

DOI: <https://doi.org/>

# Aplicaciones educativas Kahoot y Educaplay: Incidencia en el rendimiento académico en la asignatura de Historia, estudiantes de Segundo Bachillerato General Unificado (B.G.U)

Kahoot and Educaplay educational applications: Impact on academic performance in the subject of History, students of the Second Unified General Baccalaureate (B.G.U)

**Estrella Del Rocío Bravo Soledispa**

estrellab719@gmail.com  
<https://orcid.org/0009-0002-3769-8855>  
Universidad Estatal de Milagro  
Jipijapa – Ecuador

**Sandra Patricia Chilingua Valdiviezo**

sandra\_chilingua@yahoo.es  
<https://orcid.org/0009-0001-9012-9355>  
Universidad Estatal de Milagro  
Sigsig – Ecuador

**Luis Oswaldo Cortéz Angulo**

maysanty\_cortes@yahoo.es  
<https://orcid.org/0009-0004-8572-8590> Universidad Estatal de Milagro  
Milagro  
Guaranda – Ecuador

**Christopher Damián Mendoza Murillo**

damian12045@outlook.com  
<https://orcid.org/0009-0009-2276-7038>  
Universidad Estatal de Milagro  
Pichincha – Ecuador

**Marcia Del Pilar Zaruma Uzhca**

marpi21@yahoo.es  
<https://orcid.org/0009-0006-3842-2120>  
Universidad Estatal de Milagro  
Cuenca – Ecuador

Artículo recibido: 19 de diciembre de 2024. Aceptado para publicación: 06 de enero de 2025.  
Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

## Resumen

Actualmente se cuenta con plataformas que brindan alternativas didácticas innovadoras que utilizan los profesores para crear clases interactivas, pero muchos persisten en continuar brindando una enseñanza tradicional acrecentando el analfabetismo digital; razón por la cual se presenta este trabajo que reúne contenidos específicos y claros acerca de las herramientas digitales Kahoot, Educaplay y cómo se las podría implementar en el proceso educativo. El objetivo es determinar de qué manera estas aplicaciones inciden en el rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de bachillerato en la asignatura de Historia, en un Plantel Educativo ubicado en el contexto rural del Cantón Jipijapa, Provincia de Manabí, perteneciente a la Zona 4 de educación, a través de un enfoque mixto (cuanti-cualitativo) para la obtención de datos sobre el nivel de dominio de las herramientas digitales en los docentes. La técnica de recolección de datos cuantitativos fue mediante la aplicación


de una encuesta a 21 alumnos con la autorización previa de los padres de familia y representantes legales; y en la parte cualitativa se levantó la información con una entrevista al docente de Historia para obtener datos relevantes sin dejar de lado el punto de vista de los alumnos. Los resultados permiten observar el grado de interés entre una clase desarrollada con recursos didácticos tradicionales y otra realizada con el uso de las Tics para fortalecer la enseñanza de Historia; los estudiantes expresan el interés por aprender de una manera más lúdica y creativa por lo que se finaliza recomendando a los educadores el uso de estas herramientas como estrategia para que mejoren su metodología educativa que se reflejará de forma positiva en el aprendizaje significativo de los educandos.

*Palabras clave:* kahoot, educaplay, historia, actividades interactivas, analfabetismo digital

## Abstract

Currently, there are platforms that provide innovative teaching alternatives that teachers use to create interactive classes, but many persist in continuing to provide traditional teaching, increasing digital illiteracy, which is why this work is presented, which brings together specific and clear content about the digital tools Kahoot and Educaplay and how they could be implemented in the educational process. The objective is to determine how these applications affect the academic performance of second-year high school students in the History subject, in an educational institution located in the rural context of Jipijapa Canton, Manabí Province, belonging to Education Zone 4, through a mixed approach (quantitative-qualitative) to obtain data on the level of mastery of digital tools in teachers. The technique for collecting quantitative data was through the application of a survey to 21 students with the prior authorization of parents and legal representatives; In the qualitative part, information was collected through an interview with the History teacher to obtain relevant data without leaving aside the students' point of view. The results allow us to observe the degree of interest between a class developed with traditional teaching resources and another one carried out with the use of ICTs to strengthen the teaching of History; the students express interest in learning in a more playful and creative way, which is why it ends by recommending that educators use these tools as a strategy to improve their educational methodology, which will be reflected positively in the meaningful learning of the students.

*Keywords:* kahoot, educaplay, history, interactive activities, digital illiteracy

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicado en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons. 

Cómo citar: Bravo Soledispa, E. D. R., Chilinguina Valdiviezo, S. P., Cortéz Angulo, L. O., Mendoza Murillo, C. D., & Zaruma Uzhca, M. D. P. (2025). Aplicaciones educativas Kahoot y Educaplay: Incidencia en el rendimiento académico en la asignatura de Historia, estudiantes de Segundo Bachillerato General Unificado (B.G.U). *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 5 (6), 3522 – 3539. <https://doi.org/>

## INTRODUCCIÓN

En una sociedad cada vez más digitalizada, el uso de aplicaciones educativas ha cobrado relevancia como herramienta para dinamizar los procesos de enseñanza-aprendizaje. En este marco, plataformas como Kahoot y Educaplay destacan por su capacidad para transformar contenidos académicos en actividades interactivas y motivadoras. La asignatura de Historia, tradicionalmente percibida como estática por algunos estudiantes, representa un espacio idóneo para la incorporación de estas herramientas, permitiendo fomentar no solo el interés, sino también la retención de conocimientos. Este estudio se centra en analizar la incidencia de dichas aplicaciones en el rendimiento académico de los estudiantes de Segundo de Bachillerato General Unificado (B.G.U.), con el objetivo de evaluar su impacto en el aprendizaje de conceptos históricos.

Desde estas perspectivas, es necesario mencionar que la enseñanza de Historia enfrenta desafíos significativos, entre ellos la desmotivación de los estudiantes y la dificultad para conectar los contenidos con su realidad cotidiana. Estas limitaciones a menudo derivan en un bajo rendimiento académico y una percepción negativa hacia la asignatura. Frente a esta problemática, Kahoot y Educaplay emergen como soluciones innovadoras que integran la tecnología con métodos de evaluación y aprendizaje lúdicos. Justificar la implementación de estas herramientas radica en su potencial para transformar las dinámicas tradicionales del aula, promoviendo un aprendizaje activo, colaborativo y significativo, características esenciales para el desarrollo de competencias del siglo XXI.

El presente estudio tiene como propósito determinar cómo la utilización de Kahoot y Educaplay incide en el rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura de Historia. Este enfoque permite establecer si estas plataformas no solo motivan a los estudiantes, sino también si contribuyen a mejorar la comprensión y asimilación de los contenidos. La investigación aporta a la literatura académica al analizar el impacto de las herramientas digitales en un contexto educativo concreto, sirviendo como referencia para docentes y gestores educativos que buscan estrategias efectivas para optimizar el aprendizaje en áreas de conocimiento que demandan una mayor conexión con las generaciones digitales.

El sistema educativo actual necesita de profesionales comprometidos, que no sientan temor al cambio y la innovación; que se preparen y adaptan al uso de las Tics para complementar la teoría con la práctica, considerando que al aplicarlas se podría crear un vínculo interesante entre la enseñanza tradicional y el uso de las herramientas digitales; para lograrlo, el docente debe considerar que es un agente educador formal, por lo que se hace pertinente adquirir destrezas con conocimiento tecnológico que son importantes en esta sociedad tan cambiante.

Para ello, el docente, en especial el que imparte la asignatura de Historia, debe estar en constante capacitación y aprender a usar de manera didáctica las aplicaciones educativas en la innovación pedagógica, porque es una disciplina dinámica, debatida, basada en pruebas que implican un apasionante contacto con el pasado; se concentra en conceptos históricos claves, tales como cambio, causa e importancia. Además, esta conlleva a la exploración y fomenta el sentido de la indagación; también es interpretativa, ya que da lugar a la consideración de múltiples perspectivas y a la pluralidad de opiniones (Pérez et al., 2021, p.12).

Si se hace referencia a la etapa post pandemia que se vivencia, es imposible desconectar el uso de las Tics en los procesos de enseñanza, ya que la misma obligó a replantear los métodos tradicionalistas, requiriendo prácticas metodológicas aplicadas bajo el uso de las herramientas digitales que los estudiantes ya conocían en su vida social, pero no en la educación, siendo necesario recalcar que los recursos tecnológicos por sí solos no generan aprendizajes, ante ello el docente debe ser un guía, cumpliendo su rol de motivar al alumno a que use la tecnología de manera positiva para fortalecer su aprendizaje.

Ante lo expuesto, es necesario indicar que esta investigación se llevó a cabo en una Unidad Educativa Fiscal de la zona 4, donde se identificó a docentes con dificultades en el manejo de las Tics, atribuidas en parte al desconocimiento y el temor a salir de la zona de confort mediante la innovación en sus métodos de enseñanza, razón por la cual, a través de la implementación de las herramientas digitales Kahoot y Educaplay se proponen estrategias educativas específicas que generen conocimiento práctico y recomendaciones para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de Historia, para de esta manera reducir los índices de analfabetismo digital persistentes en la docencia. Además, se buscó medir el grado de aceptación de los alumnos en cuanto a la inserción de las competencias digitales dentro del salón de clases, con el fin de que mejoren el rendimiento académico.

Por otra parte, también es necesario manifestar que los estudiantes que carecen de acceso a estas herramientas están en desventaja respecto a sus pares que tienen acceso regular y efectivo a la tecnología, lo que puede influir negativamente en su aprendizaje (Ching et al., 2018). La capacitación docente se debe reforzar ya que los sistemas educativos a nivel nacional están cambiando su enfoque hacia la evaluación del desempeño, para el mejoramiento continuo de las habilidades del profesorado, con la implementación de un modelo que promueva el desarrollo integral.

Se puede decir que ser un docente innovador en la actualidad permite cambiar los paradigmas tradicionales, donde los estudiantes son considerados receptores pasivos de información, conduciendo a la desmotivación y a la dificultad de la asimilación efectiva de conocimientos. El profesional en educación debe proporcionar herramientas que faciliten el aprendizaje activo, en lugar de simplemente ver a los estudiantes como recipientes que deben ser llenados con contenido (León et al., 2023).

En conclusión, la aplicación y dominio de las herramientas digitales Kahoot y Educaplay es pertinente para la enseñanza de Historia, puesto que implica un nivel de integración de habilidades, destrezas y motivación, sumados al conocimiento que posee el docente, podrá crear crucigramas, juego de palabras, ruletas y otros materiales pedagógicos, para aplicarlos en sus clases y hacerlas más dinámicas, interactivas, innovadoras y enriquecedoras dejando un aprendizaje significativo en los educandos.

## **METODOLOGÍA**

El estudio investigativo tuvo un enfoque mixto debido a que se utilizaron varios métodos de investigación para tener datos más completos sobre el fenómeno estudiado. La información cuantitativa obtenida fue tabulada y graficada; esto permitió comprender el problema planteado mediante la indagación sobre el nivel de dominio y aplicación de las herramientas digitales Kahoot y Educaplay.

En la parte cualitativa, se realizó una entrevista al docente de Historia para obtener datos centrados en el nivel de conocimiento y dominio de los recursos tecnológicos interactivos en un plantel educativo ubicado en el contexto rural de la provincia de Manabí, correspondiente a la zona 4 de educación, durante el periodo lectivo 2024 – 2025.

La técnica de recolección de datos cuantitativos fue mediante la aplicación de una encuesta a un grupo focal de 21 alumnos de segundo año del nivel bachillerato, especialidad Servicios Hoteleros, la población comprende 10 hombres que equivale al 47,62% de la muestra y, 11 mujeres que representa el 52,38%; para la obtención de la información los padres de familia y representantes legales firmaron la autorización previa.

La investigación bibliográfica previa fue crucial para este trabajo, puesto que permitió recopilar información variada de textos, tesis y artículos científicos que enriquecieron significativamente este

contenido. Por otro lado, la investigación de campo brindó la oportunidad de experimentar directamente la realidad dentro del contexto estudiado, estableciendo un contacto cercano con los estudiantes que reciben Historia mediante una metodología tradicional, evidenciando un grado de apatía. También se intercambiaron opiniones con el docente sobre los beneficios que trae consigo el aprendizaje y aplicación de las herramientas digitales Kahoot y Educaplay como estrategias innovadoras en el salón de clases, por lo que con este enfoque directo el análisis de los resultados y los instrumentos aplicados fueron interpretados sin complicaciones.

## **RESULTADOS**

Para dar a conocer los resultados de este trabajo se han utilizado gráficos comparativos, los mismos que permiten observar el grado de aceptación que tiene una clase tradicional versus una clase donde el docente aplica diversas herramientas tecnológicas para el desarrollo de la misma. Para lo cual, los datos recolectados fueron divididos en tres categorías, datos generales de los encuestados, nivel de manejo del uso de las Tics por parte del docente de Historia y las actividades en Kahoot y Educaplay que con mayor frecuencia utiliza el educador; estos resultados se detallan a continuación:

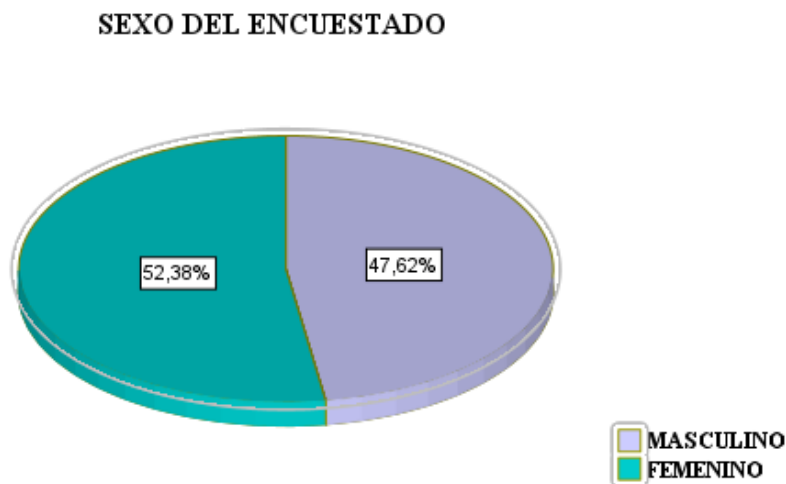
### **Datos generales de los encuestados**

En el presente trabajo investigativo participaron un total de 21 estudiantes, representando el 100% de la muestra seleccionada. De este grupo, 10 estudiantes, equivalentes al 47,62%, fueron hombres, mientras que 11 estudiantes, correspondientes al 52,38%, fueron mujeres. Este equilibrio relativo entre géneros permite realizar un análisis representativo de las dinámicas de aprendizaje en ambos grupos, favoreciendo la posibilidad de observar si existen diferencias en la interacción y el aprovechamiento de las herramientas digitales investigadas. Además, la composición de la muestra ofrece una perspectiva equitativa para evaluar la incidencia de aplicaciones como Kahoot y Educaplay en el rendimiento académico, sin sesgos marcados por el factor género.

En la gráfica 1, se pone en evidencia una participación diversa de estudiantes con relación al sexo, donde el mayor número de individuos participantes son mujeres.

**Gráfico 1**

*Género de la muestra participante*

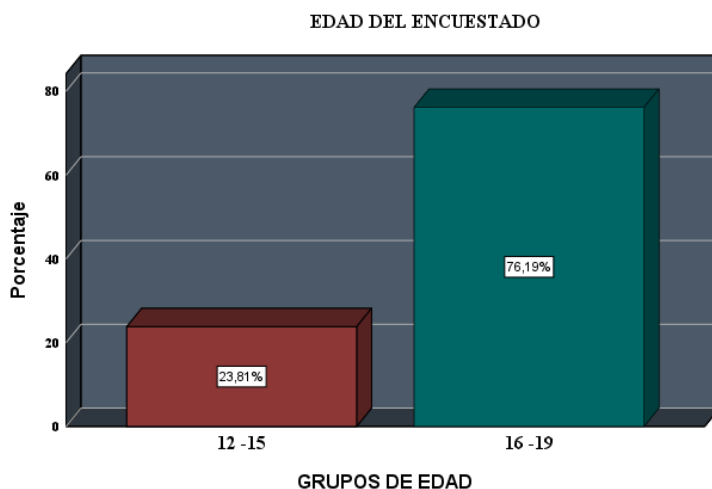


**Fuente:** elaboración propia.

En la gráfica 2, se observa que la mayoría de los participantes, equivalente al 76,19% de la muestra (16 estudiantes), se encuentra en el rango de edad entre 16 y 19 años. Por otro lado, el 23,81% restante, correspondiente a 5 estudiantes, pertenece al rango de 12 a 15 años. Estos datos reflejan que la población estudiada está compuesta predominantemente por adolescentes mayores, lo que es consistente con las características del nivel educativo al que pertenecen. Este aspecto es relevante, ya que la etapa adolescente influye significativamente en la manera en que los estudiantes interactúan con herramientas tecnológicas y responden a métodos de enseñanza innovadores como los que emplean Kahoot y Educaplay.

## Gráfico 2

Edad de la muestra participante



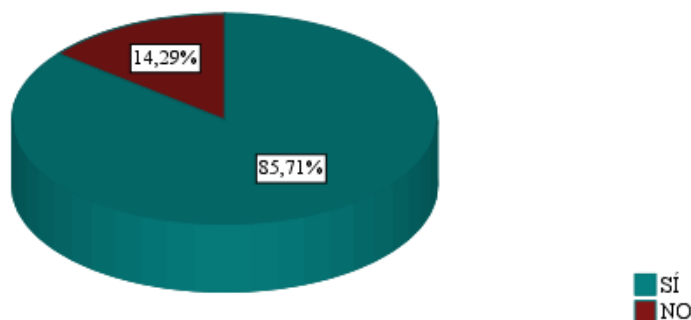
**Fuente:** elaboración propia

En la gráfica 3, se presenta la percepción de los estudiantes sobre la incorporación de competencias digitales en el desarrollo de las clases. Del total de la muestra, el 85,71%, equivalente a 18 estudiantes, manifestó que considera necesaria la inclusión de recursos digitales, mientras que el 14,29%, representado por 3 estudiantes, opinó que no es imprescindible. Estos resultados reflejan una tendencia mayoritaria hacia la aceptación y demanda de herramientas tecnológicas en el aula, lo que evidencia la necesidad de transformar las dinámicas tradicionales de enseñanza en experiencias más dinámicas e interactivas. La opinión favorable de la mayoría destaca la importancia de que los docentes integren las TIC en su metodología para responder a las expectativas y características de las nuevas generaciones.

**Gráfico 3**

*Necesidad de insertar competencias digitales en las clases*

**¿CREE USTED QUE ES NECESARIO INSERTAR LAS COMPETENCIAS DIGITALES PARA EL DESARROLLO DE LAS CLASES?**



**Fuente:** elaboración propia

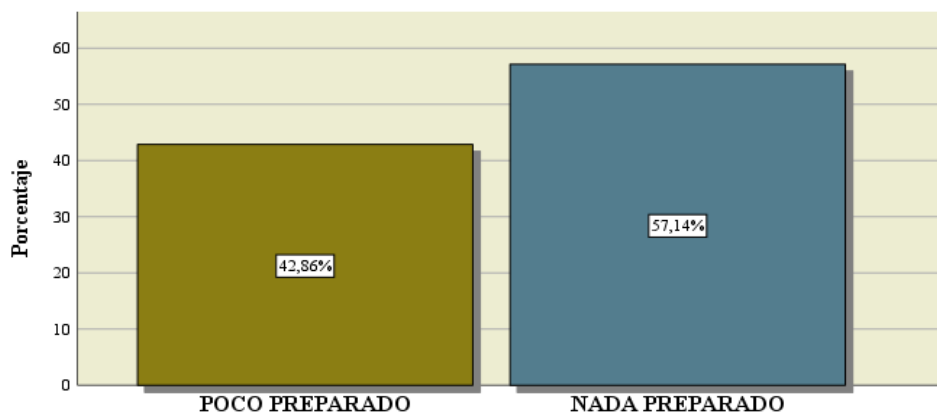
En la gráfica 4, se indaga sobre el nivel de preparación del docente de Historia para desarrollar actividades interactivas utilizando herramientas digitales. Los resultados muestran que el 42,86% de los estudiantes, equivalente a 9 encuestados, considera que el docente está Poco Preparado, mientras que el 57,14%, correspondiente a 12 estudiantes, opina que el educador está Nada Preparado. Estos datos evidencian una percepción generalizada sobre la falta de competencias digitales en el docente, lo cual subraya la necesidad urgente de implementar programas de capacitación. Desarrollar habilidades en el uso de herramientas tecnológicas no solo permitiría al docente brindar clases más interactivas e innovadoras, sino también responder de manera efectiva a las expectativas de los estudiantes y a las demandas de un contexto educativo cada vez más digitalizado.

**Gráfico 4**

*Preparación del docente para desarrollar clases interactivas*

**Fuente:** elaboración propia

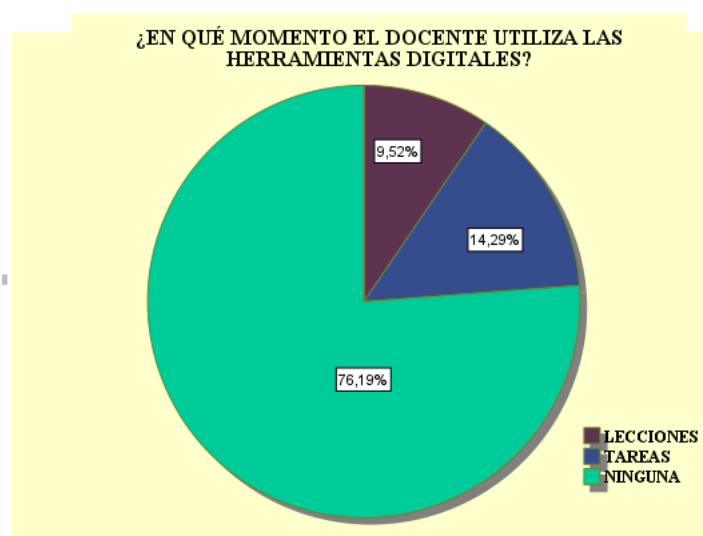
**¿QUE TAN PREPARADO CONSIDERA USTED QUE ESTÁ EL DOCENTE DE HISTORIA PARA DESARROLLAR ACTIVIDADES INTERACTIVAS CON HERRAMIENTAS DIGITALES EN SUS CLASES?**



En la gráfica 5, se analizó el uso de herramientas digitales por parte del docente de Historia, basado en las respuestas de los estudiantes. Los resultados revelan que solo el 9,52% de los encuestados (2 estudiantes) afirmó que el docente emplea herramientas digitales para las lecciones, mientras que el 14,29% (3 estudiantes) indicó que se utilizan únicamente para las tareas. Sin embargo, la mayoría, un 76,19% (16 estudiantes), manifestó que el docente no emplea TIC en ningún momento, lo que evidencia una dependencia del método tradicional de enseñanza. Estos datos refuerzan la necesidad de integrar recursos digitales en la práctica pedagógica para fomentar un aprendizaje más dinámico y adaptado a las exigencias educativas contemporáneas.

**Gráfico 5**

*Uso de herramientas digitales por parte del docente*

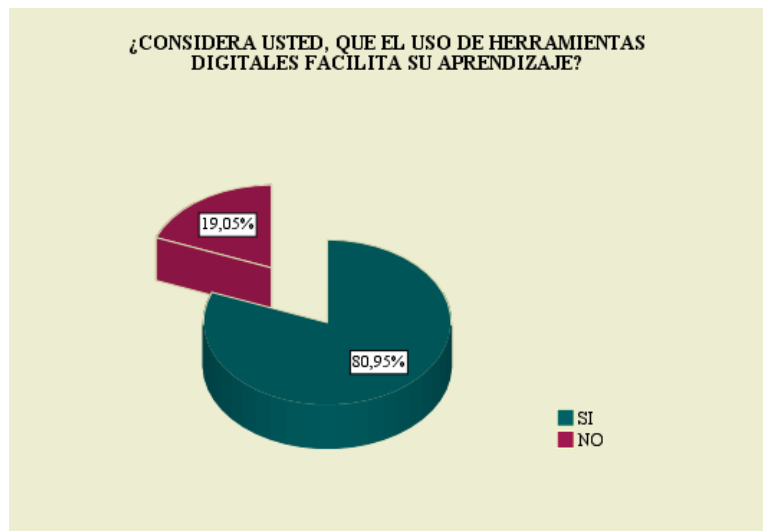


**Fuente:** elaboración propia

En la gráfica 6, se evaluó la percepción de los estudiantes sobre el impacto del uso de herramientas digitales en su aprendizaje. Los resultados muestran que el 80,95% de los encuestados, equivalente a 17 estudiantes, considera que el rendimiento académico mejoraría significativamente si el docente incorpora herramientas digitales en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Por otro lado, el 19,05%, correspondiente a 4 estudiantes, opinó que el uso de estas herramientas no tiene un efecto directo en su aprendizaje. Estos datos reflejan una clara tendencia hacia el reconocimiento de las TIC como recursos valiosos para potenciar la comprensión y el compromiso académico, lo que subraya la importancia de adoptarlas como parte integral de la metodología docente para optimizar los resultados educativos.

**Gráfico 6**

*Uso de herramientas digitales para facilitar el aprendizaje*

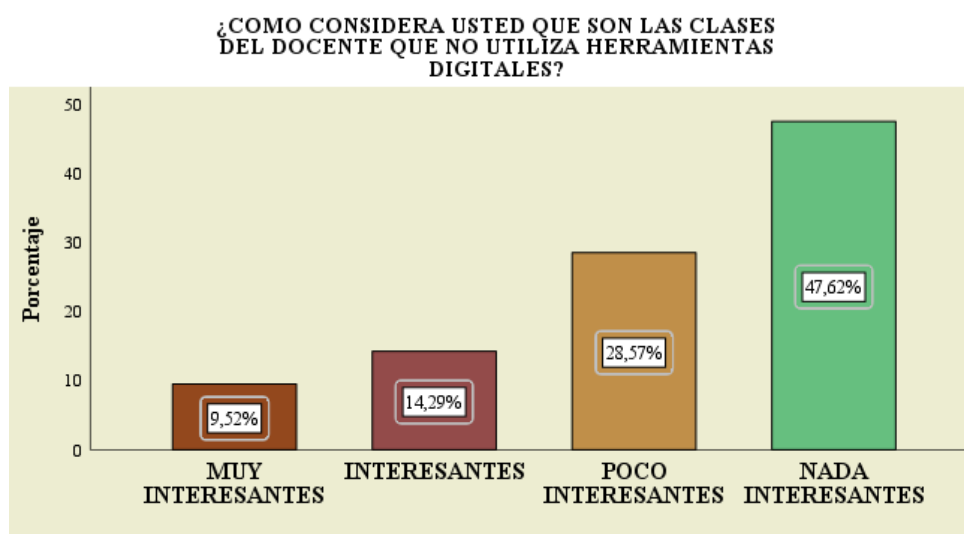


**Fuente:** elaboración propia

En la gráfica 7, la pregunta planteada fue ¿Cómo considera usted que son las clases del docente que no utiliza herramientas digitales?; del total de la muestra, el 9,52%, que corresponde a 2 educandos, respondieron Muy Interesantes, el 14,29 %, equivalente a 3 estudiantes, indicaron que son Interesantes, el 28,57 % que corresponde a 6 estudiantes, escogieron la opción Poco Interesantes y, el 47,62% que corresponde a 10 alumnos, respondieron Nada Interesantes, por lo que una vez más se hace evidente el poco interés que se despierta al aplicar el método tradicional para enseñar Historia.

**Gráfico 7**

*Clases tradicionales sin apoyo de herramientas digitales*

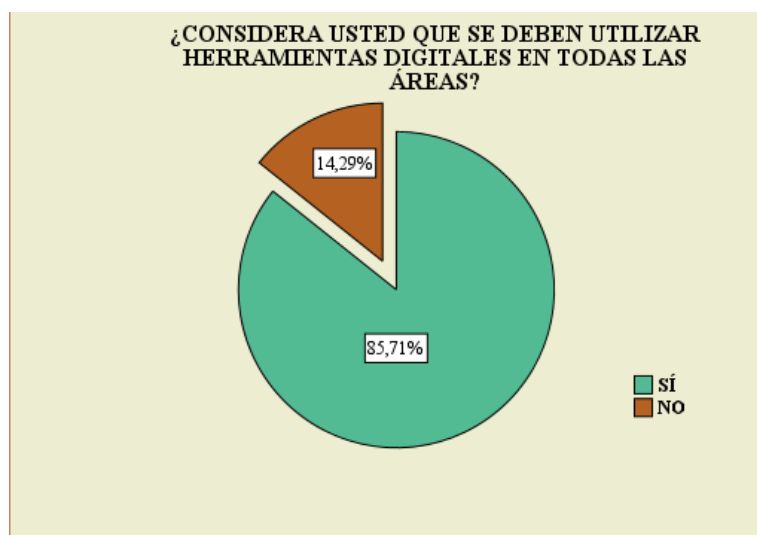


**Fuente:** elaboración propia.

En la gráfica 8, se consultó ¿Considera usted que se deben utilizar herramientas digitales en todas las áreas?; del total de la muestra, el 14,29%, que corresponde a 3 educandos, consideran que no es necesario, mientras que el 85,71%, equivalente a 18 estudiantes, respondieron que, si es necesario utilizar las herramientas digitales en todas las áreas, evidenciando una vez más la necesidad de que el docente aplique nuevas estrategias durante las clases.

### Gráfico 8

*Uso de herramientas digitales en todas las áreas*

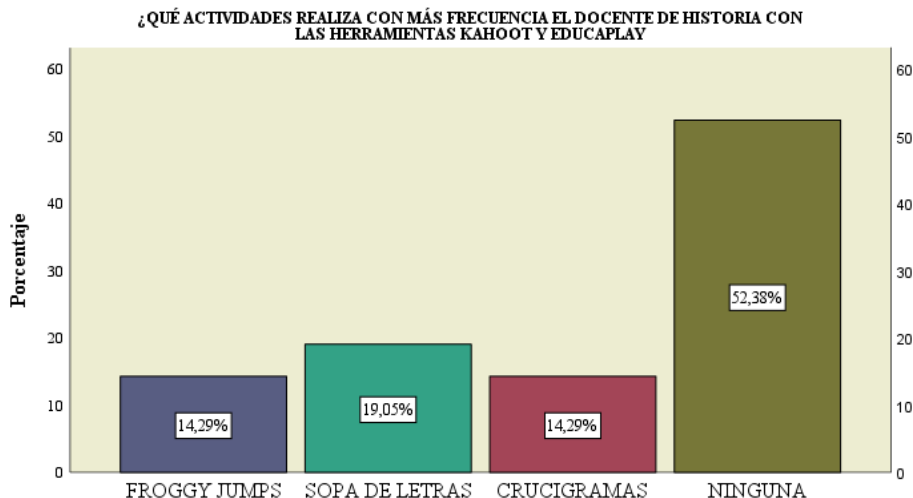


**Fuente:** elaboración propia.

En la gráfica 9, se consultó a la población encuestada ¿Qué actividades realiza con más frecuencia el docente de Historia con las herramientas Kahoot y Educaplay?, del total de la muestra, el 14,29%, que corresponde a 1 educando, escogió la opción Froggy Jumps, el 14,29 %, que equivale a 1 alumno, manifestó Crucigramas, el 19,05%, que corresponde a 2 estudiantes indicaron Sopa de letras; mientras que el 52,38%, equivalente a 17 estudiantes, respondieron que el educador no utiliza las herramientas didácticas Kahoot y Educaplay.

**Gráfico 9**

*Actividades más frecuentes preparadas con Kahoot y Educaplay*

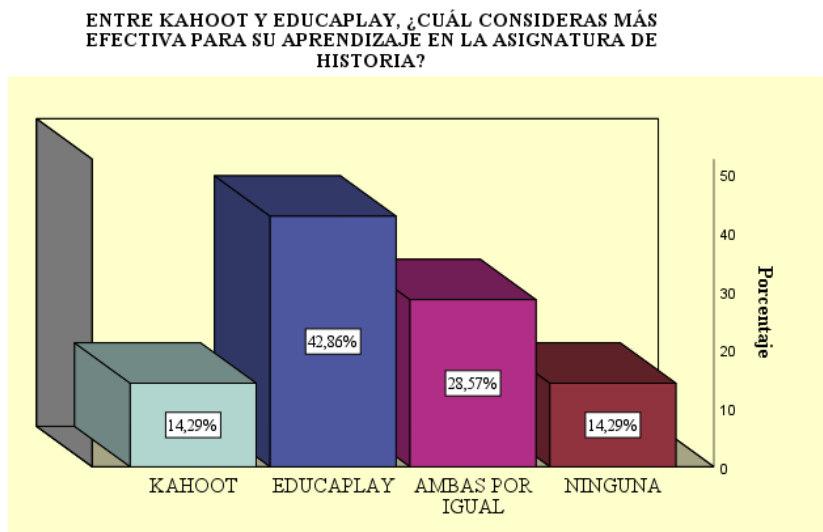


**Fuente:** elaboración propia.

En la gráfica 10, se consultó a la población encuestada, entre Kahoot y Educaplay ¿Cuál considera más efectiva para su aprendizaje en la asignatura de Historia?, del total de la muestra, el 14,29%, que corresponde a 4 educandos, respondieron que Kahoot es la herramienta más efectiva, el 42,86% correspondiente a 8 estudiantes manifestaron que Educaplay, el 28,57%, que corresponde a 5 estudiantes indicaron que Ambas por Igual, mientras que el 14,29%, equivalente a 4 estudiantes, respondieron que Ninguna es efectiva para el aprendizaje. Estos resultados favorecen a la herramienta digital Educaplay, situándose como la más conocida y la que deja mejores resultados de aprendizaje.

**Gráfico 10**

*Preferencia entre Kahoot o Educaplay*

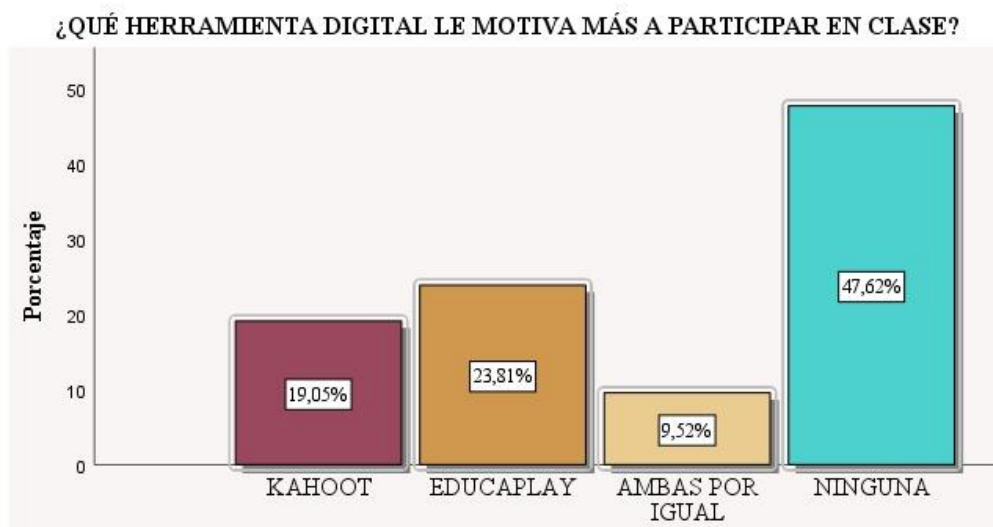


**Fuente:** elaboración propia.

En la gráfica 11, se procedió a consultar ¿Qué herramienta digital le motiva más a participar en clases?, del total de la muestra, el 19,05%, que corresponde a 4 educandos, consideran que Kahoot, el 23,81% que corresponde a 5 estudiantes indicaron que Educaplay, el 9,52% que equivale a 2 alumnos manifestaron que Ambas por Igual y, el 47,62%, equivalente a 10 estudiantes, respondieron que Ninguna, por lo que se evidencia poco interés por un grupo de estudiantes, haciendo notoria la necesidad de que el docente sea creativo e innovador para que los alumnos retomen el interés por seguir aprendiendo Historia.

### Gráfico 11

*Herramienta digital que más motiva el aprendizaje*



**Fuente:** elaboración propia

Durante la entrevista al docente de Historia, se le preguntó si consideraba relevante el uso de herramientas digitales en el desarrollo de sus clases. Su respuesta fue afirmativa, argumentando que el sistema de enseñanza actual requiere de estas herramientas para ser más dinámico y efectivo. El docente destacó la necesidad de adaptarse a las nuevas tecnologías para mejorar el aprendizaje de los estudiantes y fomentar el interés en las materias, especialmente en una asignatura como Historia, donde los métodos tradicionales a menudo pueden resultar menos atractivos.

Sin embargo, cuando se le preguntó si ya utiliza alguna herramienta digital en sus clases, el docente respondió negativamente, indicando que desconocía cómo utilizarlas adecuadamente. A pesar de su interés en el tema, manifestó sentir cierta incertidumbre y carencia de formación en el manejo de plataformas educativas. No obstante, expresó su voluntad de participar en capacitaciones que le permitan adquirir las competencias necesarias para implementar tecnologías en el aula y superar el analfabetismo digital.

Aunque se formularon varias preguntas durante la entrevista, las respuestas del docente se desviaron en algunos puntos, reflejando limitaciones en su conocimiento acerca del uso de herramientas digitales en el contexto educativo. Esto resalta la necesidad de iniciativas de formación y apoyo para los docentes, a fin de que puedan incorporar eficazmente las TIC en sus prácticas pedagógicas y garantizar un aprendizaje más actualizado y acorde a las necesidades actuales de los estudiantes.

## DISCUSIÓN

El trabajo investigativo planteado contó con información relevante, considerando que actualmente el sistema educativo y la sociedad en general, giran en torno al uso de las herramientas digitales como parte del proceso innovador. Es importante destacar que existen estudios previos relacionados con la problemática planteada, sin embargo, no se cuenta con información estadística que respalde la teoría con la praxis; esto se evidencia en los resultados de las evaluaciones educativas (Ser Bachiller, Pisa, etc.), por ende, el trabajo de investigación aborda este vacío con el propósito de mejorar el desempeño docente que es clave para el desarrollo cognitivo de los estudiantes.

La relevancia de este estudio radica en la utilización de las herramientas digitales Kahoot y Educaplay, las mismas que fueron escogidas debido a su fácil acceso, interacción y manejo que permiten realizar diversas actividades visuales, auditivas, kinestésicas, innovadoras e inclusivas ya que con su uso y aplicación en las aulas de clases será factible encaminar el proceso de enseñanza aprendizaje hacia la tan ansiada educación de calidad.

Al consultar a los estudiantes acerca de la necesidad de insertar las competencias digitales para el desarrollo de las clases, concordando con lo expuesto por Esparza (2023) quien manifiesta estar de acuerdo con que el uso de plataformas digitales si despiertan el interés y motivan a aprender un tema determinado, mencionando además que, las herramientas digitales educativas suelen ser atractivas y motivadoras ya que hacen uso de elementos visuales como textos, imágenes, sonido y vídeo.

También se menciona que la falta de docentes con conocimiento sobre el uso y manejo de las Tics es otra necesidad urgente del sistema educativo, puesto que son muy pocos los que están preparados para insertar las herramientas digitales en el desarrollo de las clases, coincidiendo con Oviedo (2020) quien afirma que la baja capacitación que existe para que los docentes lleven a cabo la educación en línea, se convierte en un determinante para no garantizar buenos resultados de aprendizaje, dado que el escaso conocimiento para realizar actividades en esta modalidad, y hasta para evaluar, desde ya predicen resultados insatisfactorios, por ende, es importante llevar a cabo capacitaciones y más aún en un mundo donde la educación dejó de ser presencial.

Este estudio indica también que los pocos maestros que utilizan las herramientas digitales lo hacen para la realización de tareas en línea y las actividades más escogidas son Froggy Jumps, Crucigramas y Sopa de letras; como refiere Hernández (2022), es evidente que el uso de la herramienta digital Educaplay representa una ventaja importante en los procesos pedagógicos para adquirir nuevos conocimientos y alcancen habilidades que les posibiliten hacer frente al contexto actual, donde la competitividad en diversos ámbitos es crucial.

En lo que se refiere al uso de las herramientas digitales, su relación con el rendimiento académico y el aprendizaje, se manifiesta que el estudiante podría mejorar si el docente utiliza las mismas en el proceso enseñanza aprendizaje; sobre este tema García (2021) muestra que usar estas herramientas en las clases de historia ayudan a estimular el aprendizaje de los hechos relevantes de esta y promueven el interés de los estudiantes por aprender.

Si se hace referencia al tipo de herramienta digital que más motiva al estudiantado se puede indicar que Kahoot es una de las más llamativas, seguida de Educaplay, pero el mayor porcentaje de alumnos demuestran apatía, haciendo notoria la necesidad de que el docente sea creativo e innovador para que los alumnos retomen el interés por seguir aprendiendo Historia; esto concuerda con los resultados de Portilla (2016) quien descubrió que el problema de no utilizar recursos didácticos como plataformas digitales en el aula de clases para evaluar, es porque los educadores poseen bajos conocimientos sobre el manejo de herramientas tecnológicas, siendo necesario realizar una intervención pedagógica sustentada en los principios básicos de la educación para que, una vez que se adquieran competencias

digitales se puedan crear clases dinámicas e interactivas y de este modo guiar a los estudiantes hasta alcanzar un desarrollo integral que les permita fortalecer las habilidades, capacidades y destrezas.

### **CONCLUSIONES**

Es importante manifestar que aún persiste un alto índice de analfabetismo digital por parte del docente que imparte la asignatura de Historia y esto conlleva a que las clases sean aburridas, mecánicas y tradicionalistas, ante lo cual los estudiantes se sienten desmotivados y muestran poco interés por aprender su contenido, esto se evidencia en el rendimiento académico.

La predisposición docente, es otro factor clave, por lo que el docente primero debe partir de la necesidad propia de superar el temor a innovar en sus clases, luego concientizar que el uso de las herramientas digitales trae un cambio significativo porque con ellas se aplican nuevas estrategias y métodos de enseñanza.

Mediante una revisión bibliográfica se respaldó los beneficios de utilizar las herramientas tecnológicas Kahoot y Educaplay en la práctica educativa ya que, al ser de fácil acceso y manejo, se pueden crear actividades interactivas y con ellas motivar a los estudiantes para que refuercen sus conocimientos y aprendan jugando.

## REFERENCIAS

Astráin, S. (2019) Calidad educativa: la motivación docente como elemento clave. Universidad de Navarra, Pamplona.

Baker, T., Smith, L. y Evans, C. (2021). El impacto de las herramientas digitales en el aprendizaje de los estudiantes: una revisión sistemática. *Investigación y desarrollo de tecnología educativa*, 69(3), 589-610.

Bower, M., Wood, L. N., Lai, J. W. M., Howe, C. y Lister, R. (2020). Mejora de la enseñanza: un modelo de desarrollo profesional basado en la práctica para profesores universitarios. *Estudios de Educación Superior*, 45(2), 1-17.

Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 6(4), 869-872.

Campaña, R. (2022). LAS PAUSAS ACTIVAS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO CANCHAGUA [Título de Licenciada en psicopedagogía, Técnica de Ambato].

Carrillo, Heras; Iván, Manuel. (2022). Analfabetismo digital: una barrera para la evaluación de los aprendizajes durante la pandemia. *Textos del Posgrado n. 7*] (pp. 95-107). Escuela Normal Superior Prof. José E. Medrano R."

Carrión, F (2021). Importancia de la capacitación docente y por qué el estado debe garantizarla. *Revista rupturas*. <https://revistarupturas.com/importancia-de-la-capacitacion-docente-y-por-que-el-estado-debe-garantizarla/#:~:text=La%20capacitaci%C3%B3n%20tambi%C3%A9n%20es%20indispensable,que%20sustente%20una%20educaci%C3%B3n%20innovadora>.

Cubano, L., Kirkpatrick, H. y Peck, C. (2001). Alto acceso y bajo uso de tecnologías en las aulas de secundaria: explicando una aparente paradoja. *Revista estadounidense de investigación educativa*, 38(4), 813-834.

Esparza, Rosana. (2023). El Kahoot en el proceso de aprendizaje de las reglas ortográficas en los estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa "Albert Einstein", del cantón Píllaro.

Espíndola, M, Granillo, M. (2021) Perspectivas de la escuela tradicional, nueva y contemporánea. *Ingenio Y Conciencia Boletín Científico De La Escuela Superior Ciudad Sahagún*, 8(15), 30-34.

Evaluación de desempeño docente: Competitividad del docente de Educación Básica en el Ecuador. (2022). *REVISTA DE INVESTIGACIÓN SIGMA*, 9(02).

García Laura. (2021). INFLUENCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA.

García Oaxaca, A. (2021). El analfabetismo digital en los docentes, una brecha generacional que requiere abatirse. En *Horizontico 2021. La utopía posible* (pp. 106-116). Escuela Normal Superior de Michoacán.

García, Joanna; Santillán, Ñusta. (2022). "Educaplay para el aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes de cuarto grado de EGB. de la UE. Víctor Manuel Guzmán Ibarra, febrero - Julio 2021.

Giménez Leal, Gerusa; de Castro Vila, Rodolfo. (2020). Dispositivos Móviles en Educación Superior: la experiencia con Kahoot!. Dirección y Organización 70 (2020) 5-18 [www.revista.dyoc.com](http://www.revista.dyoc.com).

Gonzales-Macavilva, M. y Castro-Morera, M. (2024). Variables influyentes en la

Hernández, Daniel; Mina, María; Perdomo, Leidy; Vera, Jerry (2022). Mejoramiento de la comprensión lectora del nivel inferencial en las competencias interpretativas del área de ciencias sociales en estudiantes de grado quinto de la Institución Etnoeducativa Gabriela Mistral mediante el recurso Educaplay

Icaza-Álvarez, D., Campoverde-Jiménez, G., Arias-Reyes, P., y Verdugo-Ormaza, D. (2019). El analfabetismo tecnológico o digital. Polo del Conocimiento, 4, 393-406.

Ihmeideh, FM y Shawareb, AA (2020). La asociación entre los estilos de crianza en Internet y las competencias sociales y académicas de los niños: un estudio comparativo. Revista de Sociedad y Tecnología Educativa, 23(3), 15-28.

Ixtlahuaca, Escuela norma de. (2021). El analfabetismo digital en los docentes, una brecha generacional que requiere abatirse. Chapter · February 2021.

Johnson, SM, Kraft, MA y Papay, JP (2020). Cómo importa el contexto en las escuelas con grandes necesidades: los efectos de las condiciones laborales de los docentes en su satisfacción profesional y el rendimiento de sus estudiantes. Registro universitario de profesores, 122 (2), 1-35.

León. M., Baute. L, Cortés M.,(2023), Cómo transformar en la educación superior un profesor tradicional a un profesor innovador. Universidad y Sociedad, vol.15

Licenciada en Ciencias de la Educación Magister en Pedagogía con mención en Entornos Digitales Esmeraldas – Ecuador

Loja, C. M., Quito, L. (2021). El rol docente y las innovaciones pedagógicas como elementos para la transformación educativa. Revista Scientific, 6(20), 296–310.

Medina-Perlaza, Mercedes Bienvenida Universidad Bolivariana del Ecuador

Mero, R. (2023) La motivación docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS. Vol. 5, Núm. 6. Pág. 357-368 Narváez, K., & Herrera, M. (2019). Política de formación profesional continua implementada en Ecuador entre 2007 y 2017. 593 Digital Publisher CEIT, 5(1), 18-35. <https://doi.org/10.33386/593dp.2020.1.178>

Nápoles, K. (2023). Desmotivación escolar de los alumnos como resultado del fenómeno educativo postpandemia: aproximación desde una revisión sistemática. Ecos de la Academia, 9(17), 66–72.

Oviedo., A. (2020). La educación en tiempo de Covid-19. Recuperado de: <https://www.planv.com.ec/ideas/ideas/la-educacion-tiempos-del-covid-19>

percepción y predisposición al uso de tic. Estudio exploratorio. Revista Colombiana de Educación, (91), 121-145.

Pérez Martínez, O. (2019). El analfabetismo digital docente en el siglo XXI. Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo.

Pérez-Santana, Luís Tobías; Dillon-Pérez, Francisco Xavier; Villavicencio-Pazmiño, Johanna Cecilia. (2021). Incidencia de las herramientas web 2.0 en el proceso de aprendizaje del bachillerato en la

asignatura de historia. Wimblu, Rev. Estud. de Psicología UCR, 16(1) 2021 (enero-junio): 9-28 /ISSN: 1659-2107"


Portilla, O. (2016). TIC como recurso didáctico innovador en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la básica media de la unidad educativa república del Ecuador. (Tesis post grado) universidad católica del Ecuador. Recuperado de: <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/13071/TESIS-OLGA%20PORTILLA%20FAICAN.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Remache, R., Medina, X., Henríquez, E., & Ortiz, W. (2024). El entorno familiar y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes de séptimo año de educación básica. Sinergia Académica, 7(2).

Robles Ortega, D. A., Hernández Rosales, M. J., Mendoza Chavarría, V. C., & Guaña Moya, J. (2022). La educación tradicional vs La educación virtual. RECIMUNDO, 6(4), 689-698.

Saavedra, S. (2022). Desmotivación y rendimiento académico en los estudiantes de secundaria de una Institución Educativa Pública, San Ignacio [TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE: Maestra en Psicología Educativa, CÉSAR VALLEJO].

Zambrano, R. (2024). Factores motivacionales en el proceso de aprendizaje en estudiantes de bachillerato. Estudio de evidencias en Latinoamérica. Maestro y Sociedad, 21(3), 960–961.

Todo el contenido de **LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades**, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia [Creative Commons](#) .