

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ  
VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO  
CENTRO REGIONAL UNIVERSITARIO DE PANAMÁ OESTE  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE MAESTRIA EN DOCENCIA SUPERIOR

RECURSO EDUCATIVO TECNOLÓGICO KAHOOT COMO ESTRATEGIA S.XXI  
PARA EL PERFECCIONAMIENTO DOCENTE EN LA FACULTAD DE  
COMUNICACIÓN SOCIAL DEL CENTRO REGIONAL UNIVERSITARIO DE  
PANAMÁ OESTE. 2020

ABDEL A. RIVERA  
8-855-480

TESIS PRESENTADA COMO  
UNO DE LOS REQUISITOS  
PARA OBTENER EL GRADO  
DE MASTER EN DOCENCIA  
SUPERIOR.

PROVINCIA DE PANAMÁ OESTE, LA CHORRERA

2021

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi pequeña gran familia: mi compañera de vida y mi hijo, por su comprensión durante todos estos meses de arduo trabajo y tiempo dedicado al estudio y formación permanente.

A todos mis estudiantes, que me inspiran a ser cada día mejor docente, mejor ser humano.

AGRADECIMIENTO

A Dios, que todo lo puede, fiel creyente de sus designios sé que es el dador de la existencia misma. A mi pequeña gran familia, que siempre me apoya en cada una de las actividades de aprendizaje. A mi tutora, Mgtr. Bertha Ayala por su acompañamiento y ejemplo de profesional. A mis amigos y demás familiares que siempre han estado conmigo durante este proceso de formación.

## TABLA DE CONTENIDOS

DEDICATORIA .....	I
AGRADECIMIENTO.....	II
ÍNDICE DE TABLAS .....	III
INDICE DE GRÁFICOS .....	IV
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES .....	V
RESUMEN / ABSTRACT .....	11
INTRODUCCIÓN .....	12
CAPITULO 1. ASPECTOS GENERALES .....	15
1.1 Antecedentes del problema .....	16
1.2 Planteamiento del problema:.....	17
1.3 Justificación .....	18
1.4 Objetivos.....	18
1.4.1. Objetivo general.....	19
1.4.2 Objetivos específicos.....	19
1.5 Alcance o cobertura.....	19
1.6 Delimitación.....	20
1.7 Limitaciones.....	20
CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO .....	21
2.1. Educación y Tecnología.....	22
2.2. Estudiantes universitarios y la tecnología.....	22
2.3. Los Recursos Educativos Abiertos (REA).....	23
2.4. Kahoot como recurso educativo tecnológico abierto .....	25
CAPITULO 3. MARCO METODOLÓGICO.....	29
3.1. Tipo de Investigación .....	30
3.2. Diseño de la Investigación. ....	30
3.3. Fuentes de información .....	30

3.3.1. Primarias, secundarias y terciarias.....	31
3.3.2. Sujetos.....	31
3.4. Población y Muestra.....	31
3.5. Hipótesis.....	32
3.6. Variables.....	32
3.6.1. Conceptualización de variables.....	32
3.6.2. Operacionalización de las variables.....	33
3.7. Descripción del instrumento.....	34
3.8. Tratamiento de la información.....	36
3.9 Cronograma de actividades.....	37
CAPITULO 4. ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.....	39
4.1. Análisis de resultados de las encuestas aplicadas a los estudiantes. ....	40
4.2. Análisis de resultados de las encuestas aplicadas a los docentes.....	45
CAPITULO 5. PROPUESTA.....	50
5.1. Nombre.....	51
5.2. Visión y misión.....	51
5.3. Objetivos:.....	51
5.3.1. Objetivo General.....	51
5.3.2. Específicos.....	52
5.4. Metodología.....	52
5.5. Impacto.....	53
5.6. Duración.....	53
5.7. Recursos.....	53
5.8. Presupuesto.....	53
CONCLUSIONES.....	55
RECOMENDACIONES.....	57
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS / INFOGRAFIAS.....	59
ANEXOS.....	64

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Operacionalización de las variables.....	33
Tabla 2: Redes sociales, comunicación en línea, dispositivos y herramientas digitales. ..	41
Tabla 3: Tecnología y Educación.....	42
Tabla 4. Docencia: herramientas tecnológicas, motivadoras y dinámicas. ....	43
Tabla 5: Recursos Tecnológicos en el proceso de aprendizaje. ....	44
Tabla 6 Conocimiento de los Recursos Educativos Abiertos (REA). ....	45
Tabla 7: Recursos tecnológicos y práctica docente. ....	46
Tabla 8: Tecnología y proceso de enseñanza. ....	47
Tabla 9: ¿ Utiliza Kahoot? .....	48
Tabla 10: Labor docente: constante actualización y perfeccionamiento. ....	49
Tabla 11: Características de los millennials.....	66
Tabla 12: Beneficios de Kahoot. ....	68
Tabla 13: Paso a paso para acceder a Kahoot .....	69
Tabla 14: Paso a paso para crear un Kahoot .....	70
Tabla 15: Características de la Investigación Descriptiva .....	71
Tabla 16: Beneficios de Google Forms .....	73
Tabla 17: Cronograma de Actividades .....	84
Tabla 18: Presupuesto No.01. Modalidad Semi virtual.....	85
Tabla 19: Presupuesto No.02 Modalidad Semi presencial .....	86

## INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No. 1: Recomendaciones de la Declaración del Paris, sobre los REA .....	65
Gráfico No. 2 . Beneficios del diagrama de Gantt .....	74
Gráfico No. 3: Redes sociales, comunicación en línea, dispositivos y herramientas digitales. ....	75
Gráfico No. 4: Tecnología y Educación .....	76
Gráfico No. 5. Docencia: herramientas tecnológicas, motivadoras y dinámicas. ....	77
Gráfico No. 6. Recursos Tecnológicos en el proceso de aprendizaje.....	78
Gráfico No. 7. Conocimiento de los Recursos Educativos Abiertos (REA). ....	79
Gráfico No. 8: Recursos tecnológicos y práctica docente. ....	80
Gráfico No. 9: Tecnología y proceso de enseñanza. ....	81
Gráfico No. 10: ¿Utiliza Kahoot?.....	82
Gráfico No. 11: Labor docente: constante actualización y perfeccionamiento .....	83

## ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: Logo Kahoot. ....	67
Ilustración 2: Mi Kahoot.....	72
Ilustración 4: Evidencia 2 de aplicación de cuestionario a muestra estudiantil .....	87
Ilustración 3: Evidencia 1 de aplicación de cuestionario a muestra estudiantil .....	87

## RESUMEN / ABSTRACT

El objetivo de este estudio tuvo como propósito facilitar el Recurso Educativo Tecnológico Kahoot como estrategia S. XXI para el perfeccionamiento docente en la Facultad de Comunicación Social del Centro Regional Universitario de Panamá Oeste, lo que se logró al presentar la propuesta denominada: seminario taller: Recurso Educativo Tecnológico Kahoot, como estrategia docente del siglo. XXI., que se encuentra en el capítulo V. Mediante un estudio descriptivo, se realizó una revisión literaria, que comprobó los grandes beneficios del uso de esta plataforma en la práctica docente. Las encuestas en línea, como instrumento de recolección de datos, por parte de la muestra arrojaron que tanto estudiantes como docentes, les es familiar el uso de tecnología y herramientas digitales, lo que ayuda en la implementación y puesta en marcha del objetivo planteado, una vez se cuente con el presupuesto necesario.

The objective of this study was to facilitate the Kahoot Technological Educational Resource as a 21st century strategy for teacher improvement in the Faculty of Social Communication of the Regional University Center of Panama Oeste, which was achieved by presenting the proposal called: workshop seminar: Kahoot Technological Educational Resource, as a teaching strategy of the century. XXI., Found in chapter V. Through a descriptive study, a literary review was carried out, which verified the great benefits of the use of this platform in teaching practice. Online surveys, as a data collection instrument, by the sample showed that both students and teachers are familiar with the use of technology and digital tools, which helps in the implementation and implementation of the proposed objective, a Once you have the necessary budget

## INTRODUCCIÓN

La Educación ha venido transformándose conforme nuestro mundo ha venido cambiando. La actividad docente, es una de las más nobles profesiones del planeta, pero sin duda la más exigente, ya que el proceso de enseñanza, las estrategias, recursos y actividades utilizadas, deben ir actualizándose, de forma que evoluciona el mundo. Así hemos pasado de una educación memorística en la cual el estudiante paso a ser simplemente un receptor de la información donde el centro del conocimiento era el docente, hasta pasar a una educación con nuevos retos donde la tecnología juega un papel clave. Hoy, nos encontramos en las aulas de clases, un estudiante con formas distintas de aprender y con un factor clave en su aprendizaje: el correcto uso de la tecnología; por lo que el docente universitario debe estar acorde con esta y utilizarla a su favor, investigando en este amplio campo de recursos, cuáles del abanico de opciones existente, se pueden utilizar según los objetivos de aprendizaje que busca alcanzar.

El objetivo de este estudio es dar a conocer a los docentes de la Facultad de Comunicación Social, del Centro Regional Universitario Panamá Oeste, el recurso educativo tecnológico Kahoot, para que sea incorporado en las estrategias de enseñanza, de manera tal, que no solo inserte el uso de la tecnología en el aula de clases, sacando provecho a la conectividad, en la que todos estamos insertos, sino que el estudiante logre utilizar las variadas herramientas tecnológica que tiene a su mano, a favor de su formación. Aunado a esto, lograr crear un espacio de enseñanza- aprendizaje, dinámico y participativo.

Me es familiar hablar de la Facultad de Comunicación Social, del Centro Regional Universitario de Panamá Oeste, ya que estude allí. De primera mano, realice un acercamiento virtual, con algunos docentes y estudiantes, luego se dio una revisión exhaustiva de textos literarios físicos y web, que guardan relación estrecha con el tema central, donde quedo claro la importancia de Kahoot, como estrategia de enseñanza dentro y fuera del aula; así como los beneficios del mismo. El establecimiento del marco metodológico que guía esta investigación, está enmarcado en el capítulo tercero; el capítulo cuatro podemos ver la interpretación de los resultados, producto del estudio realizado a la muestra y en el quinto y último capítulo nuestra propuesta, fruto del trabajo realizado; el cual espero sea de gran utilidad para los docentes de tan apreciada facultad, de la que

guardo grande y grados recursos. Cabe recordar que todo esto se dio, mientras el mundo vivía sumergido en la pandemia declara por la Organización Mundial de la Salud, producto del covid-19, impidiendo el acercamiento presencial a los involucrados en el estudio.

Espero este trabajo sea de provecho. Les invito a leer de forma detallada los aportes que hacen relevante este estudio, agradeciendo a cada una de las personas, que hicieron que este proyecto llegue a su presentación.

## CAPITULO 1. ASPECTOS GENERALES

### 1.1 Antecedentes del problema

Para Hernández, Fernández & Baptista (2006) los antecedentes de un proyecto de investigación, son una serie de estudios o trabajos realizados con anterioridad y que guardan relación con el tema que se plantea.

La sociedad misma demanda nuevas formas de enseñanza y la tecnología contribuye en este sentido. Los docentes tienen una gran responsabilidad y es inserta dentro de sus estrategias de enseñanza nuevas herramientas tecnológicas que contribuyan con el logro de los objetivos planteados; y es que los estudiantes cada día más se ven familiarizados con el uso de dispositivos tecnológicos y plataformas digitales; lo que debe tomar el docente del siglo XXI a su favor.

La llegada de la globalización, la apertura de los mercados y los avances tecnológicos, han contribuido al acelerado cambio del proceso de enseñanza y urge cada vez más la incorporación de las mismas dentro de este proceso; como lo afirma la Organización de las Naciones Unidas, para la educación, la Ciencia y la Cultura (2017):

“...las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden contribuir al acceso universal a la educación, la igualdad en la instrucción, el ejercicio de la enseñanza y el aprendizaje de calidad y el desarrollo profesional de los docentes, así como a la gestión dirección y administración más eficientes del sistema educativo”

Guzmán (2008) en su tesis doctoral sobre las Tecnologías y la Comunicación en la Universidad Autónoma de Querétaro: Propuesta estratégica para su integración afirma que es el mismo proceso educativo, donde el docente, es el responsable de insertar en su praxis, el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), de forma que se logre un proceso de enseñanza – aprendizaje de calidad y acorde a las nuevas exigencias del mercado. Estas deben ser tomadas como un elemento potenciador de la educación, más allá que de un simple elemento complementario en las estrategias utilizadas.

Si entrelazamos la tecnología actual con la pedagogía o forma de enseñanza dentro del aula (en tiempos de pandemia: aula virtual o plataforma digital) tendremos como resultado que nuestros estudiantes no solo aprenden, sino que se rompe el esquema tradicional que

afirma que la educación es un proceso traumático y sacrificado, donde el docente no es actualizado, ya que solo evoca técnicas desfasadas y poco o nada usa los recursos tecnológicos a su favor. Mendoza-Batista (2020) en su apartado nos dice lo siguiente: “La incorporación de la tecnología diariamente en las aulas motiva a los estudiantes, promueve la cooperación y participación activa.”

Dentro de las TIC, encontramos un sin número de recursos tecnológicos interactivos y lúdicos, que ayudan a motivar y dinamizar la enseñanza dentro del aula, su importancia la deja plasmada Burgos (2010) cuando dice:

“Las tecnologías de información y comunicaciones (TIC) tienen el potencial de facilitar la diseminación digital del conocimiento de las universidades, instituciones educativas, organizaciones y gobiernos; así como de soportar el diseño de estrategias innovadoras educativas que permitan mejorar el diseño de los ambientes de aprendizaje para potencializar las experiencias de enseñanza-aprendizaje.”

## 1.2 Planteamiento del problema:

Los especialistas de comunicación que se forman en la Facultad de Comunicación Social del Centro Regional Universitario de Panamá Oeste, son en su gran mayoría considerados millennials. Taberes (2015), destaca en su estudio sobre esta generación de la población que la misma está bien definida ya que presenta ciertas características que los distingue de otros grupos como son la generación X, baby boom, entre otros. Los millennials tiene preferencia de aprendizaje en equipo y colaboración, insertando en ellas el uso de recursos tecnológicos.

Los docentes de la Facultad en su proceso de orientador y facilitador del conocimiento, deben establecer estrategias de actualización y educación continua enmarcadas en tipos de enseñanza innovadoras y dinámicas, acordes con la realidad del estudiantado que tiene en sus aulas de clases.

Por lo antes expuesto nos realizamos las siguientes preguntas:

¿Cómo tomarían la propuesta los docentes y estudiantes de la Facultad de Comunicación Social del Centro Regional Universitario Panamá Oeste?

¿Por qué será relevante que los docentes y estudiantes conozcan el recurso educativo tecnológico Kahoot?

¿En qué momento se podría presentar la propuesta educativa de forma eficiente, efectiva y eficaz?

### 1.3 Justificación

Las nuevas tecnologías han cambiado la forma de enseñanza en el aula de clases, Moya (2009), por lo que nuestra investigación se enmarca en dar a conocer y facilitar a los profesores de la Facultad de Comunicación Social, del Centro Regional Universitario de Panamá Oeste, el recurso educativo Tecnológico Kahoot como estrategia S.XXI para el perfeccionamiento de los mismos, ya que es una plataforma acorde con las nuevas tendencias, donde se entrelazan el uso de la tecnología y los juegos lúdicos.

Estamos ante una generación nueva y con formas distinta de aprender, donde Kahoot sirve como recurso educativo interactivo y dinámico; lo que traerá como consecuencia un grupo de cuidados mucho más abiertos al proceso de enseñanza- aprendizaje, por el dinamismo que nos brinda este recurso.

Esta investigación resultará útil a toda la comunidad de profesores de la Facultad, ya que, de una forma sencilla, sin gastos adicionales, ni grandes esfuerzos, los mismos podrán establecer una forma distinta de enseñanza, acorde a los tiempos en que vivimos.

### 1.4 Objetivos

Los objetivos son aquello que deseamos alcanzar, los mismos son una guía y deben guardar relación con el problema de la investigación. Abreu (2012). Los mismos son el porqué de la investigación y lo que en realidad estamos buscando, es el logro o meta.

Arias, Villasís-Keever, M., & Novales, M. (2016) afirma que los mismos van de generales a específicos, respondiendo a lo que se busca en el estudio.

#### 1.4.1. Objetivo general

Facilitar el recurso educativo tecnológico Kahoot como una herramienta estratégica del siglo XXI que ayudará en el perfeccionamiento docente en la Facultad de comunicación social del Centro Regional Universitario de Panamá Oeste.

#### 1.4.2 Objetivos específicos

Investigar todo lo referente al recurso educativo tecnológico Kahoot para poder presentar a la Universidad de Panamá, Centro Regional Universitario de Panamá Oeste.

Crear estrategias para la recolección de información por parte de los docentes de la Facultad de Comunicación Social del Centro Regional Universitario de Panamá Oeste.

Sustentar la investigación denominada “Recurso Educativo Tecnológico Kahoot como estrategia S.XXI para el perfeccionamiento Docente en la Facultad de Comunicación Social del Centro Regional Universitario de Panamá Oeste. 2020”, para obtener nuestra maestría en Docencia Superior.

Diseñar una propuesta educativa que permita enseñar el recurso educativo tecnológico a los docentes de la Facultad de Comunicación Social del Centro Regional Universitario Panamá Oeste.

Presentar la propuesta educativa tecnológica Kahoot a la Dirección de la Universidad de Panamá, Centro Regional Universitario de Panamá Oeste, para poder facilitar a los docentes de la Facultad de Comunicación Social del Centro Regional Universitario de Panamá Oeste.

#### 1.5 Alcance o cobertura

El presente estudio busca que los docentes de Facultad de Comunicación Social del Centro Regional Universitario de Panamá Oeste, implemente el recurso tecnológico Kahoot, en las actividades de su perfeccionamiento docente, por medio de la propuesta que nazca de esta investigación.

## 1.6 Delimitación

La presente investigación inicia y se desarrollará en la Provincia de Panamá Oeste, Distrito de La Chorrera, Barrio Colón, Universidad de Panamá, Centro Regional Universitario de Panamá Oeste, Facultad de Comunicación Social, Escuela de Comunicación Corporativa en la Licenciatura de Relaciones Públicas.

## 1.7 Limitaciones

En todo trabajo de investigación, quien la realiza presenta ciertas limitaciones. Las limitaciones, para Ávila (2001) son todas aquellas dificultades que se presentaron en el transcurso del estudio. Las mismas deben tener una razón o fundamento.

La pandemia mundial COVID-19, que provoco el estricto confinamiento impuesto por el gobierno central, lo que dificulto un estudio de campo más completo, con visita a las aulas universitarias del Centro Regional, sujeto de estudio.

Descontinuo servicio de internet, por parte de la empresa proveedora del mismo, lo que dificulto la búsqueda de información en sitios web, bibliotecas virtuales y escenarios de aprendizaje en línea.

El tamaño de la muestra (docentes) es bajo lo que dificulta el estudio, pero como bien lo afirma Martínez et al. (2019) tamaño de la muestra es menos relevante en la investigación de este tipo .

## CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO

## 2.1. Educación y Tecnología

La práctica docente ha sufrido una evolución rápida en el último año, producto de una pandemia inesperada (covid-19), lo que obligo a los profesores a incorporar nuevas herramientas que contribuyan al delicado trabajo que realizan, pero esto no es un proceso nuevo, es algo que ya se viene realizando desde hace varios años. Tal cual lo afirma Celaya, Lozano & Ramírez (2010):

“La práctica docente en los últimos años ha experimentado una vertiginosa evolución en el uso de los recursos de apoyo y es así como hemos podido observar una inclusión de herramientas sustentadas en tecnología...”

Hoy, es imposible, hablar de las nuevas formas de aprendizaje, sin la inserción de las TIC dentro de este proceso y de los aparatos o dispositivos tecnológicos que tenemos a disposición, que logran servir como soporte de nuevas estrategias pedagógicas, cada vez más apremiantes (pizarras electrónicas, teléfonos celulares, computadoras personales, entre otros), en este sentido Mendoza-Batista (2020) afirma lo siguiente: “En el marco de los nuevos paradigmas educativos y los retos que los docentes enfrentan hacia ellos es necesario buscar el equilibrio entre la tecnología y el proceso de enseñanza aprendizaje.”

Mendoza-Batista (2020) ve la tecnología como un gran recurso de apoyo en tan delicada función social, mediante la elaboración de objetivos claros y acordes.

## 2.2. Estudiantes universitarios y la tecnología

En su artículo denominado “La generación millennials y la educación superior. Los retos de un nuevo paradigma.” escrito por Cataldi & Dominighini (2015), nos deja claro las exigencias de este grupo de estudiantes:

“El desarrollo y uso de las tecnologías digitales aplicadas en educación serán claves en la transformación digital del proceso de aprendizaje a fin de acceder a la educación 4.0... los millennials son más intuitivos y creativos, son más emocionales, se centran en la comunicación multimedia e hipermedia, y poseen una visión más global e integral de los problemas”

Cataldi & Dominighini (2015) afirma que los millennials nacieron en un contexto social diferente, sumergidos en la comunicación y la tecnología; que utilizan estos últimos elementos de forma productiva, tanto aso que forma parte de su cotidianidad.

Algunas de las características principales de este grupo generacional son:

Nacidos entre 1980-2000.

Crece en el mundo dominado por la tecnología. Están acostumbrados a el uso de celulares, Tablet, iPad, etc.

Son sociales (viven conectados a las redes sociales). Tal es el caso de Instagram que según Valero (2020) tiene más de 1 billón de usuarios, de los cuales el 71% son menores de 35 años de edad.

Son ciudadanos globales, les encanta viajar, conocer el mundo, adaptándose a las nuevas culturas y conocimientos rápidamente.

Emprendedores / innovadores.

### 2.3. Los Recursos Educativos Abiertos (REA)

Los docentes del siglo XXI, tiene un gran reto, insertar las nuevas herramientas de enseñanza y aprendizaje en sus formas y métodos de transmitir y crear conocimientos. En este sentido las TIC ofrecen una gama de opciones que buscan estrategias creativas que motiven a los estudiantes. Inserto a estas tenemos los Recursos Educativos Abiertos (REA) definidos por UNESCO (2002) como:

“Recursos destinados para la enseñanza, el aprendizaje y la investigación que residen en el dominio público o que han sido liberados bajo un esquema de licenciamiento que protege la propiedad intelectual y permite su uso de forma pública y gratuita o permite la generación de obras derivadas por otros. Los Recursos Educativos Abiertos se identifican como cursos completos, materiales de cursos, módulos, libros, videos, exámenes, software y cualquier otra herramienta, materiales o técnicas empleadas para dar soporte al acceso de conocimiento.”

Estos recursos son de soporte para que el docente sea capaz de crear y/o desarrollar material didáctico, el cual puede utilizar y reutilizar dentro y fuera del aula. El uso de la

tecnología es fundamental en el transcurrir de la vida misma, pero debe dar mayor propiedad a su uso para fines educativos por tal razón que se promulgo en el año 2012, la Declaración de Paris, sobre los recursos educativos abiertos, promovido por la UNESCO, la cual busca:

Mejorar la calidad de la enseñanza

Búsqueda de producción y uso de REA

Establecimiento de estrategias amplias que impulsen el perfeccionamiento docente.

Sacar provecho de la tecnología a favor de la educación

La promoción y uso de licencias gratis, financiadas por los gobiernos.

Si bien es cierto que la tecnología debe ser una aliada de la educación, el docente debe utilizarla de manera eficiente, ya que nos enfrentamos a un estudiante distinto, el llamado millennials, aunado a esto los centros de enseñanzas en todos sus niveles, deben tomar la iniciativa de propiciar el uso de estos recursos tecnológicos. En este sentido grandes universidades alrededor del mundo han dado cabida a los mismos, ejemplo claro de ello no los da Burgos (2010) en su artículo sobre la Distribución De Conocimiento Y Acceso Libre A La Información Con Recursos Educativos Abiertos (Rea), como aporte a la Organización de estados Americanos donde plasma que la Universidad de Carnegie Mellon, Pensilvania, Estados Unidos, creo el sitio Open Learning Initiative, ( Iniciativa abierta de aprendizaje) el cual busca facilitar el acceso gratuito y publico de cursos y aplicaciones para la enseñanza. Otro gran aporte y en otras latitudes como elemento al perfeccionamiento docente es del Programa Nacional de Tecnología, el cual fue ideado por ocho (8) instituciones universitarias de la India, con el mismo objetivo del Open Learning Initiative.

Quizás en el afán diario del docente, impide escudriñar en el gran mundo de las TIC, donde podemos encontrar estos dominios gratuitos que nos ayuden en nuestra perfección del ejercicio, pero existen un sin número. Mendoza -Batista (2020) en su escrito sobre el aprendizaje lúdico y digital de una segunda lengua menciona:

“Actualmente se puede encontrar una gran gama de Recursos Educativos Abiertos en línea que apoyan ese proceso de aprendizaje, sin embargo, es muy complicado revisar e implementar todos ya sea por falta de tiempo, de conocimiento de los recursos o no apegarse a los objetivos planteados”

El mismo autor señala que herramientas digitales como Quizlet, Quizizz, Kahoot y Lyricstrainig, las cuales son muy utilizadas, se encuentran dentro de esta gama de los REA y buscan el desarrollo de un aprendizaje autónomo y el perfeccionamiento docente de este siglo.

#### 2.4. Kahoot como recurso educativo tecnológico abierto

La tecnología trajo diversos avances impactando todos los sectores de la sociedad, que por minutos se ven inmersos en cambios de gran trascendencia y el educativo no escapa de esta realidad, lo que lleva al docente a una continua actualización de su forma de enseñanza y búsqueda constante de perfeccionamiento. Bien lo afirma Martínez (2017) en su obra *Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando*. El caso de Kahoot, cuando dice: “las nuevas tecnologías suponen un gran reto y a la vez una enorme oportunidad para reinventar y hacer más eficaz los procesos de enseñanza y el aprendizaje...”

Nos encontramos en una sociedad que busca renovar el sistema educativo. En esta búsqueda el docente del Siglo XXI, tiene a su alcance herramientas tecnológicas que puede aprender a manejar de forma eficiente y eficaz. Como lo hemos visto en otro apartado existen a disposición del mismo los Recursos Educativos Abiertos (REA), aquellos que están disponibles de forma gratuita. Artal (s/f) afirma que en la actualidad existen un abanico enorme de aplicaciones y software que bien utilizados el docente puede aprovechar para crear un aprendizaje activo-colaborativo, este es el caso de Kahoot.

La forma de poder tener acceso a este recurso tecnológico es muy sencillo y fácil de realizar sin importar el grado de conocimiento del docente en temas de informática o tecnología. Solo debe tener un correo Gmail, acceder al sitio web [kahoot.com](http://kahoot.com), completar los datos solicitados, construir su test y compartirlo si así lo quiere.

El Kahoot es un recurso educativo tecnológico gratuito, de gran ayuda en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en su tesis sobre Kahoot, como herramienta para reconocer progresos en el aprendizaje, Sánchez (2017) nos dice que, según el estudio realizado, Kahoot nos ayuda a tener resultados en tiempo reales, que sin importar la edad de los alumnos y la materia que se imparte, el recurso puede utilizarse y que una de sus desventajas para los docentes, sería la preparación del juego. La forma más común de uso es mediante preguntas tipo test, aunque también hay espacio para la discusión y debate, es el nombre que recibe este servicio web de educación social y gamificada, es decir, que se comporta como un juego, recompensando a quienes progresan en las respuestas con una mayor puntuación que les catapulta a lo más alto del ranking, donde cualquier persona puede crear un tablero de juego. Uno de los grandes beneficios que al utilizar el docente va a obtener según Martínez, at (2020) es que es una herramienta que mejora el estrés, los estudiantes demuestran mucha más atención y están motivados.

Kahoot como herramienta tecnológica el Siglo XXI, utilizada dentro del aula, también nos permite compartir los resultados con los participantes, de forma tal que los mismos puedan verificar donde está el error de tenerlo. En la plataforma del mismo nombre (Kahoot.com) podemos encontrar un sin número de juegos a utilizar o predeterminados, según el tema de clase; ya que, en la construcción o elaboración del mismo, el sitio web da a la opción al docente de crear y compartir con otros su test. Para Martínez (2017) esta busca crear un nuevo ambiente de aprendizaje, creada en el 2013, por el docente Alf Inge Wang de la Norwegian University Of Science And Technologyse.

Si el docente de la facultad de Comunicación Social del Centro Regional Universitario, logra la combinación de una buena planificación, junto con la gamificación y la tecnología, vista en este recurso, ofrecerá una oportunidad, actual, novedosa e innovadora que ya se viene utilizando en otras latitudes, como es España. Incluso en mi práctica docente ha sido de gran ayuda.

Veamos al paso a paso, para que los estudiantes logren utilizar la aplicación, una vez el docente cree el cuestionario y tenga acceso al código pin:

1. Ir a la dirección web de la plataforma kahoot.it

2. Solicitar el código pin al docente.
3. Colocar su nombre de usuario.
4. Esperar la orden para iniciar el juego.

Rubio (2014) nos dice que la educación está obligada a convertirse en una actividad creativa e innovadora, que utilice la tecnología, para lograr como respuesta el interés del alumno. Ese alumno que cada vez es más exigente y que demanda nuevas formas de aprendizaje, el mismo busca siempre la innovación en su vida diaria y está familiarizado con el uso de plataformas de compras, de juegos y de búsqueda; por lo que incorporar aquellas que sean alineadas a los temas educativos no será un problema.

El progreso continuo en materia de tecnologías de Información y comunicación, denominadas Tics, ha dado por sentado la inserción de dispositivos (móviles, tabletas, ordenadores, etc.) y software dentro de las aulas, para lograr con éxitos los objetivos planteados y experiencias que sean jamás olvidadas, para Martínez, at (2020) esta es una tendencia que no parara, porque la tecnología y sus avances no lo hacen y debe ser una constante en las universidades.

Para Mendoza-Batista (2020) el uso de la tecnología es indispensable y necesaria para los seres humanos y debe incorporarse el quehacer educativo de forma urgente. Entre esos esta la aplicación Kahoot, que se enmarca dentro de las estrategias lúdicas tecnológicas, el cual es de gran ayuda, en el logro de los objetivos planteados por el docente, tomando en cuenta que los estudiantes universitarios de este tiempo son “nativos digitales”. Prensky (2001) afirma que los jóvenes de hoy, han nacido con la tecnología, los llamados “nativos digitales”, por lo que aprenden de forma distinta y que la enseñanza está obligada a incorporar entre sus estrategias, formas de educación que sienten sus bases en el entretenimiento y la tecnología, en el uso de dispositivos, computadoras y demás.

Caraballo, Peinado & González (2017) afirma en su estudio, donde detalla aspectos de esta herramienta tecnológica, que la misma desde la perspectiva del docente es importante porque:

Sirve como herramienta de evaluación del conocimiento.

Inserta tecnología actualizada en su quehacer.

Los estudiantes aprenden de forma divertida y dinámica.

Puede realizar una clase global.

Apoya el desarrollo profesional.

Recopila opinión de los alumnos.

De aquí la importancia de que el docente de la Facultad de Comunicación Social del Centro Regional Universitario de Panamá Oeste sea consciente de que debe buscar su perfeccionamiento por medio de las plataformas tecnológicas existentes enmarcándonos en los recursos educativos abierto, caso Kahoot y enfatizar el gran valor de la misma.

### CAPITULO 3. MARCO METODOLÓGICO

### 3.1. Tipo de Investigación

Según Mario Tamayo y Tamayo (2009) en su libro sobre Investigación nos dice que la investigación descriptiva “comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, y la composición o proceso de los fenómenos. El enfoque se hace sobre conclusiones dominantes o sobre grupo de personas, grupo o cosas, se conduce o funciona en presente.”

Por lo antes definido, nuestro trabajo de investigación tiene corte descriptivo, porque desde la experiencia, el aprendizaje y conocimiento constante nos enfocamos en los cambios que la tecnología ha ayudado para la mejor formación de profesionales, siendo el recurso Kahoot un instrumento objetivo que ayuda a llegar a esa población joven de estos tiempos, así entonces podremos desarrollar, aplicar y promover nuestra propuesta y estrategia educativa en el Centro Regional Universitario de Panamá Oeste, específicamente en la Licenciatura de Relaciones Públicas.

### 3.2. Diseño de la Investigación.

Nuestra investigación está enfocada en el diseño descriptivo, en el cual el investigador describe situaciones o casos que estudia. El mismo es utilizado de forma recurrente en los en las ciencias sociales y la psicología.

Se busca con este tipo de diseño proporcionar sobre el porqué y el cómo de la investigación.

Según Córdoba (2016) entre las características de este tipo de investigación están el describir fenómenos, situaciones, contextos y eventos.

### 3.3. Fuentes de información

### 3.3.1. Primarias, secundarias y terciarias.

Estudios de los textos levantados por otros autores, entre los que destacan tesis, libros y ensayos, que veremos al largo de esta investigación, que guardan relación con el tema central y aspectos generales del proceso de investigación, así como consulta a sitios web, blogs y redes sociales. Destacan la obtención en primera mano de información recaba en la encuesta, que se aplicó a la muestra seleccionada.

### 3.3.2. Sujetos

Los sujetos de esta investigación son los docentes de la Facultad de Comunicación Social del Centro Regional Universitario Panamá Oeste y los estudiantes, estos últimos para determinar el grado de aceptación de la herramienta Kahoot entre las herramientas que puede utilizar los docentes de su facultad, considerándolos nativos digitales.

## 3.4. Población y Muestra

Explicaremos la población que fue objeto de estudio, es decir, la totalidad de la misma y la muestra que se tomó en cuenta, es decir en un porcentaje del tanto por ciento, para realizar la presente investigación.

Para Pérez, Pérez & Seca (2020) la población es un conjunto total de unidades de análisis al cual vamos a estudiar. En este caso se tomó como población a la Escuela de Comunicación Corporativa, en la licenciatura de Relaciones Públicas que tiene de primero a cuarto año de formación profesional ciento dieciséis (116) estudiantes. A su vez tiene tres (3) docentes especialistas en la rama de relaciones públicas y once (11) de periodismo, más los profesores de asignaciones especiales que viene de otras facultades.

Muestra se refiere al porcentaje que se tomará en cuenta para aplicar nuestro instrumento de recolección de datos. En su libro Metodología de la investigación del Castillo, Olivares & González (2014), la define como: “subconjunto de los miembros de una población, mientras que la población comprende todos los miembros de un grupo.” Para este estudio se tomó una muestra de ochenta y seis puntos veinte un por ciento (86.21%) de los estudiantes y cien por ciento (100%) de los profesores especialistas en

relaciones públicas y un veinte por ciento (20%) de los docentes de periodismo. Quedando definida en cincuenta (50) estudiantes, los tres (03) docentes de la especialidad, y dos (2) profesores de periodismo para nuestro estudio.

### 3.5. Hipótesis

No aplica.

### 3.6. Variables

Variable Independiente (Causa): Recurso Educativo Tecnológico Kahoot como estrategia S.XXI

Variable Dependiente (Efecto): para el perfeccionamiento Docente en la Facultad de Comunicación Social del Centro Regional Universitario de Panamá Oeste. 2020

#### 3.6.1. Conceptualización de variables

Recurso Educativo Tecnológico: son aquellos materiales, equipo o software que son utilizados dentro de los entornos de aprendizaje, para crear un ambiente educativo que facilite la adquisición de los contenidos.

Estrategia: son las diversas acciones, procedimientos o planes establecidos, por medio de los cuales se busca alcanzar un objetivo antes planteado.

Kahoot.: plataforma gratuita que permite la creación de cuestionarios de evaluación (disponible en App o versión web). Es una herramienta por la que el profesor crea concursos en el aula para aprender o reforzar el aprendizaje y donde los alumnos son los concursantes.

Perfeccionamiento: mejora continua

## 3.6.2. Operacionalización de las variables

Tabla 1: Operacionalización de las variables

Tabla Operacionalización de las variables			
Variable	Dimensión	Indicador	Instrumento
Recurso Educativo Tecnológico: son aquellos materiales, equipo o software que son utilizados dentro de los entornos de aprendizaje, para crear un ambiente educativo que facilite la adquisición de los contenidos.	Rasgos	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Automatización</li> <li>● Interconexión</li> <li>● Digitalización</li> <li>● Innovación.</li> <li>● Libre</li> </ul>	Cuestionario
Estrategia: son las diversas acciones, procedimientos o planes establecidos, por medio de los cuales se busca alcanzar un objetivo antes planteado.	Pedagógica	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Procedimientos</li> <li>● Recursos</li> <li>● Enseñanza</li> <li>● Aprendizaje</li> </ul>	
Kahoot.: plataforma gratuita que permite la creación de cuestionarios de evaluación (disponible en App o versión web). Es una herramienta por la que el profesor crea concursos en el aula para aprender o reforzar el aprendizaje y donde los alumnos son los concursantes.	Plataforma educativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Herramienta flexible.</li> <li>● Facilidad de uso.</li> <li>● Ayuda para el uso</li> <li>● Interconexión</li> <li>● Digitalización</li> </ul>	

Perfeccionamiento: mejora continua	Características	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Promoción de la reflexión docente,</li> <li>● Aprendizaje en redes funcionales,</li> <li>● Aprendizaje adaptado a las necesidades del docente / estudiante</li> <li>● Aprendizaje activo</li> </ul>	
---------------------------------------	-----------------	--	--

Tabla elaborada por el Mgter Abdel Rivera. 2021.

### 3.7. Descripción del instrumento

Dentro de los instrumentos que podemos utilizar están los cuestionarios, estos permiten la recolección de información a través de fuentes primarias. García (2002) nos dice que el mismo debe tener un orden lógico y coherente, con preguntas ordenadas, en la que debe prevalecer el lenguaje sencillo y claro.

#### Concepto:

Es un grupo de preguntas, de varios tipos, que se elabora de forma cuidadosa y sistemática, sobre cuestiones que le interesan al investigador, el cual puede ser aplicado de forma presencial o por medios electrónicos. García (2003).

El cuestionario, para Hernández, Fernández & Baptista (2018) es el conjunto de pregunta que busca medir una o múltiples variables, en una investigación y que su elaboración debe ser oportuno y apegado al problema planteado.

Para Abreu (2012) los cuestionarios son algunos de los instrumentos de recopilación de información en la investigación que estamos desarrollando:

“Algunos de los métodos de recopilación de datos comunes aplicados a cuestiones comprendidas en el ámbito de la investigación descriptiva incluyen encuestas, entrevistas, observaciones y portafolios. Los métodos

de recogida de datos para la investigación descriptiva se pueden emplear solos o en diversas combinaciones, dependiendo de las preguntas de investigación a la mano”.

Las ventajas de la utilización de este instrumento son diversas entre las que podemos mencionar: que abarcan una mayor área geográfica, permite ahorrar tiempo y recursos, hay diferentes formas de envíos y nos ayudan a comparar resultados.

Entre las desventajas podemos acotar que es de menor profundidad que la entrevista, el contexto interviene en las respuestas del encuestado y es difícil de determinar el error estadístico.

En el caso del cuestionario dirigido a los docentes el mismo constara de cinco (5) preguntas cerradas o dicotómicas (si /no).

Para la muestra representativa de la población estudiantil, aplicaremos un cuestionario con cuatro (04) preguntas, de las cuales tres (03) serán cerradas dicotómicas, que buscan forzar al encuestado entre las alternativas sí o no y una (01) será de opción múltiple, entre un número limitado de posibles respuestas.

García (2003) afirma en su estudio sobre los mismos que este es un instrumento de gran utilidad al momento de recoger datos, que cobra mayor valor cuando es difícil acceder a la población objeto de estudio por circunstancias particulares, tal cual la vivimos en este tiempo de confinamiento y cuidado de la salud.

Dada las circunstancias actuales (pandemia de covid-19), que nos impiden hacer las encuestas de forma presencial (cara a cara) analizamos las diversas plataformas tecnológicas que nos podían servir, para la elaboración y posterior envío del cuestionario por medio de la nueva tecnología, aunado a esto la rapidez de las respuestas.

En esta búsqueda encontramos varias entre ellas:

Zoho Survey

Google Drive

Survey Monkey

Survio	Survey Planet	QuestionPro
TypeForm	Eval & Go	Google forms
Polldaddy	Encuesta.com	

Hernández, Fernández & Baptista (2018) dice: “cuando el cuestionario se envía por correo, se tiene un mayor grado de respuesta porque es fácil de contestar y completarlo requiere menos tiempo.” Por otro lado, no debemos olvidar lo que nos encontramos con una muestra de estudio familiarizada al uso de elementos o dispositivos tecnológicos, entre los que podemos mencionar los teléfonos inteligentes, tabletas, entre otros, así lo afirma García (2018) cuando dice:

“Las nuevas generaciones de jóvenes que cursan estudios universitarios se caracterizan por haber nacido en la era digital, aprendiendo el manejo de dispositivos tecnológicos de forma “nativa” (natural e intuitiva). Su principal característica es la tecnófila, lo que se caracteriza por la afinidad y predisposición favorable al manejo de nuevas tecnologías. Están permanentemente conectados a Internet y comunicados entre sí...”

Aunque todas las plataformas arriba enumeradas, tienen gratuidad y proporcionan plantillas y la elaboración de buen número de preguntas y de diversos tipos, utilizamos la plataforma Google forms, ya que es la más conocida y forma parte de una de las empresas de comunicación e información más reconocidas en el mundo, Google.

La mayoría la denomina formulario Google, y está inmersa entre las variedades de funcionalidad que nos brinda Google Drive de forma gratuita. Para García (2018) su utilidad radica en la forma sencilla de elaboración de formularios o cuestionarios de fácil recogida de información. Solo basta con diseñar el cuestionario y no es necesario ningún tipo de software adicional, solo una cuenta de correo de Gmail.

Algunos beneficios del uso del uso de formulario Google o Google formas son que son fáciles de crear, dan una retroalimentación estadística en tiempo real, es una plataforma gratuita, se puede acceder de forma remota desde cualquier lugar o dispositivo con acceso a internet y presenta la opción de realizar gráficas.

### 3.8. Tratamiento de la información

Buscamos con los resultados de esta investigación, poner en marcha un plan de capacitación, a la planta docente que forman la Facultad de Comunicación Social del Centro Regional Universitario de Panamá Oeste, para que integren a sus estrategias de enseñanza este recurso tecnológico como es Kahoot. Bien lo afirma Hernández & Torrijos (2020) en su estudio, para la Universidad de Salamanca, España “Los resultados reflejan una valoración positiva del recurso (Kahoot) como herramienta para comprender, reflexionar, memorizar, autoevaluar y organizar los contenidos de las asignaturas”

### 3.9 Cronograma de actividades

Las actividades desarrolladas en esta investigación, fueron condensadas en uno de los instrumentos más utilizados por los gerentes y ejecutivos de empresa y todo aquel que busca establecer tareas en el tiempo; este es el diagrama de Gantt, llamado así por su ideador el ingeniero mecánico Henry Laurence Gantt, quien lo diseñó a principios del siglo XX, como aporte a las actividades que desarrollaba. Hinojosa (2013) lo describe así:

“El gráfico de Gantt permite identificar la actividad en que se estará utilizando cada uno de los recursos y la duración de esa utilización, de tal modo que puedan evitarse periodos ociosos innecesarios y se dé también al administrador una visión completa de la utilización de los recursos que se encuentran bajo su supervisión.”

Podemos decir que algunos de los beneficios que pueden tener la utilización del diagrama de Gantt son que nos ayudan a ubicarnos donde estamos, ayuda en la comunicación en las tareas con los involucrados, el grado de avance de las tareas motiva a los participantes, gestiona una mayor y mejor forma de tiempo y es flexible.

En sus escritos sobre gestión de proyectos Villanueva (2018) nos dice que esta es una herramienta muy útil, ya que nos da una vista general de las tareas que debemos realizar de forma programada y el tiempo en que las mismas deben completarse.

Meardon (s.f.) define la importancia de este importante diagrama en la gestión y manejo del tiempo como: “Otra ventaja de utilizar el diagrama de Gantt es que mantiene una visión a vista general de todo el proyecto, especialmente de todos los hitos y plazos.”

En la tabla No.17 de los anexos denominada Cronograma de actividades se muestran los tiempos en meses, estos a su vez, divididos en semanas (4), donde se resalta las actividades desarrolladas.

CAPITULO 4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.

Para la aplicación del instrumento (cuestionario) a la muestra, como se detalló en los apartados anteriores se utilizó Google forms. Esta herramienta automáticamente y de forma rápida y segura tabula los resultados y da a conocer los mismos, mediante gráficos coloridos que muestran las respuestas obtenidas; dejando de lado la elaboración manual de los mismos. Lo que si se hizo fue elaborar las tablas con números enteros arrojados en cada pregunta, para una mejor presentación visual y fácil comprensión.

Es importante mencionar, que como se presentan en la ilustración No.03, se aplicó el cuestionario, a la muestra estudiantil en una clase sincrónica a la que pude tener acceso, gracias al apoyo de mi asesora. También fue propicio el encuentro, para detallar datos relevantes que buscábamos obtener con la misma.

En relación a la aplicación del cuestionario a la muestra docente, se realizó por medio de wasap, enviado enlace directo. De forma tal, que, con solo abrir el vínculo, tenían acceso a la misma. Cabe mencionar que de forma precisa fue explicado, el objetivo del estudio, aunque estaba detallado en el encabezado del instrumento.

#### 4.1. Análisis de resultados de las encuestas aplicadas a los estudiantes.

Buscamos en la muestra estudiantil comprobar lo que hemos descrito en líneas anteriores: los estudiantes de Facultad de Comunicación Social, del Centro Regional Universitario de Panamá Oeste, Escuela de Comunicación Corporativa, en la Licenciatura de Relaciones Públicas son en su gran mayoría nativos digitales.

Tabla 2: Redes sociales, comunicación en línea, dispositivos y herramientas digitales.

<i>Opción</i>	<i>Respuestas</i>
<i>Si</i>	<b>48</b>
<i>No</i>	<b>02</b>
<i>Total</i>	<b>50</b>

Fuente: Encuesta colocada a través de Google Forms por el Mgter Abdel Rivera a la muestra de estudiantes. Julio 2021.

Análisis: Un 96% de los encuestados es decir 48 estudiantes de la muestra respondieron que si están familiarizados. Lo que da por hecho que los estudiantes de Facultad de Comunicación Social, del Centro Regional Universitario de Panamá Oeste, Escuela de Comunicación Corporativa, en la Licenciatura de Relaciones Públicas son en su gran mayoría nativos digitales.

Lo anterior favorece, que los docentes de esta Facultad, establezcan el recurso educativo Kahoot, dentro de sus estrategias de enseñanza.

Tabla 3: Tecnología y Educación

<i>Opción</i>	<i>Respuestas</i>
<i>Si</i>	<b>47</b>
<i>No</i>	<b>03</b>
<i>Total</i>	<b>50</b>

Fuente: Encuesta colocada a través de Google Forms por el Mgter Abdel Rivera a la muestra de estudiantes. Julio 2021.

Análisis: El 94%, es decir 47 estudiantes de la muestra respondieron que si es indispensable y necesario tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje. Lo que afirma nuestra teoría de que será favorables y tendrá buena aceptación el establecimiento de la plataforma Kahoot en la práctica praxis de los docentes que formar parte de la Facultad de Comunicación Social, del Centro Regional Universitario de Panamá Oeste, Escuela de Comunicación Corporativa, en la Licenciatura de Relaciones Públicas.

Tabla 4. Docencia: herramientas tecnológicas, motivadoras y dinámicas.

<i>Opción</i>	<i>Respuestas</i>
<i>Si</i>	<b>44</b>
<i>No</i>	<b>06</b>
<i>Total</i>	<b>50</b>

Fuente: Encuesta colocada a través de Google Forms por el Mgter Abdel Rivera a la muestra de estudiantes. Julio 2021.

Análisis: ante esta pregunta un 88% es decir, 44 estudiantes respondieron que los docentes de la Facultad de Comunicación Social del Centro Regional Universitario de Panamá Oeste, Escuela de Comunicación Corporativa en la Licenciatura de Relaciones Públicas si utilizan recursos y herramientas tecnológicas dinámicas y motivadoras. Siendo así, que al incorporar Kahoot en su abanico de recursos estratégicos de enseñanza le será sencillo, ya que encuentran familiarizados con el uso de estos.

Tabla 5: Recursos Tecnológicos en el proceso de aprendizaje.

<i>Opción</i>	<i>Respuestas</i>
<i>Table</i>	<b>0</b>
<i>Teléfono inteligente</i>	<b>44</b>
<i>Computadora de escritorio</i>	<b>9</b>
<i>Computadora portátil</i>	<b>23</b>
<i>Otro: _____</i>	<b>4</b>

Fuente: Encuesta colocada a través de Google Forms por el Mgter Abdel Rivera a la muestra de estudiantes. Julio 2021.

Análisis: Los resultados de esta pregunta de opción múltiple con varias opciones de respuesta, arrojo que un 44 usan teléfono inteligente, 23 computadoras portátiles, 09 computadora de escritorio, y 04 utilizan otro medio. Lo que demuestra que los estudiantes de la Facultad de Comunicación Social del Centro Regional Universitario de Panamá Oeste, Escuela de Comunicación Corporativa en la Licenciatura de Relaciones Públicas, tienen a su disposición una gama de recursos tecnológicos variados.

Esto contribuye en gran medida con la puesta en marcha de Kahoot dentro de las clases, por parte de los docentes, ya que debemos recordar que los participantes solo deben tener un dispositivo, para incorporarse a la estrategia y vemos aquí que los mismos cuentan con varios de ellos.

#### 4.2. Análisis de resultados de las encuestas aplicadas a los docentes.

Buscábamos conocer el grado de conocimientos de los docentes de la Facultad de Comunicación Social del Centro Regional Universitario de Panamá Oeste, Escuela de Comunicación Corporativa en la Licenciatura de Relaciones Públicas sobre el conocimiento de los Recursos Educativos Abiertos (REA) caso Kahoot

Tabla 6 Conocimiento de los Recursos Educativos Abiertos (REA).

<i>Opción</i>	<i>Respuestas</i>
<i>Si</i>	<b>05</b>
<i>No</i>	<b>00</b>
<i>Total</i>	<b>05</b>

Fuente: Encuesta colocada a través de Google Forms por el Mgter Abdel Rivera a la muestra docente. Julio 2021.

Análisis: Los docentes de la Facultad de Comunicación Social del Centro Regional Universitario de Panamá Oeste, Escuela de Comunicación Corporativa en la Licenciatura de Relaciones Públicas, tienen conocimientos de que son los Recursos Educativos Abiertos (REA) esto es pieza clave en la utilización de Kahoot en su práctica, ya que esta herramienta deriva de ellos. Al conocer los mismos, el docente es consciente de la importancia de los mismos en el proceso de enseñanza aprendizaje, los cuales han tomado mayor auge en los últimos años.

Tabla 7: Recursos tecnológicos y práctica docente.

<i>Opción</i>	<i>Respuestas</i>
<i>Si</i>	<b>05</b>
<i>No</i>	<b>00</b>
<i>Total</i>	<b>05</b>

Fuente: Encuesta colocada a través de Google Forms por el Mgter Abdel Rivera a la muestra docente. Julio 2021.

Análisis: Sin conocer el detalle de que recursos tecnológicos que usan los docentes de la Facultad de Comunicación Social del Centro Regional Universitario de Panamá Oeste, Escuela de Comunicación Corporativa en la Licenciatura de Relaciones Públicas, si los utilizan, lo que da por hecho que puede resultar familiar el uso de Kahoot, ya que como vimos en los apartados anteriores, forma parte de los mismos. Lo que ayudará de forma positiva la puesta en marcha de la propuesta que se presenta al finalizar esta tesis, en el capítulo siguiente.

Tabla 8: Tecnología y proceso de enseñanza.

<i>Opción</i>	<i>Respuestas</i>
<i>Si</i>	<b>05</b>
<i>No</i>	<b>00</b>
<i>Total</i>	<b>05</b>

Fuente: Encuesta colocada a través de Google Forms por el Mgter Abdel Rivera a la muestra docente. Julio 2021.

Análisis: El docente de la Facultad de Comunicación Social del Centro Regional Universitario de Panamá Oeste, Escuela de Comunicación Corporativa en la Licenciatura de Relaciones Pública, es consciente de la que al incorporar tecnología y nuevas herramientas al proceso de enseñanza le resulta útil. Esto es sin duda ya que la mayoría de los estudiantes de esta facultad son nativos digitales, como hemos visto en el apartado anterior.

Tabla 9: ¿Utiliza Kahoot?

<i>Opción</i>	<i>Respuestas</i>
<i>Si</i>	<b>01</b>
<i>No</i>	<b>04</b>
<i>Total</i>	<b>05</b>

Fuente: Encuesta colocada a través de Google Forms por el Mgter Abdel Rivera a la muestra docente. Julio 2021.

Análisis: La cereza del pastel. El 80% de la muestra no utiliza Kahoot, en su práctica. Pero como hemos visto en las preguntas anteriores si conocen de los Recursos Educativos Abierto (REA) y utiliza tecnología, lo que ayudara grandemente en la puesta en marcha de este recurso, una vez conozca el detalle y bondades del mismo.

Tabla 10: Labor docente: constante actualización y perfeccionamiento.

<i>Opción</i>	<i>Respuestas</i>
<i>Si</i>	<b>05</b>
<i>No</i>	<b>00</b>
<i>Total</i>	<b>05</b>

Fuente: Encuesta colocada a través de Google Forms por el Mgter Abdel Rivera a la muestra docente. Julio 2021.

Análisis: El docente de la Facultad de Comunicación Social del Centro Regional Universitario de Panamá Oeste, Escuela de Comunicación Corporativa en la Licenciatura de Relaciones Pública, sabe de la responsabilidad ante los nuevos escenarios de enseñanza, donde la actualización constante es pieza clave en el éxito del proceso, ya que nos encontramos con estudiantes del siglo XXI, que dominan la tecnología y tienen características particulares. Ante este escenario Kahoot, es una plataforma acorde con estas nuevas exigencias.

CAPITULO 5. PROPUESTA

5.1.Nombre: Seminario Taller: Recurso Educativo Tecnológico Kahoot Como Estrategia Docente del Siglo. XXI

5.2.Visión y misión: Presentaremos lo que se desea lograr y como lo podremos realizar.

Visión

Establecer el Seminario Taller Recurso Educativo Tecnológico Kahoot Como Estrategia Docente del Siglo. XXI, dentro del plan de capacitación y actualización profesional, de los docentes que prestes sus servicios profesionales en la Facultad de Comunicación Social en el Centro Regional Universitario de Panamá Oeste.

Misión

Dotar a los profesores de la Facultad de Comunicación Social del Centro Regional Universitario de Panamá Oeste, de un recurso valioso de uso cotidiano dentro de su praxis docente.

5.3.Objetivos: Facilitaremos el objetivo macro de la propuesta, así como los pasos que podremos realizar para poder ejecutar.

5.3.1. Objetivo General

Facilitar a la planta docente de la Facultad de Comunicación Social del Centro Regional Universitario de Panamá Oeste, los conocimientos necesarios para la incorporación del Recurso Educativo Tecnológico Kahoot Como Estrategia S.XXI.

### 5.3.2. Específicos

Diseñar un seminario de cuarenta (40) horas que enseñe como utilizar el recurso educativo tecnológico Kahoot y así pueda implementarse poco a poco en las clases de los docentes de la Facultad de Comunicación Social del Centro Regional Universitario de Panamá Oeste, y de paso le sea de puntajes a los profesores.

Crear el seminario utilizando el recurso Kahoot de manera que sea práctico y motivador para los docentes de la Facultad de Comunicación Social del Centro Regional Universitario de Panamá Oeste.

Presentar nuestra propuesta a la administración del Centro Regional Universitario Panamá Oeste y coordinador de la Facultad de comunicación social en dicho centro regional universitario.

### 5.4. Metodología

La misma está presentada de forma semi virtual y semi presencial, según el tiempo de puesta en marcha. Toda vez que a la fecha nos encontramos ante escenarios inciertos, donde se puedan dar capacitaciones presenciales. El seminario tendrá una carga horaria de cuarenta (40) horas de forma que pueda ser tomado como educación continua, respondiendo a las exigencias de la actualización docente anual.

Semi virtual: Doce (12) horas de encuentros sincrónicos, utilizando la herramienta de conferencias virtuales de Google Meet, que es una aplicación del gigante de la información Google, que es utilizada para teletrabajo, clases virtuales, conferencias, capacitaciones, entre otras; teniendo mayor uso durante el tiempo de pandemia. Se proponen los días de encuentros los lunes, miércoles y viernes de 8:00am a 12:00md y veinte ocho (28) horas asincrónicas donde el participante desarrollara trabajos grupales e individuales que incluyen lectura de contenidos, talleres y foros.

Semi presencial: una vez aprobado por las Autoridades administrativas del Centro Regional el espacio donde desarrollar los encuentros, los mismos serán de lunes a viernes de 8:00am a 12.00md, para completar las primeras veinte (20) horas; y de forma asincrónica por medio lectura de contenidos, talleres y foros que completan las veinte (20) horas restantes.

### 5.5.Impacto

Se busca que los docentes estén familiarizados con esta plataforma gratuita, la cual es de gran ayuda en su praxis, que la puedan valorar, de forma que sea incorporada entre las estrategias que puedan utilizar. Para Hernández & Torrijos (2020) es una excelente forma de que el docente implemente metodologías innovadoras.

### 5.6.Duración

El seminario tiene una carga horaria de cuarenta (40) horas. Divida en actividades sincrónicas y asincrónicas durante cinco días a la semana (05) para la modalidad semi virtual y de tres (03) días a la semana para la modalidad semi virtual.

### 5.7.Recursos

Por parte de los participantes se requiere: acceso a internet, computadora portátil o de mesa, table o Smartphone, planificación o programación analítica de una asignatura impartidas o a impartir en el semestre.

### 5.8.Presupuesto

Para la ejecución y puesta en marcha de esta propuesta será necesario lo siguientes recursos económicos financieros, tomando en cuenta los dos (02) escenarios descritos: el primer presupuesto siendo el semanario taller semi virtual y el segundo siendo semi

presencial. El primero asciende a B/860.00 y el segundo a B/1120.00. Se pueden ver los detalles de los mismos en las tablas: 18 y 19 Presupuesto No.1.: Modalidad semi virtual y Presupuesto No.2.: Modalidad semi presencial en los anexos.

## CONCLUSIONES

Facilitaremos nuestras conclusiones acordes a los objetivos del presente trabajo de investigación.

El recurso educativo tecnológico Kahoot, forma parte de los llamados Recursos Educativos Abiertos (REA). Es una plataforma gratis en la cual el docente, crea cuestionarios o pruebas, de forma dinámica, reforzando los contenidos vistos en clases y que resulta innovadora y actual, por medio de la gamificación. Ha sido objeto de estudio demostrando que son muchos los beneficios del uso de la misma en la labor de enseñanza-aprendizaje en los que se destacan: fomenta la competitividad, crea actitud participativa en los estudiantes, evaluación en tiempo real, trabajo colaborativo.

Los profesores de la Facultad de Comunicación Social del Centro Regional Universitario de Panamá Oeste, Escuela de Comunicación Corporativa en la Licenciatura de Relaciones Públicas tienen en su mayoría conocimiento de la importancia de la actualización y del uso de los recursos educativos tecnológicos en la práctica docente, lo que es un factor clave en el desarrollo de crecimiento de los estudiantes. En este sentido Kahoot, es una forma actual y original que pueden incorporar a su práctica.

La propuesta denominada: Seminario Taller: Recurso Educativo Tecnológico Kahoot Como Estrategia Docente del Siglo. XXI será de gran ayuda, para los docentes de la Facultad, ya que la misma busca dar a conocer los beneficios y ventajas de utilizar este valioso recurso educativo en la praxis. Será fácil implementar ya que tanto docentes, como estudiantes tienen acceso a la tecnología y están conscientes de que se deben incorporar nuevas estrategias de enseñanza- aprendizaje.

## RECOMENDACIONES

Según nuestras conclusiones pasamos a facilitarles las siguientes recomendaciones.

Tomar en cuenta que tenemos en el aula, estudiantes con una nueva forma de aprendizaje, el mismo está familiarizado la tecnología, por lo que se deben establecer estrategias de enseñanza, que implementen el uso de plataformas digitales, recursos web, software entre otros, por parte de los docentes.

Facilitar a los docentes del Centro Regional Universitario de Panamá Oeste, la gama de Recursos Educativos Abiertos (REA) que existen, lo que ayuda grandemente en su ejercicio, fuera y dentro del aula.

Implementar el Seminario Taller: Recurso Educativo Tecnológico Kahoot Como Estrategia Docente del Siglo. XXI, lo más pronto posible tomando en cuenta los recursos existentes en la Administración del Centro Regional Universitario de Panamá Oeste, que puedan ser acordes con el presupuesto presentado.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS / INFOGRAFIAS

Abreu, J. (2012) La Relación Entre El Marco Teórico, Las Preguntas de Investigación y Objetivos de la Investigación. Consultado en [http://www.spentamexico.org/v7-n2/7\(2\)174-186.pdf](http://www.spentamexico.org/v7-n2/7(2)174-186.pdf)

Abreu, J. (2012). Hipótesis, Método & Diseño de Investigación. Consultado en [http://www.spentamexico.org/v7-n2/7\(2\)187-197.pdf](http://www.spentamexico.org/v7-n2/7(2)187-197.pdf)

Arias, J., Villasís-Keever, M., & Novales, M. (2016) El protocolo de investigación III: la población de estudio. Consultado en: <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>

Artal, J. (s.f.) Kahoot, Socrative & Quizizz. Herramientas Gratuitas Para Fomentar Un Aprendizaje Interactivo Y La Gamificación En El Aula. Consultado en: [https://catbs.unizar.es/jornada/septima/resumenes/23\\_artal.pdf](https://catbs.unizar.es/jornada/septima/resumenes/23_artal.pdf)

Ávila R, (2001) *Guía para elaborar la tesis: metodología de la investigación; cómo elaborar la tesis y/o investigación, ejemplos de diseños de tesis y/o investigación*. Lima: ediciones R.A.

Burgos, V. (2010). Distribución De Conocimiento Y Acceso Libre A La Información Con Recursos Educativos Abiertos (REA) consultado en: [http://www.educoea.org/portal/La\\_Educacion\\_Digital/laeducacion\\_143/articles/reavladi\\_mirburgos\\_EN.pdf](http://www.educoea.org/portal/La_Educacion_Digital/laeducacion_143/articles/reavladi_mirburgos_EN.pdf)

Caraballo, M., Peinado, P., González, S. (2017) Gamificación en la educación, una aplicación práctica con la plataforma Kahoot. Consultado en: [file:///C:/Users/Abdel%20Rivera/Downloads/Dialnet-GamificacionEnLaEducacionUnaAplicacionPracticaConL-6210181%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Abdel%20Rivera/Downloads/Dialnet-GamificacionEnLaEducacionUnaAplicacionPracticaConL-6210181%20(1).pdf)

Castillo, C.; Olivares, S. & González, M. (2014). Metodología de la investigación. Grupo Editorial Patria. Consultado en <https://elibro.net/es/ereader/umecit/39410?page=128>

Cataldi, Z. & Dominighini, C. (2015). La generación millennials y la educación superior. Los retos de un nuevo paradigma. consultado en <http://laboratorios.fi.uba.ar/lie/Revista/Articulos/121219/A3.pdf>

Celaya, R.; Lozano, R.; Martínez, F.; Ramírez, S. (2010) Apropiación tecnológica en profesores que incorporan recursos educativos abiertos en educación media superior. Recuperado en: [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1405-66662010000200007](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662010000200007)

Centro Regional Universitario (2010) Historia. Recuperado de: [http://consulta.up.ac.pa/PortalUp/cru\\_PanamaOeste.aspx?submenu=262](http://consulta.up.ac.pa/PortalUp/cru_PanamaOeste.aspx?submenu=262)

Córdoba, J. (2016) Apuntes sobre métodos de investigación. Consultado en: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1727-897X2016000100016&script=sci\\_arttext&tlng=pt](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1727-897X2016000100016&script=sci_arttext&tlng=pt)

García, F. (2002). Recomendaciones metodológicas para el diseño de cuestionario. Consultado en: <http://www.estadistica.mat.uson.mx/Material/elcuestionario.pdf>

García, T. (2003). El Cuestionario Como Instrumento De Investigación/Evaluación. Consultado en [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/55733407/Garcia\\_Munoz\\_El\\_cuestionario\\_como...pdf?1517951004=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEL\\_CUESTIONARIO\\_COMO\\_INSTRUMENTO\\_DE\\_INVE.pdf&Expires=1610135600&Signature=dvuiuq2AiKzyZl3oMLbddJGFu9L2HQsSLzDTpXZe2wR~BJrCyXjy5Vg8MxESw15Tvw9c3HyJY9Aunacc4JbOMkK1Ae3KU~LE~FnwscsRZwQ9kuAsFO4TANgycqcd-a0wg~1Af0jn0C6ARmMMEgwCBdcbNc26gFyWdSWoNYSXVqG7XDpFsQ7Wl6BdAq215Zpu4YNWoJLl9b5D-mU4gemmxgWsceIs23XJiZ29JvWq03KQNJkkmk0yUZP3UDhi5vLZFXhG9cdtPWJvH3k3dF08896RsfxtCxcXcOrcDmnWKgIGueuFD86AyfEjQHQirUQsqvANrkOKzP48dn9BDHe-9g\\_\\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/55733407/Garcia_Munoz_El_cuestionario_como...pdf?1517951004=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEL_CUESTIONARIO_COMO_INSTRUMENTO_DE_INVE.pdf&Expires=1610135600&Signature=dvuiuq2AiKzyZl3oMLbddJGFu9L2HQsSLzDTpXZe2wR~BJrCyXjy5Vg8MxESw15Tvw9c3HyJY9Aunacc4JbOMkK1Ae3KU~LE~FnwscsRZwQ9kuAsFO4TANgycqcd-a0wg~1Af0jn0C6ARmMMEgwCBdcbNc26gFyWdSWoNYSXVqG7XDpFsQ7Wl6BdAq215Zpu4YNWoJLl9b5D-mU4gemmxgWsceIs23XJiZ29JvWq03KQNJkkmk0yUZP3UDhi5vLZFXhG9cdtPWJvH3k3dF08896RsfxtCxcXcOrcDmnWKgIGueuFD86AyfEjQHQirUQsqvANrkOKzP48dn9BDHe-9g__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)

García, V. (2018) Aplicación De Tics (Formularios On-Line) Como Metodología Docente Activa En Estudios De Postgrado. Consultado en file:///C:/Users/Abdel%20Rivera/Downloads/1257-3953-1-PB.pdf

Guzmán, T. (2018). Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la Universidad Autónoma de Querétaro: Propuesta Estratégica para su integración. Recuperado de: [https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/8937/TESIS\\_TGF.pdf?sequence=1](https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/8937/TESIS_TGF.pdf?sequence=1)

Hernández, J. y Torrijos P. (2020). Kahoot! En La Formación De Los Futuros Profesionales De La Educación. Recuperado de: <https://hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/21/21>

Hernández, R.; Fernández, C. & Baptista, L. (2006) Metodología de la investigación. McGraw-Hill. Cuarta edición. Consultado en: [https://investigar1.files.wordpress.com/2010/05/1033525612-mtis\\_sampieri\\_unidad\\_1-1.pdf](https://investigar1.files.wordpress.com/2010/05/1033525612-mtis_sampieri_unidad_1-1.pdf)

Hernández, R.; Fernández, C.; Baptista, L. (1997) Metodología de la Investigación. Mc Graw Hill, México

Hernández, R.; Fernández, C.; Baptista, L. (2018) Metodología de la Investigación. Sexta Edición. Mc Graw Hill, México

Hinojosa, A. (2003). Diagrama de Gantt. Recuperado de: <http://www.colegio-isma.com.ar/Secundaria/Apuntes/Mercantil/4%20Mer/Administracion/Diagrama%20de%20Gantt.pdf>

Martínez, A.; Rodríguez, M.; Rodríguez, P.; Sosa, D.; Companioni, B.; Rodríguez, R. (2019). ¿Por qué enunciar las limitaciones del estudio? consultado en: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1727-897X2019000100010](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-897X2019000100010)

Martínez, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. Consultado en: file:///C:/Users/Abdel%20Rivera/Downloads/Dialnet-TecnologiasYNuevasTendenciasEnEducacion-6228338.pdf

Martínez, R.; Ruiz, M.; García, M.; Pedrosa, C.; y Licarán, A.; (2020). Kahoot! como herramienta para mejorar los resultados académicos en educación superior. Consultado en <http://ocs.editorial.upv.es/index.php/INRED/INRED2020/paper/viewFile/11933/5811>

Meardon, E. (s.f.). ¿Qué es un diagrama de Gantt? Consultado en: <https://www.atlassian.com/es/agile/project-management/gantt-chart>

Mendoza-Batista, A. (2020) Quizlet, Quizizz, Kahoot & Lyricstraining: aprendizaje lúdico digital de una segunda lengua. Consultado en: <file:///C:/Users/Abdel%20Rivera/Downloads/5438-Manuscrito-28791-1-10-20200429.pdf>

Moya, A. (2009). Las nuevas tecnologías en la educación. Consultado en [https://www.iberclase.com/wp-content/uploads/2019/06/ANTONIA\\_M\\_MOYA\\_1.pdf](https://www.iberclase.com/wp-content/uploads/2019/06/ANTONIA_M_MOYA_1.pdf)

Organización de las Naciones Unidas, para la educación, la Ciencia y la Cultura. (2017) Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la Educación, recuperado en <http://www.unesco.org/new/es/havana/areas-of-action/education/tic-en-la-educacion/>

Osorio, R. (s.f.). El Cuestionario. consultado en [file:///C:/Users/Abdel%20Rivera/Downloads/1498-Texto%20del%20art\\_culo-4706-1-10-20090515.PDF](file:///C:/Users/Abdel%20Rivera/Downloads/1498-Texto%20del%20art_culo-4706-1-10-20090515.PDF)

Pérez, L.; Pérez, R. & Seca, M. (2020). Metodología de la investigación científica. Editorial Maipue. Recuperado de: <https://elibro.net/es/lc/umecit/titulos/138497>

Prensky, M. (2001) Nativos e Inmigrantes Digitales (archivo pdf) recuperado de: [https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)

Rodríguez L. (2016) Recomendaciones para el uso del Kahoot en el aula Universitaria. Recuperado de: <https://es.slideshare.net/leticiaofer/recomendaciones-para-el-uso-de-kahoot-en-el-aula-universitaria>.

Rubio, E. (2014). Juegos como Elemento Docente en un Entorno TIC. Revista Aequitas: Estudios sobre Historia, Derecho e Instituciones.

Sabino C. (1992) *El proceso de investigación*. El Panapo. Caracas, Venezuela.

Sánchez, H. (2017). Kahoot como herramienta para reconocer progresos en el aprendizaje. (Tesis de Maestría). Universidad de Almería, España.

Tabares, R. (2015) ¿Quiénes son los millennials? Consultado en: <https://www.ucc.edu.co/prensa/2015/Paginas/quienes-son-los-millennials.aspx>

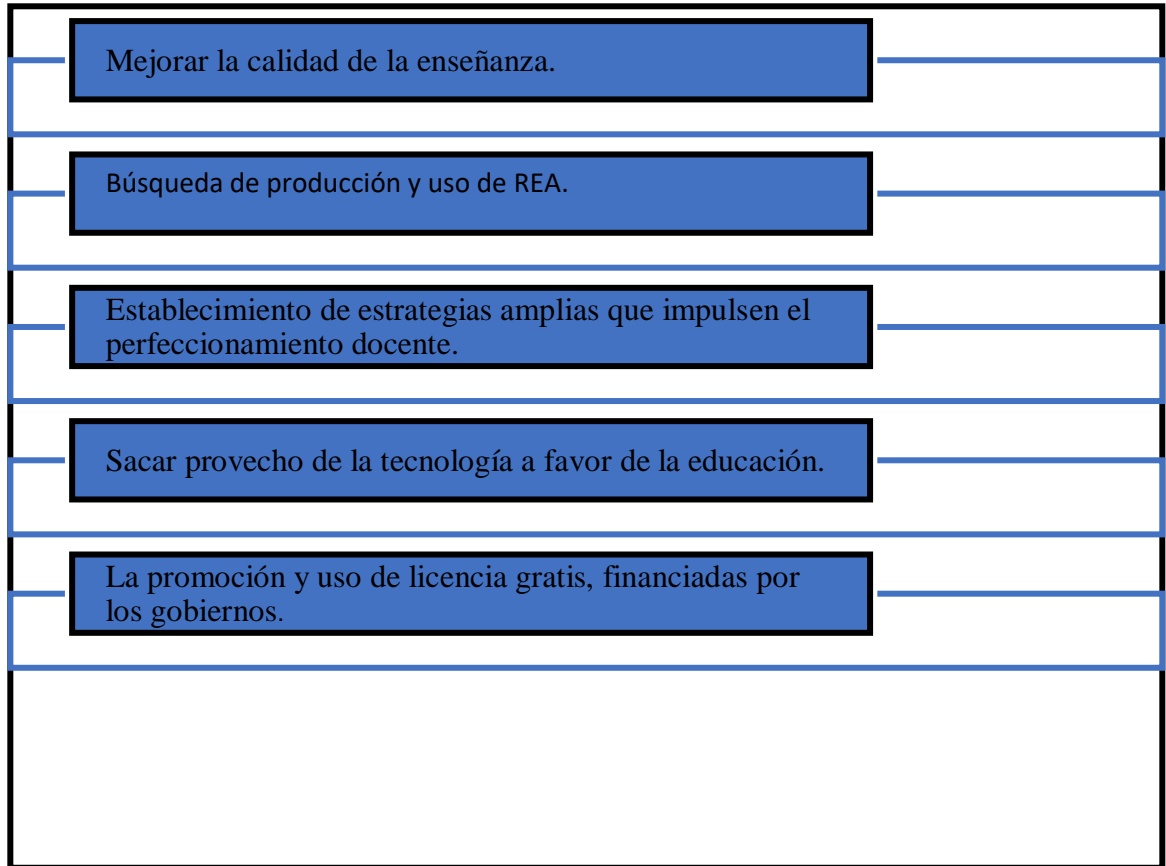
Tamayo y Tamayo. M. (2009). El proceso de la investigación científica. Limusa Editorial. México.

Valero, I. (2020). ¿Cuántos usuarios tienen las redes sociales más utilizadas? Consultado en: <https://brandme.la/blog/cuantos-usuarios-tienen-las-redes-sociales-mas-utilizadas/>

Vásquez, I. Tipos de estudio y métodos de investigación. Consultado en <https://nodo.ugto.mx/wp-content/uploads/2016/05/Tipos-de-estudio-y-m%C3%A9todos-de-investigaci%C3%B3n.pdf>

ANEXOS

Gráfico No. 1: Recomendaciones de la Declaración del Paris, sobre los REA



Tomado de los contenidos de la UNESCO. Org. 2012.

Gráfico elaborado por el Mgter Abdel Rivera. 2021.

Tabla 11: Características de los millennials

<b>CARACTERÍSTICAS DE LOS MILLENNIAL</b>	
•	<b>Nacidos entre 1980 -2000</b>
•	<b>Crecen en un mundo dominado por la tecnología.</b>
•	<b>Son sociales (viven conectados a las redes sociales)</b>
•	<b>La mayoría cuenta con titulación universitaria o está en proceso de ello.</b>
•	<b>Son ciudadanos globales.</b>
•	<b>Emprendedores. / innovadores</b>

Tomado de los contenidos de: Cataldi & Dominighini (2015).

Tabla elaborada por el Mgter Abdel Rivera. 2021.

Ilustración 1: Logo Kahoot.



Tomado de los contenidos de: Educación 3.0

Tabla 12: Beneficios de Kahoot.

BENEFICIOS DE KAHOOT	
1.	Es gratuito
2.	Permiten utilizar la Gamificación como metodología docente integrada
3.	El rol del estudiante cambia de una conducta pasiva a una actitud activa
4.	Incrementan la participación de los estudiantes mientras fomentan su interactividad y competitividad
5.	Los estudiantes no necesitan una cuenta para participar, solo requieren el código dado por el docente.
6.	No hay límite de participantes
7.	Se puede tener acceso en diversos lugares.

Tomado de los contenidos de: Artal (s/f) / Caraballo, Peinado & González (2017)

Tabla elaborada por el Mgter Abdel Rivera. 2021.

Tabla 13: Paso a paso para acceder a Kahoot

PASO A PASO PARA ACCEDER A KAHOOT	
1.	Tener acceso a una cuenta de correo Gmail.
2.	Acceder al sitio web Kahoot.com, desde su buscador preferido y activar la cuenta.
3.	Completar los datos solicitados.
4.	Construir su test y personalizarlo.
5.	Crear carpetas (si el docente dicta varias materias)
6.	Compartir las tes construido si así lo quiere.

Tomado de los contenidos de: Rodríguez (2016)  
Tabla elaborada por el Mgter Abdel Rivera. 2021.

Tabla 14: Paso a paso para crear un Kahoot

PASO PARA CREAR UN KAHOOT	
1.	Registrarse en la página kahoot.com
2.	Seleccionar entre Quiz, Jumble, Survey
3.	Crear el cuestionario
4.	Personalizar el cuestionario (música, tiempo, fondo, imágenes)
5.	Guardar en carpetas

Tomado de los contenidos de: Caraballo, Peinado & González (2017). Osorio (s./f.)

Tabla elaborada por el Mgter Abdel Rivera. 2021.

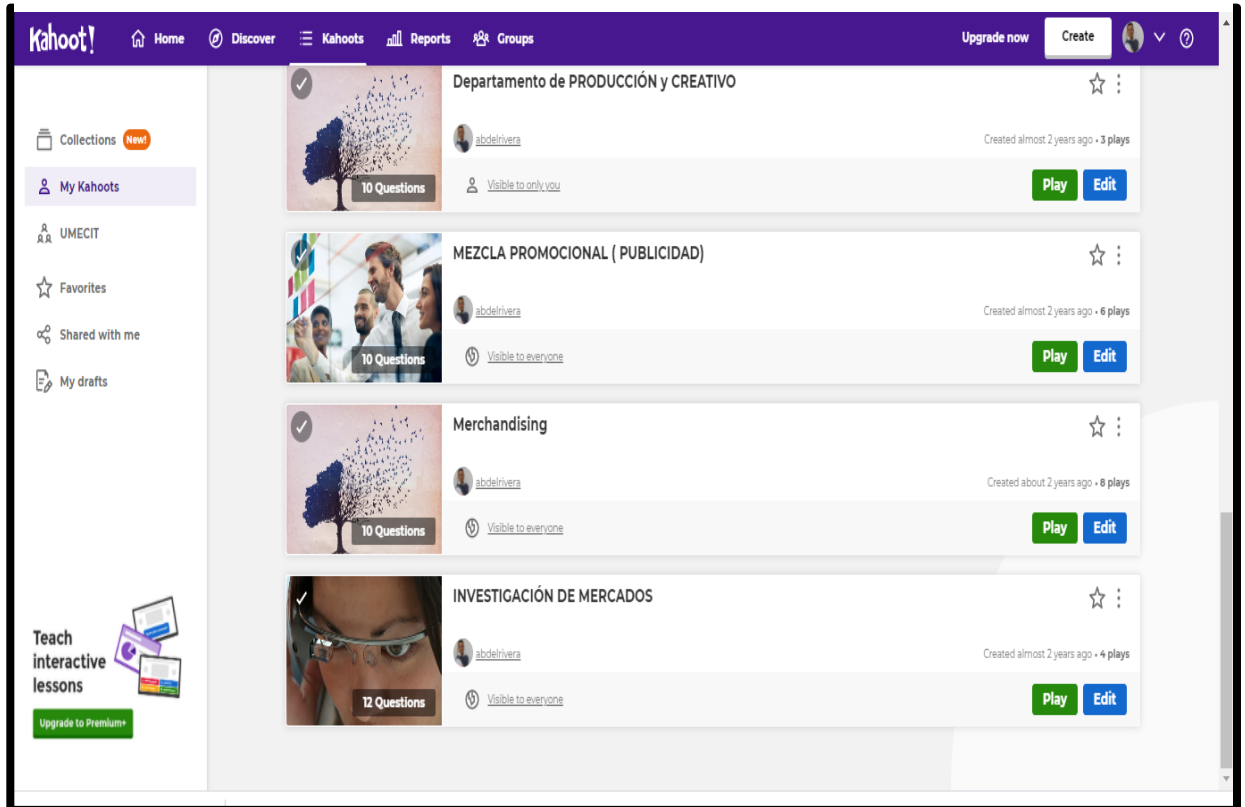
Tabla 15: Características de la Investigación Descriptiva

<b>CARACTERÍSTICAS DE LA INVESTIGACIÓN DESCRIPTIVA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Consiste en describir fenómenos, situaciones, contextos y eventos; esto es, detallar cómo son y se manifiestan.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Su objetivo no es indicar cómo se relacionan las variables medidas.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Son útiles para mostrar con precisión los ángulos o dimensiones de un fenómeno, suceso, comunidad, contexto o situación.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● En esta clase de estudios el investigador debe ser capaz de definir, o al menos visualizar, qué se medirá.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● La descripción puede ser más o menos profunda, aunque en cualquier caso se basa en la medición de uno o más atributos del fenómeno de interés.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● La descripción del estudio puede ser más o menos general o detallada.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Miden, evalúan o recolectan datos sobre diversos conceptos.</li> </ul>

Tomado de los contenidos de: Hernández, Fernández & Baptista (2006)

Tabla elaborada por el Mgter Abdel Rivera. 2021

## Ilustración 2: Mi Kahoot



Tomado de los contenidos de: Kahoot.it personal

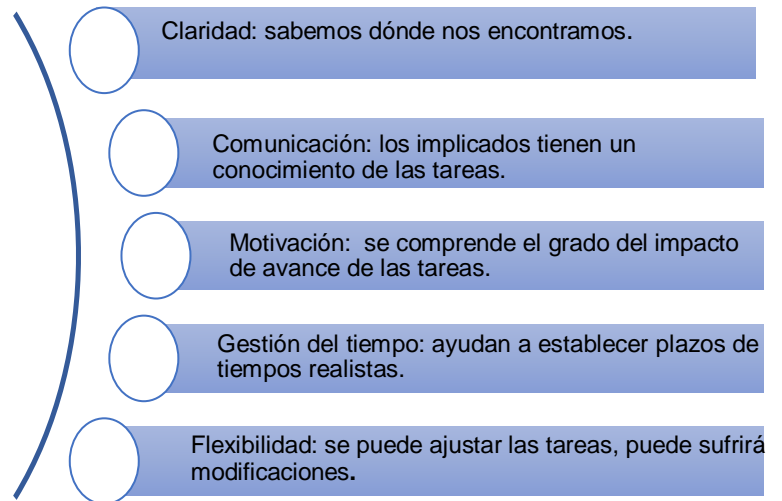
Tabla 16: Beneficios de Google Forms

<b>BENEFICIOS DE GOOGLE FORMS</b>
<b>1.</b> Se crean de forma fácil encuestas, test, para todo público.
<b>2.</b> Se obtienen retroalimentación estadística.
<b>3.</b> Es gratuito.
<b>4.</b> Accesible de forma remota desde cualquier lugar o dispositivo con acceso a internet
<b>5.</b> Presenta múltiples configuraciones y opciones graficas

Tomado de los contenidos de: García (2018)

Tabla elaborada por el Mgter Abdel Rivera. 2021.

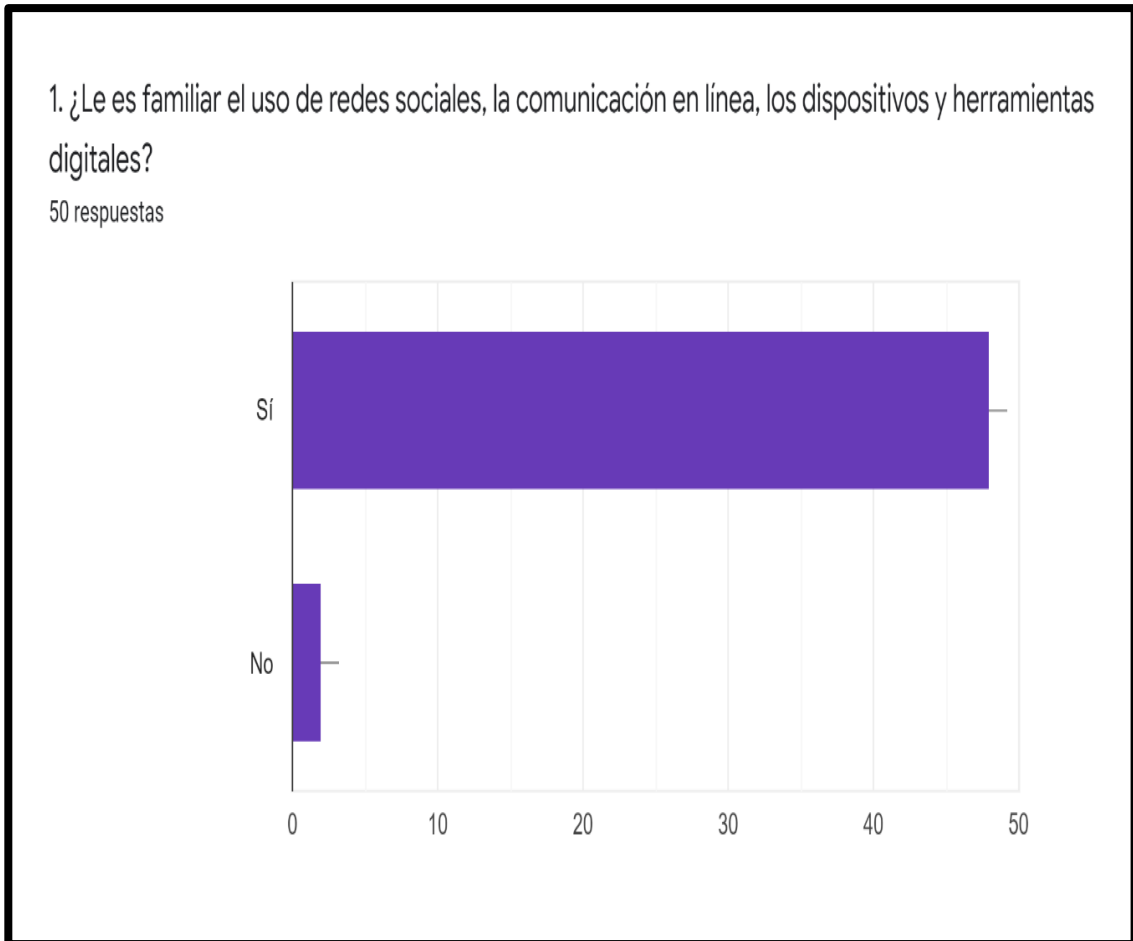
Gráfico No. 2 . Beneficios del diagrama de Gantt



Tomado de los contenidos de: Villanueva (2018)

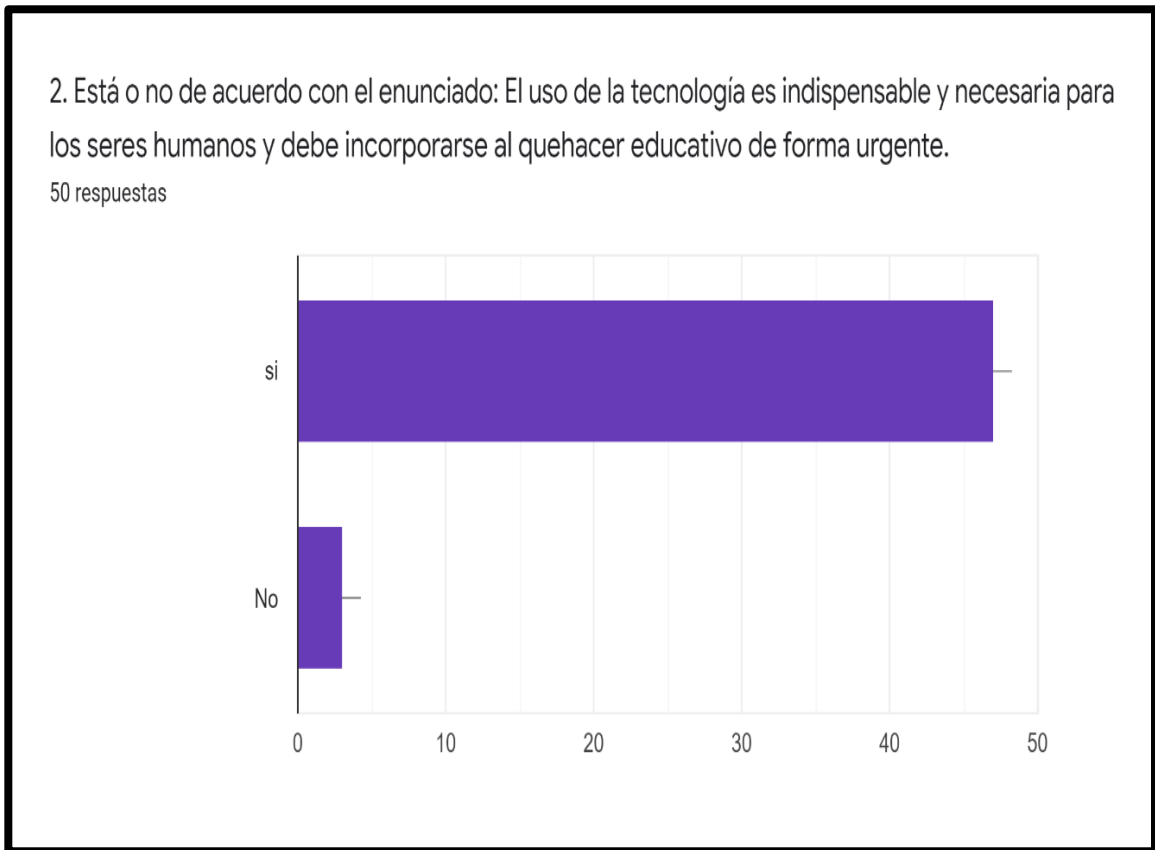
Gráfico elaborado por el Mgter Abdel Rivera. 2021.

Gráfico No. 3: Redes sociales, comunicación en línea, dispositivos y herramientas digitales.



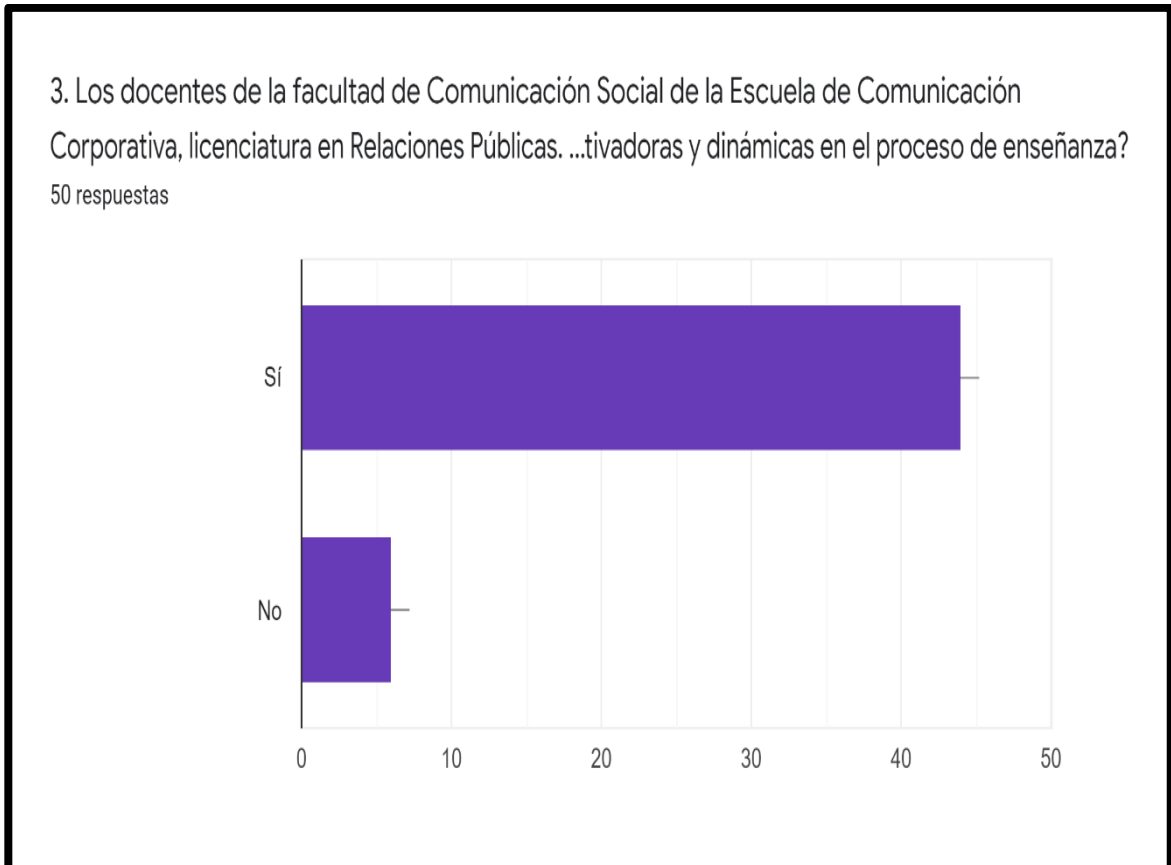
Fuente: Encuesta colocada a través de Google Forms por el Mgter Abdel Rivera a la muestra de estudiantes. Julio 2021.

Gráfico No. 4: Tecnología y Educación



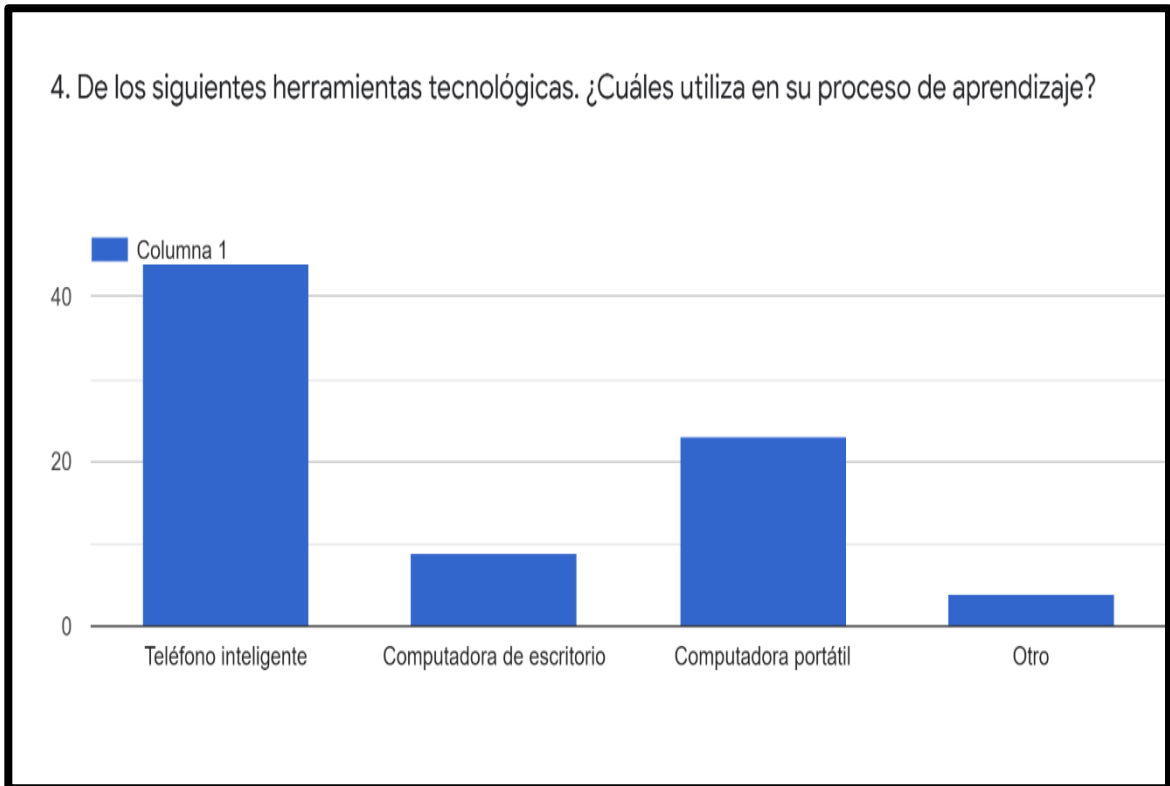
Fuente: Encuesta colocada a través de Google Forms por el Mgter Abdel Rivera a la muestra de estudiantes. Julio 2021.

Gráfico No. 5. Docencia: herramientas tecnológicas, motivadoras y dinámicas.



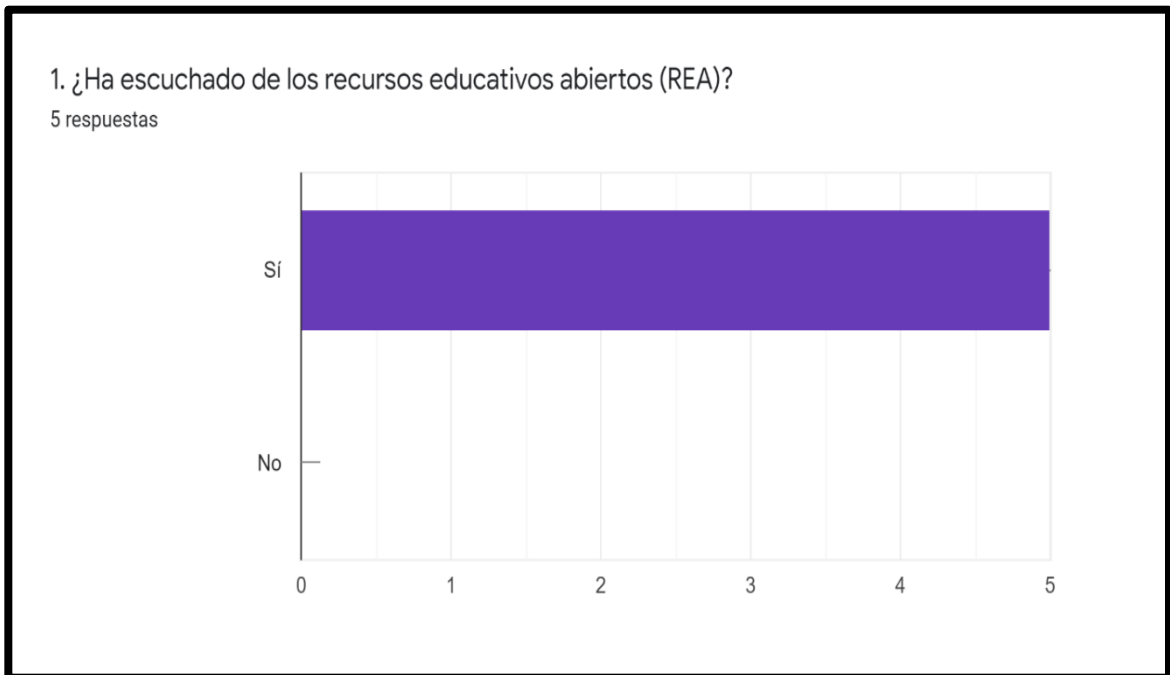
Fuente: Encuesta colocada a través de Google Forms por el Mgter Abdel Rivera a la muestra de estudiantes. Julio 2021.

Gráfico No. 6. Recursos Tecnológicos en el proceso de aprendizaje.



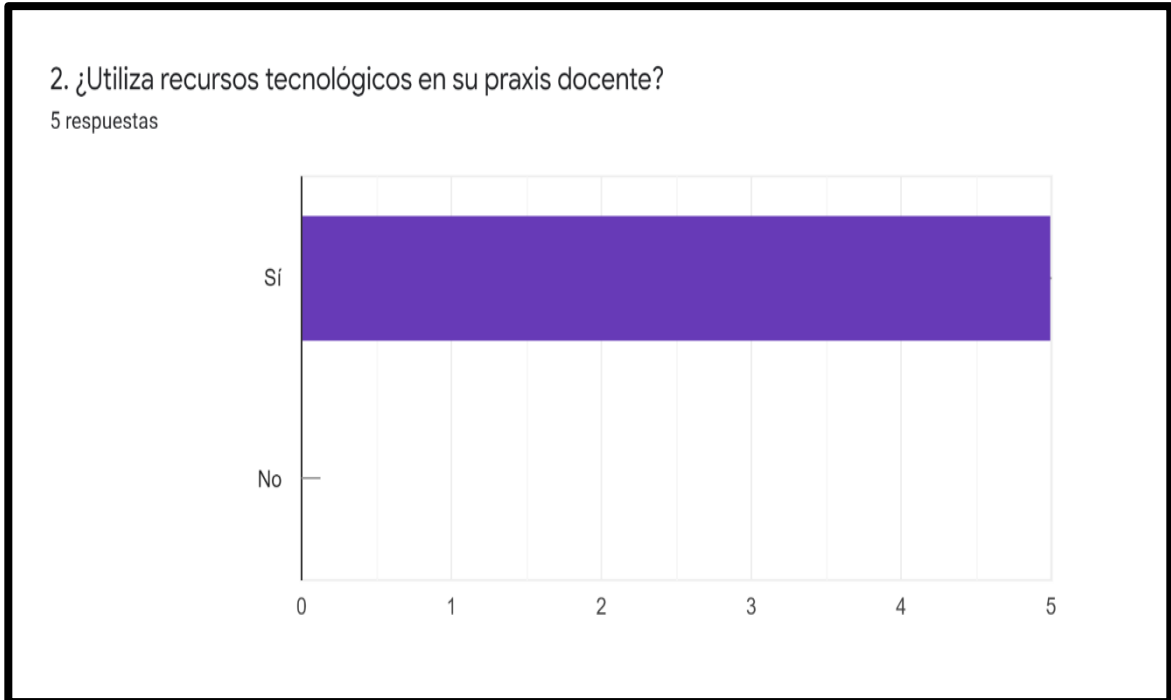
Fuente: Encuesta colocada a través de Google Forms por el Mgter Abdel Rivera a la muestra de estudiantes. Julio 2021.

Gráfico No. 7. Conocimiento de los Recursos Educativos Abiertos (REA).



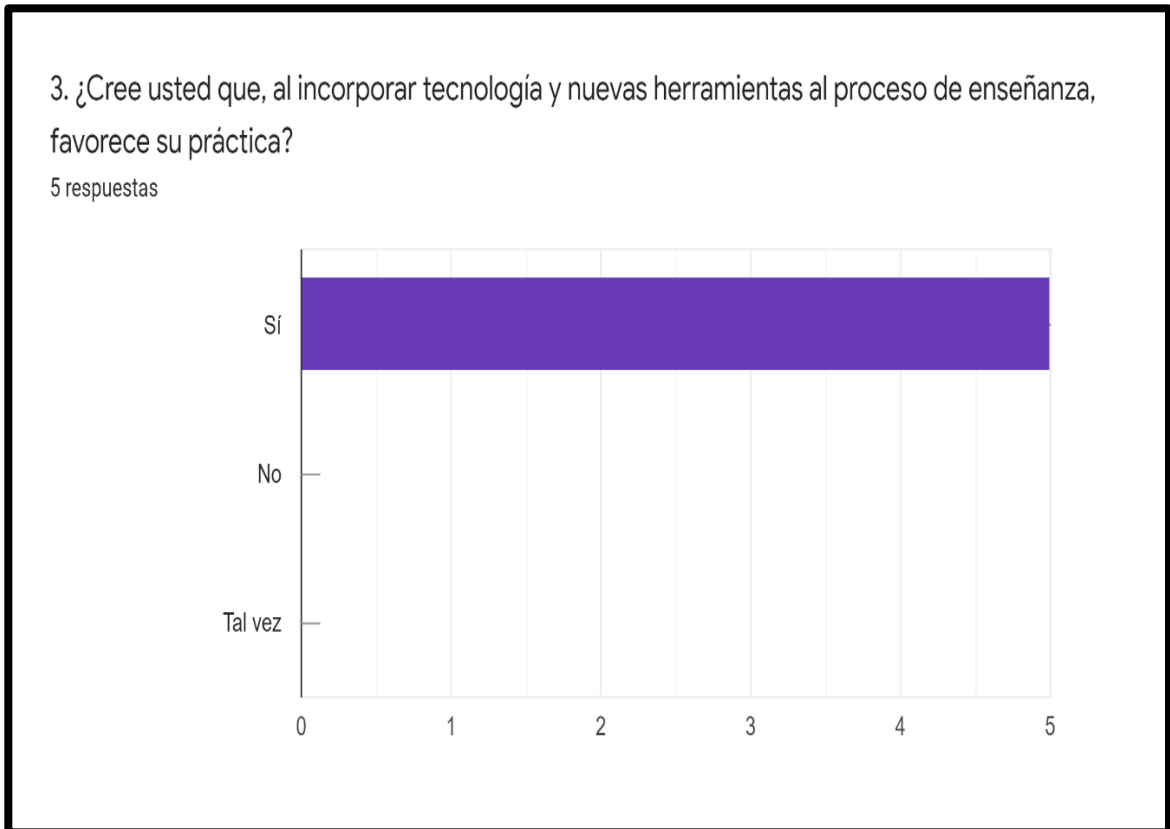
Fuente: Encuesta colocada a través de Google Forms por el Mgter Abdel Rivera a la muestra docente del Centro Regional Universitario de Panamá Oeste. Julio 2021.

Gráfico No. 8: Recursos tecnológicos y práctica docente.



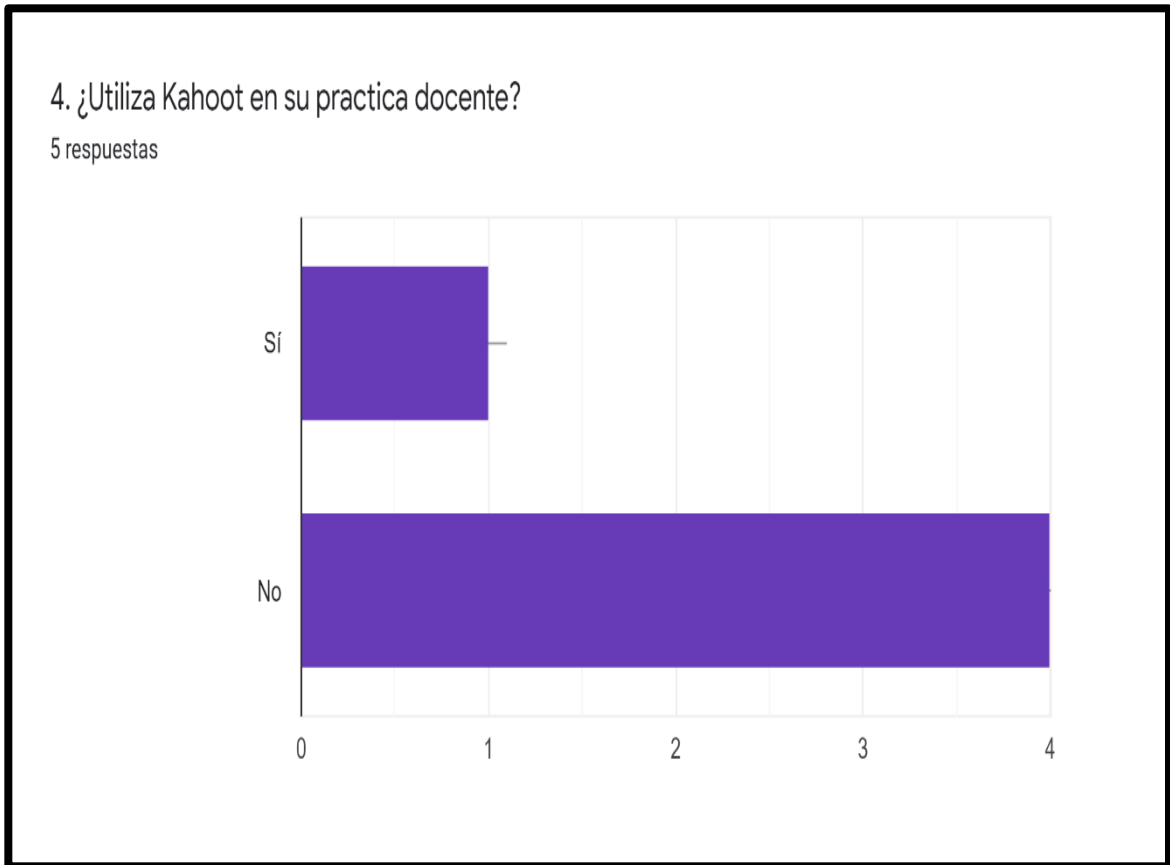
Fuente: Encuesta colocada a través de Google Forms por el Mgter Abdel Rivera a la muestra docente del Centro Regional Universitario de Panamá Oeste. Julio 2021.

Gráfico No. 9: Tecnología y proceso de enseñanza.



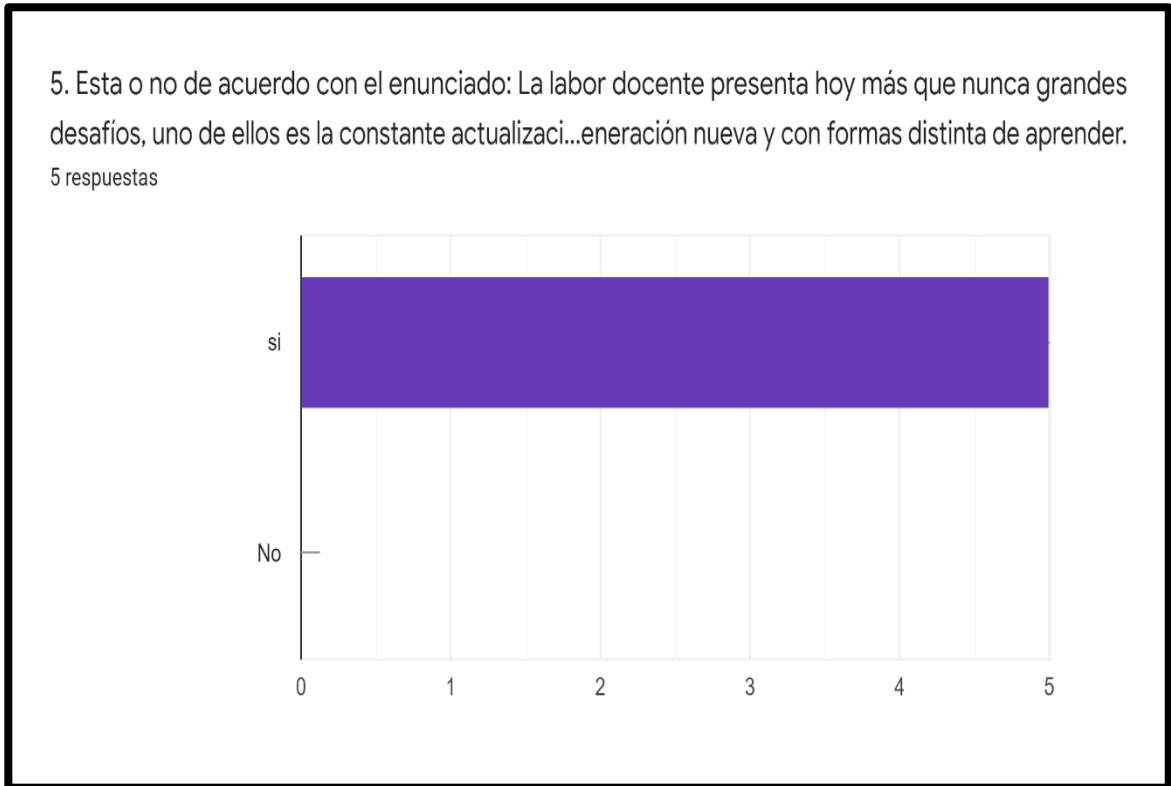
Fuente: Encuesta colocada a través de Google Forms por el Mgter Abdel Rivera a la muestra docente del Centro Regional Universitario de Panamá Oeste. Julio 2021.

Gráfico No. 10: ¿Utiliza Kahoot?



Fuente: Encuesta colocada a través de Google Forms por el Mgter Abdel Rivera a la muestra docente del Centro Regional Universitario de Panamá Oeste. Julio 2021.

Gráfico No. 11: Labor docente: constante actualización y perfeccionamiento



Fuente: Encuesta colocada a través de Google Forms por el Mgter Abdel Rivera a la muestra docente del Centro Regional Universitario de Panamá Oeste. Julio 2021.

Tabla 17: Cronograma de Actividades

Cronograma de actividades																				
ACTIVIDAD	NOVIEMBRE				DICIEMBRE				ENERO				FEBRERO				MARZO			
	1r a	2d a	3r a	4t a	1r a	2d a	3r a	4t a	1r a	2d a	3r a	4t a	1r a	2d a	3r a	4t a	1r a	2d a	3r a	4t a
Ajuste de la propuesta	■	■	■	■																
Revisión Bibliográfica	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Elaboración de capítulo I					■	■														
Elaboración de Marco Teórico							■	■												
Inicio de capítulo 3									■											
Definición y selección de muestra									■											
Selección del instrumento										■										
Confección de cuestionario											■									
Envío de cuestionario												■								
Análisis y procesamiento de datos recabados													■	■						
Presentación de resultados																■				
Elaboración de propuesta																	■			
Conclusiones y Recomendaciones																	■			

Tabla elaborada por el Mgter Abdel Rivera. 2021.

Tabla 18: Presupuesto No.01. Modalidad Semi virtual

<b>Presupuesto No.01. Modalidad semi virtual</b>				
<b>Rubro</b>	<b>Descripción</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Monto</b>	<b>Totales</b>
Honorarios del facilitador por hora	Persona que brinda el seminario taller, que cuenta con el conocimiento y experticias necesaria	40	B/20.00	B/800.00
Material didáctico digital	Folletos, textos de referencia engargolados .	0	B/0.00	B/00.00
Certificados de participantes	Evidencia del curso.	20	B/3.00	B/60.00
Refrigerios	Bandejas de boquitas y refrescos	0	B/00.00	B/0.00
<b>Totales</b>				<b>B/860.00</b>

Tabla elaborada por el Mgter Abdel Rivera. 2021.

Tabla 19: Presupuesto No.02 Modalidad Semi presencial

<b>Presupuesto No.02. Modalidad semi presencial</b>				
<b>Rubro</b>	<b>Descripción</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Monto</b>	<b>Totales</b>
Honorarios del facilitador <i>por hora</i>	Persona que brinda el seminario taller, que cuenta con el conocimiento y experticias necesaria	40	B/20.00	B/800.00
Material didáctico impreso	Folletos, textos de referencia engargolados.	20	B/8.00	B/160.00
Certificados de participantes	Evidencia del curso.	20	B/3.00	B/60.00
Refrigerio	Bandejas de boquitas y refrescos	5	B/40.00	B/200.00
<b>Totales</b>				<b>B/1220.00</b>

Tabla elaborada por el Mgter Abdel Rivera. 2021.

Ilustración 4: Evidencia 1 de aplicación de cuestionario a muestra estudiantil

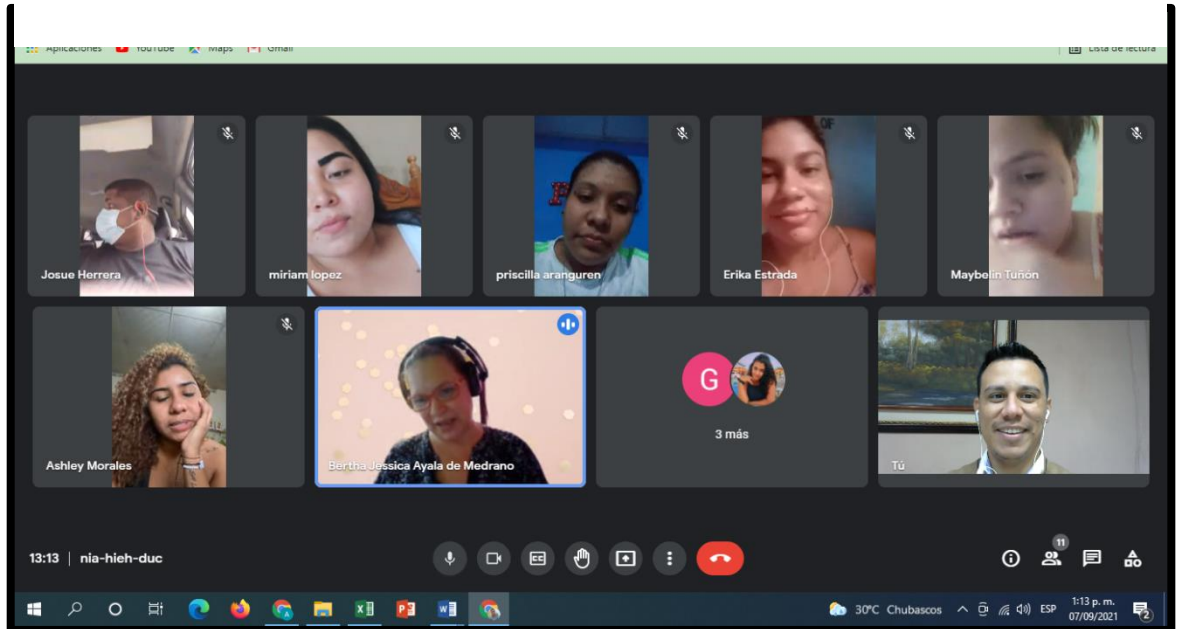


Ilustración 3: Evidencia 2 de aplicación de cuestionario a muestra estudiantil

