



UNIVERSIDAD POPULAR AUTÓNOMA DEL ESTADO DE PUEBLA

VICERRECTORÍA DE POSGRADOS E INVESTIGACIÓN

**DECANATO DE POSGRADOS EN ARTES Y
HUMANIDADES**

MAESTRÍA EN ESTUDIOS HISTÓRICOS

**EL USO DE KAHOOT COMO MEDIO DE
SIMPLIFICACIÓN DE INFORMACIÓN E
INCREMENTO DE APRENDIZAJE EN EL
ALUMNO DE NIVEL SUPERIOR EN UNA CLASE
DE HISTORIA Y CULTURA ANGLOSAJONA**

**TRABAJO PRÁCTICO PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRO**

PRESENTA

RAFAEL HERNÁNDEZ BAUTISTA

**NOMBRE DEL ASESOR: MTRA. SANDRA SORIANO GUTIÉRREZ
PUEBLA, MÉXICO MAYO DE 2019**



UPAEP – Secretaría General

Dirección General de Apoyos Académicos

Dirección del Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación.

Biblioteca Central - **Karol Wojtyla**

Tesis Digitales Restricciones de uso:

DERECHOS RESERVADOS ©

PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de textos, imágenes, gráficas, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente de donde la obtuvo mencionando el autor o autores involucrados en el documento.

Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Resumen

Para los alumnos, la historia es considerada como una asignatura que no tiene una finalidad específica. Esta acepción recae en la noción de cómo es enfocada, enseñada y aprendida. Existen diversas situaciones que el alumno se ve envuelto y, que en este proceso, exista la apatía a su estudio o su interés. Como docentes debemos tener conciencia de todas estas situaciones y habilitar diversas estrategias, metodologías, alternativas o incluso habilidades para que el estudiante tenga un interés hacia la historia. En este trabajo se hace una propuesta de enseñanza a través de la gamificación y su combinación con el uso de las TIC, tomando la aplicación Kahoot, como medio introductorio y de simplificación de información a temas históricos en una clase de Historia y Cultura Anglosajona de un instituto de nivel superior. Para la siguiente muestra el número de alumnos participantes fue de 11. Los resultados obtenidos muestran además que Kahoot fomenta la participación, la auto búsqueda de información y que es una alternativa viable más allá de una enseñanza tradicional. Finalmente, es importante no cerrarse a nuevas estrategias de enseñanza y ser innovador usando todas las herramientas didácticas que están a nuestro alcance.

Palabras clave

Kahoot; gamificación; enseñanza; aprendizaje; TIC; Motivación; Historia y Cultura Anglosajona

Abstract

For students, history is viewed as a subject without any sense. This idea is about how is focused, taught and learned. Exist many situations where students are involved, and in this process, there is disinterest to its study and apathy at the same time. As teachers, we should have conscious about it and we need to habilitate many techniques, methodologies, alternatives or skills in order to student shows any interest towards History. This work presents a teaching proposal through gamification and its combination with the use of ICT, taking as a model Kahoot, as an introductory medium and simplification of information of historical topics in a class of History and Anglo-Saxon Culture of a university. The number of students for this research was 11. The obtained findings shows that kahoot increases the participation, self-study of information and it's a viable alternative despite a traditional teaching. Finally, is important not closing to new teaching strategies and being innovative using all didactical tools we have around us.

Key words

Kahoot; gamification; teaching; learning; ICT; motivation; History and Anglo-Saxon Culture

ÍNDICE

1.- Introducción	5
2.- Práctica docente	7
2.1.- Primer acercamiento: El Reino Unido a través de Kahoot	9
3.- Marco conceptual	17
3.1.- El proceso de aprendizaje en la clase de Historia y Cultura Anglosajona.....	18
3.2.- El uso de las TIC's en el aula de clase	20
3.3.- La gamificación en la clase de Historia y Cultura Anglosajona: Kahoot	22
4.- Plan de intervención	24
5.- Análisis de resultados	30
5.1.- Una alternativa a Kahoot	40
6.- Conclusión	43
7.- Referencias :.....	45
8.- Anexos	48

1.- Introducción

Institucionalmente, la historia no ha tenido un impacto de interés que se vea reflejado en la conciencia individual. Mucho de ello se debe en cómo se desarrolla metodológicamente su enseñanza y a la vez como el aprendizaje es adquirido. En ocasiones no se le da el valor que merece e incluso ha llegado a ser menospreciada. Es primordial cambiar esta acepción. En ocasiones esto viene desde el mismo planteamiento del programa de estudios de la asignatura. También existen diversas situaciones en las que el alumno se ve envuelto y en las que puede existir un antagonismo que podría ir desde la apatía al estudio hasta su interés en él. Es importante que como docentes tengamos conciencia de todas estas situaciones y que habilite diversas técnicas, alternativas o incluso habilidades para que el estudiante tenga un interés hacia la historia.

Como docente se ha detectado un área de oportunidad entorno a la asignatura de Historia y Cultura Anglosajona de una institución de nivel superior, en la cual se propone una opción de diseño de clase respecto al uso de aplicaciones, programas y sitios web que complementen a la enseñanza tradicional. Este trabajo se enfoca particularmente en la aplicación web Kahoot. Se pretende hacer un plan de intervención en la cual Kahoot sea un medio introductorio a temas históricos, que simplifique información e incremente el aprendizaje del alumno. De igual forma se hace énfasis a que el alumno despierte el interés personal hacia la materia, dejando a un lado el rol tradicional de enseñanza de que el docente solo sea el partícipe en el proceso educativo. De esta forma se podrá formar alumnos con un buen desarrollo intelectual y con formación de valores que le ayudarán a comprender su presente y también su futuro.

Desde mi perspectiva docente, considero que la motivación a los estudiantes puede realizarse de diversas formas donde la originalidad y la innovación sean parte de ella. Un punto clave reside en la habilidad del docente para poner en contacto a los estudiantes con ideas que permitan vincular contenido, clarificar metas instruccionales y proporcionar bases del conocimiento aprendido.

En los siguientes párrafos se consideran algunos aspectos que me han llevado a elegir este tema de diseño didáctico de clase.

2.- Práctica docente

La institución en la cual laboro es de nivel superior, es de índole privada y se ubica en la ciudad de Tehuacán en el estado de Puebla. La asignatura que se imparte es Historia y Cultura Anglosajona que es parte del plan educativo de la licenciatura en Lenguas Extranjeras y que es del tercer semestre. El ciclo escolar abarca desde agosto de 2018 hasta diciembre del mismo año. El número de alumnos de esta clase es de 11 y el rango de edades va de los 18 hasta los 20 años, no se considera un grupo grande comparado a otras clases de otras licenciaturas.

Al ser una institución privada se cuenta con instalaciones adecuadas y las aulas están adaptadas con herramientas tecnológicas tales como proyector, cables HDMI y VGA para conexión a computadoras; además de que la señal de internet inalámbrico tiene un rango suficiente que permite el acceso a la web. Hay un laboratorio de cómputo, el cual puede usarse con una anticipación de requerimiento. Sumado a ello los alumnos tienen la posibilidad de usar sus propios medios electrónicos tales como celulares, tabletas y laptops. Todas estas herramientas tecnológicas me permiten que como docente pueda diseñar temas de la clase de historia y cultura anglosajona con la finalidad de hacer la clase amena y generar el interés del alumno en la materia.

Al iniciar cada curso escolar se suele preguntar al alumno su opinión de la asignatura de la cual se está a cargo. En esta ocasión sucedió lo mismo con la materia de Historia y Cultura Anglosajona. Como docente se tuvo la percepción que los alumnos al solo escuchar el nombre de la asignatura tenían una reacción negativa al considerarla aburrida, poco interesante y sin un valor considerable. Al hacerles cuestionamientos de sus posicionamientos me llamó la atención el que entre sus respuestas era que las actividades o estrategias de sus anteriores profesores

(dícese de secundaria o preparatoria) no eran llamativas o bien no les aportaba un conocimiento relevante. Con toda la experiencia que he adquirido en mi práctica docente, esta vez decidí enfocarme en el aspecto de la dimensión didáctica de la clase (Fierro, Fortoul & Rosas, 2002) lo cual me dio una pauta para explorar y expandir mi curiosidad sobre la viabilidad en el uso de las herramientas tecnológicas en el aula, específicamente Kahoot.

En este trabajo pretendo hacer uso de la combinación de tecnología a través de aplicaciones como kahoot con educación con la finalidad de que el alumno tenga una mejora en su aprendizaje y que se simplifique la vasta cantidad de información que existe de temas históricos; a la vez, Kahoot es una buena herramienta para realizar actividades en el aula y contribuye a mejorar la participación del alumno, fomentando una relación positiva entre el grupo de estudiantes (Rodríguez-Fernández, 2017). Si bien una clase de historia llega a ser considerada como poco útil y aburrida, es bueno empezar a cambiar esa perspectiva con el uso de medios tecnológicos que están a nuestro alcance y que, como docentes, hagamos parte de nuestras dinámicas de clase sin perder en cuenta el factor aprendizaje. Al final lo que queremos es aprender, pero, ¿porque no divirtiéndose? Lo cual me ha llevado a preguntarme también ¿Cuál es la influencia de la gamificación a través de la aplicación kahoot como medio introductorio a la clase de historia y cultura anglosajona con la finalidad de simplificar e incrementar aprendizaje?

Se deben considerar ciertos puntos que son muy importantes. Un aspecto es que estas actividades no sustituyen o quieran cambiar por completo una clase de historia. Debo mencionar que son alternativas viables o bien son complementos de la sesión y que cada docente los pueda manejar de acuerdo a sus intereses o consideraciones.

Si bien el ser humano está inmerso en una época donde los medios tecnológicos y la tecnología como tal influyen en la vida cotidiana –y escolar también-, los accesos a ella en ocasiones son limitados o bien restringidos. Este factor es medular para realizar este tipo de actividades, pero muchos centros de trabajo no cuentan con herramientas tecnológicas o bien el acceso a internet es nulo. En mi situación laboral se cuentan con los accesos necesarios, eso hace que se me faciliten usar las herramientas tecnológicas a la mano para el diseño de alguna sesión. De igual forma los alumnos cuentan con medios electrónicos lo que hace que no existan restricciones a programas web. Aunque a la vez debo advertir que en ocasiones pueden que no funcionen por algunas circunstancias ajenas o contratiempos externos.

2.1.- Primer acercamiento: El Reino Unido a través de Kahoot

El uso de medios tecnológicos suele fascinar al alumno. La mayor parte de los estudiantes tienden a sentir una atracción específica en ellos con diferentes finalidades. La introducción de aplicaciones como Kahoot no solo despierta su gusto sino también es una forma adecuada en la que el docente puede hacer la combinación entre tecnología y la adquisición de conocimientos por parte del alumno. Incluso su uso adecuado puede verse en diversas formas de enseñanza.

Antes de dar una explicación de las estrategias y actividades usadas en la asignatura doy una breve explicación de la aplicación web usada en clase: Kahoot. Esta aplicación ha sido desarrollada con fines educativos y es gratuita. En este sitio, el docente a base de preguntas, datos o información puede elaborar breves cuestionarios de un tema específico. En Kahoot existen diversas actividades elaboradas por otras personas pero lo más recomendable es que sea el mismo docente que elabore su propio material de acuerdo a su clase y a la información que se

pretenda enseñar. Una vez que el docente haya creado su 'kahoot' este lo puede compartir al alumno mediante un 'pin' (un número que se puede considerar como una clave) para que se pueda conectar al 'juego'. Los alumnos pueden ingresar desde sus teléfonos móviles como desde otro dispositivo que tenga acceso a la web y visualiza mediante un proyector las preguntas a contestar. Tiene cuatro opciones, cada una con un color diferente donde contiene una posible respuesta. El alumno selecciona una de ellas que considere la correcta; al finalizar un estipulado tiempo, la aplicación muestra la respuesta correcta.

He comentado que la realización de este trabajo está basado en la asignatura de Historia y Cultura Anglosajona; sin embargo, debo informar que esta es la segunda ocasión que dicto la materia (la primera ocasión fue en el ciclo escolar de agosto-septiembre de 2017). En mi primera oportunidad de dar esta clase me di cuenta que los alumnos mostraban un interés parcial hacia los temas vistos en las sesiones. Durante ese curso hice uso de presentaciones, lecturas impresas, resúmenes, explicaciones, etc. Pero lo que capté es que al hacer uso de aplicaciones y programas web en línea como complemento a temas vistos en clase (entre ellas Kahoot) los estudiantes tuvieron una reacción positiva, el interés hacia la clase cambió, e incluso sus comentarios fueron positivos al considerar que debían hacerse más seguido dichas actividades. También utilicé programas que simplificaran y ordenaran sus ideas de manera clara y concisa lo cual les ayudó mucho al hacer trabajos en equipos. Desafortunadamente estas actividades que había realizado fueron en las últimas semanas del curso, lo cual me causó un conflicto al recriminarme de no haberlas aplicado anteriormente.

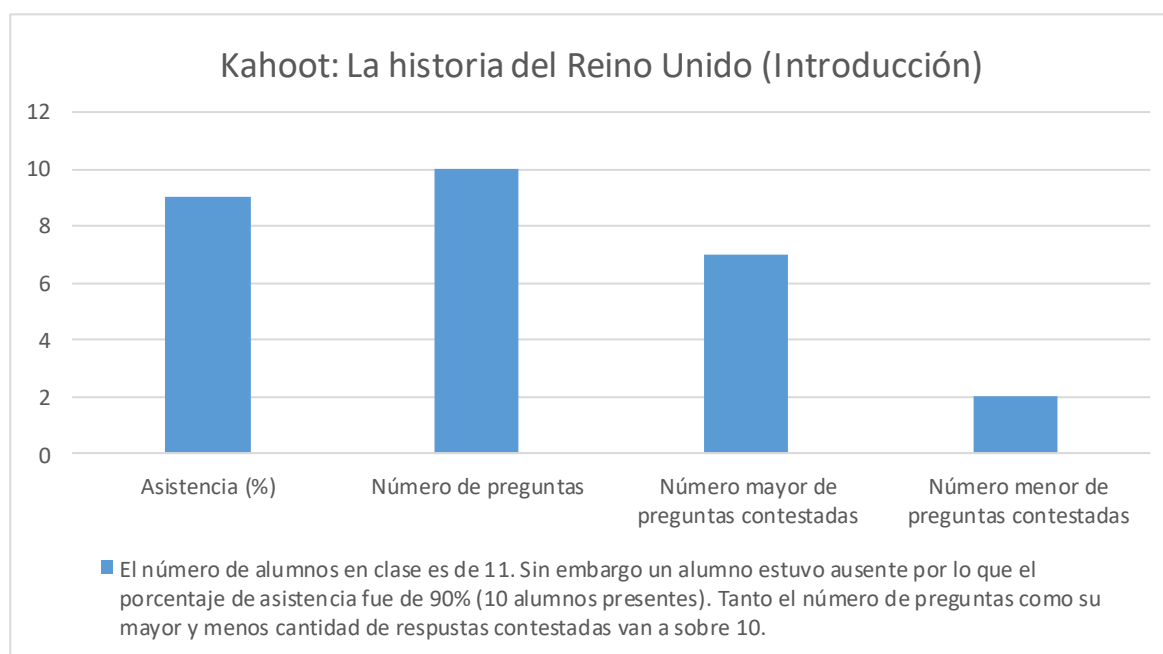
Con la experiencia que me dejó haber trabajado en la materia durante ese ciclo escolar, en esta ocasión decidí usar la aplicación con la finalidad de medir los conocimientos previos así como su influencia en el aprendizaje del alumno. Como primer contacto con Kahoot con la

asignatura, decidí hacer uso de la aplicación con el tema de la historia del Reino Unido el cual es parte de la unidad dos del plan de estudios de la asignatura. Esta primera intervención me daría la pauta para desarrollar los objetivos que pretendo llevar a cabo. Más adelante se explica cuales son y cuál es la segunda intervención.

Durante la primera aplicación de kahoot, se desarrolló un cuestionario introductorio de 10 preguntas acerca de los orígenes del inglés, migraciones celtas, anglos, sajones, romanos y vikingos a la Bretaña. De igual forma se hace énfasis en el rol que tuvo el imperio británico (para más información, se puede consultar la serie de preguntas que incluía el Kahoot. Se encuentra en la parte final de este trabajo en el Anexo 1.4). Este cuestionario vía Kahoot fue elaborado en idioma inglés. Los alumnos no tuvieron ninguna complicación al poder leer y contestar (como docente orienté en algunas palabras de vocabulario que consideré pertinente traducir).

En esta aplicación solo asistieron 10 alumnos a la clase, por lo cual hubo un equivalente al 90% de asistencia. Del total de preguntas, el alumno que tuvo la mayor resolución de estas fue de 7. El que tuvo menor desempeño logró tener un mínimo de 2. Más allá de los resultados obtenidos, los estudiantes mostraron una reacción positiva y no solo eso, sino también describieron, al terminar de usar kahoot, que les hizo recordar fechas y acontecimientos importantes que ya lo habían visto o leído en algún libro o en otros medios y que no lo rememoraban. Si bien use la aplicación web como un medio de introducción, también se puede usar como un repaso de temas anteriormente vistos en clase. Para el alumno esto es una excelente forma de introducir un tema o bien de ser un repaso de estudios.

Tabla 1. Primer acercamiento al grupo como modo de introducción al tema con Kahoot. Fuente: Elaboración propia



Con esta primera aplicación de kahoot se implementó una guía de observación y una entrevista escrita que los alumnos contestaron con base en su previo conocimiento de la aplicación kahoot y su uso. Debe advertirse que la finalidad habría tenido otra concepción a lo que realmente se establecía, el cual era, en como dicha aplicación simplificaba y a la vez generaba incremento de aprendizaje en el alumno. Sin embargo, esta primera aplicación de instrumentos resultó un buen parámetro para definir las metas y objetivos establecidos, que fueron clarificados y contrastados con las opiniones de colegas y la tutora a cargo de la revisión del trabajo.

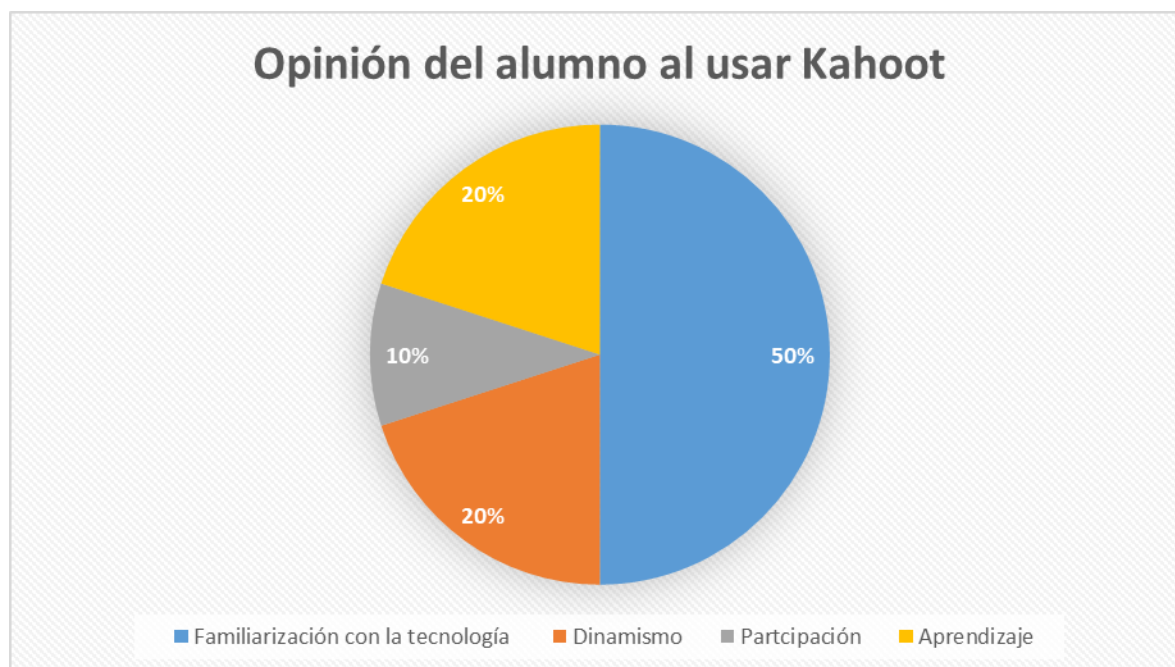
Con base en esta primera fase de instrumentos que se realizó por primera vez, los puntos resaltados son que los alumnos están muy conectados con redes sociales, programas en sitios web y aplicaciones. Es decir, están viviendo una era en la cual la tecnología juega un rol con

gran consideración en sus vidas. De acuerdo a Prensky (2001) “la llamada ‘sabiduría digital’ es caracterizada por la tecnología digital que nos permite acceder estrechamente a las capacidades cognitivas y mejorar nuestra competencia natural” (p. 1). El desconocimiento a aplicaciones como Kahoot suelen ser temporales y quizás la problemática radica solo en la instrucción de su uso. Lo que realmente importa es el contenido que el docente maneje a través de esta aplicación. Si bien podría ser algo novedoso no solo para el alumno sino también para la clase, se debe manejar una información veraz a través de la aplicación que cumpla con lo establecido para la clase.

Otro punto que se logró identificar en la primera aplicación del instrumento es que los alumnos mostraron un verdadero interés a los temas históricos. El dinamismo y la participación que se mostró en ambas actividades con Kahoot hicieron que el alumno fuera el actor principal y que el docente tuviera un rol secundario en la clase. Sobresalen las respuestas de la mayoría de los alumnos que refieren que debería haber más clases seguidas usando este tipo de aplicaciones web ya que les provoca diversión y fomentan su interés a la historia.

Hasta este punto se logró la captación de interés del alumno a la clase. Sin embargo, solo se hacía a la diferente forma de enseñanza a la que el alumno estaba acostumbrado a recibir. Lo que realmente importaba era saber si los contenidos históricos expuestos a través de Kahoot fueron una forma real para que el alumno lograra incrementar su aprendizaje, la generación de búsqueda e información histórica de temas sin que, como docente, estuviera apresurándolos.

Tabla 2. Consideraciones que el alumno tiene al haber usado la aplicación Kahoot. Fuente: Elaboración propia.



Con esta primera intervención logré definir mis objetivos los cuales contrastaré con una segunda intervención con su correspondiente fase de instrumentos de medición teniendo en cuenta no solo una guía de observación sino una serie de entrevistas grupales y personales a los alumnos de dicha clase.

Es importante no quedarse obsoleto y formarse día a día en las nuevas herramientas educativas que se tiene al alcance con la finalidad de sacar el mayor provecho posible a nuestra metodología y lo más importante conseguir no sólo aumentar la participación del alumnado sino favorecer la motivación intrínseca del mismo (Ponce Verdugo, 2017). Para emprender un cambio en la forma tradicional de enseñanza es importante tener claro los objetivos que se pretenden.

La idea que tengo no es precisamente hacer un cambio radical a la clase de historia, más bien es complementarla con estrategias usando la tecnología que tenemos a la mano. A continuación se encuentran algunos objetivos, los cuales me enfoco en la sesión de Historia y Cultura

Anglosajona, para dar así paso a una segunda intervención la cual fue desarrollada y es explicada más adelante. Dichos objetivos son:

- 1.- Incrementar el interés del alumno a la clase de historia y cultura anglosajona a través de herramientas tecnológicas.
- 2.- Simplificar contenidos históricos usando aplicaciones como Kahoot.
- 3.- Fomentar la auto búsqueda de conocimientos de temas históricos en el alumno en la clase.

Los objetivos antes planteados necesitan factores tecnológicos para llevarse a cabo, de acuerdo a mi perspectiva que pretendo elaborar en mi plan de intervención. Se debe considerar que si llegara a faltar o bien se tenga un problema de funcionamiento de medios electrónicos tales como una computadora, un teléfono celular o incluso fallas en la señal de internet, las actividades propuestas por el docente no lograrían su meta. Esta situación la tengo clara y sé que fiarse de elementos tecnológicos no siempre conllevara al éxito, debe tenerse en cuenta planes alternativos para cada escenario.

La idea de que la historia solo es una asignatura de interés poco útil y que solo sirve para fines culturales desafortunadamente existe en los alumnos. Incluso en muchos países – sorprendentemente también aquellos desarrollados- la Historia es vista como una asignatura escolar débil, vulnerable, y difícil de enseñar (Prats, 2017). Es complicado que se cambie esta mentalidad de un día para otro, pero siendo innovadores e incluyendo herramientas que los alumnos usan cotidianamente sin duda son una buena ayuda para tratar de incorporarlas en su proceso educativo. A raíz del uso de Kahoot es que el alumno muestra un interés real en temas históricos que quizás no se habría logrado con el diseño de una sesión entre profesor-alumno a través de una exposición o una clase tipo catedra. Por ejemplo, entre los alumnos hubo cierta

inquietud de querer abundar en más información acerca de un tema como la literatura a través del tiempo en el Reino Unido. La historia es una área donde la información no se basa en un solo hecho, sino en experimentar diversas acepciones; en la mayoría de los casos el alumno tiende a estar enfocado a una sola línea lo cual no debería ser de todo acertado.

Es importante mencionar que Kahoot es una herramienta alterna para el aprendizaje de temas históricos y que los contenidos educativos son el principal factor a seguir. Si bien esta aplicación es una herramienta que facilita y comprime -de cierta manera- la información que se pretende abarcar en un tema no se debe perder el proceso de aprendizaje del alumno. En muchas ocasiones el docente tiende a confundirse en que una clase haya salido a la perfección y que se dé por hecho que el estudiante realmente haya comprendido el tema. Esto también debe advertirse en este trabajo. Lo que queda claro es que el error no debe ser considerado como algo grave sino como una comprensión de lo que no se debe caer erróneamente y aprender de ello (De la Torre, 2000). De esta forma se pretende usar la aplicación, es decir que si el alumno suele equivocarse en su respuesta, el docente parte de ello para ejemplificar e ilustrar porque existe el error y como comprender una respuesta correcta. Como ejemplo, en un ejercicio simple como saber cuáles son los países y en que fechas se integraron para formar el Reino Unido, el alumno hace uso de su raciocinio y la comprensión del mundo en la actualidad. Al no contestar correctamente, el factor emocional es el primero en ser demostrado. Es en este punto educativo el cual el docente debe partir para poder dar respuestas con base en lo ocurrido históricamente o bien para infundir el interés de la investigación al alumno al tema histórico.

3.- Marco conceptual

La historia pasa por importantes retos en el aula de clases. Esto se ve reflejado en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los contextos son importantes y pilar imprescindible es tener en cuenta y asumir nuevas demandas. Es cierto que este desarrollo es complejo e incierto debido a los permanentes cambios que existen. En la actualidad persiste el debate de que enseñar y como enseñar. Sin embargo esto se suma a la cuestión de que instruir ante un panorama de constantes cambios o bien si la metodología usada se debe cambiar. Muchos autores señalan que lo anterior se puede combatir mediante una buena actualización y una clara formación del docente, que exista una discusión en la manera de enseñar, el uso de las nuevas tecnologías y que haya una orientación hacia un nuevo sentido didáctico. En un mundo cambiante se exige una educación distinta, creativa, y participativa. Sin embargo se debe tener en cuenta que esto no es factor para renunciar a educar en valores más permanentes.

El uso tecnológico cada vez cobra más fuerza en las aulas y para ello el docente debe estar actualizado o al menos tener la mínima idea del uso de programas que son herramientas alternativas en la enseñanza de un tema. Uno de los principales factores que pueden desencadenar este cambio será la formación del profesorado para una utilización efectiva y adecuada de las TIC en el aula. (Pérez Miras, 2017). Como docente pretendo combinar esta alternativa con métodos tradicionales en la clase de historia y cultura anglosajona. Cada alumno tiende a tener un estilo de aprendizaje, que se ve reflejado en su proceso cognitivo. Sin embargo, como docente debo buscar todas las opciones que me lleven a mejorar o incrementar su aprendizaje, al final de todo el rol que uno toma debe ser de guía para el estudiante. El alumno debe tener la capacidad de pensamiento histórico, comprensión crítica del pasado, comprensión y respeto hacia los demás y un análisis racional (Recio Cuesta, 2012).

Se enuncian tres aspectos los cuales se profundizan para comprender la situación educativa a transformar: proceso de aprendizaje en la clase de Historia y Cultura Anglosajona, el uso de las TIC's en el aula de clase, y el uso de la gamificación.

3.1 El proceso de aprendizaje en la clase de Historia y Cultura Anglosajona

La enseñanza de historia en las instituciones escolares tiende a tener una forma tradicional la cual no se diferencia en la mayoría de las naciones del orbe (Estepa Gimenez, 2017). Entre los comentarios más comunes de los alumnos está que la historia es una asignatura “aburrida” y que es basada en la memorización de conceptos; si a esto se le suma la cantidad amplia de información que existe en el área el alumno tiende a perder el interés. Para contrarrestar esta situación Feito (2010) comentaba que existe una “incapacidad de la escuela para adaptarse a los cambios” (p. 13). Para contrarrestar esa apatía y esa falta de interés se necesita diseñar nuevas estrategias de clase para incrementar el aprendizaje en la clase de Historia.

Es importante empezar a cambiar estos ideales con elementos innovadores y como docentes tener una apertura a otras estrategias y técnicas que faciliten el aprendizaje del alumno. Si se quiere promover la motivación y el aprendizaje interactivo es indispensable utilizar herramientas que formen parte del día a día de nuestros alumnos, así les enseñaremos a hacer un buen uso de ellas. (Sierra Lledo y Juste Martí, 2018). En la actualidad el docente debe conducir al alumnado al conocimiento y al aprendizaje dentro de una metodología activa a través de las TIC's (tecnologías de información y comunicación). Pérez Miras (2017) comenta que “Debe implantarse la tecnología en la vida académica del alumnado, más aún en asignaturas que,

tradicionalmente, se han basado en una lección magistral y en un aprendizaje memorístico, como es el caso de la historia”. (P. 4)

El proceso de enseñanza-aprendizaje tradicional se ha basado en la retención cortoplacista de la información, y no en la adquisición y aprendizaje significativo de los contenidos que emanan de la misma (Pérez Miras, 2017) Se necesita diseñar nuevas estrategias de clase para incrementar el aprendizaje en la clase de Historia y Cultura Anglosajona. Es importante fomentar y estimular al alumno hacia ello.

Los recursos didácticos son los medios que el profesor desee emplear en el diseño de la estrategia para acercar los contenidos a los alumnos, influir en las experiencias de aprendizaje, provocar situaciones, desarrollar las habilidades, facilitar la evaluación (Caraballo A, Herranz Peinado P., y Segovia González, M, 2017). El recurso web Kahoot puede utilizarse como herramienta de apoyo al docente para identificar errores, simplificar una vasta cantidad de información, retroalimentación. Esta misma herramienta facilita al alumno el conocimiento de datos históricos que bien pueden ser usados como un medio introductorio o bien para ser la conclusión de un tema.

Al usar Kahoot se fomenta la búsqueda de información histórica de temas que le propicia al alumno un mayor interés en la asignatura. Existe investigación propia del alumno hacia el tema y que se genera extraescolarmente, hay interés y duda hacia el tema histórico; de igual forma surge atracción, motivación y cautivación del tema histórico a través de datos, combinados con imágenes y tecnología.

3.2 El uso de las TIC's en el aula de clase

La tecnología ha ido evolucionando a través de los años, y con las generaciones no ha pasado desapercibido este cambio. Cada individuo se ha ido adaptando a cada desarrollo tecnológico; sin embargo esto no sucede del todo en el aula de clases. Si se quiere promover la motivación y el aprendizaje interactivo es indispensable utilizar herramientas que formen parte del día a día de los alumnos, así les enseñan a hacer un buen uso de ellas (Sierra Lledo y Juste Martí, 2018).

Saez (2012) comenta que “las TIC son beneficiosas para nuestro alumnado ya que gracias a ellas se potencia el espíritu emprendedor, se desarrollan habilidades de pensamiento crítico a la hora de buscar y seleccionar información y se mejoran la expresión oral y el trabajo en equipo”. (p. 22)

El uso de las TIC's ha ido evolucionando y su aplicación a la enseñanza también. Este proceso se ha transformado en una ayuda didáctica dentro del aula con el objetivo de construir y fortalecer un aprendizaje significativo. La transformación que ha sufrido las TIC, han logrado convertirse en instrumentos educativos, capaces de mejorar la calidad educativa del estudiante, revolucionando la forma en que se obtiene, se maneja y se interpreta la información. (Aguilar, 2012)

En la actualidad los alumnos usan medios electrónicos que les pueden facilitar su proceso de aprendizaje. Usar la tecnología a favor de un diseño de clase supone que el docente posponga el uso de medios tradicionales (pizarrón, lapiceros, etc); pero a la vez debe haber la necesidad de formarse y actualizar los métodos en función de los requerimientos actuales. Uno de los principales factores que pueden desencadenar este cambio será la formación del profesorado para una utilización efectiva y adecuada de las TIC en el aula.

Aunque los alumnos sean nativos digitales, necesitan de una guía en las nuevas tecnologías para saber usarlas de forma activa y correcta, y esta situación es la que el docente debe estar preparado. No solo basta con tener todas las herramientas tecnológicas a la mano, si no también tener conocimiento de estas. Además el docente debe saber usar las TIC apropiadamente; el éxito depende en gran medida de la habilidad del docente para estructurar el ambiente de aprendizaje y como el alumno use todos estos factores en pro de su desarrollo cognitivo y su aprendizaje.

Hemos postulado que como docente tiende a buscar pretextos para no estar al día con la tecnología y su rol en la enseñanza. El cambio, la velocidad y nuevos factores tecnológicos hacen que sean un eje fundamental de las TIC. En contra parte se ha demostrado en diversos estudios que la introducción de las tecnologías en las aulas no es suficiente para aumentar los niveles de aprendizaje de los estudiantes. Se tiene que asimilar que las TIC son un medio para que los alumnos aprendan mejor los contenidos de las asignaturas. El rol del profesor ha pasado de ser experto en el contenido y trasmisor del mismo, a convertirse en facilitador de contenidos.

No tiene nada de malo que seamos inmigrantes en un mundo digital donde existe una enorme brecha digital entre alumno-profesor, el punto principal de las TIC radica en que ser un nativo digital no conlleva desarrollar la capacidad de transferir habilidades para el aprendizaje ni tampoco para el proceso de construcción de conocimiento. Estar un paso atrás no significa no comprender o manipular la tecnología, es más bien poder aprender y usarla con fines educativos.

Por otro lado debemos ser muy cuidadosos en el uso de las TIC. Debemos tener en claro porque usarlas, como usarlas y que contenidos están envueltos en ello. Al final de todo somos nosotros como docentes quienes tenemos ese acceso para poder incrementar el aprendizaje del alumno.

Depende de los docentes como hagamos uso de la materia histórica. Podemos usar las herramientas necesarias para cambiar la concepción de Historia y que el alumno tenga un interés particular que le ayude a reflexionar en su pasado y como afecta en su presente. Para llegar a esta finalidad nos podemos hacer partícipes de herramientas que giran en torno a la vida cotidiana, la tecnología es una de ellas. Si iniciamos el camino del cambio, este debe ser por uno mismo, es a través de ello con lo que realmente podemos innovar y hacer cambios significantes en la clase de historia. No temer a ello significaría una apertura a reinventarnos y lograr hacer una influencia positiva en el alumno.

Finalmente es importante aclarar cómo integrar la tecnología en las aulas y contextos educativos de forma real, la cual debe de ser interpretada y adaptada por el docente o alumno en cuestión en función del fin que quiera otorgarle. Con el uso de entornos virtuales no sólo puede ayudar en el afianzamiento de los conocimientos recién aprendidos sino su desarrollo y asimilación (Caraballo et al., 2017)

3.3 La gamificación en la clase de Historia y Cultura Anglosajona: Kahoot

A través de las TIC el docente puede crear infinidad de actividades que pueden facilitar el conocimiento e información de temas hacia los alumnos. Actualmente se han incorporado nuevas metodologías con la finalidad de mejorar el proceso educativo. Una de estas es la llamada ‘gamificación’. Es importante saber de qué trata este término, según Kapp (2012) es “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (P. 9). Se puede resumir que son

actividades o aplicaciones que se presentan acorde con la estética y características de un juego pero que se enmarcan dentro de un objetivo de aprendizaje (Sierra Lledo et al., 2018).

Para que la gamificación sea exitosa, los alumnos deben reflejar y conseguir los objetivos establecidos acorde a lo que se está realizando, también que la actividad se esté disfrutando sin que exista temor a un posible castigo o bien que solo se realice por un premio sin que el aprendizaje sea la meta. El uso de juegos educativos en el salón de clase minimizan las distracciones, además mejora la calidad de enseñanza y aprendizaje más allá de lo dado en aulas convencionales (Sherlock y Owen, 2018). Existen numerosos recursos gamificadores aplicables a las TIC, y dentro de estos juegos pertenece el recurso web Kahoot, el cual se basa la problemática educativa en la cual se basa este trabajo.

En muchas ocasiones los alumnos tienden a no dar la importancia necesaria a la asignatura de historia; sin embargo al combinarla con tecnología definitivamente se logra captar su atención. Kahoot es altamente valorado por el alumnado, que lo percibe como una herramienta para mejorar el aprendizaje e incrementar la competencia en el aula. Contrario a lo que se puede esperar en una clase de historia, el alumno recuerda y aprende datos, fechas y acontecimientos los cuales le son fáciles de recordar y aprender cuando estén inmersos en un tema específico. Más allá de la interacción grupal y la diversión que genera estar usando kahoot. El factor pensamiento es fundamental cuando se usa dicha aplicación; si se combina con un mínimo de tiempo el alumno tiende a errar si no conoce datos históricos concretos, sin embargo estos dan pauta a que el alumno quiera saber el porqué del error y por ende aprender e incrementar su conocimiento

4.- Plan de intervención

Una clase de historia suele ser compleja cuando el alumno no tiene el interés o bien su proceso de aprendizaje no se ve reflejado en su capacidad de reflexión sobre determinados temas históricos. En mi práctica docente en la asignatura de historia y cultura anglosajona he podido ser testigo de estas acciones y, por ende, he tratado de buscar alternativas que puedan solucionar las problemáticas a las que me enfrente en el aula de clases.

En mi práctica docente, he observado que el libro de texto, hojas impresas o bien un método directo, el cual es basado generalmente en la explicación de temas históricos, son herramientas que siempre están presentes pero lejos de las expectativas cuyo propósito es que el alumno comience a razonar, intuir y que origine su propia capacidad de generar reflexión. Las transformaciones que han ocurrido en las últimas décadas en el ámbito social, cultural y económicas han tenido eco en el ámbito educativo. En la medida en que la tecnología ha avanzado, diversos aspectos tecnológicos se han incorporado a la enseñanza. Sin duda ha sido un factor que debe ser visto como positivo por todos aquellos que estamos inmersos en la educación. Sobre todo si se tiene en cuenta que los alumnos usan medios tecnológicos en gran parte del día en sus actividades cotidianas. Más allá de ser dependiente de la tecnología, es bueno que esta sea usada con fines educativos también. Es por esta razón que he enfocado este trabajo en el uso de las TIC mediante la aplicación Kahoot como una manera de simplificar contenidos e incrementar el aprendizaje del alumno en temas históricos de la materia de Historia y Cultura Anglosajona. Además de este propósito, se pretende generar un mayor interés y que sea una forma de aprendizaje amena a través de la gamificación que permita al alumno indagar más allá de lo visto en clase.

A continuación se muestra un planeador que abarca la propuesta de planeación que como docente se pretende realizar. Se detallan los propósitos, objetivos y el desarrollo de la clase en torno a la asignatura de Historia y Cultura Anglosajona.

Tabla 3 Planeador de la clase de Historia y Cultura Anglosajona. Fuente: Elaboración propia.

Nombre del Docente: Rafael Hernández Bautista				MATERIA: Historia y Cultura Anglosajona				
GRADO	3er Semestre			GRUPO	3L			
FECHAS	29	10	2018	AL	5	11	2018	SEMANA 1

PROPÓSITO	*Fortalecer y mejorar el aprendizaje de temas históricos de los Estados Unidos de América en el proceso educativo del estudiante a través de la aplicación Kahoot. *Usar las TIC mediante la aplicación Kahoot como medio de simplificación de contenidos de la historia de los Estados Unidos. *Generar mayor interés y aprendizaje ameno en el alumno a través de la gamificación y que permita indagar más allá de lo visto en clase.							
ENFOQUE	Histórico							

APRENDIZAJES ESPERADOS	*Fomentar la búsqueda de información histórica de los Estados Unidos que el alumno considere interesante y curioso. * Reconocer las características de los Estados Unidos de América que le han permitido destacar como potencia mundial, y así identificar la importancia de la lengua inglesa en el mundo.							
COMPETENCIAS A DESARROLLAR	*Comprensión del alumno de datos históricos de los Estados Unidos *Participación y dinamismo dejando a un lado la concepción de ‘aburrición’ de la historia.							
TEMAS /CONTENIDOS	“Historia de los Estados Unidos de América”							

Actividades de Inicio	Actividades de Desarrollo	Actividades de Cierre	TIEMPOS	MATERIALES O RECURSOS	INSTRUMENTO Y FORMAS DE EVALUACION
A través de Kahoot, se desarrolla una introducción con 10 preguntas de los temas históricos referentes a la formación y conformación histórica de los Estados Unidos de Norteamérica que se van a analizar para esta clase	Analizar cuál ha sido la evolución histórica de los Estados Unidos, desde los asentamientos ingleses en la Costa Oeste las inmigraciones, hasta la guerra de independencia a través del uso de la aplicación Kahoot en los móviles de los alumnos con la finalidad de conocer los conocimientos previos que el alumno tenga acerca del tema.	Se realiza una retroalimentación de las preguntas que el alumno haya contestado de forma errónea.	35 minutos	*Uso de Internet *Proyector *Herramientas electrónicas (Celular, tableta)	*Al terminar de usar Kahoot el alumno realiza apuntes con las notas que considere importantes
Después de hacer uso con Kahoot, se realiza una presentación multimedia basada en las preguntas realizadas en la aplicación.	El alumno analiza las causas y consecuencias que llevaron a la construcción como nación de los Estados Unidos. Hace una reflexión y a la vez contrasta toda la información que sabía y con la nueva que es aprendida en	Se realiza un mapa mental o una línea de tiempo con las fechas más importante que el alumno ha recibido como parte de su aprendizaje.	25 minutos	*Uso de proyector *Herramientas multimedia (Power Point) *Imágenes *Video	*Como parte de una evaluación rápida y para medir lo visto en clase, se realiza un breve quiz oral con 5 preguntas las cuales muestran si el alumno tiene un adecuado dominio del tema o en su defecto, que información se debe recapitular.

	clase.				
Herramientas a utilizar: Uso de la aplicación web Kahoot, por lo cual se debe contar con acceso a internet, un proyector y que los alumnos tengan un móvil o una Tablet. Se puede contar con una computadora personal si el estudiante lo tiene a la mano. Evidencia y/o indicadores de EVALUACIÓN: Quiz oral o escrito como medio de retroalimentación del tema. Se puede realizar otro Kahoot como medio de repaso, sin embargo se recomienda que se escoja entre medio introductorio o bien de conclusión. La toma de apuntes al finalizar Kahoot es una buena forma de recabar información pertinente la cual es contrastada o anexada cuando el tema sea visto en su forma total en la clase.					

En mi perspectiva docente considero que la aplicación Kahoot puede ser usada en mi clase de historia y cultura anglosajona en dos formas:

1.- Como medio introductorio a un tema histórico de clase.

La aplicación kahoot es una herramienta que facilita al alumno el conocimiento de datos históricos, propicia al alumno el fomentar la búsqueda de información histórica de temas que le consideren interesantes y curiosos.

A través de Kahoot el alumno tiende a elaborar su propia investigación hacia el tema y que se genera extraescolarmente. Existe interés y duda hacia el tema histórico; además, la atracción, motivación y cautivación del tema histórico es a través de datos, combinados con imágenes y tecnología.

2.- Fortalecimiento y mejoramiento del aprendizaje de temas históricos en el proceso educativo en el alumno cuando se usa kahoot a través del cierre de una clase o como medio de repaso.

Al usar Kahoot los temas históricos pasan a ser más digeribles y no existe una complicación por solo estar memorizando. El dinamismo y la participación en clase son aspectos que se complementan y que generan un ambiente sano en el aula.

Resolución de temas históricos que no quedaban en total claridad, el aprendizaje es rápido de manera fácil y divertida. De esta forma se deja a un lado la concepción de ‘aburrición’ de la historia; si bien es sabido que el docente debe buscar alternativas que ayuden a incrementar la participación y aprendizaje dentro y fuera del aula de clase. Los materiales impresos, actividades lúdicas, material audiovisual son complementos que hacen menos tediosa la clase. En mi perspectiva hacer uso de la aplicación kahoot genera un aprendizaje placentero y muy útil tomando en cuenta las herramientas tecnológicas que el alumno hace uso de ellas, tales como sus tabletas o teléfonos móviles.

A partir de los objetivos que he determinado desde mi práctica docente me he llegado el cuestionamiento ¿Cómo llevarlos a cabo? Se ha planteado que el uso de Kahoot puede ser usado como medio introductorio o como cierre. Pretendo que se lleve a cabo el uso con kahoot de 1 a 3 ocasiones, durante un semestre. Usando la aplicación y desarrollando los contenidos históricos a visualizar durante la sesión, llevaría aproximadamente de 40 a 60 minutos (1 sesión). El tiempo varía de acuerdo al diseño de cada actividad Kahoot; generalmente esta lleva un rango de 10 a 15 preguntas –se recomienda que como mínimo sea de 7 cuestionamientos- , los cuales se pueden intercalando con su respectiva retroalimentación.

Cada semestre contiene 3 unidades y si se hace un uso de la aplicación como medio de introducción o cierre se estaría realizando en 3 ocasiones durante todo el curso de la materia; a la

vez, el numero puede incrementar a 6 si se decide hacer tanto introducción como repaso, es decir al iniciar una unidad y al cerrarla.

Al ser una asignatura que es parte del área de lenguas extranjeras se debe tener una idea más clara de cómo usar la aplicación kahoot y su relación los tópicos de la materia. Los temas históricos varían en cada unidad, salvo la unidad 2 y 3 son los mismos, pero su contexto cambia totalmente. Por ejemplo, en la unidad 1 como parte del currículo existen 6 temáticas principales que se complementan con uno o dos subtópicos mientras que la unidad 2 y 3 contienen 5. (Para ver ejemplificación, vea la siguiente Figura 1)

Figura 1. Programa de estudios de la asignatura. Fuente: Área de Lenguas Extranjeras de la Universidad donde se basa este trabajo.

TEMAS Y SUBTEMAS	
1. La historia del inglés	
1.1. Las lenguas indo-europeas	
1.2. El inglés antiguo	
1.2.1. Los anglosajones	
1.2.2. Los vikingos	
1.3. El inglés medieval	
1.4. El inglés moderno	
1.4.1. Los prestamos lingüísticos	
1.4.2. Las jergas	
1.5. Diferencias entre el inglés británico y el inglés americano	
1.6. La importancia del inglés en el mundo	
1.6.1. El inglés como lengua internacional	
2. El Reino Unido	
2.1. Historia del Reino Unido	
2.2. El Gobierno en el Reino Unido	
2.3. La economía en el Reino Unido	
2.4. La cultura del Reino Unido	
2.5. El sistema educativo en el Reino Unido	
3. Los Estados Unidos de Norteamérica	
3.1. Historia de los Estados Unidos	
3.2. El Gobierno en los Estados Unidos	
3.3. La economía en los Estados Unidos	
3.4. La cultura de los Estados Unidos	
3.5. El sistema educativo en los Estados Unidos	

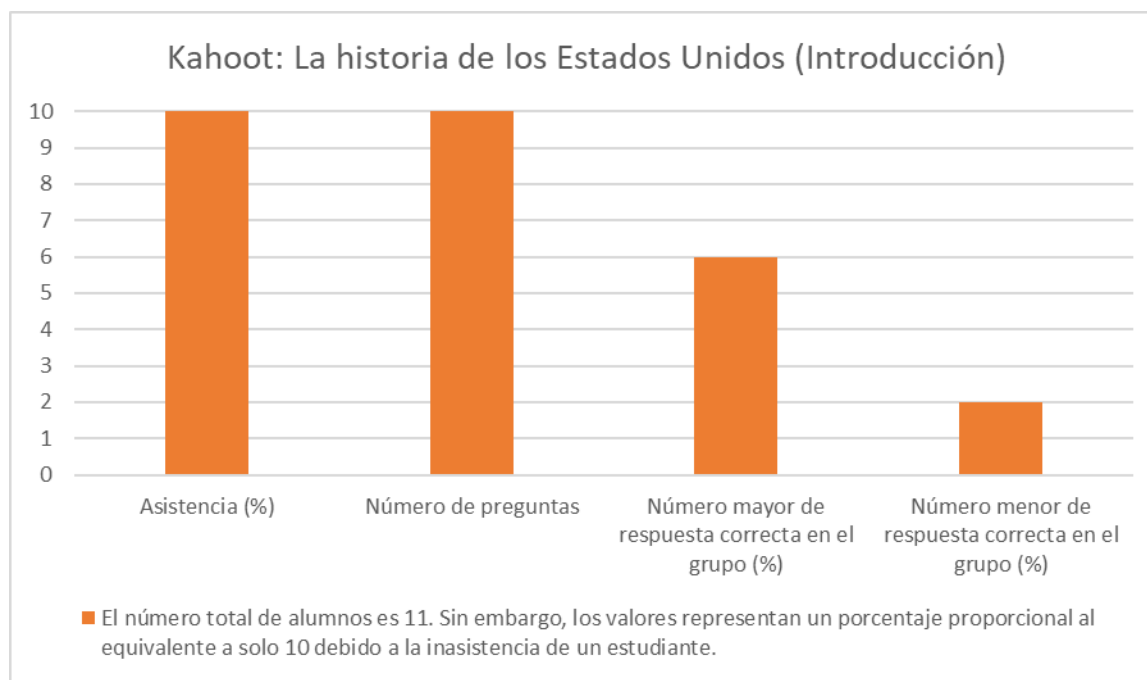
5.- Análisis de resultados

El tema 'Historia de los Estados Unidos: 1625-1871' fue desarrollada a través de la aplicación Kahoot el día 29 de octubre y concluyendo todo el tema el día 5 de noviembre de 2018. Desde mi perspectiva docente considero que esta aplicación es un buen medio introductorio de diagnóstico para medir los conocimientos que el alumno tiene sobre el tema.

El nivel de asistencia correspondió al 90% (10 alumnos de 11) sin que existiera alguna novedad con el uso de la aplicación. Kahoot no solo es un programa de carácter gamificador, sino también permite conocer el dominio, avance y problemáticas que el alumno tiene con respecto al tema histórico. Esto se ve reflejado en los resultados que arroja al final del 'juego'. Durante esta sesión el kahoot desarrollado para la clase tuvo 10 preguntas con los datos que consideré relevantes para ser analizados en el transcurso de la consiguiente sesión (ver anexo 1.1). Debe advertirse que las preguntas estaban realizadas en Inglés. Los alumnos no mostraron mayor dificultad al comprenderlas, el vocabulario empleado no era de nivel difícil, y al ser alumnos de la licenciatura de lenguas extranjeras no mostraron complicaciones. Solo en dos preguntas tuve que intervenir para dar sentido al cuestionamiento. Al finalizar Kahoot, el alumno que tuvo el mejor resultado fue quien acertó correctamente 6 reactivos de 10; el alumno que obtuvo un menor desempeño tuvo 2 reactivos de 10.

Tabla 4 Proyección en números de los datos recopilados para esta segunda exposición al tema mediante Kahoot.

Fuente: Elaboración propia.



El siguiente cuadro muestra los aciertos, y desaciertos de los alumnos que tuvieron al usar la aplicación con Kahoot. Más adelante se verá otro cuadro donde se refleja el avance que cada alumno tiene al terminar esta sesión de la Historia de los Estados Unidos (aplicado a través de un quiz como modo de cierre. Se explica su proceso en ese apartado).

Tabla 5. Resultados de Kahoot por cada pregunta en cada alumno. Fuente: Elaboración propia

Alumno	Pregunta 1	Pregunta 2	Pregunta 3	Pregunta 4	Pregunta 5	Pregunta 6	Pregunta 7	Pregunta 8	Pregunta 9	Pregunta 10	Total
1	X	X	√	X	√	X	X	√	√	X	4/10
2	X	X	√	X	√	√	X	√	√	X	5/10

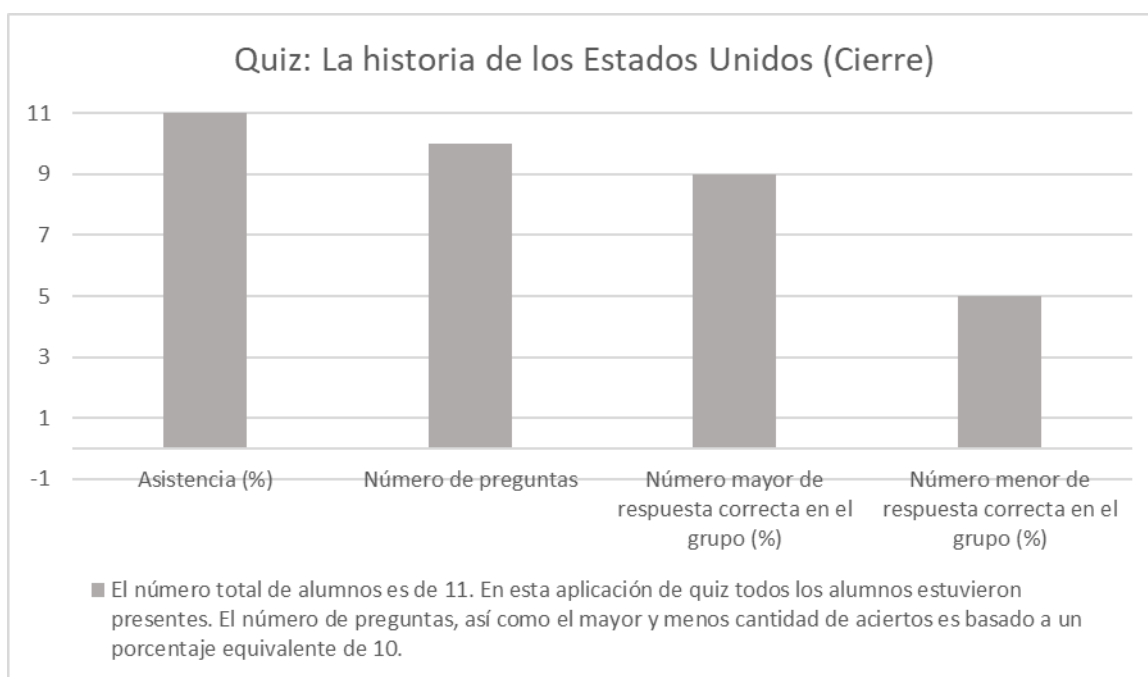
3	X	X	X	X	√	√	X	√	√	X	4/10
4	X	√	√	√	√	X	X	√	√	X	6/10
5	X	X	√	X	X	X	X	√	X	X	2/10
6	X	X	√	X	√	X	X	√	√	X	4/10
7	X	X	X	X	√	X	X	√	√	X	3/10
8	X	√	√	X	√	X	X	√	√	X	5/10
*9											-/10
10	X	√	√	X	X	√	X	√	√	X	5/10
11	X	√	X	√	X	X	X	√	X	√	4/10

Con estos resultados me di a la tarea de poner mayor énfasis a aquellas minucias importantes de la historia de los Estados Unidos. Me es interesante que el patrón denominador en que los alumnos mostraron mayor problemática fue referente a fechas y lugares geográficos. Al terminar de usar la aplicación diseñé una presentación multimedia abarcando los temas que consideré significativos: la formación de las 13 colonias, causas de la guerra de independencia de las 13 colonias, declaración de independencia, hasta las causas y consecuencias de la guerra civil estadounidense. Complementé estas temáticas con videos con el propósito de que el alumno reforzara información que se había tratado previamente en kahoot. Toda esta información fue abarcada durante dos sesiones y media.

La medición de resultados basados en la introducción a través de Kahoot y su posterior enseñanza de temas históricos fue realizada con un quiz a manera de cierre de tema. Este quiz tuvo 10 preguntas las cuales fueron complementarias no solo a la enseñanza del tema, si no al kahoot que se realizó al principio. Podría decirse que el diseño de la clase fue de tres momentos: Kahoot-enseñanza-quiz. Los resultados obtenidos arrojan conclusiones que a continuación se analizan (en la sección de anexos se puede encontrar el quiz para identificar las preguntas y observar el contenido de estas. Ver anexo 1.6):

a) Se mencionó que al realizarse Kahoot se tuvo la asistencia de 10 alumnos de 11. Para el quiz aplicado los 11 alumnos estuvieron presentes, teniendo al estudiante faltante de la primera sesión ya integrado para el final del tema visto. Este quiz se realizó el día 5 de noviembre de 2018.

Tabla 6. Aspectos a considerar al usar este quiz a modo de finalización del tema. Fuente: Elaboración propia.



b) En el siguiente cuadro se dan los resultados que los alumnos tuvieron en su quiz. Se describe a los alumnos como 'alumno 1, alumno 2, alumno 3... hasta llegar a alumno 11'. Se enumera los aciertos obtenidos sobre 10 así como aquellas respuestas incorrectas del alumno.

Tabla 7. Resultados por preguntas de los alumnos del quiz aplicado posterior a kahoot. Fuente: Elaboración propia.

Alumno	Pregunta 1	Pregunta 2	Pregunta 3	Pregunta 4	Pregunta 5	Pregunta 6	Pregunta 7	Pregunta 8	Pregunta 9	Pregunta 10	Total
1	√	√	X	√	X	X	√	X	√	X	5/10
2	√	√	X	√	√	√	X	√	X	√	7/10
3	√	√	X	√	X	√	√	√	√	X	7/10
4	√	√	√	√	√	√	√	√	√	X	9/10
5	√	√	X	X	X	√	X	√	√	X	5/10
6	√	√	√	X	√	√	√	X	√	√	8/10
7	√	√	X	X	X	√	√	X	√	√	6/10
8	√	√	√	X	√	√	√	√	√	√	9/10
*9	√	√	X	√	X	√	√	√	√	√	8/10
10	√	√	√	X	X	√	√	√	√	√	8/10
11	√	√	X	√	X	√	√	√	X	√	7/10

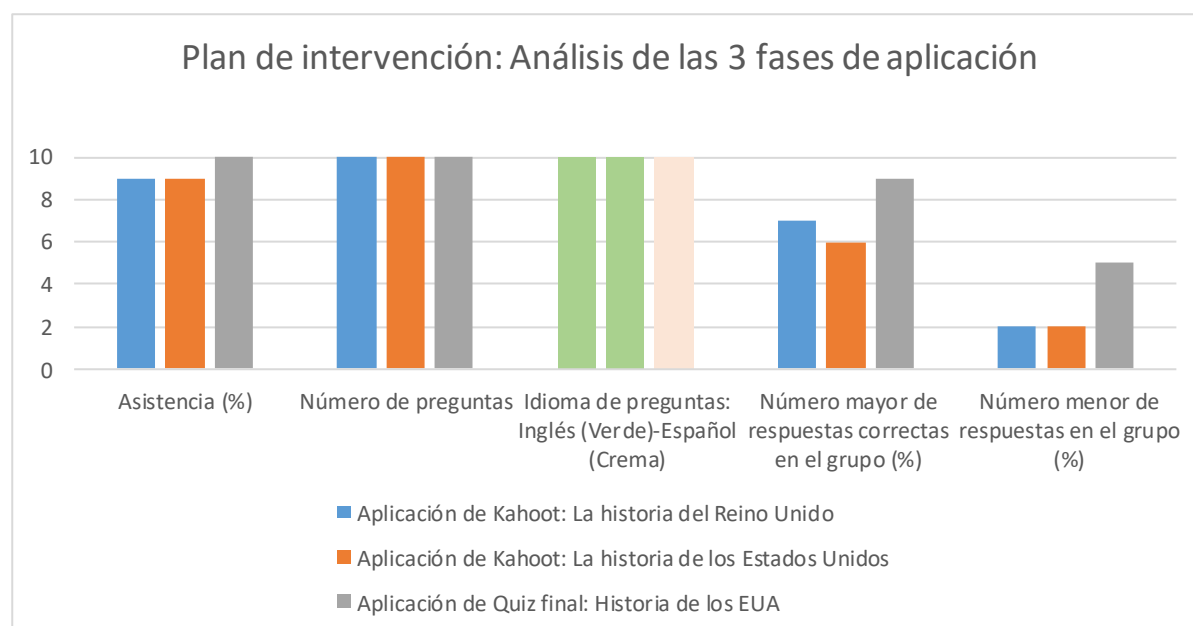
c) Hay 2 alumnos que tienen 9 respuestas correctas de 10. En contra parte existen dos alumnos con 5 respuestas correctas de 10. El alumno con asterisco (9) significa que no realizo su Kahoot, pero si fue tomado en cuenta para hacer su quiz.

d) En general hay un avance de la mayoría de los alumnos, si bien la media de aprobación es de entre 7 y 8, los resultados muestran que la pregunta 3 (causa principal de la independencia de las 13 colonias), 5 (fecha y personaje que firma la declaración de independencia de las 13 colonias) y 10 (consecuencia inmediata de la guerra civil norteamericana), son cuestionamientos relacionados a causas y consecuencias de un evento histórico. Al indagar en la retroalimentación de la información con el alumno, los estudiantes refirieron que se confundieron o en fechas o en nombre de los personajes históricos. Si bien, la historia se basa en datos y fechas es importante que el alumno suela diferenciar un evento de otro; desde mi perspectiva docente, antes de realizar un quiz este podría ser sustituido con otro kahoot pero conteniendo más datos históricos que fortalezcan los temas ya estudiados en clase; al ser una aplicación que puede llevar una imagen, el alumno puede estar más familiarizado con el aspecto visual, por consiguiente la respuesta sería positiva.

Si se realiza una introducción de una unidad a través de Kahoot es preferible no hacer ninguna indagación del tema con los alumnos, ya que este es el propósito de utilizar la aplicación. De esta forma no solo usamos las herramientas tecnológicas a la mano sino también se mide los conocimientos previos –por mínimos que sean- de los estudiantes. Lo mismo sucede al usar Kahoot como técnica de repaso. Contrario a lo que se puede esperar en una clase de historia, el alumno recuerda y aprende datos, fechas y acontecimientos los cuales le son fáciles de recordar y aprender cuando estén inmersos en un tema específico.

Kahoot es una aplicación que más allá de la gamificación también proporciona herramientas de medición. Esto se puede ver al finalizar cada actividad. El programa da la opción de terminar directamente el juego o bien guardar los resultados que cada alumno haya tenido. Al ser descargados, el archivo con las mediciones del alumno es bajado en archivo Excel. Dentro de este archivo se encuentra el “nickname” de cada alumno y al ser personalizado puede visualizarse el nombre del estudiante y los aciertos y errores que cometió. Como docente esta es una ayuda para ir asesorando al alumno y no perder el avance que tenga en su proceso educativo.

Tabla 8. Recopilación y análisis de datos en las tres fases de aplicación en el plan de intervención. Fuente: Elaboración propia.

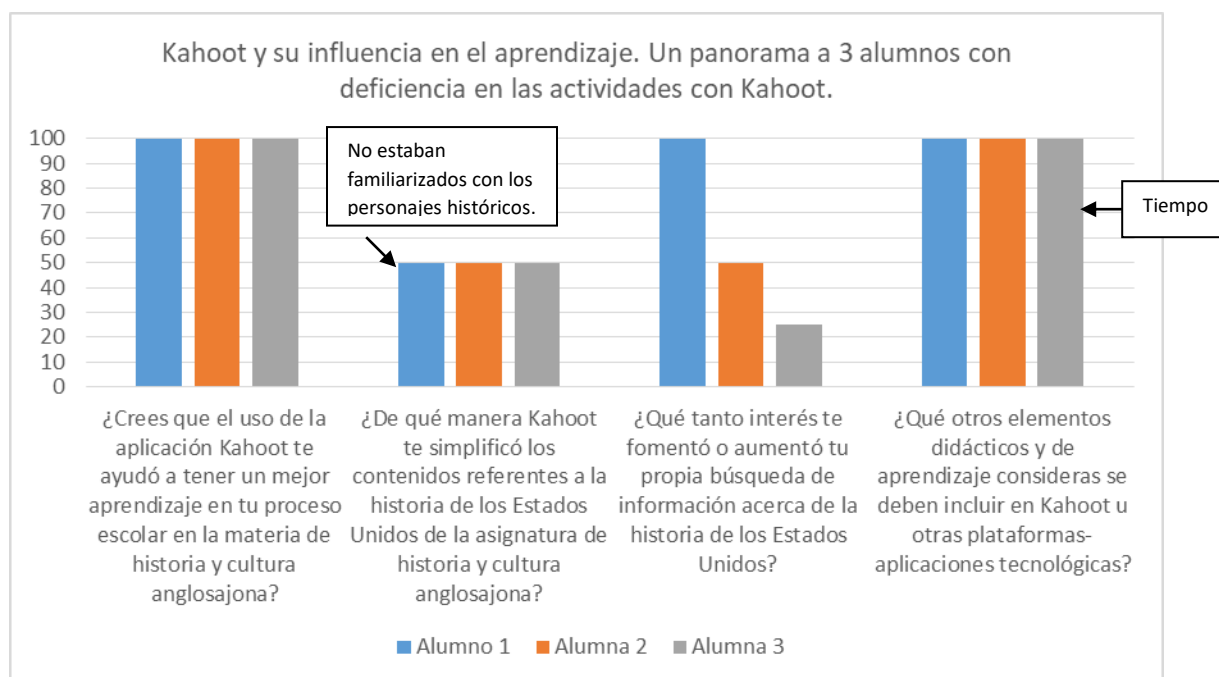


Con todo lo anterior, también se realizó un cuestionario para saber las opiniones del alumno y como Kahoot tiene una influencia en su proceso de aprendizaje. Este cuestionario de 4 preguntas fue enfocado en los 3 alumnos con bajo desempeño no solo en Kahoot sino también en su quiz. Fue una breve entrevista de forma oral a cada uno de estos 3 alumnos y fue en forma oral. Tomé notas de sus respuestas para así sacar mis conclusiones. Cuestionamientos como 1.- ¿Crees que

el uso de la aplicación Kahoot te ayudó a tener un mejor aprendizaje en tu proceso escolar en la materia de historia y cultura anglosajona? 2.- ¿De qué manera Kahoot te simplificó los contenidos referentes a la historia de los Estados Unidos de la asignatura de historia y cultura anglosajona? 3.- ¿Qué tanto interés te fomentó o aumentó tu propia búsqueda de información acerca de la historia de los Estados Unidos? 4.- ¿Qué otros elementos didácticos y de aprendizaje consideras se deben incluir en Kahoot u otras plataformas-aplicaciones tecnológicas?, fueron solo algunos de las preguntas las cuales se plantean al alumno para poder conocer cuál fue la atracción e interés en el proceso educativo del alumno hacia la historia usando kahoot.

Los resultados varían en cada alumno, pero existen ciertas similitudes que se analizan a continuación.

Tabla 9. Análisis de los alumnos que tuvieron problemáticas al usar Kahoot y su desarrollo en su aprendizaje.
Fuente: Elaboración propia.



1.- Kahoot es una aplicación que no era conocida para ellos, les fue muy atractiva y a pesar de que sus resultados no fueron satisfactorios en la primera vez que lo usaron, les resulto ingenioso que las respuestas solo eran 4, por lo que la comprensión de datos era recordable lo cual les ayudo cuando estudiaron el tema a la par que el profesor dictaba.

2.- Al ser 4 respuestas, y una de ellas era la correcta, el alumno recordaba con más facilidad al momento. Sin embargo al referirse a fechas en específico y que incluían personajes, el alumno tuvo complicaciones. Otra de las características que refieren es que no estaban familiarizados con los personajes extranjeros lo cual les dificulta su comprensión.

3.- El fomento que cada alumno tuvo después de usar Kahoot y su posterior enseñanza del tema del profesor varía en cada alumno. Por ejemplo, de los 3 estudiantes que enfoco este análisis, fue un hombre. Este alumno refiere que había contrastado la temática de clase con filmes que retratan la guerra de independencia de los Estados Unidos. Otra de las alumnas mostró interés cuando una de sus compañeras comentó que a través de una de las preguntas que aparecían en Kahoot lo referenciaba con una obra de Jane Austen. Sin embargo, la tercera alumna solo usó la aplicación para fines académicos.

4.- En cuestión de cambios hacia la aplicación y su forma de introducción en la clase, los 3 alumnos coincidieron que el factor tiempo es lo que más influye cuando realizaron el cuestionario. Cuestionan el hecho que al visualizar cada pregunta, no era el adecuado debido a que al tratar de leerlas en la pantalla no fue el suficiente para analizarla independientemente de que fuera rápido. Una alumna mencionó que incluso llego a sentir desesperación de no poder terminar y contestar a tiempo.

Si contrastamos los resultados generales de los alumnos desde la primera aplicación de Kahoot hacia la segunda aplicación (y posteriores) puede marcarse que existe un avance significativo del aprendizaje del alumno. Como en toda actividad, técnica o metodología, existirán factores –por diversas circunstancias- que obstaculizarán el aprendizaje del alumno; no por ello significará que dichos factores sean clave para que el aprendizaje sea nulo o se estanque. Desde de mi perspectiva docente en esta clase de historia y cultura anglosajona, puedo concluir que el uso de la gamificación a través de aplicaciones tecnológicas (Kahoot) es una manera alternativa de enseñanza-aprendizaje que el alumno ha logrado enrolarse positivamente y significativamente y que veo reflejado en su comprensión de temas históricos (en este caso de los Estados Unidos).

Considero que la enseñanza tradicional no debe abarcar en su totalidad una clase de Historia, pero a la vez, no puede ser dejada atrás. El contexto social en el cual estamos viviendo ha hecho que el alumno se vuelva una persona con mayor conocimiento digital que el docente. Sin embargo, la adquisición de conocimiento del alumno no ha sido fácil, en esta situación como docentes tenemos que cambiar o buscar nuevas estrategias que nos permitan adaptarnos a los diversos entornos donde se pueda lograr el anhelado aprendizaje del alumno.

Los recursos didácticos que cada profesor usa en su clase siempre tienen una finalidad, pero deben ser dirigidos a temáticas específicas. En ocasiones puede que resulten útiles o en otras que solo son un buen experimento para seguir usándolos o en su caso, cambiarlo por otro que se considere apropiado. Estos mismos recursos didácticos son los medios que el profesor desee emplear en el diseño de la estrategia para acercar los contenidos a los alumnos (Cacheiro, 2011). Desde mi punto de vista, Kahoot es una aplicación que puedo usarla en mis consiguientes clases. Considero que los alumnos han tenido una experiencia placentera, en algunos de ellos se ha

incrementado cierto interés en abundar mas en temas históricos, la participación ha incrementado y de cierta manera su pasividad no ha sido una constante.

Para finalizar un aspecto muy importante que debo mencionar, es que este tipo de enseñanza a través de herramientas TIC debe tener un contexto apropiado, y que cuente con los elementos necesarios para su implantación. Para mi enseñanza ha sido muy útil, considero que los resultados planteados que me propuse han sido logrados, y que para su posterior realización pueden ser mejorados; a la par, debo admitir que para otros no sea así debido a otras circunstancias. Pero, no debe dependerse de la tecnología en su totalidad, como docentes podemos diseñar actividades y elementos impresos que pueden simular todo lo digital. Solo basta que tengamos una mente abierta y creativa.

5.1 Una alternativa a Kahoot

Diseñar una clase donde la tecnología esté envuelta y sea parte medular conlleva un riesgo. He comentado que el proceso innovador que como docentes debemos implantar siempre es factor positivo para la clase. Sin embargo, debo admitir que habrá ocasiones donde existirán factores que impidan el correcto desarrollo de la clase cuando algún medio tecnológico este envuelto. Tengo claro que mi propuesta de este trabajo con Kahoot funcionará siempre y cuando el medio y el contexto lo permitan. Pero surge el cuestionamiento de saber qué hacer y cómo actuar como docentes cuando la tecnología falle.

He planteado que en mi clase de historia y cultura anglosajona se puede combinar con el uso de la tecnología (en este caso con la aplicación Kahoot) y con medios electrónicos (celulares, tabletas, lap tops, etc.) que el alumno dispone. ¿Pero qué hacer cuando ninguno de estos medios

se tiene a la mano? He diseñado un plan alternativo donde puedo llevar a cabo las mismas estrategias y técnicas educativas, teniendo en cuenta el uso nulo o parcial de tecnología. Por ejemplo, para usar Kahoot forzosamente se debe tener acceso a internet y que se cuente – preferentemente- con dispositivos móviles. A través de estos medios es como planteo desarrollar mi actividad introductoria a temas históricos. Si no se tiene lo anterior no significa que mi clase falle.

Propongo que en vez de usar Kahoot como sitio web, uno cree la misma dinámica pero con otros elementos. Me enfoco en la misma temática que apliqué como parte de mi plan de intervención. Mi tópico ‘Historia de los Estados Unidos: 1625-1871’ puede ser diseñado a través de una presentación en power point donde se programe con el uso de temporizador (dependiendo de cada respuesta el tiempo puede variar. Recomiendo un aproximado de 10 a 15 segundos para su respuesta) para cada diapositiva, simulando las mismas características del Kahoot vía website. Los alumnos tendrán una serie de respuestas y figuras de colores (con el mismo diseño y contorno que Kahoot presenta en su aplicación) de manera impresa. El alumno al ser participe puede levantar dichas tarjetas simulando su respuesta cuando considere saber la respuesta. En este caso el docente observa quien o quienes son los primeros en contestar, dando un puntaje de 100, 90, 80, 70 y 60 puntos a quienes respondan correctamente. Al ser una clase con un número reducido de alumnos, tengo la certeza de que funcionará. Si la clase es mayor a 20 alumnos, se recomienda que se hagan equipos de 3 personas y que la dinámica funcione de la misma manera. Este diseño de clase toma en cuenta un uso de proyector para ilustrar las preguntas y respuestas reflejadas en el pizarrón o pared. Si no llegase a existir dicho proyector, se puede diseñar una serie de tarjetas de tamaño oficio donde el docente pueda mostrar las preguntas y respuestas.

Esta posible alternativa didáctica solería abarcar una cantidad considerable de tiempo y de esfuerzo para su elaboración. Sin embargo se debe usar la creatividad y material disponible que uno considere pertinente para llevar a cabo. El factor económico también es fundamental, pero debe verse como una inversión que puede ser usada en otros momentos.

Lo anteriormente expresado es una propuesta de alternativa mía, desafortunadamente no pudo llevarse a cabo para medir el efecto que causa y la reacción en el aprendizaje que mostrarían los alumnos. El factor tiempo es lo que me impidió llevarla a cabo debido al proceso de exámenes finales que tuve en mi centro de trabajo. Sin embargo, no me cierro a aplicarlo en alguna otra clase o en otra asignatura.

Las herramientas tecnológicas son una ayuda en clase, pero no deben ser decisivas en el desarrollo del aprendizaje del alumno. Un docente debe buscar cualquier medio que ayude a dicho proceso, y ese es nuestro trabajo cada que encontremos contratiempos en la clase. Finalmente cada docente tiene diferentes ideas que bien pueden ser adaptadas dependiendo de los objetivos propuestos.

6.- Conclusión

La historia es una ciencia que bien podría ser definida desde diversas perspectivas. Si se engloba en manera general podría decirse que se encarga de hacer hincapié en la reflexión del pasado en una sociedad en particular con el objetivo de comprender claves detrás de los hechos y como los procesos explican lo ocurrido y sus causas (Moraidellos, 2009).

La historia y su propagación deben servir a los ciudadanos para motivarles en el deseo de conocer de manera objetiva el pasado y aprender aquello que mejor pueda agradarles a entender su presente (Prats, 2011). A raíz de ello busque desde mi perspectiva docente una manera ágil y útil para que el alumno mostrase interés y a la vez fomentara el deseo de auto aprendizaje más allá de lo adquirido en el aula de clases.

Como docentes no debemos renunciar a introducir nuevos elementos para adoptar la educación a la cambiante realidad actual. Uno debe aprovechar los recursos que aportan los nuevos procedimientos comunicativos y las nuevas tecnologías. Morales Hervas (2017) menciona que:

Debe existir la innovación en los procesos metodológicos. Aunque la palabra ‘innovación’ conlleva una gama amplia de significados es importante aclarar que no solo por que existan nuevas fórmulas pero son de escaso contenido. Como docentes no debemos empeñar en mantener una nueva estrategia –independientemente si es considerada como innovadora o no- si se comprueba que no alcanza los objetivos pretendidos (p 185).

Para mi práctica docente, decidí implementar la aplicación Kahoot en dos momentos en el curso: En la historia del Reino Unido y en la Historia de los Estados Unidos. En el primero fue para delimitar los objetivos que pretendía establecer para realizar mi plan de intervención.

Considero que es viable para la enseñanza alternativa en la materia de Historia y Cultura Anglosajona como medio introductorio. Los resultados que obtuve variaron de acuerdo a cada alumno, en muchos casos tuvieron similitudes como la idea de que Kahoot es una buena estrategia para simplificar información y que se vio reflejada en la idea de todos de los alumnos. Por otro lado existió una considerable variación en el proceso de aprendizaje de los alumnos. Es importante mencionar que cada estilo de aprendizaje es diferente y por ende este se ve reflejado en la participación y adquisición de aprendizaje del alumno.

No solo basta conocer una estrategia o técnica novedosa, todos aquellos valores, circunstancias y motivaciones personales del docente resultan determinantes a la hora de innovar. Debe sumarse también la organización y un buen trabajo en equipo. La formación del profesor debe aportar recursos y conocimientos que ayuden a crear una verdadera ‘cultura de la innovación’. Muchas ocasiones esto se ve contrapuesto cuando existen excusas para justificar la resistencia al cambio. Para que esto no suceda uno debe estar consiente de marcarse metas factibles, al final el objetivo de innovar es enseñar a pensar y no intentar divertir.

Como docente procure que no solo basta con enseñar conocimientos, también hay que promover el pensamiento y la forja de espíritus críticos, que la educación no sea tediosa y fomentar el talento de los alumnos, debido a que en la educación tradicional no se está logrando enseñar a pensar, la mayoría de las veces nos quedamos lejos de ello. Existen errores en este proceso del docente, a veces la confusión radica en apostar por una presunta innovación con tecnologías novedosas con el fin de ocultar la incapacidad para cambiar el eje de cualquier proyecto de innovación: uno mismo.

7.- Referencias

- Aguilar, M. (2012). Aprendizaje y Tecnologías de Información y Comunicación: Hacia nuevos escenarios educativos. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales. Niñez y Juventud*, 10 (2), 801811
- Cacheiro, M.L. (2011). “Recursos educativos TIC de información, colaboración y aprendizaje”. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 39, pp.69-81
- Caraballo M. A, Herranz Peinado, P., & Segovia González, M. (2017). Gamificación en la educación, una aplicación práctica con la plataforma Kahoot. *Anales de ASEPUMA*. (25), 1-3
- De La Torre, S. (2000). Estrategias Didáctica Innovadoras. El error como estrategia didáctica. España: Ediciones Octaedro. Pag. 211.
- Estepa Giménez (2017). J. Otra didáctica de la historia para otra escuela. Uhu.es Publicaciones. Universidad de Huelva, España,
- Feito, R. (2010) La vida en la aulas en R. Feito (coord.)Sociología de la Educación Secundaria. Graó-Ministerio de Educación, 6788.
- Fierro, C. Fortoul, B., & Rosas, L. (2002). Transformando la práctica docente. Una propuesta basada en la investigación- acción. México- Buenos Aires- Barcelona: Paidós.
- Kapp, K. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Method and Strategies for Training and Education. San Francisco: John Wiley & Sons.
- Pérez Miras. S. (2017). El uso de los dispositivos móviles en clase de Historia: experiencia de uso de Kahoot como herramienta evaluadora. *Revista Científica De Opinión Y Divulgación*. (35), 2-4. ISSN: 1699-3748
- Ponce Verdugo, P., (2017). Innovación y herramientas educativas para el aula. *Publicas Didácticas*. (83), 342-344

- Prats, J. (2011). Didáctica de la geografía y la historia. Editorial Graó. España,. Pp 7-23
- Prats Cueva, J. (2017). Retos y dificultades para la enseñanza de la historia. Editorial Milenio. España, 15-33
- Prensky, M. (2001) '*Digital Natives, Digital Immigrants Part I*', *On the Horizon*, 9(5), pp.1-6.
Available at: [https:// doi.org/10.1108/10748120110424816](https://doi.org/10.1108/10748120110424816) (Accessed: 22 May 2018
- Recio, J.P (2012). *El valor de la historia en las aulas. Retos ante un nuevo contexto educativo*. Clio 38. <http://clio.rediris.es> ISSN 1139-6237
- Richards, J. & Lockhart, C. (1997): *Estrategias de reflexión sobre la enseñanza de idiomas*, Cambridge: CUP.
- Rodríguez-Fernández, L. (2017). Smartphones y aprendizaje: el uso de Kahoot en el aula universitaria. *Revista Mediterránea de Comunicación/Mediterranean Journal of Communication*, 8(1), 181-190. <https://www.doi.org/10.14198/MEDCOM2017.8.1.13>
- Saez, J. (2012). Valoración del impacto que tienen las TIC en educación primaria en los procesos de aprendizaje y en los resultados a través de una triangulación de datos. *Revista Relatec* Vol. 11(2) Recuperado de 15-032018 http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/775/1695-288X_11_2_11.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sierra Lledo, C., & Juste Martí, A. (2018). Herramientas TIC para la gamificación en el aula. *Publicaciones didácticas* (93), 534-536. Recuperado de <https://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/093107>

Referencias complementarias

- Atherton, P. (2018) 'More than just a quiz - how kahoot! Can help trainee teachers understand the learning process?' *TEAN Journal*, 10(2), pp. 29-39
- Coll, C. (2004). Psicología de la Educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación: Una mirada constructivista. *Revista Electrónica Sinéctica*, 25, 1-24.
- Gutiérrez Quintana, E. *Técnicas e instrumentos de observación de clases y su aplicación en el desarrollo de proyectos de investigación reflexiva en el aula y de autoevaluación del proceso docente*. Centro Virtual Cervantes. Tomado de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/18/18_0336.pdf. Consultado el 10 de septiembre de 2018.
- Sanz Camañes, P., Molero García, J. & Rodríguez González, D. (2017). La historia en el Aula. Innovación docente y enseñanza de la historia en la educación secundaria. Editorial Milenio. España. Pp. 185-242
- Sherlock A. L., Owen H, Daniel B & George J. L. Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. Licorish et al. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning* (2018) 13:9 <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>

8.- Anexos

Anexo 1.1

Kahoot: Historia

Este anexo presenta preguntas hechas al estudiante con la finalidad de conocer su contacto con la aplicación Kahoot. Es un pre ambulo al anexo 1.2 donde se hace un mismo análisis para poder delimitar los objetivos planteados para realizar un posterior plan de intervención.

Anexo 1.1

UNIVERSIDAD _____ CAMPUS TEHUACÁN
CUESTIONARIO-ENTREVISTA

NOMBRE DE LA ASIGNATURA: _____ Historia y Cultura Anglosajona _____ TEMA DE
CLASE: Kahoot: Historia de los Estados Unidos _____ FECHA: _____ NOMBRE DEL
ALUMNO: _____

Instrucciones: Responde a las siguientes preguntas en base a la aplicación Kahoot que usaste como complemento en la clase del tema establecido. Proporciona toda la información que consideres necesaria. Plasma todas las observaciones que creas conveniente referente a esta sesión de clase.

1.- ¿Conocías o habías ya usado la aplicación Kahoot?

2.-Con todos los complementos educativos (lecturas, presentaciones, etc.) que se usaron en clase, ¿Kahoot te simplificó de manera adecuada toda la información? SI No ¿Por qué?

3.- ¿Surgió algún imprevisto o causa al estar usando kahoot? SI NO ¿Por qué?

4.- ¿Qué fue lo que más te atrajo la atención de la aplicación usada en clase?

6.- ¿Qué modificarías o añadirías con respecto al uso de esta aplicación con nuestra clase?

5.- ¿En qué medida usarías esta aplicación en clase?

Regularmente

En ocasiones

Esporádicamente

Solo una vez

¿Por qué?

7.- ¿Volverías a usar Kahoot como herramienta educativa?

¿Por qué?

8.- ¿Crees que el uso de aplicaciones como kahoot te ayudan a tener un mejor aprendizaje en tu proceso escolar?

9.- Comentarios adicionales

Anexo 1.2

Guías de observación

El modelo presentado en este anexo es basado y extraído de los trabajos de Richards y Lockhart. Se puede observar dos partes, la primera es con respecto al modo de enseñanza de parte del docente mientras que la segunda es referente a preguntas hacia los alumnos.

Como se puede advertir ambos modelos son guías de observación para el proyecto a realizar. Se toma en cuenta implícitamente el número de alumnos de clase, y la duración de cada sesión. El primer modelo presentado en este documento es una guía de observación la cual fue elaborada por mí mismo tomando en cuenta las necesidades y las observaciones hechas en una realización de la clase.

Se ha hecho búsqueda de información y otro tipo de guías de observación tanto físicas como electrónicas, y es por ello que considero que el modelo de Richards y Lochhart me puede ser muy útil en cuanto a un rediseño de clase basado en las expectativas y realidades que se presentan en el grupo de clase el cual se basa este trabajo.

Anexo 1.2

1.- Guía de observación para actividad

UNIVERSIDAD _____ CAMPUS TEHUACÁN
GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA ACTIVIDAD EN CLASE

NOMBRE DE LA ASIGNATURA _____
 ACTIVIDAD A EVALUAR: _____ FECHA: _____
 NOMBRE DEL DOCENTE: _____

Instrucciones

Marque con (√) en el cuadro correspondiente si el producto es satisfactorio. Por otra parte marque con (x) si el producto no es satisfactorio. En el cuadro de observaciones escriba todos los comentarios que considere necesario.

Porcentaje	Elementos a evaluar	Producto		Observaciones
		SI	NO	
10%	Se establece claramente el objetivo de la actividad	SI	NO	
10%	El espacio donde se realiza la actividad es adecuado	SI	NO	
10%	El alumno está familiarizado con el uso de la aplicación, programa o sitio web	SI	NO	
10%	El alumno tiene dificultades con el uso de herramientas tecnológicas	SI	NO	
10%	La aplicación, programa o actividad en línea despierta el interés del alumno a los temas relacionados a la asignatura.	SI	NO	
10%	El alumno es participe constante de la actividad	SI	NO	
10%	Existieron problemas que afectaran la actividad de clase	SI	NO	
10%	Al finalizar la actividad existe retroalimentación de la actividad entre profesor-alumno	SI	NO	
10%	Al término de la actividad el docente muestra agrado con respecto a la actividad de la clase	SI	NO	
10%	Se cumplen con las metas establecidas	SI	NO	

2.- Guía de observación: Instrumento de reflexión

UNIVERSIDAD _____ CAMPUS TEHUACÁN
GUÍA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE DE LA ASIGNATURA _____
ACTIVIDAD A EVALUAR: _____ **FECHA:** _____
NOMBRE DEL DOCENTE: _____

Responde a las siguientes preguntas haciendo una reflexión acerca del proceso de la actividad que realizaste.

- 1.- ¿Qué es lo que quería enseñar?
- 2.- ¿Pudo lograr sus objetivos?
- 3.- ¿Qué materiales usó? ¿Fueron útiles?
- 4.- ¿Qué tipo de interacción profesor-alumno tuvo lugar?
- 5.- ¿Ocurrió algo extraño o inusual?
- 6.- ¿Tuvo algún problema durante la clase?
- 7.- ¿Se salió de su plan de clase? Si fue así ¿Por qué?
- 8.- ¿Qué parte de la clase fueron mejores?
- 9.- ¿Qué parte de la clase fueron peores?
- 10.- ¿Enseñaría la clase de forma distinta si tuviera que darla otra vez?

Preguntas sobre los alumnos

1. ¿Estaban hoy todos sus alumnos?
2. ¿Han participado activamente en la clase?
3. ¿Cómo ha respondido a sus distintas necesidades?
4. ¿Ha sido la clase muy difícil para sus alumnos?
5. ¿Qué cree que han aprendido realmente los alumnos en la clase?
6. ¿Qué les ha gustado más de la clase?
7. ¿Ha habido algo a lo que no han reaccionado bien?

Anexo 1.3

Kahoot: Historia del Reino Unido

Este anexo presenta preguntas las cuales ayudan a obtener los objetivos planteados para mi plan de intervención. Es una parte fundamental porque me permite conocer la relación de Kahoot y su proceso en la enseñanza del alumno en la clase de Historia y Cultura Anglosajona. Este cuestionario-entrevista fue aplicado al finalizar la actividad con Kahoot.

Anexo 1.3

UNIVERSIDAD _____ CAMPUS TEHUACÁN
CUESTIONARIO-ENTREVISTA

NOMBRE DE LA ASIGNATURA: Historia y Cultura Anglosajona TEMA DE
CLASE: Kahoot: Historia del Reino Unido FECHA: _____ NOMBRE DEL
ALUMNO: _____

El siguiente cuestionario es aplicado a alumnos de la asignatura de Historia y Cultura Anglosajona de la Universidad del Valle de Puebla Campus Tehuacán. Las preguntas que a continuación se enumeran son referentes al tema de 'Historia del Reino Unido' que se llevó a cabo los días 17 y 24 de septiembre.

Instrucciones: Responde a los siguientes preguntas en base a la aplicación Kahoot que usaste como complemento en la clase del tema establecido. Proporciona toda la información que consideres necesaria. Plasma todas las observaciones que creas conveniente referente a esta sesión de clase.

1.- ¿Cómo Kahoot fortaleció tu proceso de aprendizaje con respecto a la historia del Reino Unido en la clase de historia y cultura anglosajona?

2.- Usando Kahoot con el tema de Historia del Reino Unido, ¿Qué fue lo que más te atrajo la atención en tu proceso educativo durante la clase de historia y cultura anglosajona?

3.- ¿De qué manera Kahoot te simplificó los contenidos referentes a la historia del Reino Unido de la asignatura de historia y cultura anglosajona?

4.- Después de usar Kahoot en la clase de historia y cultura anglosajona, ¿Qué tanto interés te fomentó o aumentó tu propia búsqueda de información acerca de la historia del Reino Unido?

6.- ¿Crees que el uso de la aplicación Kahoot te ayudó a tener un mejor aprendizaje en tu proceso escolar en la materia de historia y cultura anglosajona? ¿Por qué?

7.- ¿Consideras que para aprender temas históricos del Reino Unido Kahoot es una herramienta alterna adecuada para la clase de historia y cultura anglosajona? ¿Por qué?

8.- Otras observaciones

Anexo 1.4

Kahoot: historia del inglés y el Reino Unido

En este anexo se presenta las preguntas que Kahoot contiene y que están en la aplicación vía web. Están en idioma inglés.

Anexo 1.4

UNIVERSIDAD _____ CAMPUS TEHUACÁN

NOMBRE DE LA ASIGNATURA _____ Historia y Cultura Anglosajona

ACTIVIDAD A EVALUAR: Kahoot: historia del Inglés y el Reino Unido

NOMBRE DEL DOCENTE: _____ FECHA: _____

Como parte de la introducción del tema ‘Historia del inglés y el Reino Unido’, se realiza una serie de preguntas a través de la aplicación Kahoot como medio de guía diagnóstico al alumno. Dichos cuestionamientos se enumeran a continuación.

1.- Who left Britain in 410 AD??

- a) The Greeks.
- b) The Anglo-Saxons.
- c) The Romans.
- d) The Vikings.

2.- What do we call the people that came to Britain after the Romans left?

- a) Angles.
- b) Saxons.
- c) Jutes.
- D) Anglo-Saxons.

3. Why didn't Latin words become a part of the British language?

- a) Anglo-Saxon words were more useful.
- b) Caesar banned Latin in Britain.
- c) The Duke of York banned Latin in Britain.
- d) The Prime Minister banned Latin in Britain

4. When did the Vikings begin raiding Britain?

- a) Around 300 AD.
- b) Around 800 AD.
- c) Around 1337 AD.
- d) Around 1989 AD.

5.- William the Conqueror led the Norman Conquest. Which language did he bring to Britain?

- a) Spanish.
- b) German.
- c) Malaysian.
- D) French.

6.- What is the difference between cow/sheep/pig and beef/mutton/pork? (2 correct answers)

- a) The first ones are animals, the last ones are food.
- b) The first ones are English, the second ones are French.
- c) The first ones are for idiots, the last ones are for nerds.
- d) The first ones don't exist, the last ones are crazy.

7. Why is Shakespeare so important for the English language?

- a) He invented about 2000 new words and phrases.
- b) Gives teachers like Esben a chance to show off his skills.
- c) He isn't. Shakespeare is all a load of rubbish.
- d) He invented over 9000 new words and phrases

8. What's the deal with King Henry VIII?

- a) He was a nice king who didn't do anything wrong at all.
- b) He planned to invade Norway, but soon decided not to.
- c) Wanted a son to take over. Annoyed the Pope. Had six wives.
- d) He invented hip-hop

9. This is the British Empire. Where can you find the Falkland Islands?

- a) Next to Hawaii.
- b) Close to Argentina.
- c) In the Caribbean.
- d) Close to India.

10. What marked the end of the British Empire?

- a) When Batman visited Hong Kong in 2008.
- b) When India gained independence in 1947.
- c) When Jackie Chan made his first movie in English.
- d) When Hong Kong was given back to China in 1997.

Anexo 1.5

Kahoot: historia de los Estados Unidos: 1625-1871

Este apartado presenta preguntas en idioma inglés que son parte del Kahoot que se puede encontrar en el sitio web de la aplicación. Fueron hechas como parte del plan de intervención.

Anexo 1.5

UNIVERSIDAD _____ CAMPUS TEHUACÁN

NOMBRE DE LA ASIGNATURA Historia y Cultura Anglosajona

ACTIVIDAD A EVALUAR: Kahoot: historia de los Estados Unidos: 1625-1871

NOMBRE DEL DOCENTE: _____ FECHA: _____

Como parte de la introducción del tema ‘Historia de los Estados Unidos: 11625-1871’, se realiza una serie de preguntas a través de la aplicación Kahoot como medio de guía diagnostico al alumno. Dichos cuestionamientos se enumeran a continuación.

1.- What was the First English settlement in America?

- | | |
|-----------------------------|-------------------------------|
| a) Pittsburgh, Pennsylvania | b) Charleston, South Carolina |
| c) Jamestown, Virginia | d) Atlanta, Georgia |

2.- Which of the original 13 colonies was the last to be settled?

- | | |
|-------------|-----------------|
| a) Georgia | b) Pennsylvania |
| c) Maryland | d) Virginia |

3. This person helped on the Independence of the 13 colonies with the help of France

- | | |
|---------------------|----------------------|
| a) Thomas Jefferson | b) Abraham Lincoln |
| c) Adam Smith | d) Benjamin Franklin |

4. When Was the Declaration of Independence signed?

- | | |
|------------------|----------------------|
| a) July 4, 1776 | b) December 24, 1777 |
| c) July 15, 1788 | d) December 7, 1941 |

5.- Who was the first president of the United States?

- a) James Madison
- b) George Washington
- c) Abraham Lincoln
- d) Theodore Roosevelt

6.- What is the name of the document that is the framework for our government?

- a) The Constitution
- b) The Declaration of Independence
- c) The Law
- d) The Treaty of Oregon

7. State that separated from Mexico and it incorporated to North America

- a) Texas
- b) Arizona
- c) California
- d) Nuevo México

8. What president wanted to abolish slavery?

- a) George Washington
- b) Ronald Reagan
- c) George Bush
- d) Abraham Lincoln

9. People from the South were dedicated to:

- a) Industrial
- b) commerce
- c) Agricola
- d) artisans

10. What was the name given to the northern states during the Civil War?

- a) The Union
- b) The Northern United States
- c) Confederate States
- d) The Colonies

Anexo 1.6

Quiz

Se ilustran las preguntas que como docente realicé en un quiz, esto con la finalidad de conocer sus avances de aprendizaje como un modo de cierre de tema.

Anexo 1.6

UNIVERSIDAD _____ CAMPUS TEHUACÁN
QUIZ 1

NOMBRE DE LA ASIGNATURA Historia y Cultura Anglosajona
ACTIVIDAD A EVALUAR: Historia de los Estados Unidos: 1625-1871
NOMBRE DEL ALUMNO: _____ FECHA: _____

Instrucciones: Escoge el inciso correcto en base a los temas abordados de la Historia de los Estados Unidos

1.- Los primeros colonos de las 13 colonias llegaron procedentes de:

- a) Islandia b) Hungría c) Irlanda e Inglaterra d) Francia

2.- Razón principal por la cual los pobladores de las colonias muestran su malestar con la monarquía británica.

- a) Incremento de inseguridad b) Incremento de recaudación monetaria
c) Lejanía de las poblaciones d) Sobrepoblación

3.- Evento que desencadenó los inicios de la guerra de independencia de las 13 colonias

- a) Motín del té b) Sometimiento de tribus nativas
b) Asentamientos irregulares d) Trata de esclavos

4.- Año del inicio y de la consumación de la guerra de Independencia de Estados Unidos

- a) 1772-1783 b) 1775-1783 c) 1810-1821 d) 1783-1789

5.- Fecha y nombre del personaje que firmó la declaración de independencia de los Estados Unidos

- a) George Washington. 4 de Julio de 1764 b) Abraham Lincoln. 4 de Julio de 1775
- c) Thomas Jefferson. 4 de Julio de 1766 d) James Madison. 4 de Julio de 1777

6.- Nombre de la línea imaginaria que dividía a los estados del norte y del sur de los Estados Unidos antes de la guerra civil

- a) Meridiano de Greenwich b) Trópico de cáncer
- c) Frontera Norte-Sur d) línea Mason-Dixon

7.- Personaje que abogaba por la abolición de la esclavitud

- a) U.S. Grant b) Marques de La Fayette
- c) Benjamin Franklin d) Abraham Lincoln

8.- Cual de estas razones NO es la causa del inicio de la guerra civil estadounidense

- a) Esclavitud
- b) Explotación de gente de color en sembradíos de algodón
- c) Lealtad a la monarquía inglesa
- d) Riqueza entre los estados del norte y del sur

9.- Año de inicio y final de la guerra civil estadounidense, así como los participantes.

- a) 1860-1862. Soldados del Sur- Norte pacifista
- b) 1861-1865. Soldados de la Unión- Confederados
- c) 1865-1870. Estadunidenses- Británicos
- d) 1866-1872. Colonias del norte – Colonias del sur

10.- Consecuencias posteriores a la guerra de secesión estadounidense

- a) Desarrollo industrial y el capitalismo
- b) Igualdad de derechos y libertad de expresión
- c) Expansión territorial y desarrollo intelectual
- d) Libre comercio y libre tránsito de personas

Anexo 1.7

Kahoot: Historia de los Estados Unidos

Esta entrevista oral fue enfocada a 3 alumnos con bajo desempeño en Kahoot como introducción y en su quiz final. Fue realizado para sacar conclusiones referentes al proceso de aprendizaje que estos alumnos tuvieron durante toda la unidad.

Anexo 1.7

UNIVERSIDAD _____ CAMPUS TEHUACÁN
CUESTIONARIO-ENTREVISTA

NOMBRE DE LA ASIGNATURA: Historia y Cultura Anglosajona TEMA DE
CLASE: Kahoot: Historia de los Estados Unidos FECHA: _____ NOMBRE DEL
ALUMNO: _____

Instrucciones: Responde a las siguientes preguntas en base a la aplicación Kahoot y su posterior quiz para medir los conocimientos que te fortalecieron en tu proceso de aprendizaje

1.- ¿Crees que el uso de la aplicación Kahoot te ayudó a tener un mejor aprendizaje en tu proceso escolar en la materia de historia y cultura anglosajona?

2.- ¿De qué manera Kahoot te simplificó los contenidos referentes a la historia de los Estados Unidos de la asignatura de historia y cultura anglosajona?

3.- ¿Qué tanto interés te fomentó o aumentó tu propia búsqueda de información acerca de la historia de los Estados Unidos?

4.- ¿Qué otros elementos didácticos y de aprendizaje consideras se deben incluir en Kahoot u otras plataformas-aplicaciones tecnológicas?

Anexo 1.8

En esta sección se puede observar las entrevistas, Kahoots, y las guías de observación que el docente aplicó a los alumnos. Como se puede apreciar se incluyen las respuestas que los alumnos hicieron de acuerdo a su perspectiva hacia la actividad desarrollada en clase. Con toda la información recabada pude realizar mis parámetros para deducir mis objetivos, los elementos para graficar, así como las posteriores aplicaciones de Kahoots a los alumnos en las consiguientes sesiones.

Esta parte incluye las primeras 4 aplicaciones de los anexos 1.1, 1.2, 1.3 y 1.4. Se pueden apreciar los nombres de los alumnos así como sus respuestas. También se observa la fecha en la cual fue aplicado.

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE PUEBLA CAMPUS TEHUACAN
CUESTIONARIO-ENTREVISTA

NOMBRE DE LA ASIGNATURA: Historia y Cultura Anglosajona
TEMA DE CLASE: Kahoot: Historia de los Estados Unidos FECHA: 19/09/18
NOMBRE DEL ALUMNO: Alexia Marianne Manzana Balbuena

Instrucciones: Responde a las siguientes preguntas en base a la aplicación Kahoot que usaste como complemento en la clase del tema establecido. Proporciona toda la información que consideres necesaria. Plasma todas las observaciones que creas conveniente referente a esta sesión de clase.

1.- ¿Conocías o habías ya usado la aplicación Kahoot?

No, no la conocía

2.- Con todos los complementos educativos (lecturas, presentaciones, etc.) que se usaron en clase, ¿Kahoot te simplificó de manera adecuada toda la información? ☒ SI No ¿Por qué?

porque refuerza los temas vistos en clase

3.- ¿Surgió algún imprevisto o causa al estar usando kahoot? SI ☒ NO ¿Por qué?

la aplicación funciona muy bien, siempre y cuando exista buena señal con el internet

4.- ¿Qué fue lo que más te atrajo la atención de la aplicación usada en clase?

esta aplicación es muy buena y divertida ya que mantiene a los alumnos activos. buena aplicación para dinámicas en clase.

6.- ¿Qué modificarías o añadirías con respecto al uso de esta aplicación con nuestra clase?

que funcionara sin internet ya que hay problemas de conexión.

5.- ¿En qué medida usarías esta aplicación en clase?

☒ Regularmente

☐ En ocasiones

☐ Esporádicamente

☐ Solo una vez

¿Por qué?

me gusta utilizar esta aplicación ya que
reforzamos y aprendemos nueva información
respecto a la clase

7.- ¿Volverías a usar Kahoot como herramienta educativa? SÍ ¿Por qué?

es una aplicación muy útil para hacer mas
dinamicas las clases.

8.- ¿Crees que el uso de aplicaciones como kahoot te ayudan a tener un mejor aprendizaje en tu
proceso escolar? SÍ

9.- Comentarios adicionales

sigamos usando Kahoot.

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE PUEBLA CAMPUS TEHUACAN
CUESTIONARIO-ENTREVISTA

NOMBRE DE LA ASIGNATURA: Historia y Cultura Anglosajona

TEMA DE CLASE: Kahoot: Historia de los Estados Unidos

FECHA: 9 / Sep / 18

NOMBRE DEL ALUMNO: Amsi A. Hdez Hdez.

Instrucciones: Responde a las siguientes preguntas en base a la aplicación Kahoot que usaste como complemento en la clase del tema establecido. Proporciona toda la información que consideres necesaria. Plasma todas las observaciones que creas conveniente referente a esta sesión de clase.

1.- ¿Conocías o habías ya usado la aplicación Kahoot?

No, antes de esta clase no.

2.- Con todos los complementos educativos (lecturas, presentaciones, etc.) que se usaron en clase, ¿Kahoot te simplificó de manera adecuada toda la información? SI No ¿Por qué?

Ya que era una manera para dar un repaso a los temas, o bien adquirir datos curiosos.

3.- ¿Surgió algún imprevisto o causa al estar usando kahoot? SI NO ¿Por qué?

Existieron fallas con el internet, lo cual dificultó la interacción.

4.- ¿Qué fue lo que más te atrajo la atención de la aplicación usada en clase?

El que es algo entretenido, haciendo más llamativos los temas.

6.- ¿Qué modificarías o añadirías con respecto al uso de esta aplicación con nuestra clase?

En teoría no, me agrado la manera en que se llevo a cabo.

5.- ¿En qué medida usarías esta aplicación en clase?

Regularmente

En ocasiones

Esporádicamente

Solo una vez

¿Por qué?

Ya que hace más interesante los temas (dinámicos)

7.- ¿Volverías a usar Kahoot como herramienta educativa? ☒ Sí ¿Por qué?

Es una manera de dinamizar los temas

8.- ¿Crees que el uso de aplicaciones como kahoot te ayudan a tener un mejor aprendizaje en tu proceso escolar?

Sí, resulta fácil de usar y divertido

9.- Comentarios adicionales

Es una gran idea e interesante.

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE PUEBLA CAMPUS TEHUACAN
CUESTIONARIO-ENTREVISTA

NOMBRE DE LA ASIGNATURA: Historia y Cultura Anglosajona
TEMA DE CLASE: Kahoot: Historia de los Estados Unidos FECHA: 19/09/18
NOMBRE DEL ALUMNO: Ana M. Fdz. Villagorana

Instrucciones: Responde a las siguientes preguntas en base a la aplicación Kahoot que usaste como complemento en la clase del tema establecido. Proporciona toda la información que consideres necesaria. Plasma todas las observaciones que creas conveniente referente a esta sesión de clase.

1.- ¿Conocías o habías ya usado la aplicación Kahoot? Si, con otros profesores. ✓

2.- Con todos los complementos educativos (lecturas, presentaciones, etc.) que se usaron en clase, ¿Kahoot te simplificó de manera adecuada toda la información? (SI) No ¿Por qué?

Porque ayuda a recordar conceptos y datos relevantes. ✓

3.- ¿Surgió algún imprevisto o causa al estar usando kahoot? (SI) NO ¿Por qué?

El Internet / Datos. ?

4.- ¿Qué fue lo que más te atrajo la atención de la aplicación usada en clase?

El diseño de la misma y que es digital.

6.- ¿Qué modificarías o añadirías con respecto al uso de esta aplicación con nuestra clase?

Creo que nada.

5.- ¿En qué medida usarías esta aplicación en clase?

Regularmente

En ocasiones

Esporádicamente

Solo una vez

¿Por qué?

Porque es divertido.

7.- ¿Volverías a usar Kahoot como herramienta educativa?

¿Por qué?

Si. Porque es una buena estrategia de enseñanza.

Es muy dinámico y diferente. Se adecúa a lo que nos gusta.

8.- ¿Crees que el uso de aplicaciones como kahoot te ayudaría a tener un mejor aprendizaje en tu proceso escolar?

Si. Nos familiariza con la tecnología que vamos día a día, pero dentro del ambiente escolar.

9.- Comentarios adicionales

Usarla más seguido, quizá para la introducción de un nuevo tema o al final como repaso ☺

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE PUEBLA CAMPUS TEHUACAN
CUESTIONARIO-ENTREVISTA

NOMBRE DE LA ASIGNATURA: Historia y Cultura Anglosajona

TEMA DE CLASE: Kahoot: Historia de los Estados Unidos

FECHA: 19/09/17

NOMBRE DEL ALUMNO: Cristian

Instrucciones: Responde a las siguientes preguntas en base a la aplicación Kahoot que usaste como complemento en la clase del tema establecido. Proporciona toda la información que consideres necesaria. Plasma todas las observaciones que creas conveniente referente a esta sesión de clase.

1.- ¿Conocías o habías ya usado la aplicación Kahoot?

Si con usted antes

2.- Con todos los complementos educativos (lecturas, presentaciones, etc.) que se usaron en clase, ¿Kahoot te simplificó de manera adecuada toda la información? ☒ SI ☐ No ¿Por qué?

Es mas facil de recordar

3.- ¿Surgió algún imprevisto o causa al estar usando kahoot? ☒ SI ☐ NO ¿Por qué?

Errores de conexión

4.- ¿Qué fue lo que más te atrajo la atención de la aplicación usada en clase?

la competencia

6.- ¿Qué modificarías o añadirías con respecto al uso de esta aplicación con nuestra clase?

Mejor respuesta a la conexión de internet

5.- ¿En qué medida usarías esta aplicación en clase?

~~Regularmente~~

En ocasiones

Esporádicamente

Solo una vez

Después de un tema visto lo refuerza y de muestra cuanto se aprendió

¿Por qué?

7.- ¿Volverías a usar Kahoot como herramienta educativa? **Si** ¿Por qué?

Hace dinámica la clase

8.- ¿Crees que el uso de aplicaciones como kahoot te ayudan a tener un mejor aprendizaje en tu proceso escolar?

Si, porque deja una huella plasmada en la memoria

9.- Comentarios adicionales

Esta bien el uso de la tecnología ya que hace a mena la clase, no todo es explicaciones y presentaciones.

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE PUEBLA CAMPUS TEHUACAN
CUESTIONARIO-ENTREVISTA

NOMBRE DE LA ASIGNATURA: Historia y Cultura Anglosajona
TEMA DE CLASE: Kahoot: Historia de los Estados Unidos FECHA: Sept 19, 2018
NOMBRE DEL ALUMNO: Jenifer Perez Garzon

Instrucciones: Responde a las siguientes preguntas en base a la aplicación Kahoot que usaste como complemento en la clase del tema establecido. Proporciona toda la información que consideres necesaria. Plasma todas las observaciones que creas conveniente referente a esta sesión de clase.

1.- ¿Conocías o habías ya usado la aplicación Kahoot?

Si, con el profe de ingles

2.- Con todos los complementos educativos (lecturas, presentaciones, etc.) que se usaron en clase, ¿Kahoot te simplificó de manera adecuada toda la información? ☒ SI No ¿Por qué?

porque ya son cosas que hemos visto previamente en clase

3.- ¿Surgió algún imprevisto o causa al estar usando kahoot? ☒ SI NO ¿Por qué?

aveces se trava, debiendole de la calidad de internet que tengamos en nuestros dispositivos

4.- ¿Qué fue lo que más te atrajo la atención de la aplicación usada en clase?

que podemos competir con los compañeros y hace que sea interesante y divertido.

6.- ¿Qué modificarías o añadirías con respecto al uso de esta aplicación con nuestra clase?

Sinceramente nada

5.- ¿En qué medida usarías esta aplicación en clase?

Regularmente

En ocasiones

Esporádicamente

Solo una vez

¿Por qué?

Porque es una manera genial para aumentar y verificar lo visto en previas classes.
↑
(conocimientos)

7.- ¿Volverías a usar Kahoot como herramienta educativa?

¿Por qué?

Si, de mi parte si aprendo y si se me quedan ciertas cosas. siento que aumenta mis conocimientos

8.- ¿Crees que el uso de aplicaciones como kahoot te ayudan a tener un mejor aprendizaje en tu proceso escolar?

claro que si, aparte que es algo desestresante es divertido cuando "competimos" con nuestros compañeros y aprendemos y recordamos

9.- Comentarios adicionales

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE PUEBLA CAMPUS TEHUACAN
CUESTIONARIO-ENTREVISTA

NOMBRE DE LA ASIGNATURA: Historia y Cultura Anglosajona

TEMA DE CLASE: Kahoot: Historia de los Estados Unidos

FECHA: 19 / Sep / 18

NOMBRE DEL ALUMNO: Lisset Sánchez Balderrás

Instrucciones: Responde a las siguientes preguntas en base a la aplicación Kahoot que usaste como complemento en la clase del tema establecido. Proporciona toda la información que consideres necesaria. Plasma todas las observaciones que creas conveniente referente a esta sesión de clase.

1.- ¿Conocías o habías ya usado la aplicación Kahoot?

Si lo conocía y si lo he usado.

2.- Con todos los complementos educativos (lecturas, presentaciones, etc.) que se usaron en clase, ¿Kahoot te simplificó de manera adecuada toda la información? SI No ¿Por qué?

es una buena estrategia para el estudio y repaso.

3.- ¿Surgió algún imprevisto o causa al estar usando kahoot? SI NO ¿Por qué?

el Internet esta lento

4.- ¿Qué fue lo que más te atrajo la atención de la aplicación usada en clase?

es una aplicación usada por telefonos

6.- ¿Qué modificarías o añadirías con respecto al uso de esta aplicación con nuestra clase?

que la aplicación fuera más rápida.

5.- ¿En qué medida usarías esta aplicación en clase?

Regularmente

En ocasiones

Esporádicamente

Solo una vez

¿Por qué?

es un buen método que sirve para repaso

7.- ¿Volverías a usar Kahoot como herramienta educativa? ☒ Sí ¿Por qué?

es entretenida.

8.- ¿Crees que el uso de aplicaciones como kahoot te ayudan a tener un mejor aprendizaje en tu proceso escolar?

Sí, pueden ayudarte a los repasos que vimos en clase.

9.- Comentarios adicionales

la aplicación fuera más entretenida y mucho más rápida.

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE PUEBLA CAMPUS TEHUACAN
CUESTIONARIO-ENTREVISTA

NOMBRE DE LA ASIGNATURA: Historia y Cultura Anglosajona
TEMA DE CLASE: Kahoot: Historia de los Estados Unidos FECHA: 19/09/2018
NOMBRE DEL ALUMNO: Nancy Elizabeth Mendez Truamala

Instrucciones: Responde a las siguientes preguntas en base a la aplicación Kahoot que usaste como complemento en la clase del tema establecido. Proporciona toda la información que consideres necesaria. Plasma todas las observaciones que creas conveniente referente a esta sesión de clase.

1.- ¿Conocías o habías ya usado la aplicación Kahoot?

No

2.- Con todos los complementos educativos (lecturas, presentaciones, etc.) que se usaron en clase, ¿Kahoot te simplificó de manera adecuada toda la información? SI No ¿Por qué?

Por que los temas que vimos se utilizaron de la mejor manera para poder comunicarnos el tema a tratar

3.- ¿Surgió algún imprevisto o causa al estar usando kahoot? SI NO ¿Por qué?

Internet saturado

4.- ¿Qué fue lo que más te atrajo la atención de la aplicación usada en clase?

Que es muy dinamico y entretenido

6.- ¿Qué modificarías o añadirías con respecto al uso de esta aplicación con nuestra clase?

nada todo esta muy bien.

5.- ¿En qué medida usarías esta aplicación en clase?

Regularmente

En ocasiones

Esporádicamente

Solo una vez

¿Por qué?

Porque es un metodo de enseñanza eficaz para aprender.

7.- ¿Volverías a usar Kahoot como herramienta educativa?

¿Por qué?

Si, porque es eficaz para poder adquirir un mejor conocimiento

8.- ¿Crees que el uso de aplicaciones como kahoot te ayudan a tener un mejor aprendizaje en tu proceso escolar?

Si

9.- Comentarios adicionales

Esperamos tener más kahoot en clase

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE PUEBLA CAMPUS TEHUACAN

CUESTIONARIO-ENTREVISTA

NOMBRE DE LA ASIGNATURA: Historia y Cultura Anglosajona

TEMA DE CLASE: Kahoot: Historia de los Estados Unidos

FECHA: _____

NOMBRE DEL ALUMNO: Sandra Ginez Garcia.

Instrucciones: Responde a las siguientes preguntas en base a la aplicación Kahoot que usaste como complemento en la clase del tema establecido. Proporciona toda la información que consideres necesaria. Plasma todas las observaciones que creas conveniente referente a esta sesión de clase.

1.- ¿Conocías o habías ya usado la aplicación Kahoot?

NO

2.- Con todos los complementos educativos (lecturas, presentaciones, etc.) que se usaron en clase, ¿Kahoot te simplificó de manera adecuada toda la información? ☒ SI No ¿Por qué?

Porque los temas vistos en clase se reforzaron en Kahoot.

3.- ¿Surgió algún imprevisto o causa al estar usando kahoot? ☒ SI NO ¿Por qué?

Porque el internet no funcionaba bien, eso causó que no respondiéramos rápido.

4.- ¿Qué fue lo que más te atrajo la atención de la aplicación usada en clase?

La competencia que teníamos entre nosotras.

6.- ¿Qué modificarías o añadirías con respecto al uso de esta aplicación con nuestra clase?

Nada, pienso que esto muy bien relacionada con la clase.

5.- ¿En qué medida usarías esta aplicación en clase?

Regularmente

En ocasiones

Esporádicamente

Solo una vez

¿Por qué?

Porque ayuda a reforzar los temas

7.- ¿Volverías a usar Kahoot como herramienta educativa? **Sí** ¿Por qué?

porque es una aplicación fácil y eficiente usarla.

8.- ¿Crees que el uso de aplicaciones como kahoot te ayudan a tener un mejor aprendizaje en tu proceso escolar?

Sí, porque reforzamos temas en clase.

9.- Comentarios adicionales

Me parece perfecta esta aplicación porque ayuda a reforzar los temas vistos en clase.

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE PUEBLA CAMPUS TEHUACAN
CUESTIONARIO-ENTREVISTA

NOMBRE DE LA ASIGNATURA: Historia y Cultura Anglosajona
TEMA DE CLASE: Kahoot: Historia de los Estados Unidos FECHA: 19/09/18
NOMBRE DEL ALUMNO: Wendy Sora Chibanza L

Instrucciones: Responde a las siguientes preguntas en base a la aplicación Kahoot que usaste como complemento en la clase del tema establecido. Proporciona toda la información que consideres necesaria. Plasma todas las observaciones que creas conveniente referente a esta sesión de clase.

1.- ¿Conocías o habías ya usado la aplicación Kahoot?

No, nunca.

2.- Con todos los complementos educativos (lecturas, presentaciones, etc.) que se usaron en clase, ¿Kahoot te simplificó de manera adecuada toda la información? ☒ Sí No ¿Por qué?

fue muy útil para aprender cosas complejas mucho más rápido.

3.- ¿Surgió algún imprevisto o causa al estar usando kahoot? ☒ SÍ NO ¿Por qué?

La aplicación se detenía

4.- ¿Qué fue lo que más te atrajo la atención de la aplicación usada en clase?

- Que es divertido
- una nueva estrategia para aprender un tema.

6.- ¿Qué modificarías o añadirías con respecto al uso de esta aplicación con nuestra clase?

Nada.

5.- ¿En qué medida usarías esta aplicación en clase?

Regularmente

En ocasiones

Esporádicamente

Solo una vez

¿Por qué?

- Para que cuando no quede claro un tema lo puedan entender o recordar mejor
- Anteo del examen.

7.- ¿Volverías a usar Kahoot como herramienta educativa?

¿Por qué?

Sí, Porque es educativa y divertida.

8.- ¿Crees que el uso de aplicaciones como kahoot te ayudan a tener un mejor aprendizaje en tu proceso escolar?

Sí,

9.- Comentarios adicionales

Me agrada que el profesor sea innovador utilizando este tipo de aplicaciones para que sus alumnos aprendan temas que pueden ser un poco pesados en una clase normal.

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE PUEBLA CAMPUS TEHUACAN
CUESTIONARIO-ENTREVISTA

NOMBRE DE LA ASIGNATURA: Historia y Cultura Anglosajona

TEMA DE CLASE: Kahoot: Historia de los Estados Unidos

FECHA: 19/09/18

NOMBRE DEL ALUMNO: Yuliana Yazmín Santiago Correo.

Instrucciones: Responde a las siguientes preguntas en base a la aplicación Kahoot que usaste como complemento en la clase del tema establecido. Proporciona toda la información que consideres necesaria. Plasma todas las observaciones que creas conveniente referente a esta sesión de clase.

1.- ¿Conocías o habías ya usado la aplicación Kahoot? NO, Jamás lo había usado.

2.- Con todos los complementos educativos (lecturas, presentaciones, etc.) que se usaron en clase, ¿Kahoot te simplificó de manera adecuada toda la información? SI No ¿Por qué? Me sirvió como repaso, para recordar la clase.

3.- ¿Surgió algún imprevisto o causa al estar usando kahoot? SI NO ¿Por qué? Tardaba un poco al cargar la página por el internet.

4.- ¿Qué fue lo que más te atrajo la atención de la aplicación usada en clase? El dinamismo, ya que solemos ser algo competitivos.

6.- ¿Qué modificarías o añadirías con respecto al uso de esta aplicación con nuestra clase? Creo que nada, me agrada la aplicación.

5.- ¿En qué medida usarías esta aplicación en clase?

Regularmente

En ocasiones

Esporádicamente

Solo una vez

¿Por qué? Me agrada o repasar.

7.- ¿Volverías a usar Kahoot como herramienta educativa? Si ¿Por qué? es buena, incluso creo que estaría bien como guía de examen.

8.- ¿Crees que el uso de aplicaciones como kahoot te ayudan a tener un mejor aprendizaje en tu proceso escolar? Si.

9.- Comentarios adicionales

Me agrada la app.
Mejorar y dar unos segundos más.

1.- Guía de observación para actividad

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE PUEBLA CAMPUS TEHUACAN GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA ACTIVIDAD EN CLASE

NOMBRE DE LA ASIGNATURA Historia y Cultura Anglosajona

ACTIVIDAD A EVALUAR: Kahoot: Historia de los Estados Unidos

FECHA: 19-09-2018

NOMBRE DEL DOCENTE: Rafael Hernández Bautista

Instrucciones

Marque con (V) en el cuadro correspondiente si el producto es satisfactorio. Por otra parte marque con (x) si el producto no es satisfactorio. En el cuadro de observaciones escriba todos los comentarios que considere necesario.

Porcentaje	Elementos a evaluar	Producto		Observaciones
		SI	NO	
10%	Se establece claramente el objetivo de la actividad	☒	☐	
10%	El espacio donde se realiza la actividad es adecuado	☒	☐	
10%	El alumno está familiarizado con el uso de la aplicación, programa o sitio web	☐	☒	Algunos de los alumnos no conocía de la aplicación
10%	El alumno tiene dificultades con el uso de herramientas tecnológicas	☒	☐	Al ser la 1ra vez en usar la aplicación ellos se confundían al registrarse
10%	La aplicación, programa o actividad en línea despierta el interés del alumno a los temas relacionados a la asignatura.	☒	☐	
10%	El alumno es participe constante de la actividad	☒	☐	
10%	Existieron problemas que afectaran la actividad de clase	☒	☐	El internet se fue en una ocasión por lo que se inició de nuevo la actividad
10%	Al finalizar la actividad existe retroalimentación de la actividad entre profesor-alumno	☒	☐	
10%	Al término de la actividad el docente muestra agrado con respecto a la actividad de la clase	☒	☐	
10%	Se cumplen con las metas establecidas	☒	☐	Fue una experiencia agradable para los alumnos usar esta aplicación.

2.- Guía de observación: Instrumento de reflexión

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE PUEBLA CAMPUS TEHUACAN
GUÍA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE DE LA ASIGNATURA Historia y Cultura Anglosajona

ACTIVIDAD A EVALUAR: Kahoot: Historia de los Estados Unidos

FECHA: 19-09-2018

NOMBRE DEL DOCENTE: Rafael Hernández Bautista

Responde a las siguientes preguntas haciendo una reflexión acerca del proceso de la actividad que realizaste.

- 1.- ¿Qué es lo que quería enseñar? La historia del Reino Unido
- 2.- ¿Pudo lograr sus objetivos? Si
- 3.- ¿Qué materiales usó? ¿Fueron útiles? Aplicación web: Kahoot. El alumno mostró interés
- 4.- ¿Qué tipo de interacción profesor-alumno tuvo lugar? Explicación breve del tema, así como seguimiento del tema. Existió retroalimentación al final de la sesión.
- 5.- ¿Ocurrió algo extraño o inusual? Si. El internet se fue justo al iniciar el uso de Kahoot.
- 6.- ¿Tuvo algún problema durante la clase? El internet dejó de funcionar al principio
- 7.- ¿Se salió de su plan de clase? Si fue así ¿Por qué? Se tuvo que esperar en los tiempos establecidos debido a que el internet no funcionaba
- 8.- ¿Qué parte de la clase fueron mejores? El desarrollo del juego. Los alumnos mostraron participaciones constantes.
- 9.- ¿Qué parte de la clase fueron peores? El inicio debido al problema tecnológico de conectado en clase.
- 10.- ¿Enseñaría la clase de forma distinta si tuviera que darla otra vez? No del todo. Solo tener precaución de que la conexión a internet no caiga.

Preguntas sobre los alumnos

1. ¿Estaban hoy todos sus alumnos? No. Faltó un alumno
2. ¿Han participado activamente en la clase? Si. La participación fue constante, así como el ambiente fue entretenido.
3. ¿Cómo ha respondido a sus distintas necesidades? Fue adecuado. Siguió las instrucciones de la sesión positivamente.
4. ¿Ha sido la clase muy difícil para sus alumnos? No. Solo al poder registrarse en Kahoot
5. ¿Qué cree que han aprendido realmente los alumnos en la clase? A conocer algunos hechos históricos que no tenían cuenta de ello.
6. ¿Qué les ha gustado más de la clase? La herramienta web les fortaleció conocer el tema a fondo
7. ¿Ha habido algo a lo que no han reaccionado bien? Que en ocasiones la señal tardaba un poco.

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE PUEBLA CAMPUS TEHUACAN
CUESTIONARIO-ENTREVISTA

NOMBRE DE LA ASIGNATURA: Historia y Cultura Anglosajona
TEMA DE CLASE: Kahoot: Historia del Reino Unido FECHA: 24/09/18
NOMBRE DEL ALUMNO: Alexia Marianne Manzano Balbuena

El siguiente cuestionario es aplicado a alumnos de la asignatura de Historia y Cultura Anglosajona de la Universidad del Valle de Puebla Campus Tehuacán. Las preguntas que a continuación se enumeran son referentes al tema de 'Historia del Reino Unido' que se llevó a cabo los días 17 y 24 de septiembre.

Instrucciones: Responde a las siguientes preguntas en base a la aplicación Kahoot que usaste como complemento en la clase del tema establecido. Proporciona toda la información que consideres necesaria. Plasma todas las observaciones que creas conveniente referente a esta sesión de clase.

1.- ¿Cómo Kahoot fortaleció tu proceso de aprendizaje con respecto a la historia del Reino Unido en la clase de historia y cultura anglosajona?

Kahoot fortaleció el proceso de aprendizaje respecto a la materia en forma de recordatorio y refuerzo de los temas vistos en clase.

2.- Usando Kahoot con el tema de Historia del Reino Unido, ¿Qué fue lo que más te atrajo la atención en tu proceso educativo durante la clase de historia y cultura anglosajona?

Lo que más me llamó la atención fue la manera que hace más digerible y dinámico el aprendizaje.

3.- ¿De qué manera Kahoot te simplificó los contenidos referentes a la historia del Reino Unido de la asignatura de historia y cultura anglosajona?

Que la información que te maneja la aplicación iban mucho de la mano con los temas vistos en clase, pero de manera más sintetizada y fácil de comprender.

4.- Después de usar Kahoot en la clase de historia y cultura anglosajona, ¿Qué tanto interés te fomentó o aumentó tu propia búsqueda de información acerca de la historia del Reino Unido?

Usar Kahoot fomentó la propia búsqueda de información debido a que la aplicación contiene datos interesantes que fomentan la investigación sobre el tema.

6.- ¿Crees que el uso de la aplicación Kahoot te ayudó a tener un mejor aprendizaje en tu proceso escolar en la materia de historia y cultura anglosajona? ¿Por qué?

Sí, porque al hacer la información más entendible y digerible para los alumnos crea una retención de información más fácil.

7.- ¿Consideras que para aprender temas históricos del Reino Unido Kahoot es una herramienta alterna adecuada para la clase de historia y cultura anglosajona? ¿Por qué?

Sí, porque abarca bien los temas abordados en clase.

8.- Otras observaciones

Una manera fácil de adquirir conocimiento en relación con la materia.

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE PUEBLA CAMPUS TEHUACAN
CUESTIONARIO-ENTREVISTA

NOMBRE DE LA ASIGNATURA: Historia y Cultura Anglosajona
TEMA DE CLASE: Kahoot: Historia del Reino Unido FECHA: 24/09/18
NOMBRE DEL ALUMNO: Amsi A. Hdez Hdez

El siguiente cuestionario es aplicado a alumnos de la asignatura de Historia y Cultura Anglosajona de la Universidad del Valle de Puebla Campus Tehuacán. Las preguntas que a continuación se enumeran son referentes al tema de 'Historia del Reino Unido' que se llevó a cabo los días 17 y 24 de septiembre.

Instrucciones: Responde a los siguientes preguntas en base a la aplicación Kahoot que usaste como complemento en la clase del tema establecido. Proporciona toda la información que consideres necesaria. Plasma todas las observaciones que creas conveniente referente a esta sesión de clase.

1.- ¿Cómo Kahoot fortaleció tu proceso de aprendizaje con respecto a la historia del Reino Unido en la clase de historia y cultura anglosajona?

Me ayudo en el hecho de que fue un repaso de los temas, de una manera dinamica y entretenido, lo cual facilita la adquisición de los datos, información...

2.- Usando Kahoot con el tema de Historia del Reino Unido, ¿Qué fue lo que más te atrajo la atención en tu proceso educativo durante la clase de historia y cultura anglosajona?

El hecho de que dinamiza el aprendizaje.

3.- ¿De qué manera Kahoot te simplificó los contenidos referentes a la historia del Reino Unido de la asignatura de historia y cultura anglosajona?

por el hecho de que fue dinamico, hizo que la información dada fuera más grata de adquirir.

¿Por qué?

Ya que hace más interesante los temas (dinámicos)

7.- ¿Volverías a usar Kahoot como herramienta educativa? ☒ Sí ¿Por qué?

Es una manera de dinamizar los temas

8.- ¿Crees que el uso de aplicaciones como kahoot te ayudan a tener un mejor aprendizaje en tu proceso escolar?

Sí, resulta fácil de usar y divertido

9.- Comentarios adicionales

Es una gran idea e interesante.

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE PUEBLA CAMPUS TEHUACAN
CUESTIONARIO-ENTREVISTA

NOMBRE DE LA ASIGNATURA: Historia y Cultura Anglosajona

TEMA DE CLASE: Kahoot: Historia del Reino Unido

FECHA: 24/09/2018

NOMBRE DEL ALUMNO: Ara Fernández Villagrana

El siguiente cuestionario es aplicado a alumnos de la asignatura de Historia y Cultura Anglosajona de la Universidad del Valle de Puebla Campus Tehuacán. Las preguntas que a continuación se enumeran son referentes al tema de 'Historia del Reino Unido' que se llevó a cabo los días 17 y 24 de septiembre.

Instrucciones: Responde a los siguientes preguntas en base a la aplicación Kahoot que usaste como complemento en la clase del tema establecido. Proporciona toda la información que consideres necesaria. Plasma todas las observaciones que creas conveniente referente a esta sesión de clase.

1.- ¿Cómo Kahoot fortaleció tu proceso de aprendizaje con respecto a la historia del Reino Unido en la clase de historia y cultura anglosajona?

En gran manera porque adquirí conocimientos que desconocía y todo fue de manera fácil.

2.- Usando Kahoot con el tema de Historia del Reino Unido, ¿Qué fue lo que más te atrajo la atención en tu proceso educativo durante la clase de historia y cultura anglosajona?

El aprendizaje en tiempo real con todos mis compañeros usando el celular. Es atractivo porque vamos algo que nos interesa todo el tiempo.

3.- ¿De qué manera Kahoot te simplificó los contenidos referentes a la historia del Reino Unido de la asignatura de historia y cultura anglosajona?

Con preguntas precisas e importantes y con datos concretos, fáciles de aprender.

4.- Después de usar Kahoot en la clase de historia y cultura anglosajona, ¿Qué tanto interés te fomentó o aumentó tu propia búsqueda de información acerca de la historia del Reino Unido?

Mucho, porque a pesar de tener interés previo, hay cosas que desconocía y que dieron pie a hacer una investigación propia, fuera de clases.

6.- ¿Crees que el uso de la aplicación Kahoot te ayudó a tener un mejor aprendizaje en tu proceso escolar en la materia de historia y cultura anglosajona? ¿Por qué?

Sí, porque fue fácil y dinámico. Algo distinto a lo que habíamos hecho anteriormente. Todo se adecuó a la tecnología y eso es bueno.

7.- ¿Consideras que para aprender temas históricos del Reino Unido Kahoot es una herramienta alterna adecuada para la clase de historia y cultura anglosajona? ¿Por qué?

Sí, porque podemos aprender datos curiosos e importantes sin profundizar tanto en otros temas que pudieran parecer tediosos o pesados.

8.- Otras observaciones

Usarlo más seguido. ☺

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE PUEBLA CAMPUS TEHUACAN
CUESTIONARIO-ENTREVISTA

NOMBRE DE LA ASIGNATURA: Historia y Cultura Anglosajona
TEMA DE CLASE: Kahoot: Historia del Reino Unido FECHA: 24-Sept-18
NOMBRE DEL ALUMNO: Jenifer Perez Garzon

El siguiente cuestionario es aplicado a alumnos de la asignatura de Historia y Cultura Anglosajona de la Universidad del Valle de Puebla Campus Tehuacán. Las preguntas que a continuación se enumeran son referentes al tema de 'Historia del Reino Unido' que se llevó a cabo los días 17 y 24 de septiembre.

Instrucciones: Responde a las siguientes preguntas en base a la aplicación Kahoot que usaste como complemento en la clase del tema establecido. Proporciona toda la información que consideres necesaria. Plasma todas las observaciones que creas conveniente referente a esta sesión de clase.

1.- ¿Cómo Kahoot fortaleció tu proceso de aprendizaje con respecto a la historia del Reino Unido en la clase de historia y cultura anglosajona?

Me ayudo de una manera que me hizo recordar poniendo y usando la mente de una manera logica

2.- Usando Kahoot con el tema de Historia del Reino Unido, ¿Qué fue lo que más te atrajo la atención en tu proceso educativo durante la clase de historia y cultura anglosajona?

Me atrajo mucho las imagenes que es lo que iba de acuerdo con los años y a las preguntas.

3.- ¿De qué manera Kahoot te simplificó los contenidos referentes a la historia del Reino Unido de la asignatura de historia y cultura anglosajona?

que Kahoot contiene un limite de tiempo lo cual nos motiva y provoca que pensemos o racionemos de una manera mas rapida.

4.- Después de usar Kahoot en la clase de historia y cultura anglosajona, ¿Qué tanto interés te fomentó o aumentó tu propia búsqueda de información acerca de la historia del Reino Unido?

Siendo sincera, en el momento si me atrajo y me motivo y cautivo la atención para seguir por lo que en algunas respuestas respondi mal, Pero soy una persona muy visual, y tengo q decir que las imagenes, aunque no tome la importancia en hacerlo.

6.- ¿Crees que el uso de la aplicación Kahoot te ayudó a tener un mejor aprendizaje en tu proceso escolar en la materia de historia y cultura anglosajona? ¿Por qué?

quizas si lo usaramos mas frecuentemente si pero en este sentido no, porque solo fue como un pequeño repaso de ciertas cosas.

7.- ¿Consideras que para aprender temas históricos del Reino Unido Kahoot es una herramienta alterna adecuada para la clase de historia y cultura anglosajona? ¿Por qué?

si lo usaramos mas seguido quizas y si porque es divertido y atrae atencion.

8.- Otras observaciones

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE PUEBLA CAMPUS TEHUACAN
CUESTIONARIO-ENTREVISTA

NOMBRE DE LA ASIGNATURA: Historia y Cultura Anglosajona
TEMA DE CLASE: Kahoot: Historia del Reino Unido FECHA: 24-Sep-18
NOMBRE DEL ALUMNO: Sánchez Balderas Lisset

El siguiente cuestionario es aplicado a alumnos de la asignatura de Historia y Cultura Anglosajona de la Universidad del Valle de Puebla Campus Tehuacán. Las preguntas que a continuación se enumeran son referentes al tema de 'Historia del Reino Unido' que se llevó a cabo los días 17 y 24 de septiembre.

Instrucciones: Responde a los siguientes preguntas en base a la aplicación Kahoot que usaste como complemento en la clase del tema establecido. Proporciona toda la información que consideres necesaria. Plasma todas las observaciones que creas conveniente referente a esta sesión de clase.

1.- ¿Cómo Kahoot fortaleció tu proceso de aprendizaje con respecto a la historia del Reino Unido en la clase de historia y cultura anglosajona?

Por medio de un repaso, preguntas al azar.
ejemplo, el nombre de la moneda, las capitales de
ahí, entre otros. aspectos

2.- Usando Kahoot con el tema de Historia del Reino Unido, ¿Qué fue lo que más te atrajo la atención en tu proceso educativo durante la clase de historia y cultura anglosajona?

la forma de su gobierno, ciertos sucesos
que se dieron, fechas importantes

3.- ¿De qué manera Kahoot te simplificó los contenidos referentes a la historia del Reino Unido de la asignatura de historia y cultura anglosajona?

• Por medio de preguntas relacionadas al tema
que abordamos, al igual con imágenes

4.- Después de usar Kahoot en la clase de historia y cultura anglosajona, ¿Qué tanto interés te fomentó o aumentó tu propia búsqueda de información acerca de la historia del Reino Unido?

Me Interesó en cierto aspecto, ya que "fortaleció"
Ciertas cosas que habíamos olvidado (datos curiosos)

6.- ¿Crees que el uso de la aplicación Kahoot te ayudó a tener un mejor aprendizaje en tu proceso escolar en la materia de historia y cultura anglosajona? Si ¿Por qué?

es un repaso en lo que vimos sobre dicho
tema

7.- ¿Consideras que para aprender temas históricos del Reino Unido Kahoot es una herramienta alterna adecuada para la clase de historia y cultura anglosajona? Si ¿Por qué?

porque tiene diversas preguntas como un examen
y te hace pensar más rápido

8.- Otras observaciones

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE PUEBLA CAMPUS TEHUACAN
CUESTIONARIO-ENTREVISTA

NOMBRE DE LA ASIGNATURA: Historia y Cultura Anglosajona

TEMA DE CLASE: Kahoot: Historia del Reino Unido

FECHA: 24/sep/2018

NOMBRE DEL ALUMNO: Nancy Lizbeth Mendez Trasmala

El siguiente cuestionario es aplicado a alumnos de la asignatura de Historia y Cultura Anglosajona de la Universidad del Valle de Puebla Campus Tehuacán. Las preguntas que a continuación se enumeran son referentes al tema de 'Historia del Reino Unido' que se llevó a cabo los días 17 y 24 de septiembre.

Instrucciones: Responde a las siguientes preguntas en base a la aplicación Kahoot que usaste como complemento en la clase del tema establecido. Proporciona toda la información que consideres necesaria. Plasma todas las observaciones que creas conveniente referente a esta sesión de clase.

1.- ¿Cómo Kahoot fortaleció tu proceso de aprendizaje con respecto a la historia del Reino Unido en la clase de historia y cultura anglosajona?

En realidad me encamino al tema ya que yo no tenía mucho conocimiento acerca de la historia del R. Unido.

2.- Usando Kahoot con el tema de Historia del Reino Unido, ¿Qué fue lo que más te atrajo la atención en tu proceso educativo durante la clase de historia y cultura anglosajona?

La manera en la que nos adentró al tema del R. Unido, utilizando las preguntas.

3.- ¿De qué manera Kahoot te simplificó los contenidos referentes a la historia del Reino Unido de la asignatura de historia y cultura anglosajona?

Las preguntas que fueron elaboradas eran un tanto fáciles de responder, e informativas.

4.- Después de usar Kahoot en la clase de historia y cultura anglosajona, ¿Qué tanto interés te fomentó o aumentó tu propia búsqueda de información acerca de la historia del Reino Unido?

Sí me interesó y logró captar mi atención,
ya que había preguntas con datos curiosos.

6.- ¿Crees que el uso de la aplicación Kahoot te ayudó a tener un mejor aprendizaje en tu proceso escolar en la materia de historia y cultura anglosajona? ¿Por qué?

Sí porque habían temas que aún no quedaban en
total claridad, y

7.- ¿Consideras que para aprender temas históricos del Reino Unido Kahoot es una herramienta alterna adecuada para la clase de historia y cultura anglosajona? ¿Por qué?

Sí, porque ayuda que las clases de historias
no sean tan tediosas.

8.- Otras observaciones

Jejeje :v

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE PUEBLA CAMPUS TEHUACAN
CUESTIONARIO-ENTREVISTA

NOMBRE DE LA ASIGNATURA: Historia y Cultura Anglosajona
TEMA DE CLASE: Kahoot: Historia del Reino Unido FECHA: 24/sep/2015
NOMBRE DEL ALUMNO: Regio M. Sucas Ramirez

El siguiente cuestionario es aplicado a alumnos de la asignatura de Historia y Cultura Anglosajona de la Universidad del Valle de Puebla Campus Tehuacán. Las preguntas que a continuación se enumeran son referentes al tema de 'Historia del Reino Unido' que se llevó a cabo los días 17 y 24 de septiembre.

Instrucciones: Responde a los siguientes preguntas en base a la aplicación Kahoot que usaste como complemento en la clase del tema establecido. Proporciona toda la información que consideres necesaria. Plasma todas las observaciones que creas conveniente referente a esta sesión de clase.

1.- ¿Cómo Kahoot fortaleció tu proceso de aprendizaje con respecto a la historia del Reino Unido en la clase de historia y cultura anglosajona?

Si por q. se me facilitó mi forma de aprendizaje porque fue la forma adecuada para mí.

2.- Usando Kahoot con el tema de Historia del Reino Unido, ¿Qué fue lo que más te atrajo la atención en tu proceso educativo durante la clase de historia y cultura anglosajona?

fue en la forma que se realizaban las preguntas en la comunicación con mis compañeros

3.- ¿De qué manera Kahoot te simplificó los contenidos referentes a la historia del Reino Unido de la asignatura de historia y cultura anglosajona?

mediante los puntos importantes tratados en la asignaturas y eso ayudo a la manera mas comprendida para nosotros.

4.- Después de usar Kahoot en la clase de historia y cultura anglosajona, ¿Qué tanto interés te fomentó o aumentó tu propia búsqueda de información acerca de la historia del Reino Unido?

mi interés se eleva mas porque se queda duda algunas partes que se me parecieron interesantes y que no pude contar en clase.

6.- ¿Crees que el uso de la aplicación Kahoot te ayudó a tener un mejor aprendizaje en tu proceso escolar en la materia de historia y cultura anglosajona? ¿Por qué?

En lo personal a mi modo de aprendizaje me ayuda mucho esta clase de programa porque se me facilita comprender mas

7.- ¿Consideras que para aprender temas históricos del Reino Unido Kahoot es una herramienta alterna adecuada para la clase de historia y cultura anglosajona? ¿Por qué?

Si, porque me facilita mucho de esa forma.

8.- Otras observaciones

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE PUEBLA CAMPUS TEHUACAN
CUESTIONARIO-ENTREVISTA

NOMBRE DE LA ASIGNATURA: Historia y Cultura Anglosajona
TEMA DE CLASE: Kahoot: Historia del Reino Unido FECHA: 24/09/18
NOMBRE DEL ALUMNO: Wendy Jara Cabanza Linares

El siguiente cuestionario es aplicado a alumnos de la asignatura de Historia y Cultura Anglosajona de la Universidad del Valle de Puebla Campus Tehuacán. Las preguntas que a continuación se enumeran son referentes al tema de 'Historia del Reino Unido' que se llevó a cabo los días 17 y 24 de septiembre.

Instrucciones: Responde a las siguientes preguntas en base a la aplicación Kahoot que usaste como complemento en la clase del tema establecido. Proporciona toda la información que consideres necesaria. Plasma todas las observaciones que creas conveniente referente a esta sesión de clase.

1.- ¿Cómo Kahoot fortaleció tu proceso de aprendizaje con respecto a la historia del Reino Unido en la clase de historia y cultura anglosajona?

- Aplicando una serie de preguntas
- Simplificando algunos temas para que fuera más fácil entender el tema.

2.- Usando Kahoot con el tema de Historia del Reino Unido, ¿Qué fue lo que más te atrajo la atención en tu proceso educativo durante la clase de historia y cultura anglosajona?

- Las preguntas
- La forma de aplicar preguntas referente al tema. (que es dinámica la aplicación)

3.- ¿De qué manera Kahoot te simplificó los contenidos referentes a la historia del Reino Unido de la asignatura de historia y cultura anglosajona?

Con la ayuda de preguntas.

4.- Después de usar Kahoot en la clase de historia y cultura anglosajona, ¿Qué tanto interés te fomentó o aumentó tu propia búsqueda de información acerca de la historia del Reino Unido?

- Me ayudó a seguir investigando más sobre este tema porque ~~empezo~~ a ser más interesante.

6.- ¿Crees que el uso de la aplicación Kahoot te ayudó a tener un mejor aprendizaje en tu proceso escolar en la materia de historia y cultura anglosajona? ¿Por qué?

Sí, porque aprendí mejor y más rápido los temas de una manera fácil y divertida.

7.- ¿Consideras que para aprender temas históricos del Reino Unido Kahoot es una herramienta alterna adecuada para la clase de historia y cultura anglosajona? ¿Por qué?

Sí, porque te facilita los temas que se desea aprender.

8.- Otras observaciones

Kahoot es una buena aplicación que te ayuda a comprender los temas debería ser implementada más seguido en la clase.

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE PUEBLA CAMPUS TEHUACAN
CUESTIONARIO-ENTREVISTA

NOMBRE DE LA ASIGNATURA: Historia y Cultura Anglosajona
TEMA DE CLASE: Kahoot: Historia del Reino Unido FECHA: 24/09/16
NOMBRE DEL ALUMNO: Yuliana Yazmín Santiago Correa

El siguiente cuestionario es aplicado a alumnos de la asignatura de Historia y Cultura Anglosajona de la Universidad del Valle de Puebla Campus Tehuacán. Las preguntas que a continuación se enumeran son referentes al tema de 'Historia del Reino Unido' que se llevó a cabo los días 17 y 24 de septiembre.

Instrucciones: Responde a los siguientes preguntas en base a la aplicación Kahoot que usaste como complemento en la clase del tema establecido. Proporciona toda la información que consideres necesaria. Plasma todas las observaciones que creas conveniente referente a esta sesión de clase.

1.- ¿Cómo Kahoot fortaleció tu proceso de aprendizaje con respecto a la historia del Reino Unido en la clase de historia y cultura anglosajona? *Como guía de estudio, ya que es muy eficiente a la hora de retroalimentar la información adquirida.*

2.- Usando Kahoot con el tema de Historia del Reino Unido, ¿Qué fue lo que más te atrajo la atención en tu proceso educativo durante la clase de historia y cultura anglosajona?

La historia de los reyes y reinos ya que es algo interesante y enredado a la vez.

3.- ¿De qué manera Kahoot te simplificó los contenidos referentes a la historia del Reino Unido de la asignatura de historia y cultura anglosajona?

En la elaboración de las Preguntas, ya que te resume el tema y solo tienes que recordar el tema para elegir la respuesta.

4.- Después de usar Kahoot en la clase de historia y cultura anglosajona, ¿Qué tanto interés te fomentó o aumentó tu propia búsqueda de información acerca de la historia del Reino Unido?

Mucha, ya que me quede con la intriga de saber más.

6.- ¿Crees que el uso de la aplicación Kahoot te ayudó a tener un mejor aprendizaje en tu proceso escolar en la materia de historia y cultura anglosajona? Si ¿Por qué? Me ayudo a retroalimentar mis conocimientos.

7.- ¿Consideras que para aprender temas históricos del Reino Unido Kahoot es una herramienta alterna adecuada para la clase de historia y cultura anglosajona? Si ¿Por qué? por que te sirve como repaso.

8.- Otras observaciones