

Revisión

Influencia emocional manifiesta en estudiantes de la Educación Superior al utilizar kahhot en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Emotional influence manifests in higher Education Students when using kahhot in the teaching-learning process

Deysi Yvón Flores Llerena. Universidad Católica de Santa María en la ciudad de Arequipa, Perú. [flores_136@hotmail.com] 

Recibido: 5 de septiembre | **Aceptado:** 4 de febrero

Resumen

La globalización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) muestra enormes efectos cambiantes en el orden sociocultural y educativo, donde las instituciones y los docentes requieren transformarse, cambiar la filosofía de trabajo para asimilarlos y adaptarse a las transformaciones que genera. Cambios en el rol participativo del docente frente a un modelo educativo que transforma su modo de actuación y de relacionarse con la diversidad, en un escenario donde las TIC no reduce la figura del profesor, se fortalece como mediador del binomio enseñanza-aprendizaje, le confiere mayor significado al mismo, además asegura que los estudiantes expresen un estímulo emotivo en la toma de conciencia sobre el nuevo escenario que utilizan para la organización de su aprendizaje. En la Universidad Católica de Santa María en la ciudad de Arequipa, se potencia un estudio sobre la influencia emocional manifiesta en los estudiantes, durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, mediante la utilización de herramientas tecnológicas, en particular la plataforma Kahoot, utilizada en algunas asignaturas; desde esta perspectiva se realiza una valoración teórico-práctica, se utiliza la experiencia de investigaciones y un claustro con más de cinco años en la institución, resultados que se ponen a consideración de la comunidad científica con acceso a este escenario institucional como retroalimentación de saberes y obtener valoraciones para su perfeccionamiento.

Palabras claves: emociones; educación emocional; aprendizaje; tecnología; plataforma.

Abstract

The globalization of Information and Communication Technologies (ICT) shows enormous changing effects in the sociocultural and educational order, where institutions and teachers need to transform, change their work philosophy to assimilate and adapt to the transformations it

generates. Changes in the participatory role of the teacher in the face of an educational model that transforms their mode of action and of relating to diversity, in a scenario where ICT does not reduce the figure of the teacher, it is strengthened as a mediator of the teaching-learning binomial, it confers greater meaning to it, it also ensures that students express an emotional stimulus in becoming aware of the new scenario they use to organize their learning. At the Catholic University of Santa María in Arequipa, a study is being promoted on the emotional influence manifested on students, during the teaching-learning process, through the use of technological tools, in particular the Kahoot platform, used in some subjects; From this perspective, a theoretical-practical assessment is carried out, research experience and a faculty with more than five years in the institution are used, results that are put to the consideration of the scientific community with access to this institutional setting as feedback of knowledge and obtain evaluations for its improvement.

Keywords: emotions; emotional education; learning; technology; platform.

Introducción

La universidad experimenta un proceso de cambios profundos en la actualidad, múltiples son las razones que lo motivan. Uno de los factores asociados a estas transformaciones son los efectos de los avances de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC). En la actualidad, las TIC, han ido ocupando un lugar cada vez más relevante, constituyen un conjunto de recursos tecnológicos que convenientemente asociados, permiten el adecuado registro, tratamiento, transformación, almacenamiento, utilización, presentación y circulación de la información y cuyo paradigma son las redes informáticas (Internet, Intranets), que posibilitan múltiples aplicaciones.

La utilización de las TIC e Internet es generalizada en el sistema de educación superior, tanto en la docencia presencial como a distancia, si bien, en el ámbito de la formación virtual las TIC asumen un papel determinante, al convertirse en el canal imprescindible para hacer realidad un tipo de enseñanza-aprendizaje en la que los medios tecnológicos puestos a disposición del alumno y convenientemente adaptados a las necesidades de la materia suplan, sin perder calidad, a la presencialidad (Palomino, 2009).

Los avances generados por el empleo de las tecnologías informáticas, ha provocado un auge en las aplicaciones de comunicación mediada por ordenador, las webtools integradas o plataformas, Learning Management Systems, (LMS) relacionadas con la creación de entornos digitales, ofrecen al profesorado una amplia gama de posibilidades con las cuales puede

trabajar de manera cotidiana y, sobre esta base, desarrollar una estrategia educativa mucho más activa y participativa.

Teniendo en cuenta que la formación educativa ocurre en un escenario donde asisten de manera presencial o no presencial dos actores principales, educandos y educadores, se hace necesario considerar la influencia que tienen los docentes sobre las emociones y los sentimientos de los estudiantes, en un contexto sociocultural específico y en medio de una diversidad tan compleja que lo define.

Desarrollo

Las TIC en la Educación Superior tienen un papel preponderante porque proporcionan herramientas rápidas y eficaces para adquirir nuevas competencias tecnológicas y profesionales, necesarias para el mundo laboral actual. En este ámbito han dado origen a nuevos métodos y procedimientos didácticos para enseñar y aprender, matizados y marcados por la reducción de tiempo y la apertura de los espacios físicos. Se considera que los logros son significativos y eminentemente revolucionarios, entre ellos, la reducción de gastos para las instituciones y los estudiantes, en estos tiempos de pandemia, en medio de la situación con la Covid-19, se ha hecho evidente la importancia vital que tiene el empleo de plataformas de aprendizaje para darle continuidad al proceso de enseñanza-aprendizaje desde diversos escenarios, incluso ha fortalecido el trabajo de algunas carreras y motivado a algunas instituciones para incrementar otras que no tenían perfiles de formación en algunas universidades del país..

Desde diferentes perspectivas de estudio, las TIC con asimiladas para algunos como una importante herramienta de apoyo a los procesos institucionales y empresariales, de igual manera es un instrumento valioso que bien utilizado contribuye al perfeccionamiento del proceso de aprendizaje en las instituciones educativas, por lo que se entiende que por sí solas no producen cambios en la educación, sin embargo, si contribuyen a repensar, rediseñar o reinventar la actividad docente. Eraut (1992) expresa que, las TIC dotan al docente de valiosas herramientas, seducen a los investigadores que la utilizan en el campo de la educación, incluso suponen que las TIC están dotadas de propiedades intrínsecas que facilitan notablemente el aprendizaje.

El Ministerio de Educación y el Gobierno peruano, se ha propuesto como política fomentar el desarrollo de la investigación científica, para lo cual realiza importantes inversiones en programas de capacitación y proyectos en instituciones universitarias, so propósito de fomentar estudios teóricos aplicados a las ciencias, cuyos resultados se generalicen, publiquen y

socialicen en la comunidad de docentes, especialistas e investigadores que intervienen en los procesos formativos institucionales. Existen notables debilidades para conjugar adecuadamente este binomio, aun cuando se han logrado ciertos avances y dedicado espacio para debates en importantes reuniones, talleres y eventos nacionales que apuntan a transformar la manera de pensar y actuar con el uso de las tecnologías en función del aprendizaje; por lo que aún queda por atender muchas demandas del sector productivo del país para lograr la armónica interrelación que promueva el desarrollo (Albornoz y Alfaraz, 2016).

Para estar a la vanguardia de los avances tecnológicos, las instituciones universitarias deben permanecer en un constante crecimiento y desarrollo, tanto en su infraestructura, como en su contenido. Sin embargo, no basta solo con promover infraestructura, generar valiosos métodos de aprendizaje, incorporar a todos los sujetos en el proceso, se requiere de tocar la sensibilidad de los sujetos en función de generar actividades, tareas que apoyadas con el uso de las tecnologías favorezcan el desarrollo emocional de los estudiantes.

¿Es posible una clase innovadora por el único hecho que se emplean las TIC?

Desde esta interrogante y sobre la base de la reflexión expresada anteriormente, es posible pensar que un uso incorrecto de las tecnologías, por parte del docente, también puede contribuir a un deterioro de la actividad de aprendizaje en el salón de clases o fuera de este, que se pierda la esencia y no constituya una guía válida para los estudiantes, por lo que no se cumplirá con el propósito para la cual fue diseñada. No es posible pensar solamente en la ampliación de accesos y conveniencia pensando que, al aumentar la flexibilidad de accesos, mejorar la infraestructura de las TIC e implementar nuevas plataformas digitales, se lograría mejorar el proceso de aprendizaje. Además de tener la posibilidad de ampliar nuevos métodos se requiere desarrollar una didáctica diferente, no solo la que tiene que ver con la perfección de las actividades docentes, sus contenidos, se trata de una que permita involucrar la actuación de estudiantes en su transformación actitudinal, modos de comportarse, despertar emociones que garanticen una mejor fluidez en el desarrollo de las actividades de aprendizaje y que se sientan en todo momento acompañados del docente.

Concebir el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje con el uso de las TIC, permite alcanzar un mejor control, dominio y desempeño pedagógico, mediar entre su uso y el tratamiento que se puede dar a los estudiantes asegura un acompañamiento permanente, genera más confianza y participación de las actividades, además, pueden utilizar recursos, procedimientos y métodos diversos mediante los cuales se puede acceder al aprendizaje.

También se alcanza en gran medida una mejor integración curricular Martín (2007) y Romero & González (2016). Es condición importante para una mejor comunicación.

Existe un reconocimiento internacional, varias organizaciones así lo manifiestan en informes presentados en eventos a nivel global, donde las TIC son entendidas no solo como elementos mediadores en el binomio enseñanza-aprendizaje, sino como herramientas que dinamizan este proceso al igual que a la institución, el contexto, el docente y que en esta dinámica compartida entre individuos en espacios físicos no presenciales se alcanza un nivel de integración favorable para el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

A decir de Brunner. Las TIC en el contexto educativo han producido enormes cambios, (Brunner, 2002: p.17):

- Se alcanza un conocimiento que deja de ser lento y escaso; abunda mucha información.
- Surgen nuevos escenarios de formación, ya no es la escuela la única que sitúa a los estudiantes con el conocimiento y la información.
- Replanteamiento de las competencias y destrezas que enseña la escuela: se requiere mayor flexibilidad y atención a las características de cada alumno, desarrollar en cada uno múltiples inteligencias para resolver los problemas cambiantes, complejos y ambiguos del mundo real.
- Las tecnologías tradicionales dejan de ser las únicas y se presenta el desafío de incorporar las TIC en el entorno educacional. La palabra docente y el texto escrito dejan de ser los únicos soportes de la comunicación educacional.
- La educación deja de identificarse exclusivamente con el ámbito estado-nación e ingresa en la esfera de la globalización. La escuela debe buscar el equilibrio entre lo global y lo local.

Desde hace más de dos décadas, en la misma medida que ha avanzado el tema de las Tecnologías y el uso de recursos de aprendizajes diversos, la educación dejó de ser una agencia formativa en un medio estable de socialización; para hacerse cargo de todos los cambios que comenzaron a experimentar los otros agentes socializadores (comunidad, familia e instituciones sociales), por lo que fue necesario acceder a los nuevos desafíos y demandas de la sociedad globalizada.

A criterio de especialistas como Salovey y Mayer (1990), Gardner (1995) y Goleman (1996), no es posible reducir la educación exclusivamente a lo académico, donde el estudiante obtiene y procesa información, de manera que se convierte en un proceso estrictamente cognitivo, de

interacción social, que tal parece que sucede en abstracto, cuando en realidad debe extenderse a todas las dimensiones de la existencia humana (Dueñas, 2002).

Resistencia a la clase tradicional

Los jóvenes se resisten a un currículo con rasgos tradicionalistas, sin embargo, existe una parte importante de docentes que en la actualidad defienden la clase tradicional, y rechazan el empleo de las TIC en sus actividades académicas. Unos porque consideran que se complica demasiado el método de aprendizaje al utilizar recursos que involucren el uso de las tecnologías, otros por las pocas habilidades en el manejo de dispositivos móviles, y una parte importante que no aceptan trabajar las asignaturas haciendo uso de plataformas de aprendizaje.

Si bien es cierto, en la misma medida que los docentes estén más preparados para el ejercicio académico utilizando las plataformas virtuales de aprendizaje, será mucho más factible organizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, fluirá de manera más acertada la conducción del proceso y conocerá mucho mejor cuáles son los intereses y motivaciones que mueven el desarrollo del aprendizaje de sus estudiantes. Si estos elementos están correctamente conjugados, entonces es posible evaluar que todo lo que se invierte en función de su educación tiene un valor educativo-formativo.

Desde hace varias décadas ha existido mucho interés por la forma en que el estudiante aprende, conocer sus intereses y motivaciones hacia el estudio individual. Therer (1998) expresó que cuando se conoce como aprenden los estudiantes, entonces se puede medir el esfuerzo de la enseñanza y su efecto positivo. Puede entenderse que el aprendizaje no es exclusivo de las capacidades cognitivas de los educandos, se trata de sus disposiciones emocionales, frente a un facilitador que debe tener la capacidad de orientar, guiar, conducir, acompañar, gestionar y crear ambientes de aprendizajes individuales y colectivos que posibiliten organizar las situaciones de aprendizaje de las cuales dependerá los niveles de motivación (aspectos emocionales) que alcancen los estudiantes. Si se logra lo primero, entonces su capacidad de asimilación, de apropiación de nuevos aprendizajes estará favorecida y con ello se podrá realizar una correcta evaluación de los objetivos curriculares a ser alcanzados.

En el proceso de aprendizaje, las emociones de los educandos con sus estilos de aprendizaje, entendido este como la preferencia mostrada por el educando para abordar un aprendizaje Popescu (2008), lo que corresponde a la manera dominante de aprender que manifiestan estos o estas, De Lièvre, Temperman, Cambier, Decamps & Depover (2009), reflejando así las

disposiciones personales que influyen en la habilidad para acceder a la información; a lo que habría que adicionar los estilos de enseñanza del profesor o profesora.

Emociones y estilos de aprendizaje

Las emociones están asociadas a reacciones afectivas que aparecen como respuesta a un estímulo dado, algunos de gran intensidad, otros de carácter transitorio, seguidos de cambios que pueden ser observables o no. Lo cierto es que están asociados a respuestas identificadas en un suceso, un estímulo de carácter sorpresivo o de gran intensidad, vinculadas con necesidades biológicas y bajo el control de las formaciones subcorticales Bustamante (1968); en Martínez (2009), lo que hace que se presenten de diversas formas y cumplan funciones determinadas generando distintas consecuencias (Puente, 2007).

Si bien es cierto, como plantea Bisquerra (2005), las emociones predisponen a los individuos a una respuesta organizada en calidad de valoración primaria, respuesta que es posible controlarla como producto de una educación emocional, significa que es posible tener control sobre determinadas conductas manifiestas, que no es lo mismo que control sobre la emoción en sí misma, entiéndase así que se identifican como involuntarias; las conductas constituyen el producto de las decisiones que se toman por el individuo. Expresado de esta manera, las emociones constituyen eventos o fenómenos de carácter biológico y cognitivo, que tienen sentido en términos sociales. (Casassus, 2006).

¿Es posible hablar de emociones positivas, negativas o neutras? Positivas si están acompañadas de sentimientos placenteros, ofrecen un escenario que reporta ciertos beneficios y es asimilado por los individuos, dígame experimentar momentos de felicidad; negativas si aparecen sentimientos desagradables, se perciben situaciones muy complejas, como de amenaza que genera miedo, ansiedad, ira, hostilidad, tristeza, asco; y las neutras, cuando no se acompañan de ningún sentimiento; cuando aparece la esperanza y la sorpresa.

Santrock (2002) por su parte, la clasifica atendiendo a la respuesta que brinda el sujeto, identificado como de alta o baja energía, donde explica que es posible que se manifiesten distintas emociones a la vez.

Por ello, cuando se plantea que las emociones están unidas a factores subjetivos, significa que no se tiene completa claridad que éstas incluyen una evaluación de las implicaciones que genera una situación o evento para el organismo, donde es posible efectuar una valoración de la situación. Ejemplo de ello, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, la atención a las diferencias individuales, las cuales pueden estar sujetas a un procesamiento controlado o voluntario de la información. A decir de Pérez & Redondo (2006), se orienta la toma de

decisiones partiendo de un chequeo de atribución causa-efecto, discrepancia entre lo ocurrido y lo esperado.

Lo anterior permite reafirmar que la razón y a la emoción son dos aspectos que existen de manera conjunta y por qué se hayan inextricablemente unidos en la mente del individuo, lo que los lleva a actuar de manera conjunta, ligados a los conocimientos adquiridos. De hecho, es merced a la necesidad o interés que presenta una persona por adquirir determinados conocimientos, que las emociones y sentimientos influyen en su adquisición, evidenciando que todo lo que hacemos, pensamos, imaginamos o recordamos, es posible por cuanto las partes racional y emocional del cerebro trabajan conjuntamente, mostrando una dependencia una de la otra (Martínez, 2009).

Esta relación, razón-emoción posibilita generar la capacidad adaptativa de la persona, cuya manifestación concreta se aprecia en el poder dar respuestas y soluciones, de manera eficaz, a los problemas que se presentan ligados a las relaciones interpersonales y las conductas disruptivas, propiciando en cambio el bienestar psicológico y el rendimiento académico (Fernández y Ruiz, 2008).

Las emociones representan un factor importante para el desarrollo social de los niños y jóvenes en todos los ámbitos donde se manifiestan. Si bien es cierto, frente a determinadas situaciones de aprendizaje donde aparecen las TIC como herramientas de apoyo y mediadoras del mismo, es necesario observar muy bien la forma en que se manifiesta cada individuo.

Como se ha expresado en diferentes espacios de este artículo, existen experiencias, Pérez (2014), al respecto ha señalado que, las instituciones educativas se han encontrado con la duda de cómo enseñar y cómo hacer la asimilación de aprendizajes de una manera fácil y atractiva para los alumnos. Si durante el proceso de enseñanza-aprendizaje logran coexistir de manera simultánea los estilos de enseñanza del docente con el estilo de aprendizaje de los estudiantes, a partir de una conexión adecuada entre sus emociones, es probable y hasta realizable un mejor rendimiento académico, y se favorece, en cierta medida, los niveles de apropiación de nuevos aprendizaje de estos, aspecto que redundará en la generación de emociones positivas, que a su vez potencian un mayor aprendizaje.

De lo contrario, no lograr superar las diferencias entre los estilos de enseñanza del profesorado y los estilos de aprendizaje de los estudiantes, puede constituirse en fuente de conflicto, tensión y malos entendidos (Grasha, 2002).

En la Universidad Católica de Santa María en Arequipa, este estudio invita a reflexionar en relación con la claridad que debe lograr el docente en el control del conjunto de variables que

explican cómo se sienten los estudiantes con relación a su desarrollo emocional frente a la manera en que se relacionan con las tecnologías, en específico con el trabajo que desarrollan los docentes que utilizan la plataforma Kahoot.

Influencia emocional en los jóvenes que usan Kahoot en actividades de aprendizaje

Un elemento distintivo de los jóvenes en la actualidad es que usan los medios digitales con diversos fines, muestran agrado y motivación al hábito de estar conectados, permanecen en interacción con las redes sociales; parte de sus intereses están marcados en la búsqueda de información, en indagar en temas que los motiva a adquirir nuevos saberes, han desarrollado competencias de la interacción virtual, del juego, del querer conocer y hacer con lo que observan, cuestión que les permite expresarse emocionalmente con cierta facilidad y relacionarse en diversos escenarios virtuales.

Al expresar en el tópico lo relacionado con el dominio de la caracterización que debe tener el docente de sus estudiantes, claramente se refiere a conocer sus estilos de aprendizaje, el grado de motivación que expresan por las actividades que se les propone y que lo sientan de una manera más divertida y fácil. Por esta razón, la idea de esta investigación redundante en la utilidad que ofrece el uso de plataformas, donde el docente al usarlas logra que sus actividades de aprendizaje despiertan ciertas emociones en los estudiantes. Donde sus intereses y motivaciones están marcados por aquellas que utilizan la actividad lúdica como método de aprendizaje. En la Universidad Católica de Santa María en Arequipa, aunque existe una experiencia demostrada por algunos docentes que colaboran en la elaboración de este material, es pertinente mejorar las actividades de clases, transformarlas, hacerlas más motivadoras y amenas, que respondan a las necesidades de los estudiantes; para ello, se precisa de un docente capacitado frente a los nuevos entornos virtuales y formas de aprendizaje mediadas por las TIC, en este caso particular utilizando Kahoot, un herramienta valiosa, muy útil en las instituciones educativas, que bien empleada es de gran ayuda a los estudiantes para alcanzar mayores niveles de aprendizajes y hacerlo de una manera entretenida y realizable.

La herramienta Kahoot, es un recurso que contempla elementos de juego, lo que permite convertir cualquier contenido temático en un aprendizaje divertido, crear un escenario en el que los alumnos perciben las actividades de aprendizaje a través de juegos didácticos donde alcanzan niveles de creatividad que promueven nuevos conocimientos. En este espacio el docente se apoya en una estrategia preconcebida, planificada y bien controlada que asegura niveles de participación individual o colectiva. Es un escenario oportuno de invitación constante a los estudiantes, donde se intercambia el rol del docente y los estudiantes, donde estos últimos

pueden crear su propio Kahoot sobre la base del contenido que está diseñado, se invierte el aula, se refuerza el contenido con lo que los estudiantes son capaces de realizar en la búsqueda de nuevas variantes de ejercicios, con otro estilo de preguntas que permiten al resto del colectivo profundizar en el contenido, de esta manera se superan las debilidades existentes en relación a un tema, el colectivo se retroalimenta de los aprendizajes de otros y en conjunto alcanzan la comprensión y apropiación de los objetivos planteados en el tema.

La plataforma Kahoot existe en el ámbito educativo para reforzar aprendizajes, algunos docentes la utilizan para hacer presentaciones del contenido de la clase, para profundizar y para evaluar. Es una herramienta que, por su utilidad e impacto positivo en los estudiantes, se reconoce y es aceptada por la comunidad de educadores, especialistas e investigadores que en este campo la utilizan. Su innovación, facilidad para adaptarse a cualquier área del conocimiento y sus elementos gamificados permiten ser una estrategia dinamizadora en los procesos formativos.

A diferencia de otras plataformas, kahoot combina colores e imágenes que suelen ser muy seductoras y despertar emociones en los estudiantes mientras viven el desarrollo de las actividades en el escenario donde estén. Desde la experiencia que se participa en este informe, es posible hacer referencia a unas actividades que ofrecen la sensación de estar participando en un concurso, el estudiante debe responder una sola opción entre varias, y las mismas aparecen representadas en colores (rojo, amarillo, verde y azul), en una pantalla se visualizarán el tiempo que tienen para responder. En la misma medida que ofrecen respuestas, la herramienta muestra los resultados individuales, así como la posición que ocupa en relación con el número de respuestas correctas, y el menor tiempo posible se presenta al final donde impacta el ranking definitivo. Tiene además el recurso disponible para descargar los resultados en formato Excel, con el propósito que el docente lo utilice como recurso para llevar un seguimiento y control valorativo del proceso de aprendizaje.

Beneficios de kahoot

- Permite la participación de los alumnos de forma individual y grupal.
- Permite organizar las actividades a partir de la formulación de preguntas, situaciones de aprendizaje o retos que ofrecen opciones diversas de respuestas que deben entender, considerar y valorar para llegar a marcar la opción correcta en un tiempo limitado.
- Con su utilización en el aula se generan procesos activos de interacción entre compañeros, reflexionando y opinando sobre la respuesta adecuada.

- Se crean situaciones de juegos con un componente didáctico bien establecido por el docente que en la medida que responden las preguntas, el docente facilita las condiciones para generar un proceso de reflexión colectiva favorecedor del proceso de apropiación de conocimientos.

Generar un debate colectivo tiene un impacto relevante sobre el aprendizaje, en la investigación desarrollada por Hattie (2009), en la Universidad de Auckland, se identificaron diversas influencias positivas sobre el aprendizaje, el debate en el aula en la séptima posición entre las influencias más significativas.

El aprendizaje cooperativo está asociado con el aumento de la motivación, los comportamientos constructivos, el establecimiento de redes de apoyo y la mejoría a nivel académico, porque favorece tanto la consideración hacia las demás personas como la responsabilidad de cada individuo (Bixio, 2005); (Furlong, Whipple, Jean, Simental, Soliz y Punthuna, 2003).

La puesta en práctica de la plataforma Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje, permite explorar no solo la respuesta individual que ofrece el estudiante frente a determinadas actividades, además es consecuente con la organización del trabajo en parejas y en grupos, lo que favorece el desarrollo de competencias académicas, el pensamiento crítico-reflexivo y el reforzamiento del compromiso y la responsabilidad social del alumno así como las competencias interpersonales y la gestión de las emociones.

Dentro de las bondades que ofrece Kahoot, una es que el estudiante al ofrecer su respuesta, encuentra la posibilidad de revisar si está seguro de lo que ha respondido. Para ello, en la planificación de las tareas que realiza el profesor debe lograr, durante el montaje de las actividades, establecer posibles variantes para las respuestas, de manera que al finalizar tenga claro los errores cometidos y se retroalimenta de ellos; también representa así una manera de estimular que cada sujeto se vaya superando en su propio aprendizaje y rendimiento.

Resultados parciales que se aprecian en la institución con el empleo de kahoot

No se puede pasar alto que los alumnos aprenden más cuando encuentran un educador capacitado para motivarlo, ese que es el que lo inspira y obtiene de cada estudiante lo mejor que tienen dentro. No se trata de un libro escrito con los detalles a seguir y que no fallará si lo haces paso a paso, se refiere a encontrar ese sendero que te permite convertirte en ellos y redescubrir ese adolescente y ese joven que llevas por dentro y que querías ver cuando tenías a tu maestro delante.

El estudio inicial, preguntas formales e informales en el colectivo a más de 500 estudiantes, edades que oscilaban entre 19 y 22 años, sobre cómo imaginas su clase ideal. Los resultados

muestran, entre los ítems presentados, el 72% se refiere a “divertida”. Está claro que los estudiantes no solo prefieren una clase con recursos educativos innovadores y con el uso de las TIC, admiran la preparación de los docentes, a aquellos se pasan largas noches autopreparándose para entregar lo mejor, pero desean pasar unos minutos u horas en un ambiente agradable, favorable, sin tantos prejuicios o imposiciones, que el maestro sea el facilitador que los acompañe para apropiarse de mejores aprendizajes, y que los motive a crear nuevos saberes.

Se evidenció en esta la percepción e impacto positivo que puede llegar a tener la herramienta Kahoot en los procesos de aprendizajes, porque permite transformar las clases tradicionalistas y rutinarias por unas más entretenidas, generando ambientes amenos y motivando a los estudiantes para la superación de sus debilidades. De esta forma se pretende ir reduciendo el nivel de insuficiencias e ir escalando con todos los estudiantes hasta el nivel avanzado. Es una propuesta para adoptarla como estrategia pedagógica para cualquier contexto educativo.

La investigación anterior aporta información valiosa sobre las percepciones y aceptaciones positivas que tanto los docentes como estudiantes tienen de la herramienta Kahoot; primero para dinamizar los ambientes de aprendizajes y segundo porque al tener unas clases motivadas, los estudiantes se interesan y se concentran para reforzar los aprendizajes, lo cual contribuye significativamente a mejorar los promedios académicos de los estudiantes en las pruebas saber.

El empleo de Kahoot con sus características digitales invita a los estudiantes a poner en práctica la habilidad para responder a las preguntas planteadas sobre el tema desarrolla en clase, así como fomentar la participación grupal y es bueno rotar de integrantes. Debido a que al usar un teléfono móvil para la interacción con esta herramienta. Se espera que los estudiantes se involucren con su aprendizaje.

Los criterios que se ofrecen en este espacio forman parte de la experiencia de trabajo en la Universidad al utilizar el Kahoot con los estudiantes en diversas especialidades, al igual que su empleo en Institutos Superiores en pregrado y post grado, así como su definición en líneas de investigación en la Universidad que han tributado al desarrollo de nuevas propuestas que se registran en ponencias de grado, donde se observa la participación activa de los estudiantes.

Conclusiones

1. En Perú, estudios recientes demuestran que, más de un tercio de los usuarios que hacen uso de medios digitales a través de Internet son niños, adolescentes y jóvenes, cuestión que merece ser atendida por las instituciones educacionales.
2. . La propuesta enfatiza en enfocar el esfuerzo de la institución hacia el logro de una clase con un atractivo emocional constante, que despierte la curiosidad en los estudiantes y mueva sus neuronas en función de la creación de nuevos saberes alejado de lo tradicional y lo mecánico.
3. El uso de Kahoot añade ese componente de ruptura frente a lo rutinario, se constituye como un ejercicio de creatividad en el fondo donde se realizan preguntas de contenido de una asignatura, se crean situaciones de aprendizaje motivadoras, que despiertan emociones hacia la búsqueda de información, se ejercita el pensamiento lógico, el aprendizaje de una lengua,
4. Los docentes que colaboraron en el desarrollo de este estudio teórico-práctico, que utilizaron la plataforma Kahoot, aunque no se ofrecen los instrumentos utilizados, sus criterios son válidos y constituyen expresión de su conformidad con el empleo de una herramienta que favorece el proceso de aprendizaje.

Referencias bibliográficas

- Albornoz, M., & Alfaraz, C. (2016). *Redes de conocimiento: construcción, dinámica y gestión*. Argentina: Homo Sapiens Ediciones
- Bisquerra, R. (2005). *La educación emocional en la formación del profesorado*. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 19 (3). Recuperado de redalyc.uaemex.mx/pdf/274/27411927006.pdf- Consultada (12-10-20)
- Bixio, C. (2005). *Enseñar a aprender*. Construir un espacio colectivo de enseñanza-aprendizaje. 7ª edición. San Fe, Argentina: Homo Sapiens Ediciones.
- Brunner, J. J. (2002). *Educación: Escenarios de futuro. Nuevas tecnologías y sociedad de la transformación, documento nº6, OPREAL* (Programa de Promoción de la Reforma Educativa en América Latina y el Caribe).
- Casassus, J. (2006). *La educación del ser emocional*. (1a ed.). Universidad Virtual del Instituto Tecnológico de Monterrey, México: Ediciones Castillo.
- De Lièvre, B., Temperman G., Cambier, J., Decamps, S., Depover, Ch. (2009). *Analyse de l'influence des styles d'apprentissage sur les interactions dans les forums collaboratifs*. Recuperado de w3.u-grenoble3.fr/.../epal2009-delievre-et-al.pdf

- Dueñas, M. (2002). *Importancia de la inteligencia emocional: un nuevo reto para la orientación educativa*. Educación, XXI, (005) Recuperado de redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=70600505- Consultada (12/10/20)
- Eraut, M. R. (1992). *Tecnología Educativa: marcos conceptuales y desarrollo histórico*, en, T. Husen y T. N. Postlethwaite, Enciclopedia Internacional de la Educación, 9, 5405-5417.
- Fernández-Berrocal, P. y Ruiz, D. (2008). *La inteligencia emocional en la Educación*. Education & Psychology. Recuperado de orientacion.educa.aragon.es/admin/admin_1/file/.../A_contador.pdf- Consultada (12/10/20)
- Furlong, M., Whipple, A., St. Jean, G., Simental, J., Soliz, A. y Punthuna, S. (2003). *Multiple Contexts of School Engagement: Moving Toward a Unifying Framework for Educational Research and Practice*. The California School Psychologist. Vol 8, pp. 99-113.
- Gardner, H. (1995). *Inteligencias Múltiples*. La teoría en la práctica. Barcelona. España: Ediciones Paidós Ibérica, S. A.
- Goleman, D. (1996). *La inteligencia emocional*. Javier Vergara (Ed.). Santa Fe de Bogotá, Colombia.
- Grasha, A. (2002). *Teaching with style. A practical guide to enhancing learning by understanding teaching and learning Styles*. Recuperado de www.ilte.ius.edu/pdf/teaching_with_style.pdf -Consultado (19/09/2020).
- Hattie J. (2009). *Visibly learning from reports. The validity of score reports*. Online Educational Research Journal, 1-15.
- Martín, A. G. (2007). *Integración curricular de las TIC y educación para los medios en la sociedad del conocimiento*. Revista Iberoamericana de educación, 45, 141-156.
- Martínez, C. (2009). *Consideraciones sobre inteligencia emocional*. La Habana, Cuba: Editorial Científico-Técnica.
- Palomino L, R. (2009). *El uso de las TIC's en la enseñanza y aprendizaje de los estudios jurídicos*, en J. Rodríguez-Arana Muñoz y R. Palomino Lozano, Enseñar Derecho en el Siglo XXI, Cizur Menor, Navarra: Thomson-Aranzadi.
- Pérez Salazar, N. (2014). *Influencia del uso de la plataforma EDUCAPLAY En el desarrollo de las capacidades de comprensión y producción de textos en el área de inglés en alumnos de 1er. año de secundaria de una institución educativa particular de Lima*. (Tesis de maestría). Pontificia Universidad Católica del Perú; Lima. Recuperada de:

http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/5589/PEREZ_SALAZAR_NATALY_INFLUENCIA_LIMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Pérez, M. y Redondo, M. (2006). *Procesos de valoración y emoción: características, desarrollo, clasificación y estado actual*. Revista Electrónica de Motivación y Emoción, 9 (22). Recuperado de www.infocop.es/view_article.asp?id=1181
- Popescu, E. (2008). *Dynamic adaptive hypermedia systems for e-learning*. Doctorat Tis. Université de Craiova, Roumanie. Recuperado desde www.tel.archives-ouvertes.fr/docs/00/34/34/60/PDF/thesis_ElviraPopescu.pdf - Consultado (19/09/2020).
- Puente, A. (2007). *Cognición y Aprendizaje. Fundamentos Psicológicos*. España: Editorial Pirámide.
- Romero, I. C., & González, A. I. (2016). *Integración curricular del perfil por competencias a partir de un ordenamiento transversal*. Opción, 32(13), 411-434.
- Salovey, P. y Mayer, J. (1990) *Emotional Intelligence*. Baywood Publishing Co. Inc. Recuperado de www.unh.edu/.../EI1990%20Emotional%20Intel...
- Santrock. J. (2002). *Psicología de la Educación*. México: McGraw-Hill.
- Therer, J. (1998). *Styles d'enseignement, styles d'apprentissage et pédagogie différenciée en sciences*. *Informations Pédagogiques*, 40. Recuperado de www.restode.cfwb.be/download/infoped/info40a.pdf - Consultado (19/09/2020)