** Los educadores deben enseñar a los estudiantes sobre la seguridad en línea y cómo comportarse de manera segura y ética al utilizar herramientas como Kahoot. Esto incluye evitar el acoso o comportamientos inapropiados en línea.

**Competencia Justa:** Los educadores deben asegurarse de que la competencia en Kahoot sea justa y no perjudique emocionalmente a los estudiantes. Deben promover un ambiente de aprendizaje respetuoso y evitar la humillación pública de estudiantes.

**Evaluación y Calificación:** Kahoot puede utilizarse para la evaluación y calificación de los estudiantes. Es importante garantizar que los resultados sean precisos y justos, y que reflejen el conocimiento y el desempeño real de los estudiantes.

**Adaptación a las Regulaciones Locales:** Las regulaciones de privacidad y ética pueden variar según la ubicación y el entorno educativo. Los educadores deben estar al tanto de las regulaciones locales y ajustar sus prácticas en consecuencia.

**Consentimiento de los Padres:** En el caso de estudiantes menores de edad, puede ser necesario obtener el consentimiento de los padres o tutores antes de recopilar datos o permitir que los estudiantes utilicen Kahoot (Kahoot, 2023).

La ética y la privacidad son consideraciones críticas en el uso de Kahoot en la educación. Los educadores deben ser conscientes de estas cuestiones y tomar medidas para proteger la privacidad de los estudiantes, garantizar un ambiente de aprendizaje seguro y ético, y cumplir con las regulaciones de privacidad de datos aplicables en su área.

## CAPÍTULO II

### METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

#### 2.1. Conceptualización y Operacionalización de Variables.

**Tabla 1**

*Operacionalización de Variables*

Variable	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos	Escala de Valoración
<b>Kahoot como herramienta didáctica.</b>	Plataforma utilizada como herramienta para gamificar el contenido impartido o evaluado en el aula por medio de una enseñanza basada en juegos de preguntas y respuestas, enfocada desde la integración del plan de clases y la herramienta digital.	Uso de Kahoot en las etapas de Evaluación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicación Docente</li> </ul>	Entrevista Observación	Cualitativa
		Estrategia Didáctica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivación del estudiante</li> <li>• Objetivos</li> <li>• Syllabus</li> </ul>	Encuesta Observación	Cuantitativa discreta
		Metodología Didáctica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plan de clases acorde a Kahoot.</li> </ul>	Observación Observación	Cualitativa
<b>Aportar a la participación activa.</b>	Acciones o expresiones donde el estudiante tiene un rol significativo en la expresión de su conocimiento, voluntad, motivación o interés por un tema específico.	Uso del Estudiante	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación</li> </ul>	Encuesta Observación	Cuantitativa discreta

La presente tabla describe de forma simplificada las variables dependiente e independiente desde sus distintas dimensiones, indicadores, instrumentos y escalas valorativas que permiten establecer los lineamientos y procesos de acuerdo a la metodología de investigación.





## 2.2. Enfoque de la investigación.

La metodología de investigación a aplicar está centrada en una visión mixta cualitativa y cuantitativa. De tal forma, la investigación mixta no implica reemplazar a la investigación cuantitativa ni a la cualitativa, sino utilizar las fortalezas de ambos tipos de indagación, combinándolas y tratando de minimizar sus debilidades potenciales.

El enfoque cualitativo contribuye a describir, procesar y establecer un valor de los datos obtenidos en base a las entrevistas, señalando las características, gustos y preferencias del estudiante y docente, entorno a las plataformas digitales en el ámbito educativo. Además dentro de la investigación se contempló ciertos planteamientos adoptados por (Hernández Sampieri y Mendoza Torres, 2018) haciendo énfasis en que las descripciones son más abiertas, su fundamento está ligado a la revisión de la literatura pero igualmente en la experiencia en el contexto y la intuición, se aplica al número de casos con que se pueda trabajar hasta comprender el fenómeno o responder al planteamiento, el entendimiento del fenómeno es en todas sus dimensiones, internas y externas, pasadas y presentes, adicional este método se orienta a aprender de experiencias y puntos de vista de los individuos, valorar procesos y generar teorías fundamentadas en las perspectivas de los participantes.

En relación al enfoque cuantitativo aporta en la estratificación numérica de datos que se obtienen desde la encuesta siendo más precisos y acotados o delimitados debido a que están enfocados por un instrumento que es lo exacto y concreto posible en base al planteamiento del investigador. En el caso de la investigación la observación y la entrevista junto a estos enfoques y tipos de investigación ayudan a conocer el entorno, la disposición, condiciones y el pensar de los gustos y preferencias que tienen los estudiantes y docentes respecto a la herramienta Kahoot durante el proceso de evaluación.

## 2.3. Alcance de la investigación.

Esta investigación tiene como alcance diseñar una propuesta de evaluación de los aprendizajes, a través de Kahoot como estrategia didáctica enfocada al fortalecimiento de la participación activa de los estudiantes, que cursan la carrera de turismo en la asignatura de emprendimiento. Para lograrlo se debe plantear a través de etapas;



Diagnóstico y caracterización, elaboración de la propuesta de evaluación de los aprendizajes, capacitación de herramienta Kahoot a docentes inherentes a la asignatura, evaluación de la guía de planeación docente acorde a la plataforma Kahoot.

El tipo de investigación que se realizó esta basado en la modificación de una realidad en específico, la cual recibe el nombre de investigación aplicada. (Cordero Z. R., 2008), menciona que este tipo de investigación también es conocida como “investigación práctica o empírica”, que se caracteriza porque busca la aplicación o utilización de los conocimientos adquiridos, a la vez que se adquieren otros, después de implementar y sistematizar la práctica basada en investigación.

También se aplica el tipo de investigación descriptiva estudiando, analizando o describiendo la realidad presente, actual en cuanto a hechos, personas, situaciones, etc. (Leiva, 1988).

#### **2.4. Declaración y Justificación de Tipo de Investigación**

Entre los tipos de investigación aplicada se centra en la investigación de campo y la revisión bibliográfica.

**Investigación de Campo:** Leiva menciona en (1988) la importancia de este tipo de investigación el cual radica en el medio donde se encuentran los sujetos o el objeto de estudio, donde ocurren los hechos o fenómenos investigados (p.11).

El entorno, mediante el que se desarrolla la investigación es la Universidad Técnica Luis Vargas Torres de Esmeraldas en la Facultad de Ciencias Sociales y de Servicios, en la Carrera de Turismo especificando dos aulas y un laboratorio informático donde se imparte la asignatura de emprendimiento conjunto con materias inherentes como innovación turística, agencias de viajes y tecnologías de la información.

**Bibliográfica:** Puede asumirse como el arte de la búsqueda de información Dado que en la actualidad se dispone de mucha información científica y su crecimiento es exponencial, el problema de investigar es precedido por el ¿cómo? manejar tanta información de forma eficiente además de constituir una etapa fundamental de todo



proyecto de investigación y debe garantizar la obtención de la información más relevante en el campo de estudio, de un universo de documentos que puede ser muy extenso (Gómez et al., 2014).

## **2.5. Métodos Empleados e Instrumentos Derivados de la Metodología.**

Dentro de los métodos utilizados destacamos dos generales, entre ellos, el método empírico y el método teórico.

### **2.5.1. Método Empírico.**

Los métodos empíricos constituyen un conjunto de acciones prácticas que realiza el sujeto investigador, con el objeto, para determinar sus rasgos y regularidades sobre una base censo perceptual. El nivel donde operan los métodos empíricos está íntimamente relacionado con la experiencia práctica, aunque no se reduce a esta, ya que conlleva la elaboración y procesamiento de los datos para explicar, a ese nivel, el objeto (Fraga y Herrera, 1999).

Entre los métodos empíricos más utilizados se encuentran: La observación científica, la medición, el experimento, la recolección de información.

#### ***Observación Científica***

Esté instrumento lo definimos partiendo de la concepción de Fraga y Herrera (1999), quien mencionan que la observación científica es el método empírico utilizado por excelencia por todas las investigaciones y consiste en la percepción intencional y registro planificado y sistemático del comportamiento del objeto en su medio. La observación científica se emplea en cualquier etapa de la actividad investigativa y siempre es orientada a un fin, para lo cual el investigador elabora previamente uno o varios instrumentos que les permite el registro de aquellos datos o aspectos que son objeto de la observación en sus condiciones naturales. La objetividad de los datos de la observación es esencial por lo que se deben tomar medidas para no afectarla con la apreciación individual del observador. La observación debe ser lo más fiel a la realidad, es decir, objetiva, sin elementos subjetivos que enmascaren la verdad.



Como método empírico universal, la observación científica propicia el desarrollo de la búsqueda, la indagación y la elaboración de nuevas explicaciones de los fenómenos observados y se diferencia de la observación espontánea por su carácter consciente y planificado, así como por el dominio que del objeto posee el observador.

En las investigaciones sociales, por lo general, la observación puede ser abierta o encubierta en dependencia de que se conozca o no la presencia del observador, por los sujetos que son observados. También es empleada en ocasiones la observación participativa, cuando el observador forma parte del conjunto de sujetos que son objeto de la misma.

Entre los requisitos de la observación como método empírico se encuentran:

- Realización en ambiente natural.
- Sistemática.
- Carácter selectivo de los aspectos a observar.
- Objetividad.
- Planificación.

El presente instrumento busca obtener los datos desde el campo educativo de forma integral relacionado bajo el análisis de Hernández Sampieri no aislando el método cualitativo, ni el cuantitativo (Fraga y Herrera, 1999).

La investigación al igual que en contextos generales se puede decir que en la observación intervienen los diferentes órganos sensoriales, proporcionando imágenes integrales de los objetos de la realidad; la vista, el oído, el gusto, el tacto y otros órganos pueden ser predominantes en un acto de observación determinado.

### **Tipos de Observación.**

Se analizarán a continuación cuatro criterios de clasificación de las observaciones que se aplicaron en el transcurso de la investigación conceptualizada bajo los documentos científicos de (Universidad Estatal de Ceará, 2000):





**Según el Conocimiento o No (por parte del “Objeto”) de que está siendo Observado.**

**Encubierta:** Los sujetos desconocen que están siendo observados. Se apoya en ocasiones, en recursos que permiten mantener oculto al observador por medio de la observación participante. Aplicada en el primer mes de acuerdo al horario de la asignatura de emprendimiento.

**Abierta:** Los sujetos observados saben que están siendo el objeto de estudio. Esta es la variante más frecuente de observación, pero la menos recomendable, ya que los sujetos al saberse observados (como tendencia) alteran su comportamiento habitual de notando que su participación en clase es más significativa pero al pasar el tiempo sin un recordatorio de que están siendo observados la participación es pasiva. Aplicado por el otro investigador el segundo mes de acuerdo al horario.

**Según la Inclusión o No del Investigador en la Situación Observada.**

**No participante:** El observador queda fuera del sistema a observar, no está incluido en sus actividades, no participa de estas. Es un observador ajeno al grupo, un espectador, un testigo de la situación que observa. Utilizando la ficha de observación previamente elaborada.

**Participante:** El observador se integra como miembro del grupo; la observación se realiza dentro del sistema a observar, el observador interviene en las actividades del grupo, no es espectador sino actor, aunque su condición de observador puede o no ser conocida por el grupo. En investigador fue parte como un estudiante interactuando con los demás alumnos en las etapas de evaluación formativa y sumativa en la asignatura de emprendimiento

**Según la Intervención Directa o Indirecta del Investigador en el Proceso de Observación.**

Al tener dos investigadores uno realiza la observación directa y el otro realiza la observación indirecta.

**Directa:** El investigador personalmente realiza las observaciones (no se permite de otras personas para recoger la información).



**Indirecta:** El investigador entrena a otras personas para que realicen la función de observadores (padres, maestros, estudiantes, etc.)

Observación, del tipo de participación del investigador como estudiante, durante la etapa de evaluación.

Es fundamental comprender que en la investigación al validar Kahoot estas diferentes formas de ver la observación son de vital importancia para identificar y caracterizar desde cierto punto a los sujetos y el ambiente institucional siendo parte del diagnóstico.

Entre otros aspectos también es necesario plantear mecanismos para tener más información y datos que aporten al estudio continuando con las formas para recolectar información.

### **La Recolección de Información**

Es la actividad especial para recoger, procesar o analizar datos, que se realiza con determinada orientación y con el apoyo de ciertas técnicas e instrumentos. La técnica de recolección de información que se utilice está estrechamente ligada a las etapas empíricas de la actividad científico investigativa.

Existen diversas técnicas que posibilitan la recolección de información, entre ellas están: la entrevista, la encuesta, el cuestionario y el criterio de expertos.

Ellas serán objeto de análisis a continuación, ya que son de gran aplicación en investigaciones de carácter pedagógico (Fraga y Herrera, 1999).

**Encuesta:** La técnica de la encuesta permite recopilar información mediante un cuestionario que es elaborado previamente por el investigador, para conocer la valoración y el criterio de los encuestados sobre un determinado asunto. A diferencia de la entrevista el encuestado no necesariamente se ve comprometido con el criterio que brinda, ya que puede no revelar su identidad. Los criterios son recogidos por escrito. La encuesta no permite hacer aclaraciones ni estimular directamente a la persona que responde el cuestionario, por lo que puede correrse el riesgo de no recoger enteramente el criterio del encuestado.



La aplicación masiva de la encuesta permite recoger información muy valiosa para las investigaciones en ciencias sociales. La elaboración del cuestionario es un momento decisivo, en el que debe atenderse la claridad y objetividad de las preguntas y a su simplicidad y posibilidades de procesamiento de la información. Pueden emplearse preguntas de respuestas cerradas, que son aquellas en las que es posible previamente determinar las posibles respuestas con exactitud (alternativas, de selección simple o múltiple), y las abiertas cuando el encuestado elabora la respuesta que a su criterio es adecuada, lo cual permite obtener una información más amplia, profunda y cuyo procesamiento es más complejo. Es necesario aclarar que la entrevista y la encuesta no son excluyentes, por el contrario son técnicas empíricas que se complementan y generalmente son aplicadas a diferentes estratos de la muestra, en dependencia del estudio que se hace.

La encuesta se realizó a 80 estudiantes, si les gustaría utilizar el uso plataformas digitales en las evaluaciones. Además que previo analizaremos si conocen la plataforma Kahoot para luego aplicarla y ver su nivel de aceptación e impacto en el aprendizaje en la etapa de evaluación.

**Entrevista:** La entrevista permite la recopilación de información mediante el diálogo directo entre el profesional que realiza la actividad científico investigativa y los sujetos que son fuente de información. En esta confrontación personal el entrevistador tiene la oportunidad de profundizar en las opiniones, intereses, valoraciones y estado emocional de los sujetos. Interesan tanto las respuestas como los gestos y entonaciones. Esta técnica puede ser utilizada en diferentes momentos de la labor investigativa, en la exploración preliminar, en las etapas de ejecución o las finales y siempre persigue recoger información sobre las variables de estudio.

La entrevista puede ser individual o grupal, en todos los casos el investigador debe elaborar un plan que precise los aspectos que serán tratados. La precisión del plan puede llegar al punto de elaborar todas las preguntas que serán realizadas en la entrevista, lo que será una guía para el entrevistador.

Es esencial que en la entrevista se mantenga un clima amistoso y de buena comunicación, que propicie la máxima cooperación del entrevistado. El entrevistador se



cuidará de no hacer valoraciones, ni con palabras, ni con gestos que puedan predisponer a una determinada respuesta. La objetividad del entrevistador tiene gran repercusión en el rigor científico de los resultados que de la entrevista se deriven. La entrevista puede ser utilizada incluso en casos de personas analfabetas o que presenten alguna limitación física cuya comunicación escrita resulte imposible o muy limitada (Universidad Estatal de Ceará, 2000).

Las entrevistas se realizaron a 7 docentes, entre ellos de la asignatura de emprendimiento, materias transversales, y dos criterios de expertos. Es fundamental para validar la propuesta y conocer el nivel de información de los docentes en el uso de las TIC en la educación y el manejo de las plataformas digitales de gamificación y sus diferentes herramientas el cual se especifica en la tabla 14.

### **2.5.2. Métodos Teóricos.**

Son los que permiten revelar las relaciones esenciales del objeto de investigación, son fundamentales para comprender los hechos y establecer una hipótesis de investigación. Los métodos teóricos aumentan las posibilidades de dar un salto cualitativo, que permita pasar del condicionamiento de datos empíricos a la descripción, explicación y determinación de causas. Esto es posible porque los métodos teóricos permiten trabajar con imágenes del objeto, es decir, el investigador se libera de cualquier conexión fenomenal con el objeto y estudia imágenes o modelos que reflejan esencialmente los componentes y conexiones del fenómeno. El método teórico general por excelencia es un método dialéctico, que, además de ayudar al investigador a comprender la estructura y dinámica del tema, permite descubrir la contradicción, que es la fuente del movimiento y desarrollo del fenómeno mismo. Comprender las relaciones conflictivas dentro del objeto permite la transición de cambios cuantitativos a cambios cualitativos que definen el fenómeno tal como es. El método dialéctico se basa en equipos categóricos, conceptos de máxima generalidad y las leyes más generales que rigen la naturaleza, la sociedad y el pensamiento. Es una expresión de la lógica de la ciencia y una teoría del conocimiento científico. Por tanto, es un método universal de conocimiento, y su dominio dota al investigador de un arma muy eficaz para comprender y cambiar la realidad (Fraga y Herrera, 1999).



Por medio de este método nos centraremos en el proceso histórico lógico para la realización de la actividad científica investigativa detallada a continuación:

**Histórico – Lógico:** El método histórico-lógico nos permite explorar el futuro y desarrollo de los fenómenos, centrándonos en sus aspectos más básicos y apoyándonos en dos procesos. El enfoque histórico reconstruye, en orden cronológico, las etapas básicas en la trayectoria de desarrollo del objeto de estudio fenomenológico. A partir de allí, es posible estructurar la regularidad interna, mediante un proceso lógico, para explicar este fenómeno. De esta manera se puede lograr una comprensión más profunda del conocimiento de la materia. El uso del método histórico-teórico no puede limitarse a la naturaleza histórica del objeto, sino a observarlo en su desarrollo para llegar a leyes relacionadas con el problema.

Por tanto, no se limita a la narración histórica ni se detiene en lo específico relacionado con el campo de acción y el problema de investigación. Asimismo, no se trata de imaginar la lógica estructural u operativa del fenómeno sin esclarecer su origen o explicar las diversas manifestaciones que ha tenido. Estos dos procesos están precisamente integrados en un solo método porque se complementan y se compenetran entre sí (Fraga y Herrera, 1999).

Contribuyendo a la introducción y marco teórico en el contexto de comprensión lógica además de aportar a definir los conceptos.

## **2.6. Justificación y Delimitación de la Población.**

En la investigación la población está compuesta por dos diferentes sujetos: Quienes manejan un rol como docente con un total de 7 especialistas de áreas transversales y los estudiantes conformados por 80 personas en total, siendo una población finita y accesible no se realiza una selección muestral y se utiliza por completo su población descrita a continuación.

La encuesta se realizó a 80 estudiantes que cursan el 7mo año de la Carrera de Turismo específicamente en la asignatura de emprendimiento.

Las entrevistas se realizaron a docentes de la asignatura de emprendimiento (2), de innovación turística (2), agencias de viajes (1) y encargados del trabajo de herramientas



tecnológicas en la universidad (2), mismos que se encargan de las asignaturas de tecnologías de información y comunicación otorgando la validación de la propuesta en el capítulo III.

Ante lo descrito se destaca la homogeneidad de la población compartiendo ciertas características importantes con el objeto de estudio. Al utilizar la totalidad de la población los resultados son más efectivos y concretos mejorando la validez interna y externa refiriéndonos a:

**Validez interna:** Tiene como finalidad encontrar la validez de los resultados, la investigación muestra una solidez en la relación causal, es decir existe una relación en la variable dependiente e independiente (Freire, 2015).

**Validez externa:** Beyer citado por (Freire) 2011 plantean que este tipo de validez mide la capacidad para trasladar los resultados obtenidos en el respectivo estudio hacia otras de diferentes características manteniendo relaciones significativas y sus poblaciones sean accesibles, refiriéndose a la transferencia de los resultados de la investigación a otras poblaciones y entornos (p.2).

## 2.7. Proceso Metodológico.

Se inicia el proceso metodológico precisando algunos autores relevantes en el campo de la investigación científica y definiendo el enfoque, alcance, tipo de investigación, métodos, técnicas e instrumentos a aplicar en base a los resultados que se desean obtener. Se elaboran seis instrumentos dos fichas técnicas para la observación e indagar y establecer el diagnóstico y caracterización del objeto de estudio y su entorno direccionado a responder la siguiente interrogante:

¿Cómo caracterizar el entorno y la población de la asignatura de emprendimiento por medio del diagnóstico para la correcta incorporación de plataforma digital Kahoot como herramienta didáctica?

Continuando en el segundo punto conociendo las realidades y generando el respectivo diagnóstico se continua con una redacción y presentación de los conceptos necesarios para la investigación, proporcionando un contenido el cual pueda ser lógico y permita conocer la plataforma Kahoot en el campo de la educación y el efecto en la participación de los estudiantes conceptualizando a Kahoot como herramienta didáctica y



como las nuevas tecnologías tienen incidencia en el área evaluativa del proceso de enseñanza aprendizaje respondiendo a la pregunta científica:

¿Cómo definir, desde una perspectiva histórica evolutiva los indicadores y conceptos claves del aprendizaje activo con el uso de herramientas tecnológicas?

Además en consecuencia dentro de este proceso histórico lógico se lo relaciona directamente con la entrevista realizada al docente para entablar cómo se encuentra ligado o no a la gamificación, utilizando plataformas dinámicas en este caso Kahoot.

A partir de lo antes expuesto se procede a realizar una última interrogante para buscar generar una propuesta que aporte a la participación activa misma que ha sido planteada de la siguiente forma:

¿Cómo diseñar una propuesta de evaluación de los aprendizajes, a través de la plataforma Kahoot como estrategia didáctica enfocada al fortalecimiento de la participación activa de los estudiantes universitarios?

Luego de la elaboración de los Kahoots se procede a pruebas con los estudiantes para luego realizar una encuesta recopilando información del conocimiento de la plataforma y la validación de la misma.

Todo este antecedente anteriormente especificado es parte del proceder metodológico establecido brevemente en el plan o pre proyecto inicial (Anexo 1) y se sostiene con el proceso de investigación de acuerdo con el alcance e interés del referente estudio recayendo en el análisis descriptivo por medio de los gráficos de sectores o también conocido como gráfico de pastel, además del uso de tablas estadísticas descriptivas con frecuencias y porcentajes vertiendo datos de diagnóstico y de resultados finales.





## 2.8. Descripción y propósito de las Etapas del Proceso Investigativo.

### 2.8.1. *Etapa de Estudio Teórico.*

Abarca el momento en que el investigador percibe lo que quiere investigar o expresa su idea hasta formular los objetivos que pretende alcanzar con su investigación. En esta etapa lo más importante es brindar una base teórica y demostrar la relevancia y viabilidad de la investigación, por lo que es necesario revisar previamente el trabajo de otros investigadores, porque ellos pueden brindar respuestas a las preguntas planteadas. Esto debe documentarse a través de una revisión bibliográfica y del trabajo de otros autores sobre el tema de investigación para comprender el estado actual del arte (Pineda et al., 1994).

Proporcionó información relevante para conceptualizar la investigación bajo distintas experiencias de estudios relacionados con la participación activa, la plataforma Kahoot aplicado en el campo educacional entre otros puntos descritos en el capítulo 1.

### 2.8.2. *Etapa del Diagnóstico Inicial.*

En educación, el diagnóstico se refiere a un conjunto de herramientas, tareas y resultados, es una herramienta para determinar las características del objeto observado “grupál o individual”. Nos proporciona la información que necesitamos para comprender lo que sabemos y nos permite entender el conocimiento de los estudiantes y así intervenir activamente en su desarrollo (Parma, 2021).

Este proceso es fundamental planificar y conocer la realidad existente en el objeto de estudio evidenciando el desconocimiento de la plataforma Kahoot y las formas evaluativas además de las características del ambiente, metodología didáctica y estrategia didáctica conjunto con los diferentes parámetros establecidos en el diagnóstico por medio de la ficha técnica de la observación, encuesta y entrevista previa a la utilización de la plataforma de gamificación.





### ***2.8.3. Etapa de la Modelación de la Propuesta.***

Con base en la localización del problema y los resultados del diagnóstico, se propone el diseño del escenario de modelación. El uso de la tecnología es un aspecto del desarrollo que norma el diseño, al igual que la técnica pedagógica utilizada para analizar su uso, en esta etapa es importante conocer los recursos e incorporar correctamente el contenido, objetivos y metodología a la plataforma digital (Soto, 2020).

En este punto como importancia se denota la elaboración de la estructura bajo el modelo canva para gamificar el entorno digital planteado en Kahoot, la revisión del contenido y estructura del syllabus y el plan de clases sean acordes a lo planteado en la propuesta de la herramienta didáctica digital, generando tres diferentes pruebas para refinar la propuesta final teniendo en consideración que es un proceso de revisión continuo.

### ***2.8.4 Etapa de Diagnóstico Final.***

Tras las pruebas de la propuesta el análisis establecido muestra que el proceso de validación y su interacción con el proceso de diseño es altamente complejo. Las clasificaciones derivadas de análisis en profundidad y relaciones entre criterios brindan a los diseñadores un amplio panorama de técnicas que pueden aplicarse ya sea empírica o teórica y así obtener la información necesaria para una rápida toma de decisiones mejorando o refinando la propuesta planteada (Villafuerte, 2019).

La validación realizada en la presente propuesta se llevó a cabo por medio de la observación y uso de los estudiantes, los cuales recibieron una encuesta pos la utilización de la herramienta gamificada aprobándola por medio de la aceptación de forma empírica y además fue validada por expertos quienes vertieron su crítica en la herramienta y planteamientos de mejora.



## 2.9. Análisis de los Resultados del Diagnóstico Inicial y Final.

Encuesta Previo al Uso de la Plataforma Kahoot:

**Tabla 2**

*Conocimiento de la Plataforma Kahoot*

Alternativa	Frecuencia	%
Si	24	30%
No	56	70%
<b>TOTAL</b>	80	100%

Con el propósito de evaluar el nivel de conocimiento en una muestra representativa, los datos tabulados en la tabla 2 indican que 24 usuarios respondieron afirmativamente y 56 negativamente la pregunta "¿Conoce la plataforma Kahoot?". La pregunta permitió respuestas dicotómicas, siendo "Sí" y "No" las únicas opciones posibles. Los resultados indican que de un total de 80 encuestados la mayoría de los participantes (70%) afirmaron no conocer la plataforma Kahoot, mientras que el 30% declaró si tener conocimiento de la misma. La prevalencia de respuestas afirmativas sugiere que existe desconocimiento de la plataforma en la muestra analizada.

La poca aceptación de Kahoot entre los encuestados podría deberse a la poca integración de en entornos educativos y corporativos como herramientas de aprendizaje interactiva. Sin embargo, la proporción de individuos que si conocen la plataforma también es relevante y puede indicar un marco de autopreparación, exposición o interés en ciertos segmentos de la población. Según Chaunay et al. (2023) Kahoot tiene un amplio uso en el ámbito educativo, ya que ofrece numerosos beneficios a los estudiantes y educadores. Con su formato interactivo y lúdico, Kahoot fomenta la participación activa de los estudiantes, mejorando su motivación y compromiso con el aprendizaje. Al utilizar cuestionarios y encuestas, los educadores pueden evaluar el conocimiento de los estudiantes de manera formativa y brindar retroalimentación inmediata para identificar áreas de mejora. Kahoot como aplicación afín a la educación fomenta el aprendizaje colaborativo al permitir que los estudiantes trabajen en equipo para resolver preguntas y competir entre ellos. Esto

promueve la interacción y la colaboración entre los estudiantes, mejorando su habilidad para comunicarse y trabajar en grupo.

### Tabla 3

*Evaluación por medio de la plataforma Kahoot*

Alternativa	Frecuencia	%
Si	14	17.50%
No	66	82.50%
<b>TOTAL</b>	80	100%

La tabla 3 expone la pregunta "¿Te han evaluado por medio de la plataforma Kahoot en la asignatura de emprendimiento?"; donde se obtuvo 66 respuestas negativas y 14 positivas, con una muestra total de 80 participantes, en este sentido el 82.50% de los participantes informaron que no han sido evaluados por medio de Kahoot en la asignatura de emprendimiento, lo que denota una escasa adopción de la plataforma como herramienta de evaluación en este contexto específico. La poca proporción de respuestas afirmativas indica que Kahoot se utiliza muy poco como una herramienta de evaluación en la asignatura de emprendimiento. Esto podría deberse a la poca promoción de la herramienta en temas de emprendimiento por parte del personal docente y estudiantes.

La utilización de Kahoot en la educación, y particularmente en la asignatura de emprendimiento, presenta diversas ventajas y beneficios para los estudiantes, En la investigación de Martínez (2021) se indica en primer lugar que se fomenta un ambiente motivador y participativo, donde los alumnos se sienten involucrados en su propio aprendizaje. Además, permite evaluar el conocimiento adquirido de manera práctica y dinámica, mediante la interacción y competencia entre compañeros. Asimismo, Kahoot estimula el espíritu emprendedor al desafiar a los estudiantes a pensar rápidamente y tomar decisiones en situaciones simuladas. No solo mejora el aprendizaje y la retención de conocimientos, sino que también desarrolla habilidades de trabajo en equipo, promueve la creatividad y la innovación, y brinda evaluación formativa y retroalimentación inmediata, elementos esenciales para el proceso educativo (Villena López, 2022).

**Tabla 4**

*Evaluaciones de la asignatura de Emprendimiento.*

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Evaluaciones de opciones múltiples</b>	55	68.80%
<b>Evaluaciones escritas</b>	7	8.80%
<b>Evaluaciones prácticas</b>	7	8.80%
<b>Evaluaciones con medios tecnológicos (Kahoot)</b>	6	7.50%
<b>Evaluaciones orales</b>	4	5.00%
<b>Otro tipo de evaluación</b>	1	1.20%
<b>TOTAL</b>	80	100%

En la tabla 4 responde a la pregunta "¿Cómo son las evaluaciones de la asignatura de Emprendimiento?"; se aprecia que la evaluación de opciones múltiples es la forma más común de evaluación en la asignatura de Emprendimiento, representando el 68.80% de las respuestas. Las evaluaciones escritas y prácticas tienen una participación similar (8.80% cada una), seguidas por las evaluaciones con medios tecnológicos (Kahoot) con un 7.50%. La preeminencia de las evaluaciones de opciones múltiples sugiere que se valora la capacidad de los estudiantes para seleccionar la respuesta correcta entre varias opciones, posiblemente reflejando la naturaleza conceptual y teórica de la asignatura. La inclusión de evaluaciones prácticas y escritas indica un enfoque más holístico en la evaluación del aprendizaje.

En el informe investigativo de Tacán (2023) indica que las evaluaciones son fundamentales en la asignatura de Emprendimiento, ya que permiten medir el nivel de aprendizaje de los estudiantes. A través de las evaluaciones, se puede comprobar si los alumnos han asimilado los conceptos y conocimientos teóricos impartidos en clase, así como su capacidad para aplicarlos en situaciones prácticas. Además, las evaluaciones ofrecen la oportunidad de identificar las fortalezas y debilidades de cada estudiante, lo que facilita el diseño de estrategias de enseñanza personalizadas. Asimismo, la retroalimentación proporcionada a través de las evaluaciones contribuye al desarrollo personal de los estudiantes, al brindarles la oportunidad de reflexionar sobre su desempeño y mejorar en áreas específicas.

**Tabla 5**

*Aplicar Kahoot para la evaluación formativa.*

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Si</b>	78	97.50%
<b>No</b>	2	2.50%
<b>TOTAL</b>	80	100%

La tabla 5 tabula las respuestas a la pregunta "¿Les gustaría que les evalúen lo aprendido por medio de la plataforma Kahoot?" con el propósito de evaluar la preferencia de los usuarios por la evaluación a través de Kahoot. Los datos muestran que la abrumadora mayoría de los participantes (97.50%) expresaron su deseo de ser evaluados mediante esta plataforma, mientras que solo un pequeño porcentaje (2.50%) indicó lo contrario.

El uso de Kahoot en el ámbito educativo ofrece numerosas ventajas y beneficios tanto para profesores como para estudiantes como la posibilidad de evaluar el nivel de comprensión de los estudiantes de manera rápida y en tiempo real. Además, los beneficios de promover la participación activa, el aprendizaje colaborativo y el aumento de la motivación y compromiso de los estudiantes a través del uso de Kahoot (López N. , 2022 ).

Además de los resultados presentados por la encuesta dirigida a los estudiantes como inicio de la recolección de datos el cual proporcionó información para el diagnóstico, también se realizó la observación en los estudiantes, de su entorno, metodología del docente entre otros indicadores para recopilar más información para el diagnóstico referente a la asignatura de emprendimiento previa y durante la validación de la misma arrojando la siguiente información:



**Tabla 6**

*Análisis de la ficha de observación previo y durante la prueba piloto de la propuesta.*

<b>Indicador</b>	<b>Previo a la prueba</b>	<b>Durante la prueba piloto</b>
Entorno y ambiente	Cuenta con un ambiente educativo acorde a las buenas prácticas pedagógicas especificando el acceso a internet y el laboratorio audio visual.	Cuenta con un ambiente adecuado para el aprendizaje, además la plataforma virtual es sencilla, interactiva, creativa, intuitiva y dinámica.
Metodología del docente	En primera instancia el docente no cuenta con recursos digitales didácticos además cuenta con una rúbrica de retroalimentación.	Posee una rúbrica de retroalimentación y la didáctica es aplicada de forma efectiva por medio de la herramienta evaluativa Kahoot.
Micro currículo y planificación	Cuenta con un contenido que genera interrogantes y tiene una secuencia lógica conjunto el docente presenta a los alumnos el respectivo Syllabus y el plan de clases con una estructura adecuada según lo que establece la Dirección de Carrera.	La asignatura de emprendimiento posee ciertas inconsistencias en relación a la estructura de un plan de clases se complicó la unificación del plan con la plataforma Kahoot. Sin embargo el contenido genera interés e interrogantes al estudiante universitario.
Comportamiento del estudiante	El estudiante muestra un comportamiento diferente a medida del uso de la técnica de observación aplicada, sin embargo no se observa un comportamiento participativo.	Durante la validación de herramienta evaluativa por medio de la plataforma Kahoot, se observó un comportamiento participativo durante las clases y en las etapas de evaluación.





Evaluación

Cuenta con preguntas que tienen una elaboración lógica e interpretativa, la rúbrica no es presentada a los estudiantes y no se plantean objetivos claros al formular la evaluación.

La estructura de las preguntas dentro de la herramienta evaluativa en la plataforma Kahoot tiene una elaboración coherente e interpretativa, presenta una rúbrica antes y durante la evaluación conjunto con la elaboración de un objetivo claro y concreto.





### CAPÍTULO III

## PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

### 3.1. Presentación

La propuesta está direccionada a una serie de interrogantes que responden a los contenidos básicos de la asignatura de emprendimiento donde se focalizan los distintos tipos de evaluación y un mecanismo de simplicidad a complejidad a medida que avanzan en la herramienta. La ejecución que se llevó a cabo responde a varios niveles de elaboración, pruebas y validación permitiendo moldear la propuesta de acuerdo a la necesidad y respuesta del estudiante, durante la etapa de estructuración que se generó en 20 encuentros correspondiente a dos meses, elaborado conjunto con el estudiante una pregunta por clase y retroalimentada, modificada o mejorada en la posterior si era necesario. Dentro de la herramienta evaluativa de Kahoot se encuentra un apartado que permite evaluar el contenido y la plataforma. Una vez ejecutado todo este proceso en sus futuras aplicaciones, se espera obtener resultados favorables en el rendimiento académico, generar participación y motivación e interés en relación a la aceptación del uso de la herramienta de gamificación la cual incluye una nueva forma dinámica de evaluación.

#### Link de la propuesta:

<https://create.kahoot.it/course/1c14e259-2c22-45d1-b82a-e06bde66fde0>

### 3.2. Objetivos de la Propuesta.

#### 3.3.1. *Objetivo General.*

Evaluar los conocimientos básicos de la asignatura Emprendimiento mediante la plataforma Kahoot fomentando la participación activa en los estudiantes.

#### 3.3.1.1. **Objetivos Específicos**

- Identificar los conceptos básicos de la asignatura de Emprendimiento por medio del syllabus para el cumplimiento de la Unidad 1.
- Elaborar preguntas con los estudiantes de 7mo ciclo de la Carrera de Turismo basados en los contenidos impartidos en clase para la construcción de la evaluación formativa y sumativa.



### 3.3. Fundamentación.

A pesar que el Marco Teórico existe una gran relación con toda la investigación cabe señalar que los aportes de mayor relevancia están basados en: El enfoque constructivista y el uso de Kahoot planteado por Johanna Coronel, Santiago Moscoso y Cristián Erazo en el año (2022), dentro de su investigación Kahoot como estrategia para fortalecer el proceso de enseñanza, además se fortalece su argumentación científica con el aporte de (Navarro y Texeira, 2011) como un análisis del artículo científico “Constructivismo en la Educación virtual”. Conjunto no podemos dejar de lado dos aspectos que se enmarcan en el entendimiento, articulación y desarrollo de la propuesta como lo menciona María Martínez en el (2022) centrada desde el enfoque de Ausubel y Bandura acotando las Teoría de aprendizaje siendo contemplado en la presente investigación donde se puntualiza la aplicación del uso de Kahoot desde los enfoques antes mencionados, otro aporte y como conclusión parten de la concepción de (Coronel et al., 2022), donde expresan estrategias para fomentar la participación activa en Kahoot proporcionando indicadores que fueron analizados y evaluados al momento del desarrollo de la propuesta.

### 3.4. Ideas básicas.

Desde la aportación del marco teórico se fundamentó la propuesta y se puntualiza cuatro ideas principales para el desarrollo de la propuesta como lo establece la tabla 7.



**Tabla 7**

*Ideas básicas teóricas.*

<b>Autores</b>	<b>Ideas básicas teóricas</b>
Procel (2020)	<p>Concluye que a pesar de que algunas prácticas docentes siguen arraigadas en el modelo pedagógico tradicional en pleno siglo XXI, existen oportunidades para implementar métodos de enseñanza más contemporáneos y alternativos, destacando la favorable reacción de los estudiantes ante el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), lo que se tradujo en <i>“resultados notables al utilizar aplicaciones digitales como Kahoot”</i></p>
Melendrez (2021)	<p>En su investigación indica que la metodología del uso de aulas virtuales en la educación promueve un aprendizaje autodirigido, donde <i>“los estudiantes pueden avanzar a su propio ritmo y desarrollar habilidades de autocrítica en sus acciones”</i>. La implementación del aula virtual en esta asignatura ha mejorado significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que ha generado un mayor interés y participación tanto por parte de los estudiantes como de los docentes, <i>“haciendo que las clases sean más atractivas y dinámicas”</i>.</p>
Guevara (2021)	<p>En las conclusiones indica que los docentes <i>“muestran un notable interés en la implementación de la herramienta Kahoot en la enseñanza de Emprendimiento”</i>. Se ha identificado Kahoot como una herramienta apropiada para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la materia. Un diagnóstico realizado con 16 docentes de Segundo Año de Bachillerato General Unificado en la Unidad Educativa "Moraspungo" reveló la <i>“falta de uso de Kahoot y otros recursos pedagógicos basados en tecnologías interactivas en sus clases”</i>.</p>



Villena (2023) Concluye en su estudio que mediante el análisis, ejecución y validación de la propuesta de “*gamificación como nuevo recurso pedagógico en la institución educativa "Santa Teresita"*”, se ha observado un *aporte significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje*, gracias al uso continuo de las herramientas digitales

### 3.5. Proceso de Elaboración o Modelación de la Propuesta.

#### 3.5.1. Precisiones, Estructura y Elementos de la Solución Científica

Como inicio se exponen las precisiones de la propuesta sobre la plataforma Kahoot como herramienta didáctica estableciendo la naturaleza, el tipo, alcance y cualidades de la propuesta conceptualizadas y especificadas a continuación:

**Tabla 8**

*Criterios que estructuran la propuesta.*

Propuesta	Naturaleza	Tipo	Alcance	Cualidades
Kahoot como herramienta didáctica en la etapa de evaluación para aportar a la participación activa en la asignatura de Emprendimiento.	Contenido conceptual, plataforma flexible con recursos gratuitos y pagos, estructura bajo una creación colaborativa.	Hibrido: virtual y presencial. Teórico-práctico: Desarrollo teórico a cargo de los docentes. Desarrollo práctico a cargo de los estudiantes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Estudiantes Universitarios 7mo ciclo.</li> <li>Asignatura Emprendimiento.</li> <li>Una unidad del Syllabus.</li> <li>Un trimestre.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Didáctica</li> <li>Docente / Tecnológicas (TIC/ TAC/ Asociadas a la virtualidad y la educación digital</li> </ul>

Es fundamental señalar que está estructura le proporciona a Kahoot no solo ser vista como una plataforma sino también ser concebida como una herramienta que aporta entusiasmo, aumenta el nivel de participación del alumno además permite retener la información de manera más sencilla (Navarro G. M., 2017). Al establecer una estructura



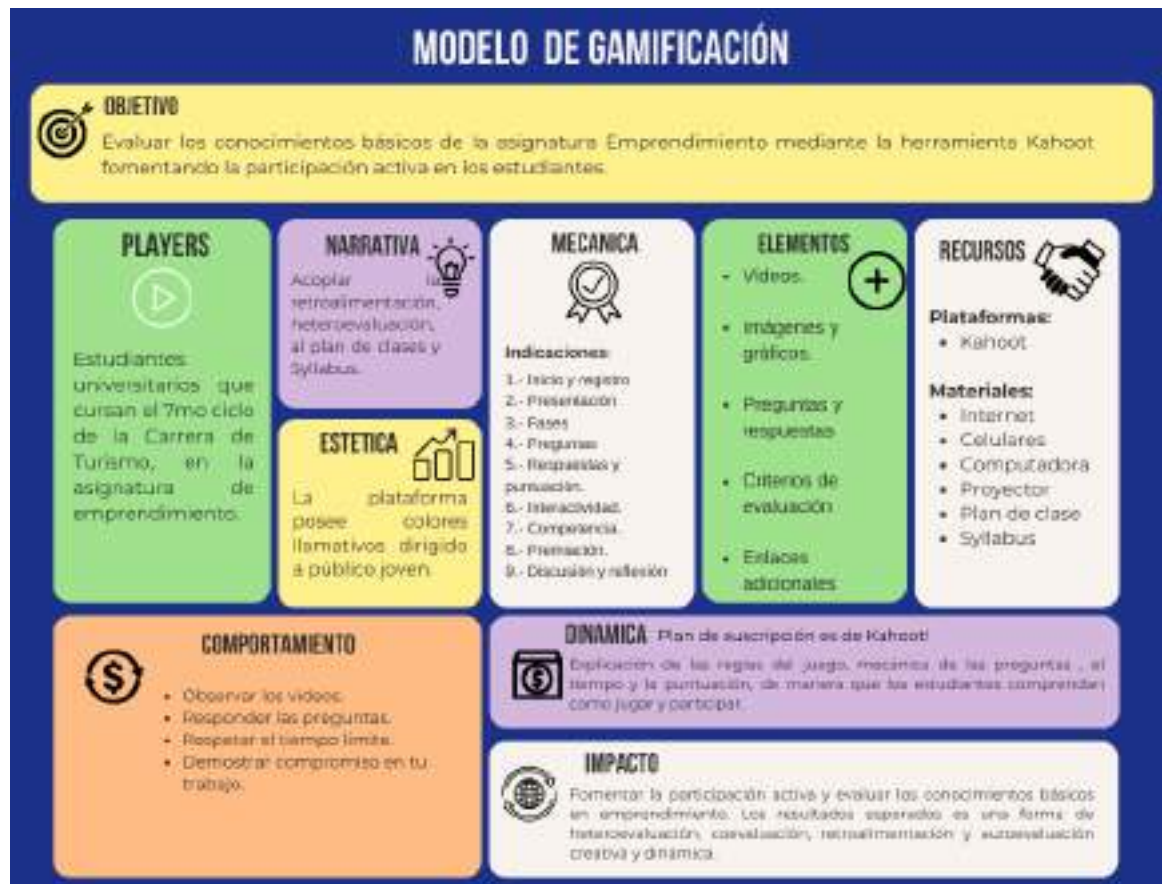


concreta y delimitada en el tiempo, contenido y segmentación del público acorde al nivel de formación se logra consolidar el modelo de gamificación y elementos que lo compongan.

### 3.5.1.1. Modelo Canvas de la Herramienta Evaluativa en Kahoot.

Figura 1

Esquema del modelo de gamificación basado en la propuesta.



La presente figura puntualiza los elementos que se integran bajo los cimientos de la estructura planteada anteriormente expresando claramente la estrategia y componentes necesarios para modelar la propuesta evaluativa dentro de Kahoot.

### 3.6. Requisitos y Condiciones de Acuerdo a los Criterios que debe Cumplir Dependiendo de su Naturaleza y Alcance.

La propuesta, dependiendo la naturaleza y el alcance varían los requisitos y condiciones, en el caso de la presente investigación como lo establece la Tabla 7 criterios que estructuran la propuesta se

pueden señalar los requisitos acorde al tiempo, inversión económica y nivel educativo dirigido. Las condiciones van ligadas directamente al marco institucional y legal.

Los requisitos y condiciones de la propuesta que se deben contemplar para su elaboración y validación los cuales se especifican a continuación:

### **Requisitos**

- En relación al tiempo rodear de los 2 a 3 meses máximo por el nivel de extensión y complejidad de la propuesta.
- Inversión económica para 80 estudiantes acorde a la propuesta 46 dólares propuesta en la Tabla 11.
- Nivel educativo transcurso de formación en tercer nivel.

### **Condiciones a considerar para futura aplicación**

La Institución de Educación Superior IES debe contemplar en su marco institucional y legal ciertas características o similitudes para que la propuesta pueda ser aceptada como se evidencia en la Universidad Técnica Luis Vargas Torres de Esmeraldas (UTLVTE, 2024):

- Art. 30 modalidades de estudio; presencial, semipresencial, en línea y a distancia.
- La propuesta de evaluación por medio de Kahoot debe estar inmersa en el plan de clases y el syllabus aprobado por la dirección de carrera.
- Art. 85, 86, 87, 88 estos artículos respaldan la propuesta por ende es necesario considerar el marco legal en este caso establecidos en el Reglamento del Régimen Académico.

### **3.7. Demostraciones y Ejemplos de la propuesta.**

Dentro de las pruebas que se realizaron se plantearon dos ejemplos del diseño en una evaluación formativa y en una evaluación sumativa:

## Figura 2

*Prueba piloto de la evaluación formativa y retroalimentación*



El estudiante por medio del dispositivo móvil responde la primera pregunta elaborada en el primer encuentro conociendo si la respuesta es correcta o incorrecta solo él sabe si respondió bien o mal ayudando al estudiante en la participación en clase y la retroalimentación de la evaluación formativa preparándolos para la evaluación sumativa.

La prueba piloto de la herramienta evaluativa en la plataforma Kahoot de la asignatura de emprendimiento se realiza bajo la supervisión del investigador como ejemplo el anexo 2, antes que el docente a cargo aborde la asignatura se realiza una breve explicación.

## Figura 3

*Prueba piloto de la evaluación sumativa.*



Es fundamental fortalecer la construcción de la evaluación formativa para obtener mejores resultados acumulativos al final de la unidad.

### 3.8. Recursos y Presupuesto.

Dentro del modelo canvas se establecen ciertos recursos de forma general que se detallan referentes al tiempo y costo en la siguiente tabla:

**Tabla 9**

*Presupuesto para la utilización de Kahoot*

Recurso	Tiempo	Costo
Plataforma Kahoot: Kahoot!+ Premier for Higher ed educators	2 meses	\$46,00 dólares estadounidense
Total		\$46,00

A pesar que Kahoot es una plataforma con recursos gratuitos la versión Kahoot!+ Premier for Higher ed educators permite un acceso hasta 200 participantes a comparación de la versión gratuita que solo permite 10 usuarios además genera que tu contenido se monetice por el público quien lo utilice, acceso a un banco de imágenes Premium, asesoría online y guías didácticas entre otros beneficios (Kahoot, 2024).

Se debe considerar que para la utilización de la plataforma, aparte de lo antes mencionado es necesario tener acceso a internet, computador o celular, proyector, plan de clases y syllabus.





### 3.9. Validación de la Propuesta.

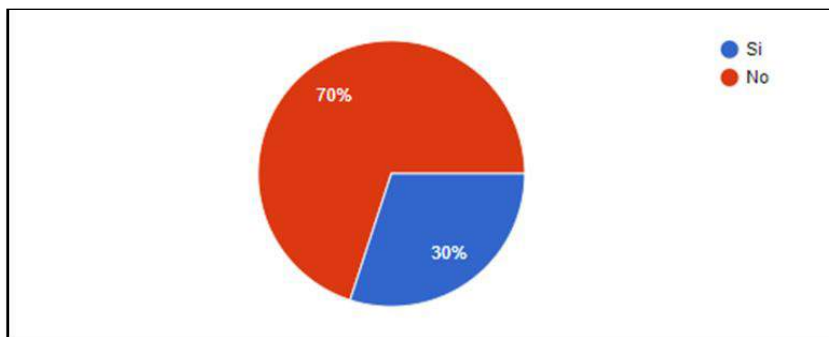
Por medio de la plataforma Kahoot con la ayuda de sus herramientas evaluativas durante sesiones de aprendizaje en el laboratorio de informática de la Universidad “Luis Vargas Torres” de Esmeraldas, se construyó preguntas para la propuesta basados a la receptividad de información del alumnado para lo cual se coordinó previamente con la Directora de la Carrera de Turismo.

En términos generales se realiza una síntesis que verifica la propuesta para luego abordar específicamente la validación teórica y empírica realizada de forma teórica por medio de entrevistas a 7 docentes y de forma empírica mediante encuestas a los estudiantes. En las sesiones se observó inexperiencia tanto docente como de los estudiantes por el desconocimiento al ser primera vez que utilizaban la herramienta en ese instante se les realizó la primera encuesta y observación para su debido diagnóstico como se detallan en el CAPÍTULO II previa al uso de Kahoot.

Reflejándose un primer factor el desconocimiento como lo muestra la siguiente figura:

**Figura 4**

*Análisis de los estudiantes que conocen Kahoot.*



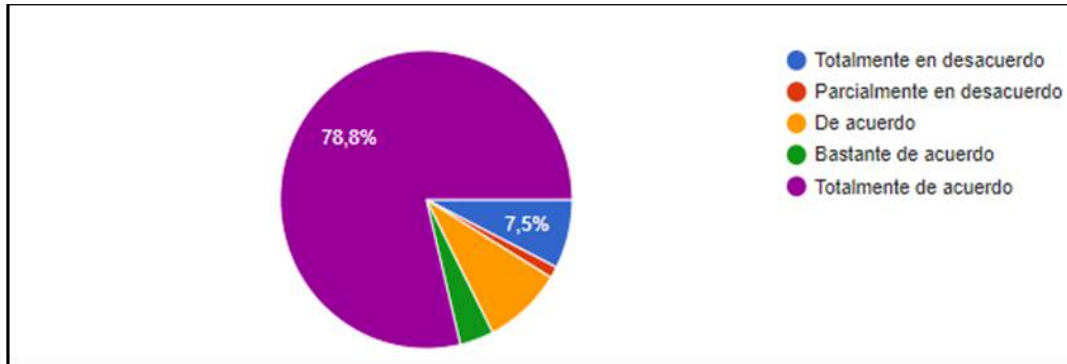
Antes del uso de la herramienta Kahoot se realizó una encuesta a los estudiantes, en la cual se utilizó Google Form su contenido fue diseñado por medio del instrumento previamente elaborado para recopilar los resultados pertinentes, lo cual permitió hacer el análisis de las respuestas de cada pregunta. En la siguiente sesión como resultado de la inducción a los docentes (ANEXO 2), luego se procede a la validación teórica y empírica por expertos y estudiantes se realizaron sus debidas modificaciones a la propuesta y el



previo uso de la plataforma mostró en la siguiente figura, información que contrasta la inicial:

### Figura 5

*Análisis de los estudiantes pos la validación de la propuesta.*



Durante la validación se utilizó el segundo cuestionario para medir el nivel de satisfacción de la aplicación del programa Kahoot en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de emprendimiento.

De acuerdo a los datos que arrojaron las encuestas, se puede observar en la *Figura 4* que la mayoría de los estudiantes no habían sido evaluados mediante la plataforma Kahoot y en la *Figura 5* se observa en forma general que el nivel de satisfacción al usar la herramienta Kahoot en el proceso de enseñanza – aprendizaje es altamente satisfactorio.

Existe una discusión puntual durante el transcurso de la investigación los docentes desconocen las plataformas no por falta de interés, destacan más bien, que se debe a que la institución no cuenta con las condiciones para posibilitar este tipo de prácticas digitales gamificadas durante el proceso de enseñanza aprendizaje, aun así otro grupo de docentes manifiestan que es fundamental que los docentes en la actualidad se auto motiven y busquen nuevos recursos para dinamizar sus clases, los resultados reiteran claramente indicando la robustez de la aceptación de los estudiantes y docente ante su validación mejorando la participación en clase tanto en las evaluaciones formativas como sumativas.



### 3.9.1. Resultados de Validación Empírica.

Validación de los estudiantes post utilización de la plataforma Kahoot.

**Tabla 10**

*Experiencia sobre el uso de Kahoot.*

Alternativa	Frecuencia	%
Totalmente en desacuerdo	6	7.50%
Parcialmente en desacuerdo	1	1.20%
De acuerdo	7	8.80%
Bastante de acuerdo	3	3.80%
Totalmente de acuerdo	63	78.80%
<b>TOTAL</b>	80	100%

En la tabla 10 se observa que solo un pequeño porcentaje expresó estar totalmente en desacuerdo (7.50%) con su experiencia en Kahoot, es crucial investigar a fondo los motivos detrás de esta opinión negativa. La baja frecuencia de aquellos que se encuentran parcialmente en desacuerdo (1.20%) sugiere que la insatisfacción parcial es menos común, pero aun así, se destaca la importancia de explorar las razones detrás de esta respuesta. Además, el grupo que indicó estar de acuerdo (8.80%) presenta una posición neutral, planteando la pregunta sobre si esta neutralidad surge de una falta de una experiencia excepcional o si factores específicos contribuyen a este nivel de acuerdo. A pesar de ser un porcentaje relativamente bajo, aquellos que están bastante de acuerdo (3.80%) expresan un nivel significativo de satisfacción, subrayando la importancia de identificar los aspectos específicos que contribuyen a esta respuesta. La abrumadora mayoría que está totalmente de acuerdo (78.80%) señala una alta satisfacción general con la experiencia en Kahoot, y para comprender completamente este éxito, es esencial explorar los elementos que contribuyen a este alto nivel de satisfacción.

Según Díaz y Avello (2023) la experiencia en Kahoot puede variar según el contexto en el que se utilice. En el ámbito educativo, los estudiantes suelen disfrutar de los juegos de Kahoot porque son atractivos y desafiantes. Los profesores también encuentran que Kahoot es una



herramienta eficaz para mantener la atención de los estudiantes y promover la participación en el aula. En el ámbito empresarial, Kahoot puede utilizarse para la formación de empleados, el desarrollo de habilidades, o la creación de eventos de aprendizaje interactivos. Las empresas suelen encontrar que Kahoot es una forma eficaz de involucrar a los empleados y mejorar el aprendizaje.

**Tabla 11**

*Kahoot motiva a aprender temáticas de la materia de emprendimiento*

Alternativa	Frecuencia	%
Totalmente en desacuerdo	6	7.50%
Parcialmente en desacuerdo	1	1.20%
De acuerdo	9	11.30%
Bastante de acuerdo	12	15.00%
Totalmente de acuerdo	52	65.00%
<b>TOTAL</b>	<b>80</b>	<b>100%</b>

En la tabla 11 se observan las respuestas a la pregunta ¿La plataforma Kahoot te motiva a aprender temáticas de la materia de emprendimiento? Donde se encuentran "Totalmente en desacuerdo" con la afirmación de que Kahoot los motiva a aprender temáticas de emprendimiento es relativamente bajo (7.50%), resulta esencial investigar las razones subyacentes detrás de esta percepción negativa.

Es plausible que existan aspectos específicos de la experiencia en Kahoot que no cumplan con las expectativas individuales en términos de motivación. La baja frecuencia de respuestas "Parcialmente en desacuerdo" (1.20%) sugiere que la falta de motivación parcial es poco común, pero examinar las razones detrás de estas respuestas puede proporcionar información valiosa sobre posibles áreas de mejora. Aquellos que se manifestaron "De acuerdo" en una medida moderada (11.30%) podrían indicar que Kahoot tiene cierta influencia en la motivación, aunque no de manera significativa. La exploración de las razones detrás de esta posición neutral puede ofrecer ideas valiosas para optimizar la experiencia.

Aunque el porcentaje de aquellos que están "Bastante de acuerdo" es moderado (15.00%), sugiere un nivel considerable de motivación. Identificar los factores específicos que contribuyen a





esta percepción se vuelve crucial para replicar y fortalecer el éxito obtenido. La abrumadora mayoría que está "Totalmente de acuerdo" (65.00%) señala un impacto significativo y positivo de Kahoot en la motivación para aprender temáticas de emprendimiento. Explorar a fondo los elementos específicos que contribuyen a este alto nivel de acuerdo se presenta como una tarea esencial en el marco de la educación tanto para evaluación como para repaso y refuerzo de contenidos (Martínez G. , 2017).

**Tabla 12**

*Plataforma Kahoot, entorno llamativo para estudiantes.*

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Totalmente en desacuerdo</b>	5	6.30%
<b>Parcialmente en desacuerdo</b>	1	1.20%
<b>De acuerdo</b>	10	12.50%
<b>Bastante de acuerdo</b>	16	20.00%
<b>Totalmente de acuerdo</b>	48	60.00%
<b>TOTAL</b>	80	100%

La tabla 12 indica que, aunque solo un 6.30% de los participantes se encuentra "Totalmente en desacuerdo" con la idea de que las características de Kahoot, como el sonido, colores y contenido, ayudan en la captación de atención en clase, es crucial indagar en las razones detrás de esta percepción negativa. Este porcentaje, aunque relativamente bajo, destaca la necesidad de entender específicamente qué aspectos de las características de Kahoot no se alinean con las preferencias individuales en términos de captación de atención. La baja frecuencia de respuestas "Parcialmente en desacuerdo" (1.20%) sugiere que el desacuerdo parcial es poco común, pero investigar las razones detrás de estas respuestas puede proporcionar información valiosa sobre áreas específicas de mejora. Aquellos que están "De acuerdo" en una medida moderada (12.50%) podrían indicar que las características de Kahoot son efectivas hasta cierto punto. Explorar las razones detrás de esta posición neutral puede ofrecer ideas sobre cómo optimizar estas características para mejorar aún más la captación de atención. El 20.00% está "Bastante de acuerdo", un porcentaje moderado, sugieren un impacto significativo en la captación de atención.





Identificar los factores específicos que contribuyen a esta percepción se presenta como crucial para replicar y fortalecer el éxito en este aspecto. La mayoría que está "Totalmente de acuerdo" (60.00%) perfila un impacto muy positivo de las características de Kahoot en la captación de atención en clase.

En la investigación de Huamanhorcco (2022, p. 125) se concluye lo siguiente:

Se demostró el efecto de la aplicación de la herramienta Kahoot en el nivel de logro de la competencia construye interpretaciones históricas en los estudiantes de segundo grado de educación secundaria de una institución educativa; después de la aplicación del programa educativo utilizando la herramienta Kahoot; los resultados alcanzados en el post test del grupo experimental con respecto al grupo de control, manifestaron diferencias estadísticamente significativa, ya que la gran mayoría de estudiantes se encuentran en el nivel de logro satisfactorio (30,77%), mejorando también un porcentaje mayor en el nivel de proceso (34,62%) y disminuyendo considerablemente la cantidad de estudiantes en el nivel previo al inicio e inicio; en cambio el grupo control mantuvo resultados casi homogéneos de un nivel a otro, además relativamente semejantes a los obtenidos en el pre test.

**Tabla 13**

*Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje*

Alternativa	Frecuencia	%
Totalmente en desacuerdo	5	6.30%
Parcialmente en desacuerdo	1	1.20%
De acuerdo	7	8.70%
Bastante de acuerdo	10	12.50%
Totalmente de acuerdo	57	71.30%
<b>TOTAL</b>	80	100%

En respuesta a la pregunta ¿Te parece didáctico utilizar Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje?, en la tabla 9 el 6.30% de los participantes se encuentra "Totalmente en desacuerdo" con la percepción de la didacticidad al utilizar Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es esencial explorar las razones detrás de esta opinión negativa. Este porcentaje, aunque bajo, destaca





la necesidad de entender aspectos específicos de la implementación de Kahoot que no cumplen con las expectativas de didacticidad para estos participantes. La baja frecuencia de respuestas "Parcialmente en desacuerdo" (1.20%) sugiere que el desacuerdo parcial es poco común, pero la investigación de las razones detrás de esta respuesta puede ofrecer información valiosa sobre áreas específicas de mejora en términos de didacticidad. Aquellos que están "De acuerdo" en una medida moderada (8.70%) podrían indicar que Kahoot tiene ciertos aspectos didácticos. Explorar las razones detrás de esta posición neutral puede proporcionar ideas sobre cómo optimizar la experiencia para mejorar la percepción de didacticidad. El 12.50% está "Bastante de acuerdo", un porcentaje moderado, sugiere un nivel considerable de didacticidad. Identificar los factores específicos que contribuyen a esta percepción es esencial para replicar y fortalecer el éxito en este aspecto. La abrumadora mayoría que está "Totalmente de acuerdo" (71.30%) indica una percepción muy positiva de la didacticidad de Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Kahoot ofrece una serie de beneficios para el proceso de enseñanza-aprendizaje, como la motivación, la participación, la evaluación y el repaso. Kahoot puede utilizarse en una variedad de contextos educativos, como la educación formal, la educación informal y la educación a distancia (Rojas et al., 2021). Kahoot es una plataforma educativa que permite crear juegos de aprendizaje interactivos. Estos juegos pueden utilizarse para evaluar el conocimiento de los estudiantes, repasar conceptos, o simplemente hacer que el aprendizaje sea más divertido.





**3.9.2. Resultados de Validación Teórica.**

En respuesta de la validación teórica se realizó en dos momentos significativos para el mejoramiento y cierre de la propuesta al principio unos expertos en educación conocían la plataforma y otros desconocían, sus criterios fueron propicios para replantear ciertos aspectos dentro del proceso por medio de la implementación de una entrevista a 7 docentes de la Carrera de Turismo para validar la propuesta.

**Tabla 14**

*Resumen de entrevistas realizadas a expertos en educación para la validación de la propuesta.*

<b>Entrevistado /a</b>	<b>Momento 1 (Antes de usar Kahoot)</b>	<b>Momento 2 (Después de usar Kahoot)</b>
<b>Licenciada Docente de la asignatura de agencias de viajes.</b>	No ha utilizado plataformas de gamificación en la asignatura por desconocimiento y falta de interés en explorar tecnología más allá de lo básico. Expresa interés en implementar nuevas herramientas digitales para facilitar el aprendizaje y la diversificación del conocimiento. Considera favorable el uso de Kahoot en la evaluación para determinar la preparación de los estudiantes y motivarlos a estudiar.	Le gustó la experiencia con Kahoot porque incentiva la participación estudiantil. Considera favorable el uso de Kahoot para mejorar la motivación y adquisición de conocimiento de los estudiantes universitarios. Recomienda el uso de Kahoot a otros docentes por su capacidad para incentivar el interés en el aprendizaje. Considera que Kahoot mejora la retroalimentación y la evaluación del estudiante, proporcionando un medio para determinar el conocimiento adecuado para avanzar en las materias. Cree que Kahoot produce mejores resultados que una evaluación tradicional escrita, ya que motiva a los estudiantes y proporciona retroalimentación inmediata. Considera didáctico el uso de Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que permite evaluar a los estudiantes de manera efectiva y atractiva.





**Licenciada Docente de la asignatura de emprendimiento** No ha utilizado plataformas de gamificación en la asignatura, pero estaría interesada en conocer más sobre ellas. No tiene conocimiento sobre Kahoot y espera que su institución pueda proporcionar información sobre su utilidad. Realiza evaluaciones escritas y exposiciones en el aula. Estaría interesada en implementar nuevas herramientas digitales para hacer las clases más prácticas y atractivas. Consideraría implementar Kahoot en la etapa de evaluación si entiende su utilidad y beneficios para los estudiantes.

La experiencia con Kahoot ha sido positiva ya que genera competencia entre los estudiantes y los motiva a ser asertivos. Considera favorable el uso de Kahoot para motivar a los estudiantes y hacer las clases más dinámicas. Recomendaría el uso de Kahoot a otros docentes porque permite que los estudiantes se concentren y pongan todo su intelecto en función del aprendizaje. Considera que Kahoot mejora la retroalimentación y evaluación de los estudiantes al proporcionar un medio para buscar mejores alternativas de aprendizaje. Cree que Kahoot produce mejores resultados que una clase tradicional, ya que motiva a los estudiantes y proporciona mejores resultados en comparación con exámenes escritos. Considera didáctico el uso de Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que ayuda a centrar la atención de los estudiantes y mejora sus resultados de manera positiva.





<b>Licenciada Docente de emprendimiento, Master en educación.</b>	No ha utilizado plataformas de gamificación en la asignatura debido a desconocimiento sobre ellas y falta de capacitación. No conoce la plataforma Kahoot, pero estaría interesada en implementar nuevas herramientas digitales en sus clases para hacerlas más dinámicas y acordes a las habilidades tecnológicas de los estudiantes. Estaría dispuesta a implementar Kahoot en la etapa de evaluación para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.	Le gustó la experiencia con Kahoot ya que la considera dinámica y útil para el aprendizaje. Considera favorable el uso de Kahoot en la evaluación para motivar a los estudiantes y hacer las clases más divertidas. Recomendaría el uso de Kahoot a otros docentes para hacer las clases más dinámicas y evitar el aburrimiento de los estudiantes. Considera que Kahoot mejora la retroalimentación y evaluación de los estudiantes y produce mejores resultados que una evaluación tradicional escrita. Considera didáctico el uso de Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que ayuda a evaluar y mejorar el aprendizaje de los estudiantes.
<b>Licenciado Docente de innovación turística.</b>	Ha utilizado plataformas de gamificación de manera equilibrada con métodos tradicionales en su praxis docente. No conoce la plataforma Kahoot, pero considera que su uso puede mejorar la calidad del aprendizaje de los estudiantes. Está interesado en implementar nuevas herramientas digitales en sus clases para hacerlas más dinámicas	Le gustó la experiencia con Kahoot y la considera una herramienta útil para nivelar el conocimiento de los estudiantes. Considera favorable el uso de Kahoot en la evaluación para motivar a los estudiantes y hacer las clases más dinámicas. Recomendaría el uso de Kahoot a otros docentes para mejorar el aprendizaje y la enseñanza. Considera que Kahoot mejora la retroalimentación y evaluación de los estudiantes y





y acordes a las habilidades tecnológicas de los estudiantes. produce mejores resultados que una evaluación tradicional escrita. Considera que Kahoot en la etapa de evaluación didáctico el uso de Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que ayuda a evaluar y mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

**Licenciada  
Docente de  
Tecnologías de  
Comunicación e  
información**

No ha utilizado plataformas de gamificación en la asignatura de emprendimiento debido a desconocimiento sobre ellas. No conoce la plataforma Kahoot, pero estaría interesada en aprender más sobre ella. Le gustaría implementar nuevas herramientas digitales en su materia si recibiera capacitación. No implementaría Kahoot en la etapa de evaluación debido a la falta de conocimiento sobre la plataforma.

Después de usar Kahoot, le gustó la experiencia porque la encontró más dinámica y práctica para sus estudiantes. Considera favorable el uso de Kahoot en la evaluación porque es más motivador y participativo. Recomendaría a otros docentes el uso de Kahoot en el aula por su carácter participativo y motivador. Recomendaría incluir Kahoot como medio de retroalimentación y evaluación, pero destaca la importancia de recibir capacitación para aprovechar mejor la herramienta. Considera que utilizando Kahoot se obtienen mejores resultados que en una clase tradicional, ya que los estudiantes son más participativos. Le parece didáctico utilizar Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que los estudiantes son más prácticos y la plataforma es visualmente atractiva.





<b>Ingeniero Docente de Tecnologías de Comunicación e información</b>	<p>Conozco la plataforma Kahoot durante la práctica está herramienta elaborada dirigida a emprendimiento más sobre ella he utilizado la considero que es concreta y clara además herramienta de evaluación solo en de visualiza una clara retroalimentación el proceso formativo durante la de pregunta a pregunta la recomendaría pandemia COVID 19 desde que sin duda para el proceso evaluativo no regresamos a la modalidad solo formativo sino también sumativo. presencial no lo he vuelto usar por la falta de internet en el aula.</p>
<b>Licenciada Docente de innovación turística.</b>	<p>No he utilizado la plataforma Luego de recibir la inducción y ver parte Kahoot pero si he escuchado de ella de las herramientas, si me interesa la sin embargo para poder aplicarla en plataforma Kahoot y si me gusto su uso mis clases debería capacitarme es muy similiar a Quizizz pero con la como en algún momento lo hice particularidad que tiene más recursos y es mucho más sencilla considero que los colores y la estructura de la propuesta le da un criterio más pedagógico a la herramienta a comparación de la plataforma por si sola. Si recomendaría la herramienta de evaluación para que otros docentes puedan implementarla además los recursos preparados dentro de la plataforma aportaran a futuros docentes de la misma área. Me ayuda mucho para poder innovar en mis clases.</p>





### 3.10. Resultados de la Modelación.

Entre las actividades realizadas durante la elaboración de la propuesta luego de tener el banco de preguntar debidamente trabajado, analizado con los estudiantes y el docente a cargo se procede a paso a paso a la estructuración en la plataforma Kahoot detallando lo siguiente:

**Figura 6**

*Ventana inicial de Kahoot del docente.*



Dentro de la plataforma Kahoot se procede a ir a la sección de biblioteca, para crear el curso donde van a estar las herramientas evaluativas de la unidad 1 correspondientes a la propuesta de la solución científica.

Por medio de la elaboración de cada Kahoot como parte de la construcción en cada clase dentro de las evaluaciones formativas se trabaja para la constante autoevaluación de la misma.

**Figura 7**

*Ventana de la sección de biblioteca para elaborar Kahoot.*



En este apartado se elaboran todos los Kahoot necesarios para la solución científica en este caso autoevaluación, evaluaciones formativas y una evaluación sumativa. Permitiendo este material luego adecuarse a un curso que puede ser de uso gratuito o de paga.

**Figura 8**

*Elaboración de pregunta para la propuesta nivel 1.*



Este mecanismo se debe trabajar modificando el nivel de complejidad de cada encuentro buscando un reto para el estudiante; lo que expresa la figura 8 es básicamente el nivel más básico de la herramienta consiguiendo la construcción de los 20 encuentros respectivos a las clases que construyen y validan la propuesta. Se procede a mostrar el área de construcción del curso.

**Figura 9**

*Ingreso a la sección de elaboración de cursos.*



Luego de cargar los recursos para la retroalimentación, guía y preguntas para la herramienta evaluativa sumativa se procede a entrar a la sección de cursos donde se evidenciará una estructura que organice los niveles de complejidad y orden de la unidad impartida.

**Figura 10**

*Ventana de construcción de la propuesta.*



En esta parte se construye la estructura de la propuesta integrada por la sección de información general que posee la unidad 1 con su contenido, la retroalimentación, la evaluación formativa, la autoevaluación y la evaluación sumativa final. Lo singular de la propuesta es la característica que a medida que avanza la unidad e interrogantes el nivel de complejidad de resolución aumenta además de sus diferentes formas de evaluar en la misma herramienta didáctica.

**Figura 11**

*Ventana de la propuesta terminada.*



Culminado el proceso de modelado se generan los links donde pueden proceder a compartirlo todo unificado como propuesta observando el contenido de la Unidad 1 para que de forma autónoma pueda el estudiante o cualquier persona con el enlace pueda aprender del contenido además se detallan los encuentros realizados con los estudiantes de cada una de las clases.

**Encuentros formativos:**

**Encuentro 1:** <https://create.kahoot.it/share/1-encuentro/00babef7-34f2-4422-a36d-247f516df664>

**Encuentro 2:** <https://create.kahoot.it/share/2-encuentro/6570ebb9-ad55-4537-81ce-8bec45580b4a>

**Encuentro 3 y 4:** <https://create.kahoot.it/share/3-y-4-encuentro/40f2d331-f93e-4439-bbd9-f5574d564c16>

**Encuentro 5 y 6:** <https://create.kahoot.it/share/5-y-6-encuentro/1272a61e-c8ad-4acc-b9bd-bcbcae179f73>

**Encuentro 7:** <https://create.kahoot.it/share/7-encuentro/701b39e2-094e-439f-a6bb-1c24e761889f>

**Encuentro 8:** <https://create.kahoot.it/share/8-encuentro/d36397ca-2068-4a7c-b888-de520e045101>



**Encuentro 9:** <https://create.kahoot.it/share/9-encuentro/3cc302fb-2440-4547-8bd9-967b9e682046>

**Encuentro 10:** <https://create.kahoot.it/share/10-encuentro/3a958dff-32e6-4574-935f-2b01ba4c16a0>

**Encuentro 11 y 12:** <https://create.kahoot.it/share/11-y-12-encuentro/0f7203c2-35bd-45b1-a97c-4effe594b8f2>

**Encuentro 13:** <https://create.kahoot.it/share/13-encuentro/7fcd8270-17bb-4ea4-850b-a640c7bbd3d8>

**Encuentro 14:** <https://create.kahoot.it/share/14-encuentro/857b316c-a359-478a-ad58-2c85f4c012ac>

**Encuentro 15:** <https://create.kahoot.it/share/encuentro-15/1c76f73e-0b7b-4ac2-aaa9-cbaadc3d49b2>

**Encuentro 16:** <https://create.kahoot.it/share/encuentro-16/18093523-758c-41e1-b0fb-c5bf8fb8638c>

**Encuentro 17:** <https://create.kahoot.it/share/encuentro-17/b6599664-270a-428c-907f-91111ce89241>

**Encuentro 18:** <https://create.kahoot.it/share/encuentro-18/4be9024f-e4ff-49d6-8291-d74f4b5f4b79>

**Encuentro 19 y 20:** <https://create.kahoot.it/share/encuentro-19-y-20/a8fcb9bd-67bd-4b93-b2ff-3266a36bf5f0>

**Evaluación sumativa:** <https://create.kahoot.it/share/evaluacion-sumativa/08ef73fa-9808-4589-a4c6-ac75928c8118>

**Evaluación a la plataforma por los estudiantes:**

<https://create.kahoot.it/share/coevaluacion/20f96acb-0b88-4517-9654-7aa9a5210446>

El trabajo propuesto está basado en las necesidades y características de los estudiantes universitarios de la asignatura de emprendimiento de la Carrera de Turismo mediante la supervisión y guía del maestro a cargo, retroalimentado con docentes que también imparten la asignatura.





## CONCLUSIONES

Entre las conclusiones, basados al cumplimiento de los objetivos planteados se detalla la definición de conceptos claves para el abordaje de la investigación, la caracterización del entorno y la población existente, el diseño y acoplamiento del contenido a Kahoot por medio del diseño de un banco de preguntas integradas a la herramienta evaluativa que posee la plataforma de gamificación Kahoot pretendiendo fomentar la participación activa. Todos estos alcances terminan especificando ciertos resultados expresados durante la investigación, simplificándose a continuación:

En síntesis los indicadores que se contemplaron en la investigación arrojan aspectos desde la aplicación docente, motivación del estudiante (participación), análisis del Syllabus y Plan de clases acorde a Kahoot, además puntualizar los conceptos clave en la enseñanza de emprendimiento y gestión conjunto con la evaluación como componente esencial del proceso educativo son parte prescindibles del marco teórico entre otros temas que permitieron alcanzar los resultados presentados.

Bajo esa premisa se resume la caracterización del entorno y población alcanzada acorde al objeto de estudio y su impacto en la investigación referente al proceso evaluativo de la asignatura de emprendimiento conformada por 80 estudiantes entre 23 a 27 años, aquellos que tienen mucho desconocimiento de las plataformas digitales y el origen procede que los docentes de la asignatura adicional con los de áreas transversales siendo 7 profesionales entrevistados no tienen conocimiento de las plataformas digitales con herramientas de gamificación, sus evaluaciones de cualquier tipo ya sea sumativa o formativa se centran en métodos tradicionales ignorando la aplicación TIC en la educación afirmado que todo se debe a la escases de capacitación continua y a que la institución no cuenta con las garantías en infraestructura y equipos para efectivizar un proceso de enseñanza aprendizaje innovador con plataformas como Kahoot.

Para concluir se realizó un diseño como propuesta para evaluar los aprendizajes trimestrales en las diferentes etapas de la clase centrados en la evaluación por medio de la plataforma Kahoot con sus herramientas de gamificación evaluativas mejorando significativamente la participación y motivación de los estudiantes.



## RECOMENDACIONES

Aunque se recomienda ajustar la planificación didáctica, teniendo en cuenta los objetivos de aprendizaje, contenidos, actividades, estrategias y metodología didáctica las evaluaciones deben generar un tipo de sinergia o armonía en el nuevo entorno.

También se aconseja fortalecer la capacitación continua en nuevas plataformas digitales que fomenten la participación, conjunto con temas sobre didáctica en el uso de las TIC enfocándose en la construcción de nuevas herramientas o plataformas web que se adapten a la metodología del docente un criterio a la inversa de lo antes planteado generando mayor efectividad, el cual requiere una investigación profunda con distintas pruebas de ejecución y validez.

Los datos obtenidos pueden ser emigrados a futuras investigaciones debido siempre y cuando su objeto de estudio y población cuenten con características similares debido a su estrecha relación en el proceso causal.

Además se pueden establecer ciertas recomendaciones acorde a la investigación como:

- Ejecutar talleres de capacitación para la elaboración de plan de clases.
- Establecer un plan de suscripción a Kahoot anualmente tiende a ser más económico.
- La evaluación debe ser clara y concreta basada en el contenido establecido en clases y en la retroalimentación.
- Por clase debe existir una interrogante que proporcione el desencadenante del contenido discernido en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- El diseño evaluativo debe ser lo más simple posible evitando tener un ambiente poco flexible y confuso.
- Siempre explicar las rúbricas evaluativas y las plataformas digitales a utilizar.
- Entregar la oportunidad que los estudiantes puedan conocer los errores vertidos en sus evaluaciones por medio de la retroalimentación continua.
- Deben considerar criterios técnicos como la accesibilidad a dispositivos móviles y acceso a internet en la institución.
- Configurar las tareas para que los estudiantes puedan jugar en Kahoot en cualquier momento y lugar en sus equipos móviles.





### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvarez, L. N., & Fonseca, G. H. (2020). *El desarrollo de habilidades sociales y emocionales: una propuesta transversal fundamentada en la pedagogía de la lúdica*. Los Libertadores. <http://hdl.handle.net/11371/3410>
- Arias Miño, L. R. (2022). *Educación virtual en la enseñanza de la asignatura de emprendimiento y gestión*. Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/63580>
- Arufe, V. (2021). *¿Es Efectivo El Uso De Kahoot En El Aula?* victorarufe.es: <https://victorarufe.es/es-efectivo-el-uso-de-kahoot-en-el-aula/>
- Boada, A., & Mayorca, R. (2019). [www.researchgate.net/](http://www.researchgate.net/) [https://www.researchgate.net/publication/348275435\\_Importancia\\_de\\_la\\_Participacion\\_de\\_Estudiantes\\_Virtuales\\_a\\_traves\\_de\\_los\\_Foros\\_-\\_Debates\\_en\\_Plataformas\\_Digitales](https://www.researchgate.net/publication/348275435_Importancia_de_la_Participacion_de_Estudiantes_Virtuales_a_traves_de_los_Foros_-_Debates_en_Plataformas_Digitales)
- Cabarique García, A. M., & Valencia Quintero, C. P. (2022). *Uso pedagógico de la herramienta Kahoot para fortalecer las competencias ciudadanas en estudiantes de básica primaria*. Universidad del Norte.
- Cantos, D. (2022). *Universidad Técnica de Ambato*. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/36207/1/BJCS-TS-406.pdf>
- Cevallos Salazar, J., Lucas Chabla, X., Paredes Santos, J., & Tomalá Bazán, J. (2020). Uso de herramientas tecnológicas en el aula para generar motivación en estudiantes del noveno de básica de las unidades educativas Walt Whitman, Salinas y Simón Bolívar, Ecuador. *Revista Ciencias Pedagógicas e Innovación*, 7(2), 86-93. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26423/rcpi.v7i2.304>
- Chaunay, K. M., Larreategui Pullaguari, D., Ordoñez Pardo, G., & Cuenca Yaure, M. (2023). Innovaciones pedagógicas para fomentar la participación activa de los estudiantes: El papel evolutivo del docente en un mundo tecnológico e inclusivo. *Dominio de las Ciencias*, 9(4), 1472-1489. <https://doi.org/https://doi.org/10.23857/dc.v9i4.3664>





- Cordero, G. d., Guevara Vizcaíno, C. F., & Erazo Álvarez, C. A. (2022). ahoot! como herramienta de gamificación del aprendizaje: una experiencia con estudiantes de Medicina. *593 Digital Publisher CEIT* , 7(4-2), 328-341. <https://doi.org/https://doi.org/10.33386/593dp.2022.4-2.1426>
- Cordero, Z. R. (2008). La investigación científica: Una forma de conocer las realidades con evidencia. *Revista Educación*.
- Cordero, Z. R. (2008). La investigación científica: Una forma de conocer las realidades con evidencia. *Revista Educación*.
- Coronel Heredia, J. V., Moscoso Bernal, S. A., & Erazo Álvarez, C. A. (2022). Kahoot como estrategia para fortalecer el proceso de enseñanza. *AlfaPublicaciones*, 4(1), 24–41. <https://doi.org/https://doi.org/10.33262/ap.v4i4.1.288>
- Díaz, F. (1999). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México: Mc Graw Hill.
- Díaz, L., & Avello, R. (2023). El desarrollo del pensamiento lógico matemático en estudiantes universitarios a través de una estrategia de gamificación con kahoot. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, Asunción*, 4(3), 917 - 928. <https://doi.org/https://doi.org/10.56712/latam.v4i3.1121>
- Flores Fernández, C., & Durán Riquelme, A. (2022). Participación activa en clases. Factores que intervienen en la interacción de los estudiantes en clases online sincrónicas. *Información, cultura y sociedad: revista del Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas*, 1(46), 129-142. <https://doi.org/https://doi.org/10.34096/ics.i46.11069>
- Fraga, R., & Herrera, C. (1999). *Metodología de educación educativa*. Habana.
- Freire, C. (2015). La validez interna y externa de una investigación cualitativa. *Dialnet*, pp. 35 - 38.





- Gamarra, J., Escalante, C., Rivas, A., Apaza, F., Apaza, A., & Zamata, J. (2023). *Capacidades de los sistemas educativos latinoamericanos para la aplicación de las herramientas digitales como el aula invertida*. Editorial Mar Caribe de Josefrank Pernalet Lugo. <https://doi.org/https://doi.org/10.31219/osf.io/q5zbx>
- García Bullé, S. (2021). *¿Qué es el aprendizaje activo?* observatorio.tec.mx: <https://observatorio.tec.mx/edu-news/aprendizaje-activo/>
- García Rodríguez, I., & Pérez Cornejo, C. (2021). El uso de Kahoot! como herramienta divertida de autoevaluación para estudiantes universitarios. *IN - RED*, 785-793. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4995/INRED2021.2021.13438>
- García, J. A., García Díaz, B. L., Mendoza Rivas, D. L., Oscanoa León, R. B., Rasilla Rovegno, J. R., & Yaipén Valderrama, E. N. (2023). *Evaluación del aprendizaje en ciencias básicas y las habilidades cognitivas de estudiantes universitarios en los países andinos*. Mar Caribe. <https://doi.org/https://doi.org/10.17613/dzpg-5m02>
- Gómez Luna, E., Fernando Navas, D., Aponte Mayor, G., & Betancourt Buitrago, L. (2014). Metodología para la revisión bibliográfica y la gestión de información de temas científicos, a través de. *DYNA*, pp.158 - 163.
- Grajales, T. (2000). Tipos de investigación. *Online*, 4.
- Grávalos, M. A., Hernández Garrido, R., & Pérez Calañas, C. (2022). La herramienta tecnológica Kahoot como medio para fomentar el aprendizaje activo : un análisis sobre su impacto en la docencia en el Grado de Administración y Dirección de Empresas. *Campus Virtuales*, 11(1), 115-124. <https://doi.org/https://doi.org/10.54988/cv.2022.1.970>
- Guerrero Salazar, C., & Villamar Gavilanes, A. M. (2019). La interdisciplinariedad como eje transversal en la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. *Espíritu Emprendedor TES*, 3(1), 94–104. <https://doi.org/https://doi.org/10.33970/eetes.v3.n1.2019.115>



Guevara Monar, M. G. (2021). *Herramientas 2.0 en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión*. Universidad Tecnológica Indoamérica. <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2836>

Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación las rutas cuntitativas, cualitativas y mixtas*. México : McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A. de C. V.

Hernández, N. (2022). *Eilert Hanoa (Kahoot): "Es el momento de reimaginar el futuro del aprendizaje"*. [www.elespanol.com](http://www.elespanol.com): [https://www.elespanol.com/invertia/disruptores-innovadores/innovadores/tecnologicas/20220501/eilert-hanoa-kahoot-momento-reimaginar-futuro-aprendizaje/668683402\\_0.html](https://www.elespanol.com/invertia/disruptores-innovadores/innovadores/tecnologicas/20220501/eilert-hanoa-kahoot-momento-reimaginar-futuro-aprendizaje/668683402_0.html)

Hernández, R., Grávalos, A., Escobar, T., & Pérez, C. (2022). *Revista de análisis turístico Vol. 29 No. 1*. <https://analisis-turistico.aecit.org/index.php/AECIT/article/view/399/279>

Hidalgo Tumbaco, V. V., & Suárez Toala, R. E. (2023). Propuesta pedagógica de gamificación para el aprendizaje de emprendimiento. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 5(3), 520–534. <https://doi.org/https://doi.org/10.59169/pentaciencias.v5i3.572>

Huamantorcco, E. (2022). Aplicación de Kahoot como herramienta educativa para la enseñanza. *Educación*, 31(61), 116-128. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.18800/educacion.202202.006>

Jaramillo, G. A. (2023). *Programa "Fortaleciendo mis emociones" para mejorar las habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa de Piura, 2023*. Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/120458>

Kahoot. (2023). *Política de privacidad de estudiantes de Kahoot*. [kahoot.com](http://kahoot.com): <https://kahoot.com/student-privacy-policy/?lang=es>

Lafourcade, P. (1984). *Evaluación de los Aprendizajes*. Madrid: Cincel.





- Leiva Zea, F. (1988). *Nociones de metodología de investigación científica*. . Quito: Gráficas modernas.
- López Azahares, H. (2005). La evaluación como componente del proceso enseñanza-aprendizaje. *EduSol*, 5(13), 38-46. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=475748652004>
- López, J., & Ruedas, L. G. (2022). Diseño y validación de exámenes con Kahoot! para evaluar el aprendizaje del cálculo a nivel superior: un estudio de caso. *Universidad Nacional De Educación*, 207-216. <https://congresos.unae.edu.ec/index.php/ivcongresointernacional/article/view/640>
- López, N. (2022 ). Kahoot!, Plickers y Socrative: recursos TIC para evaluar contenidos educativo-musicales en educación primaria. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 14(1), 6-25. <https://doi.org/https://doi.org/10.32870/ap.v14n1.2134>
- Martín Sánchez, M. (2019). *Kahoot. ¿Evaluamos o jugamos? Observatorio de tecnología educativa n° 25*. [https://doi.org/104438/2695-4176\\_OTTE\\_2019\\_847-19-121-5](https://doi.org/104438/2695-4176_OTTE_2019_847-19-121-5)
- Martínez Lirola, M. (2022). La gamificación como estrategia metodológica para enseñar gramática en el contexto educativo universitario: explorando el uso de "Kahoot". *Innovación Educativa*, 1(32), 1-16. <https://doi.org/https://doi.org/10.15304/ie.32.8531>
- Martínez Navarro, G. (2017). ecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Opción*, 33(83), 252-277. <https://www.redalyc.org/journal/310/31053772009/html/>
- Martínez, D. (2021). *Aplicación de las TICs para mejorar el aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ambáto. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/3190/1/77351.pdf>
- Martínez, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Opción*, 33(83), 252-277. <https://www.redalyc.org/journal/310/31053772009/html/>





- Melendrez Echeverría, E. G. (2021). *E-learning como herramienta pedagógica para Emprendimiento y Gestión en educación a distancia*. Universidad Tecnológica Indoamérica. <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/4634>
- Minerva, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, vol. 6, núm. 19, octubre-diciembre., pp. 289-296.
- Mollo, M. E. (2023). *Retroalimentación formativa integrada para promover la gestión del aprendizaje metarregulado en educación superior*. Universidad San Ignacio de Loyola. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/5a92519d-3ed9-42ae-9e7f-feebe0e9ccb0/content>
- Morales, N. (2015). Investigación explorativa: tipos, metodologías y ejemplos. *lifeder*, 9.
- Navarro, E., & Texeira, A. (2011). Constructivismo en la Educación virtual. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, 1(21), 1-8. <https://raco.cat/index.php/DIM/article/view/306310>.
- Navarro, G. M. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Redalyc*, 252-277. Universidad del Zulia.
- Navarro, G. M. (2017). *Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot*. España: Serbiluz.
- Nieto, N. T. (2018). Tipos de investigación. *Repositorio institucional de la Universidad Santo Domingo de Guzmán*, 4.
- Ormrod, J. E. (2005). *Aprendizaje Humano*. Madrid: PEARSON EDUCACIÓN.
- Padrón, J. (2006). *entretemas*. <http://padron.entretemas.com.ve/InvAplicada/index.htm>
- Parma, M. (2021). *Ministerio de Educación y Formación Profesional*. Gobierno de España: <https://procomun.intef.es/articulos/el-diagnostico-inicial>





- Pineda, E. B., Alvarado, E. L., & Canales, F. H. (1994). Metodología de la investigación: manual para el desarrollo de personal de salud. *Organización Panamericana de la Salud.*, pp. 01 - 60.
- Polo, J. D. (2023). *Qué es Kahoot y para qué puede usarse en la escuela y en la empresa.* www.muyinteresante.es: <https://www.muyinteresante.es/tecnologia/62878.html>
- Procel Haro, K. E. (2020). *Guía didáctica para el aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión mediante la TIC.* Universidad de Israel. <https://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2361>
- Quintero Cevallos, M. E. (2022). *Domínio de la Ciencias*, 8(3), 524-538. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i3>
- Ramírez, I. (2023). *Kahoot!: qué es, para qué sirve y cómo funciona.* www.xataka.com: <https://www.xataka.com/basics/kahoot-que-es-para-que-sirve-y-como-funciona>
- Rivera, K. M. (2022). *Eficiencia de la Gestión Educativa y su Impacto en la Innovación del Docente de la Escuela Nicolás Mestanza y Álava.* Universidad Estatal de Milagro. <http://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/handle/123456789/6309>
- Rodríguez Fernández, L. (2017). Smartphones y aprendizaje: el uso de Kahoot en el aula universitaria. *Mediterránea*, 8(1), 181–189. <https://doi.org/https://doi.org/10.14198/MEDCOM2017.8.1.13>
- Rojas, J., Álvarez Zurita, A., & Bracero Huertas, D. (2021). Uso de Kahoot como elemento motivador en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Cátedra* , 4(1), 98–114. <https://doi.org/https://doi.org/10.29166/catedra.v4i1.2815>
- Romero Agudelo, L. N., Salinas Urbina, V., & Mortera Gutiérrez, F. J. (2010). *www.redalyc.org.* <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68820841007>



- Sellan Naula, M. E. (2017). Importancia de la motivación en el aprendizaje. *Sinergias educativas*, 2(1), 1-4. <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/382/3821587003/3821587003.pdf>
- Soto, D. (2020). Una propuesta para la formación inicial de docente de matemática. *UCMaule, Universidad Católica de Maule*, pp. 107 - 139.
- Tacán, A. L. (2023). *Las herramientas tecnológicas en el desarrollo de habilidades y destrezas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión*. Universidad Politécnica Estatal del Carchi. <http://repositorio.upec.edu.ec/bitstream/123456789/1960/1/013-%20TACAN%20MENESES%20ANA%20LUC%C3%8DA.pdf>
- Tello, M. P., & Guevara, C. F. (2022). Kahoot como recurso didáctico en Odontología. *Polo del Conocimiento*, 7(8), 2632-2653. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i8.4531>
- Universidad Estatal de Ceará. (2000). Copilación de Artículos. *Metodología de la Investigación I y II*. Brasil, Brasil.
- Vena Oya, J., Martín Montes, L., Ortega Rodríguez, C., Garrido Castro, E., & Marano Marcolini, C. (2023). El Mobile Learning en el proceso de evaluación continua: un experimento con kahoot. En C. Romero García, & O. Buzón García, *Metodologías activas e innovación docente para una educación de calidad* (págs. 120 - 134). Dykinson S.L. [https://www.researchgate.net/profile/Pedro-L/publication/373652792\\_Actualizacion\\_Docente\\_en\\_Inteligencia\\_Artificial/links/64f6238d48c07f3da3d875d1/Actualizacion-Docente-en-Inteligencia-Artificial.pdf#page=120](https://www.researchgate.net/profile/Pedro-L/publication/373652792_Actualizacion_Docente_en_Inteligencia_Artificial/links/64f6238d48c07f3da3d875d1/Actualizacion-Docente-en-Inteligencia-Artificial.pdf#page=120)
- Villafuerte, S. (2019). Recomendaciones para la Validación de las Propuestas de Diseño: Modelo de Categorización de Variables y Técnicas. *DAYA. Diseño, Arte y Arquitectura: Universidad Autónoma de Nuevo León*, pp. 121 - 143.



Villena López, J. P. (2022). *Gamificación con Kahoot, Cerebriti Brainscape para el aprendizaje de la biología en estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa “Santa Teresita”, ciudad de Celica, año lectivo 2022-2023*. Universidad Técnica del Norte. <http://repositorio.utn.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/14126/2/PG%201444%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>

Villena López, J. P. (2023). *Gamificación con Kahoot, Cerebriti Brainscape para el aprendizaje de la biología en estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa “Santa Teresita”, ciudad de Celica, año lectivo 2022-2023*. Universidad Técnica del Norte. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/14126>

