



UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CUENCA

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN

**SOCRATIVE: ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA EVALUACIÓN EN
ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA.**

**PROYECTO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

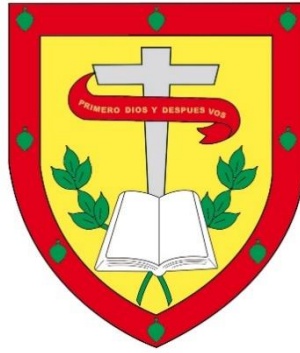
AUTOR: MARÍA ISABEL QUIZHPI CIMBORAZO

DIRECTOR: LCDA. MARÍA ISABEL ÁLVAREZ LOZANO, MGS

AZOGUES - ECUADOR

2025

DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN

**SOCRATIVE: ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA EVALUACIÓN EN ESTUDIANTES DE
EDUCACIÓN BÁSICA.**

**PROYECTO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

AUTOR: MARÍA ISABEL QUIZHPI CHIMBORAZO

DIRECTOR: LCDA. MARÍA ISABEL ÁLVAREZ LOZANO, MGS

AZOGUES - ECUADOR

2025

DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO



Declaratoria de Autoría y Responsabilidad

María Isabel Quizhpi Chimborazo portador(a) de la cédula de ciudadanía N° 0302480967. Declaro ser el autor de la obra: "Socrative: estrategia didáctica en la evaluación en estudiantes de educación básica.", sobre la cual me hago responsable sobre las opiniones, versiones e ideas expresadas. Declaro que la misma ha sido elaborada respetando los derechos de propiedad intelectual de terceros y eximo a la Universidad Católica de Cuenca sobre cualquier reclamación que pudiera existir al respecto. Declaro finalmente que mi obra ha sido realizada cumpliendo con todos los requisitos legales, éticos y bioéticos de investigación, que la misma no incumple con la normativa nacional e Internacional en el área específica de investigación, sobre la que también me responsabilizo y eximo a la Universidad Católica de Cuenca de toda reclamación al respecto.

Azogues, 24 de julio de 2025

F: 

María Isabel Quizhpi Chimborazo

C.I. 0302480967

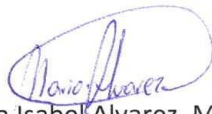
RECOMENDACIÓN FAVORABLE DEL DIRECTOR

Azogues, 21 de julio de 2025

Lcda. María Isabel Alvarez Lozano. Mgs, en mi calidad de Directora del Proyecto de Titulación "**Socrative: estrategia didáctica en la evaluación en estudiantes de educación básica.**" elaborado por la estudiante de la Carrera de Educación en la Unidad Académica de Educación: Quizhpi Chimborazo María Isabel, con cédula de ciudadanía N°0302480967;

Informo:

Que, para la elaboración del Diseño que se adjunta, se realizó el debido asesoramiento y las observaciones respectivas de los aspectos técnicos estipulados en la norma vigente; por lo tanto, se recomienda favorablemente la presentación del mismo para su aprobación.



Lcda. María Isabel Alvarez, Mgs
DIRECTORA

Agradecimiento:

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a mi directora de carrera, la Mgs, Ana Castro por su cariño, apoyo constante y la ayuda invaluable que me brindó a lo largo de esta etapa. Su orientación y confianza en mi trabajo fueron pilares fundamentales para culminar este proyecto. Agradezco sinceramente a mi directora de proyecto, la Mgs, María Isabel Álvarez, cuyo conocimiento, guía y paciencia enriquecieron esta investigación. También extendiendo mi gratitud a los docentes que me acompañaron en el transcurso de estos cuatro años, y aportaron sus ideas y críticas constructivas, Finalmente, a todas las personas que, de una u otra forma, colaboraron para que este sueño se hiciera realidad.

Dedicatoria:

El presente artículo se lo dedico especialmente a Dios, a mi hijo y mis padres, quienes me han apoyado en todo momento, a mi familia por ser ese apoyo y fuente de inspiración. No cabe duda que Dios me ha regalado una hermosa familia y sé que cada uno de ellos siempre estarán en mi corazón.

A Dios, por ser mi guía, darme fortaleza y nunca dejarme sola en los momentos difíciles de este camino, solo él y yo sabemos todo lo que hemos pasado, para que yo esté aquí. A mi amado hijo Jonnathan, la persona más importante de mi vida, quién ha sido mi motivación diaria y razón por la que lucho incansablemente para cumplir este sueño. Ser tu madre ha sido la bendición más grande, y que me llames mamá ha sido mi mejor título.

A mi querida madre Josefa, cuyo amor incondicional, apoyo y ejemplo de vida han sido la base de mi perseverancia y crecimiento personal. Gracias por todas tus enseñanzas las cuales me han guiado y ayudado a convertirme en una buena persona y profesional que soy hoy en día. A mis hermanos Carmen y Victor quienes me ha motivado y apoyado siempre, gracias por compartir conmigo tantos bellos momentos y regalarme una hermosa sonrisa siempre.

A mis queridos amigas Karla y Evelyn, quienes me han enseñando el valor de la verdadera amistad, han estado conmigo en todo momento, demostrándome su cariño y respeto, nunca me olvidare de ustedes y las guardaré infinitamente en mi corazón. Finalmente puedo decir que mi familia siempre será mi fortaleza y mi mayor inspiración. A todos les debo la realización de este logro tan importante en mi vida.

Socrative: estrategia didáctica en la evaluación en estudiantes de educación básica.

María Isabel Quizhpi Chimborazo, María Isabel Álvarez Lozano
Universidad Católica de Cuenca, maría.quizhpi@est.ucacue.edu.ec

Resumen

Socrative como estrategia didáctica es un recurso digital que facilita los procesos de evaluación educativa. Actualmente actúa como una herramienta que permite fortalecer los procesos de evaluación en el sistema educativo; esto a través de cuestionarios, bajo las modalidades de verdadero/falso, respuesta múltiple y respuesta corta, que son diseñados y calificados en tiempo real. Su hallazgo ha permitido que sea cada vez más aplicada en los procesos de evaluación; para el cumplimiento del propósito educativo. **Objetivo:** Analizar la fundamentación teórica y metodológica de Socrative como estrategia didáctica en la evaluación en estudiantes de educación básica, mediante la revisión de varios artículos académicos y científicos para mejorar el proceso de evaluación y la comprensión de los contenidos en estudiantes de educación básica. **Metodología:** Para la presente investigación se aplicó un estudio que parte desde la matriz de revisión sistémica bibliográfica, donde se refleja el resumen de las bases digitales investigadas. Para la identificación del vocabulario se recurrió a los tesauros de la [UNESCO]. Se ingresó a las bases digitales de la Universidad Católica de Cuenca como: Scopus, Redalyc, Scielo, Web of Science, Proquest y ERIC. Los artículos seleccionados; en este caso, fueron 15, cada uno relacionado con la implementación de Socrative como estrategia didáctica en la evaluación en estudiantes de educación básica. **Resultados:** Socrative es una herramienta digital que ofrece múltiples beneficios para docentes, reduciendo tiempo de revisión y para los estudiantes ofreciendo un análisis profundo y desarrollo de pensamiento crítico.

Palabras clave: Socrative, evaluación, educación, tecnología, interaprendizaje

Abstract

Socrative, as a didactic strategy, is a digital resource that facilitates educational assessment processes. It currently serves as a tool that strengthens assessment procedures within the educational system through quizzes in true/false, multiple-choice, and short-answer formats, all of which are created and graded in real time. Its discovery has enabled its increasing application in assessment processes to fulfill educational purposes. **Objective:** To analyze the theoretical and methodological foundations of Socrative as a didactic strategy for assessing basic education students, through the review of several academic and scientific articles aimed at improving the assessment process and enhancing content comprehension among students in basic education. **Methodology:** This research is based on a bibliographic systematic review matrix, which summarizes the digital databases consulted. UNESCO thesauri supported vocabulary identification. The digital databases of the Catholic University of Cuenca included Scopus, Redalyc, SciELO, Web of Science, ProQuest, and ERIC. A total of 15 articles were selected, each related to the implementation of Socrative as a didactic strategy in the assessment of basic education students. **Results:** Socrative is a digital tool that offers multiple benefits for teachers by reducing grading time and for students by promoting in-depth analysis and the development of critical thinking skills.

Keywords: Socrative, assessment, education, technology, inter-learning

ÍNDICE

<i>AGRADECIMIENTO:</i>	<i>III</i>
<i>DEDICATORIA:</i>	<i>IV</i>
<i>RESUMEN</i>	<i>V</i>
<i>ABSTRACT</i>	<i>VI</i>
<i>INTRODUCCIÓN</i>	<i>1</i>
<i>FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA</i>	<i>6</i>
<i>METODOLOGÍA</i>	<i>17</i>
<i>TABLA 1: SELECCIÓN DE ARTÍCULOS DE LA REVISIÓN SISTEMÁTICA</i>	<i>18</i>
<i>INTERPRETACIÓN DE LA MATRIZ SISTEMÁTICA</i>	<i>25</i>
<i>RESULTADOS</i>	<i>25</i>
<i>DISCUSIÓN</i>	<i>28</i>
<i>CONCLUSIONES</i>	<i>32</i>
<i>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</i>	<i>33</i>
<i>ANEXOS</i>	<i>35</i>

Introducción

En la actualidad, la educación se ha transformado en un eje fundamental de la sociedad, y la sociedad en un escenario de la era digitalizada, lo que hace imprescindible que los actores del sistema educativo, desarrollen competencias basadas en el uso e implementación de estrategias y herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje. Entendiendo por esto, que se incluye la mejora del proceso de evaluación.

Según Valverde (2017), en el proceso de enseñanza y aprendizaje se han cambiado los paradigmas tradicionales de manera significativa. Anteriormente el proceso educativo estaba centrado en el docente y el contenido que este enseñaba, pero en la actualidad se busca priorizar los intereses del estudiante, convirtiéndolo en autor de su propio conocimiento, optando por un enfoque constructivista.

Para la consecución de este propósito el sistema educativo ha encontrado múltiples formas de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, implementando metodologías activas, recursos tecnológicos e incentivando al estudiante a participar de manera activa.

Para Tapia (2023), estas decisiones si bien son acertadas, han dejado rezagado u olvidado uno de los elementos mas importantes del proceso educativo, la evaluación; y ha abierto una interrogante sobre como puede mejorar la calidad educativa si no se ha logrado abarcar todos los componentes que conforman el proceso educativo.

La evaluación, durante siglos ha sido considerada una carga para los docentes y un castigo para los estudiantes, debido a sus fines cualitativos, esto porque de las notas obtenidas depende el futuro académico del estudiante. Si realmente se quiere evidenciar un verdadero

cambio educativo se debe abarcar todos los aspectos que comprende la educación. No se puede mejorar un lado y descuidar otro. Por esto la importancia de buscar estrategias o recursos que ayuden a transformar el proceso evaluativo y cambiar su enfoque cuantificador en un proceso constructivista y de mejora para el estudiante.

Las dificultades que surgen en los procesos de evaluación de los estudiantes son claras, lo que hace necesario desarrollar estrategias que hagan estos procesos más dinámicos. La educación requiere transformaciones para poder evaluar de diversas maneras el conocimiento adquirido por los alumnos, con el fin de abordar las problemáticas que afectan a todos los sectores educativos.

Dicho esto, Cabrera et al. (2020), apuntan que se han desarrollado nuevas estrategias, técnicas y metodologías que trabajan de forma conjunta con las TICS para ayudar al alumno en la autoevaluación, coevaluación, evaluación formativa y la evaluación sumativa; es decir, permite que el docente dé un seguimiento a sus alumnos, antes de empezar, en el transcurso y después de cada evaluación.

Para esto, Medina et al. (2022) mencionan que “la plataforma Socrative constituye una herramienta online de acceso gratuito, en la que los docentes crean su propia cuenta para diseñar cuestionarios bajo las modalidades: verdadero/falso, respuesta múltiple y respuesta corta” (p.8). En este aspecto, es importante que los docentes y estudiantes logren una comunicación efectiva utilizando herramientas móviles como: celular, tableta o laptop, en el interaprendizaje en tiempo real.

Al enfocarse en las variables de evaluación educativa y Socrative, el estudio intenta comprender cómo estas herramientas pueden ayudar a que la evaluación sea un proceso más creativo e innovador. Para lograr esto, se utiliza información de diversas bases digitales que ofrecen artículos académicos y científicos que enriquecen los temas tratados. Así, Socrative tiene el potencial de hacer que la educación sea más divertida y práctica, fomentando en los estudiantes un pensamiento crítico.

Además, la tecnología disponible permite a los docentes identificar estrategias efectivas al revisar las actividades que se guardan en la plataforma. Esto les ayuda a acercarse al aprendizaje de sus alumnos de manera más personalizada. Esta situación es especialmente relevante en Ecuador, donde los educadores enfrentan la presión de métodos de enseñanza tradicionales. Con Socrative, los docentes pueden conocer rápidamente el nivel de comprensión de sus estudiantes, abordar las áreas en las que necesitan ayuda de inmediato y fomentar el aprendizaje entre compañeros.

Esta herramienta tecnológica en línea no solo ayuda a cumplir con los estándares del currículo nacional, sino que también promueve un ambiente educativo que integra conocimientos previos y experiencias para alcanzar objetivos comunes.

Después de analizar los artículos sobre Socrative: estrategia didáctica en la evaluación en estudiantes de educación básica, se espera identificar los beneficios y contribuciones que ofrece a la educación, especialmente en el fomento de la motivación durante el proceso de evaluación.

Esta investigación bibliográfica es viable porque la UCACUE dispone de bases digitales de acceso libre para los estudiantes, como Google Académico, Scielo, Redalyc y Scopus, entre otras.

Además, se puede acceder a información del Ministerio de Educación y la LOEI, lo que facilita la obtención de datos relevantes sobre Socrative en la evaluación del aprendizaje.

Ortiz (2020), manifiesta en un estudio realizado, que la evaluación en las instituciones educativas colombianas en todos sus niveles, es un punto neurálgico e importante para hacer investigación, dado que, en la actualidad, la evaluación es sinónimo de fracaso, angustia y formalidad.

Por otro lado, Moreno (2019), afirma que en México la nota (calificación) que coloca un docente a un estudiante al finalizar una asignatura tiene como base la subjetividad y las evidencias que ha recogido de su desempeño en las clases. No hay claridad de cuándo y cómo el profesor combina estos dos aspectos, qué valor le da y con qué firmeza emplea una regla u otra.

Un estudio realizado por Fraire et al. (2020) en el colegio Salesiano San Miguel de España demuestra que al 72,7% de los estudiantes encuestados les gusta utilizar hojas de trabajo interactivas en sus clases, confirmando así, que el uso de tecnologías digitales, plataformas como Socrative se destacan por facilitar la evaluación formativa en entornos universitarios, permitiendo una interacción dinámica y retroalimentación inmediata que favorece la autorregulación y el compromiso del estudiante.

A esto se suma Méndez et al. (2021) con un estudio realizado en la universidad de Zaragoza cuyos resultados demuestran que el 94% de los estudiantes encuestados se han mostrado satisfechos con la utilización de Socrative en la docencia práctica en el área de Matemática y Lengua y Literatura, manifestando, incluso su interés en generalizar el uso de la misma en otras asignaturas.

A nivel latinoamericano en una investigación realizada por Frías (2016) El uso de plataformas digitales como Socrative en la enseñanza de Química General, ha cobrado relevancia en los últimos años, integrándose como una herramienta de apoyo para la evaluación y el aprendizaje activo en el entorno de aprendizaje. La literatura reporta que el uso de Socrative potencia la interacción entre estudiantes y profesores, permitiendo la aplicación de cuestionarios, encuestas y ejercicios de repaso durante el interaprendizaje, lo que favorece la comprensión de conceptos complejos y la detección oportuna de dificultades de aprendizaje.

Esto lo confirma Medina et al. (2022) en su trabajo titulado Socrative como herramienta para la evaluación y aprendizaje de fundamentos matemáticos en el estudiantado universitario, en el que se demuestra que el 90% de los criterios se ubican en la categoría de Aceptable, mientras que sólo el 10% (2 criterios) se ubicaron en la categoría de complicado de manejar, corroborando que Socrative resulta ser muy beneficiosa a la hora de evaluar y reforzar conocimientos.

En el ámbito ecuatoriano, Chamorro et al. (2021) demuestra a través de un estudio desarrollado en la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo que Socrative cuenta con el 91% de aceptación de los estudiantes pues es gratuita, amigable, fácil de utilizar y fomenta la interacción; se observa también que los estudiantes manifiestan su preferencia por pruebas en línea, cortas y al final de cada clase.

En el caso del Austro ecuatoriano un trabajo investigativo realizado por Castro (2021), confirma que en la actualidad el adoptar Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) conjuntamente con herramientas digitales que sirven como metodologías innovadoras en el

interaprendizaje resulta una estrategia indispensable durante la interacción entre estudiantes y docentes, en vista de que son herramientas innovadoras.

Todos estos autores corroboran la investigación de este trabajo investigativo. Han demostrado que Socrative es una herramienta fundamental para mejorar el proceso de interaprendizaje, porque facilita el proceso evaluativo y lo vuelve asequible, se puede aplicar incluso al finalizar una clase, evitando revisiones manuales y permiten al docente ahorrar tiempo y organizar retroalimentación oportuna.

El objetivo de la presente investigación es analizar la fundamentación teórica y metodológica de Socrative como estrategia didáctica en la evaluación en estudiantes de educación básica. mediante la revisión de varios artículos académicos y científicos para mejorar el proceso de evaluación y la comprensión de los contenidos en estudiantes de educación básica superior.

Fundamentación teórica

En el contexto educativo actual, la evaluación constituye un eje fundamental para medir y mejorar el nivel de conocimientos de los estudiantes, permitiendo a docentes y estudiantes identificar fortalezas y áreas de mejora a través de diversas técnicas y herramientas. La integración de recursos digitales, ha transformado significativamente los procesos evaluativos, facilitando la recopilación de datos y la retroalimentación inmediata, elementos esenciales para promover aprendizajes significativos y adaptados a las necesidades individuales de los estudiantes.

Cortés y Añón (1995), mencionan que la evaluación, en el marco educativo, es un proceso por medio del cual se puede medir y establecer el nivel de conocimientos de los estudiantes, a través de una serie de técnicas, que son actividades por las cuales se recopila datos e información

explícita y seleccionada por el docente. Es importante mencionar que existen muchos tipos de evaluación, por lo que la identificación con uno de ellos no necesariamente excluye a los demás, ya que son transversales o están muy relacionados.

Al hablar de evaluación educativa se puede entender cómo un proceso que radica en demostrar en qué medida en que un estudiante alcanzó los resultados establecidos en relación con los objetivos establecidos con anticipación, porque recordemos que la evaluación es una respuesta a lo que se quiere lograr en el año escolar, no parte de una consideración propia del docente sino son pautas establecidas por los estándares educativos (Jiménez et al., 2021).

Seguidamente Basurto et al. (2021), indican que la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación se debe considerar como una estrategia de trabajo en el área de la práctica pedagógica y no como un medidor de coeficiente intelectual. Recalcan la relevancia de los medios evaluativos como un procedimiento que permite a los estudiantes reconocer sus debilidades y llevar a cabo acciones para abordar la materia y acciones puntuales debido a la retroalimentación explícita e implícita.

Al abordar el tema de la evaluación en el campo educativo en básica superior, es imposible no relacionarla a dos de sus funciones básicas; evaluación formativa y sumativa. La correcta aplicación de estas, hace que este sea uno de los temas con más controversia y fuente de investigación de muchos expertos. De hecho, estudios anteriores han comprobado que la evaluación es uno de los elementos más importantes en el proceso de enseñanza aprendizaje (Díaz et al., 2018).

Por ello, es importante considerar a la evaluación no solo como un fin o propósito específico “aprobar o reprobar”, sino como un recurso de múltiples beneficios que resulta esencial para la mejora continua del proceso educativo. Esto implica adoptar un enfoque comunicativo que permite al docente diagnosticar, corregir y ajustar sus estrategias o actividades, proporcionando a los estudiantes retroalimentación oportuna sobre su desempeño, para así promover aprendizajes significativos (Jordán et al., 2018).

Evaluación Formativa y Sumativa

Formativa

La evaluación formativa es un proceso que el docente realiza de manera continua para brindar a los estudiantes retroalimentación oportuna en caso de ser necesario. No se trata de calificar conocimientos específicos sino de identificar fortalezas y áreas de mejora para ajustar el proceso de enseñanza y adaptarla de acuerdo a las necesidades del estudiante. No se trata de un fin sino un medio que busca mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La información que genera la evaluación con respecto al proceso de aprendizaje del alumno facilita el análisis de los motivos que estimulan el progreso o las barreras del aprendizaje en el estudiante; además contribuye a que este, sea consciente de las estrategias de aprendizaje que le sean más significativas. También, permite considerar los distintos factores que están presentes y que además intervienen en el proceso de aprendizaje; hablando de las características del alumno, la especificidad de las tareas establecidas, la metodología empleada, entre otros (Moreno et al., 2016).

Chávez et al. (2021), Consideran que la evaluación formativa en educación es la principal fuente de información importante sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje. Por lo que, se hace cada vez más necesario crear nuevos formatos e instrumentos que no sólo certifiquen objetivos; sino que, permitan utilizar las preguntas/cuestiones basadas en fundamentos empíricos.

Sumativa

Rostami et al. (2018), aluden que la evaluación sumativa puede ser una herramienta para evaluar el rendimiento de los alumnos y proporcionar la información necesaria para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, aunque también es muy importante asegurarse de que la evaluación sumativa se aplica correctamente para mejorar el rendimiento académico de los alumnos, al mismo tiempo que éstos se sienten motivados y tienen confianza en sí mismos.

Por otro lado, Gálvez y Díaz (2022), la describen como un proceso que se realiza al final de un periodo académico con la finalidad de medir el nivel de aprendizaje alcanzado por los estudiantes en una materia determinada. Concretan que, es una herramienta que permite al docente y al estudiante constatar el avance del progreso personal en relación con el resto del curso, en situaciones de excelencia o de zonas de mejora como consecuencia de los registros logrados.

Desde otra perspectiva, Willis et al. (2024), señalan que es un factor crucial para la evaluación del aprendizaje y la toma de decisiones pedagógicas, y se lleva a cabo en distintos momentos de la enseñanza de una materia. Con los resultados numéricos se determina si un estudiante adquiere una calificación alta, o al menos una calificación aceptable, para poder aprobar, enfocándose frecuentemente en estudiar para obtener la aprobación de la evaluación.

En este contexto, aunque es verdad que los programas de educación formal presumen que debe haber una evaluación sumativa obligatoria que permita situar al estudiante en aprobado o reprobado en función del resultado, y que, pese a las intenciones de modificaciones en el ámbito evaluativo, continúa prevaleciendo esta manera de cuantificar lo que los estudiantes han aprendido durante un periodo más largo.

Evaluación y las TIC

Ante la aparición de tecnologías novedosas e innovadoras en el ámbito educativo, el papel y el bolígrafo han quedado rezagados, hoy en día existen herramientas tecnológicas que atraen la atención de los estudiantes al momento de evaluarse o examinar una lección de forma dinámica, visual e inmediata. Todo esto se realiza mediante el uso de ordenadores, tabletas, smartphones y conexión a internet para realizar pruebas a medida (Luna, 2020).

La implementación de las tecnologías de la información y la comunicación (TICS) en las tareas educativas ha proporcionado una nueva visión en los procedimientos de evaluación. Por lo tanto, instrumentos digitales como Socrative se han transformado en una verdadera revolución al evaluar a estudiantes de una manera distinta, simple, confortable y ágil. No tanto por implementar modificaciones conceptuales en estos procedimientos, sino por permitir un uso más eficaz del tiempo y los recursos (Rodríguez, 2020).

Socrative como herramienta de evaluación

Las tareas de evaluación, a través de este instrumento, pueden realizarse en distintos momentos de la clase, en función del objetivo que se busca lograr (formativa-sumativa). En

realidad, uno de sus beneficios es que la base de datos de las preguntas del cuestionario, según el tema a evaluar, pueden ser respondidas en menos de 10 minutos de manera dinámica y divertida. (Parra et al., 2017)

Frías et al. (2016) la define como una herramienta digital diseñada para facilitar la evaluación y autoevaluación de estudiantes del subnivel de básica superior. Este software permite a los alumnos completar cuestionarios sobre diversos temas y asignaturas al mismo tiempo que sus compañeros. De este modo, fomenta una participación equitativa y colaborativa. Además, al brindar retroalimentación en tiempo real, ayuda a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Socrative ofrece al estudiante del subnivel de básica superior una experiencia educativa basada en desafíos cognitivos, exhibida de manera divertida debido a la diversidad de recursos digitales que pueden incorporar; con esto, el estudiante consigue un control absoluto sobre su proceso de aprendizaje fomentando el diálogo y la implicación activa (Perera y Hervás, 2019).

Por ende, se considera como una herramienta valiosa para el docente porque facilita el aprendizaje de los estudiantes y la enseñanza de los docentes de manera simultánea efectiva, y también funciona como un instrumento de evaluación en línea que es automática y fácil de usar. Su interfaz interactiva y accesible permite evaluar a los alumnos durante el proceso educativo, en lugar de hacerlo solo al final de un periodo académico, logrando así una evaluación activa, continua y que beneficia tanto a los estudiantes y a docentes (Aljaloud et al., 2021).

Ayuda a los docentes a crear y diseñar evaluaciones interactivas, con una amplia diversidad de cuestionarios, que van desde pruebas de opción múltiple hasta preguntas abiertas. Estos cuestionarios pueden ser completados desde cualquier dispositivo con conexión a internet.

Además, permite diseñar el cuestionario con imágenes, lo que hace el proceso más visual y atractivo (Serrano y Casanova, 2018).

A través de esta plataforma, los estudiantes no solo fortalecen los contenidos recibidos durante la clase, sino que también desarrollan competencias digitales fundamentales necesarias en la actualidad. A su vez los estudiantes aprenden de manera activa y autónoma, mientras reciben retroalimentación inmediata sobre su avance académico (Marín et al., 2022).

Características

La característica distintiva de estas herramientas es su capacidad de proporcionar retroalimentación instantánea. Esta cualidad, junto con su interfaz intuitiva, ha hecho que sean muy populares en el aula. Al fomentar la interacción en tiempo real, estas herramientas no solo facilitan la enseñanza, sino que también hacen que el aprendizaje sea más dinámico y atractivo para los estudiantes. (Santos, 2021)

Es una plataforma en línea de acceso libre que permite a los profesores crear sus propios cuestionarios de forma sencilla. Ofrece diferentes formatos de preguntas, como verdadero/falso, opción múltiple y respuesta abierta (Baldos, 2020).

Crea modelos estadísticos y almacena los resultados para análisis futuros, lo que simplifica los procesos de evaluación cuantitativa. Es importante destacar que la evaluación no debe limitarse a asignar calificaciones. Aunque se espera que los docentes registren notas numéricas en los expedientes académicos oficiales, estos no permiten puntuaciones personalizadas, insignias,

premios o reconocimientos, que son estrategias comunes en este tipo de herramientas digitales gamificadas. (Hernández, 2020)

Optimiza la dinámica del aula al fomentar una participación más activa del docente, un mayor involucramiento y motivación de los estudiantes. Además, contribuye a que los alumnos sientan que han aprendido más sobre la materia. (Saeed, 2020).

Los estudiantes pueden diseñar y desarrollar sus propios cuestionarios con temas referentes al contenido a evaluar, al tratarse de una herramienta que no solo está destinado para docentes, motiva al estudiante a construir su propio medidor de conocimientos (Calderón et al., 2019).

Cuenta con un número ilimitado de caracteres, por lo cual se puede desarrollar el tipo de cuestionarios que se requiera o desee, es más flexible que otras herramientas parecidas que exigen cierta cantidad de información y un solo modelo de evaluación (Narbón y Peiró, 2018).

Proporciona retroalimentación instantánea y permite una interacción completa, así como una visualización inmediata de los resultados. Estos resultados pueden ser mostrados o no en clase, dependiendo de la decisión del docente, quien tiene la opción de ocultar los nombres de los estudiantes. Además, el profesor puede recolectar y gestionar la información de la manera que considere más adecuada y en el momento que lo necesite, lo que facilita el cumplimiento del objetivo del proceso de enseñanza-aprendizaje (Basso y Loyer, 2023).

Ventajas

Los beneficios que se extraen del uso de Socrative, en básica superior según Calderón et al. (2023), son los siguientes:

Retroalimentación en Tiempo Real: Permite a los docentes obtener respuestas instantáneas de las pruebas rendidas por los estudiantes, lo que facilita el refuerzo académico inmediato.

Interactividad: Fomenta una mayor participación de los alumnos en clase con el docente y sus compañeros, haciendo que las actividades sean más dinámicas e interactivas.

Adaptabilidad: Los docentes pueden crear cuestionarios personalizados que se ajusten al nivel y necesidades de cada estudiante, lo que mejora la experiencia de enseñanza-aprendizaje.

Evaluación Continua: Facilita la evaluación a lo largo del proceso educativo, no solo al final de un curso, permitiendo un seguimiento constante del progreso del alumno.

Gamificación: La plataforma permite implementar elementos de juego en las actividades, aumentando la motivación y el interés de los estudiantes.

Accesibilidad: Es compatible con diversos dispositivos electrónicos como pc, tabletas y smartphones, lo que permite su uso en diferentes contextos y facilita el acceso para todos los estudiantes.

Sin Necesidad de Registro para Estudiantes: Los alumnos no necesitan crear un perfil personal para participar, lo que simplifica el proceso.

Informes Detallados: Genera informes automáticos sobre el rendimiento de los alumnos, que pueden ser descargados o enviados por correo electrónico para un análisis posterior.

Fomento del Aprendizaje Colaborativo: Alienta a los estudiantes a trabajar juntos en actividades grupales, promoviendo la cooperación y la socialización.

Reducción del Estrés en Evaluaciones: No hay límite de tiempo para responder, lo que permite a los estudiantes trabajar a su propio ritmo sin la presión del reloj.

Mejora en la Comunicación: Facilita la interacción entre docentes y alumnos, así como entre los propios estudiantes, mejorando el ambiente educativo.

Desarrollo de Habilidades Críticas: Ayuda a los alumnos a analizar y reflexionar sobre los temas tratados, desarrollando su pensamiento crítico e intelectual.

Desventajas

En cuanto a los desafíos que se afrontan con la aplicación de Socrative según Castillejos (2022), son los siguientes:

Dependencia del Internet: Socrative requiere una conexión a Internet para funcionar, lo que puede ser un problema si hay fallos en la red o si los estudiantes no tienen acceso.

Limitaciones de Dispositivos: Para usar Socrative, los estudiantes necesitan dispositivos como tablets o computadoras. Si algunos alumnos no tienen acceso a estos, pueden quedar en desventaja.

Curva de Aprendizaje Inicial: Al principio, los estudiantes pueden necesitar más ayuda del profesor para aprender a usar la plataforma y acceder a las actividades adecuadas.

Restricciones en el Tipo de Preguntas: En las preguntas abiertas, Socrative solo acepta como correctas las respuestas que el profesor ha definido previamente, lo que limita la creatividad de los alumnos.

Número Máximo de Participantes: La plataforma tiene un límite de 50 alumnos clase lo que puede ser un inconveniente en clases grandes.

Falta de Recursos Multimedia: Aunque permite insertar imágenes, no se pueden agregar enlaces, audios o videos, lo que limita las posibilidades de enriquecer las actividades.

Distracciones Tecnológicas: El uso de dispositivos puede llevar a distracciones si los estudiantes no están completamente enfocados en la actividad.

Evaluación Limitada: Aunque proporciona retroalimentación inmediata, algunos docentes sienten que no reemplaza la profundidad de una evaluación tradicional.

No Todos los Estudiantes Aprenden Igual: Algunos alumnos pueden beneficiarse más del aprendizaje tradicional y pueden no adaptarse bien al formato digital.

Finalmente, Socrative permite integrar la evaluación de forma natural en el día a día del aula, fomentando la reflexión tanto de estudiantes como docentes porque facilita el seguimiento del progreso de los estudiantes y permite ajustar las estrategias de enseñanza en tiempo real, lo que se traduce en un aprendizaje más personalizado y efectivo.

Al incorporar Socrative en el proceso educativo, docentes y estudiantes pueden obtener información valiosa sobre los conocimientos previos, los avances durante el aprendizaje y la comprensión final de los contenidos; convirtiéndose así, en un instrumento indispensable para diagnosticar y mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje (Chamorro et al., 2021).

Metodología

En la presente investigación se aplicó la metodología de revisión sistémica bibliográfica a través de las bases de datos de la Universidad Católica de Cuenca como: Scopus, Web of Science, Proquest, Scielo, Redalyc y Google académico. Se emplearon las palabras clave [Socrative], [evaluación] y [proceso de enseñanza-aprendizaje], usadas de manera directa o combinada. Los artículos tomados en consideración para el análisis son 15, y se fundamentan de forma significativa. Se empleó un diseño descriptivo - analítico, encaminado a describir y analizar las características, importancia, ventajas, desventajas, aplicaciones y efectos del uso de Socrative: estrategia didáctica en la evaluación en estudiantes de educación básica. La selección de los criterios fue de revistas científicas- académicas indexadas, publicados en el periodo 2016-2024, investigaciones de áreas como: Lengua y Literatura, Matemáticas, Química, en cada investigación los estudios tenían enfoques: cuantitativos, cualitativos y estaban en idioma inglés y español. Una vez incluido y excluido los artículos para la investigación, se transfirió a la matriz de revisión sistemática, para detallar de manera sistemática los artículos seleccionados y describir con exactitud las revistas que formaron parte de la investigación; así también, en las revisiones bibliográficas se consideraron tesis o investigaciones de pregrado o posgrado, reportajes y reseñas de libros.

Tabla 1: selección de artículos de la revisión sistemática

Título	Año	Revista	Autores	País	pmc-id	Enfoque metodológico	Resultados	Limitaciones de estudios
Socrative como herramienta para la evaluación y aprendizaje de Fundamentos Matemáticos en el estudiantado universitario	2022	Revista Actualidades Investigativas en Educación, 22(1), 1-29	Niorka et al. (2022)	Venezuela	https://doi.org/10.15517/aij.v22i1.49065	Cuantitativa, de tipo descriptivo, con un diseño de investigación de campo, transversal.	Los resultados sobre el porcentaje de aprobación indicaron que el grupo que utilizó Socrative obtuvo un porcentaje mayor, el 91,87%, aunque no resultó tan relevante en comparación con el porcentaje del grupo que no utilizó Socrative que fue del 89,74%; ocurriendo la misma situación con los promedios de ambos cursos ya que el promedio del grupo con Socrative fue de 15,13 puntos mientras que el que no lo usó fue de 13,79 puntos. Por lo tanto, de manera global la diferencia en las calificaciones del alumnado que han utilizado o no han utilizado esta plataforma no es significativa.	Educación tradicional, falta del manejo de la tecnología
Evaluación innovadora de los aprendizajes en educación media y superior en América Latina: revisión sistemática	2023	Revista Latinoamericana de Educación, Vol. 14, No. 2, 23-48	Garzón et al. (2023)	Colombia	https://orcid.org/0009-0009-1992-2009	Investigación cualitativa, donde se utilizó la revisión literaria-	Se evidencia que los métodos más utilizados son los mediados por TIC, reportadas en el 47,4% de los artículos; en segundo lugar, el uso de técnicas indagatorias, reportadas en el 36,8% de los estudios consultados; en tercer lugar, se ubica el uso de metodologías activas, utilizadas en el 26,3% de los artículos; y por último, la entrega de recursos, siendo usada en el 21,1% de estos.	Este estudio aborda el desafío de implementar las TICS EN procesos evaluativos.

Herramienta de autoevaluación y el proceso de asimilación en los estudiantes básicos superior intensiva de la unidad educativa guillermo ordóñez gómez, 2021	2021	Universidad estatal península de santa elena instituto de postgrado	Jéssica Quijije	Ecuador	https://doi.org/10.11144/Javeriana.m12-24.stge	Análisis descriptivo Cualitativo	Los resultados finales mostraron su “aplicabilidad a la hora de mejorar la participación y asimilación de contenidos en clase, por parte del alumnado”,	Carencia de recursos tecnológicos para la implementación de Socrative en la educación superior.
¿El uso de socrative fomenta la participación y el aprendizaje activo? análisis desde la perspectiva del alumnado	2022	Revista Educación. Investigación, Innovación y Transferencia	Grilló et al. (2022)	España	https://orcid.org/0000-0002-6272-5811	Cualitativa y cuantitativa	Los resultados muestran que la utilización de Socrative ha sido percibida muy positivamente por los alumnos.	Beneficios del uso de socrative.

Socrative como una herramienta de evaluación permanente en el proceso de los aprendizajes	2020	Facultad de educación Carrera de Educación Secundaria	Chois et al. (2020)	Perú	https://doi.org/10.17533/udea.ikala.v25n02a09	paradigma cualitativo y para el procesamiento de la información se empleó la metodología documental	Los resultados de la presente investigación de acuerdo a la información recabada es que la herramienta Socrative posee grandes beneficios tanto para el docente como para el estudiante, los cuales son fácil manejo y aprendizaje de las diferentes funcionalidades.	Manejo de Socrative en el entorno educativo
El aprendizaje del modelo vess y su evaluación mediante socrative en educación superior	2021	UCOPress. 2021	María Helena Romero Esquinas	España	https://www.uco.es/ucopress/index.php/es/	Cualitativo	Los resultados obtenidos sostienen que los futuros docentes tienen unas buenas expectativas de uso acerca del modelo VESS, en combinación con el aprendizaje cooperativo en el aula, así como con el uso de Socrative como herramienta de autoevaluación.	Clase impartida por el docente utilizando estrategias innovadoras.
Innovación socioeducativa a través del modelo VESS y Socrative: validación de un cuestionario en contexto universitario.	2023	Innoeduca. International Journal of Technology and Educational Innovation	Romero et al. (2023)	España	https://doi.org/10.24310/innoeduca.2023.v9i1.14551	Cuantitativo	. A lo largo de este trabajo se muestran dos estudios —un análisis factorial exploratorio y otro confirmatorio—, que nos permiten validar el instrumento creado ad-hoc, mostrando como resultados unos índices de bondad de ajuste elevados y una validez y fiabilidad adecuada.	Fiabilidad en aplicación de socrative.

Evaluación del aprendizaje significativo con la aplicación Socrative	2017	Tecnología educativa revista conaic	González et al. (2017)	México	https://doi.org/10.46652/pacha.v3i9.128	Cuantitativa	Los resultados prueban que la mayoría de los estudiantes 88.42% consideraron su evaluación educativa con la aplicación como aprobatoria, calificando la de Excelente (48.42%) a Muy bueno (40%). Los resultados apoyan la ventaja de utilizar Socrative como herramienta de evaluación y aprendizaje	Mejora significativa con Socrative
Evaluación formativa y sumativa en el Proceso Educativo: Revisión de Técnicas Innovadoras y sus efectos en el Aprendizaje Del Estudiante	2023	Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplin ar	Chacón et al. (2021)	Ecuador	https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5414	Cualitativa	En cuanto a los resultados obtenidos, se encontró que la evaluación formativa y sumativa son técnicas de evaluación complementarias que pueden mejorar significativamente el proceso educativo y el aprendizaje del estudiante.	.Los procesos evaluativos deben estar centrados en la retroalimentación del estudiantado
Kahoot!, Plickers y Socrative: recursos TIC para evaluar contenidos educativo-musicales en educación primaria	2022	Apertura	Narciso José López García	España	http://doi.org/10.32870/Ap.v14n1.2134	Cuantitativos-Cualitativos	Ofrece resultados respaldados en la implementación de estas tres plataformas en el aula de Música de educación primaria, pretende dar a conocer sus posibilidades como facilitadoras de los procesos de evaluación de conceptos relacionados con la expresión y la percepción musicales, así como su capacidad de fusionar procedimientos.	Implementar Socrative en área de ECA resulta beneficioso para estudiantes de básica.

Socrative como herramienta de mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación Superior	2022	Universidad Complutense de Madrid (España)	(Llamas y Serrano, 2020)	España	https://doi.org/10.5944/ried.25.1.31182	Cuantitativa-cualitativa	Los resultados no son concluyentes en cuanto al aumento del rendimiento académico, ya que indican que el uso de Socrative mejoró significativamente los resultados del primer grupo experimental pero no del segundo. Por otro lado, sí se logró una intervención más activa de la profesora en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con una mejora de la dinámica de la clase, así como un aumento de la motivación y la participación del alumnado y su percepción subjetiva de aprender más y con mayor facilidad.	Intervención directa de docentes en aprendizaje de estudiantes
Estrategias tecnológicas innovadoras en la evaluación formativa	2022	Rev. Tzhoecoén.	Leydi Violeta, Cubas Coronel	Perú	https://doi.org/10.26495/tzh.v14i2.2286	Cualitativa	Los resultados arrojaron que las investigaciones revelan que mayoritariamente las instituciones educativas cuentan con herramientas tecnológicas que son muy poco utilizadas o si es que le dan uso los docentes no se encuentra capacitados para el uso de las mismas como parte de la evaluación formativa.	Falta del uso de tecnología, se usa el método tradicional.
Las TIC y su aporte en el proceso enseñanza y aprendizaje en los estudiantes.	2022	Ciencia y Educación (L-ISSN: 2790 8402E-ISSN:2707-3378)	Leonela Elizabeth Alcívar Cedeño	Ecuador	https://www.cienciayeducacion.com/index.php/journal/article/view/147/257	Cuantitativo	Se deduce que la utilización de herramientas tecnológicas, software, app y plataformas permiten la creación de contenidos interactivos y dinámicos que ayudan a la comprensión de temáticas lo cual se percibe en la mejora	Se requiere la utilización de TICS para un proceso evaluativo más dinámico e interactivo

SOCRATIVE, aplicación interactiva para evaluar los resultados de aprendizaje en los estudiantes de inglés como Lengua Extranjera	2021	Dom. Cien., ISSN: 2477-8818	Chamorro et al. (2021)	Ecuador	http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i1.1681	Cuantitativo	Se concluye que la herramienta Socrative cuenta con el 91% de aceptación de los estudiantes pues es gratuita, amigable, fácil de utilizar y fomenta la interacción; se observa también que los estudiantes manifiestan su preferencia por pruebas en línea, cortas y al final de cada clase	Se recomienda que tanto autoridades como docentes reflexionen sobre los procesos de evaluación a fin de garantizar el aprendizaje.
Evaluación formativa, autorregulación, feedback y herramientas digitales: uso de Socrative en educación superior	2021	Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF)	Fraile et al. (2020)	España	file:///C:/Users/isabe/Downloads/Dialnet-EvaluacionFormativaAutorregulacionFeedbackYHerramientas-7986342.pdf	Cualitativo-Cuantitativo	Los resultados mostraron una gran satisfacción con esta actividad de aprendizaje, correlacionada con su valoración sobre la ayuda que recibieron de sus compañeros. Se presentan implicaciones pedagógicas relacionadas con la creación de grupos de alumnos para la realización de la actividad y sus distintos niveles, la dificultad, orden y naturaleza de las preguntas, el tipo de feedback introducido y el diseño de la tarea para un correcto andamiaje que fomente la autorregulación del aprendizaje.	Importancia de aplicación de metodologías activas
Socrative como herramienta de mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación Superior	2022	Revista Internacional de Educación a Distancia	Llamas y Serrano (2022)	España	https://doi.org/10.5944/ried.25.1.31182	Cualitativo y Cuantitativo	Los resultados no son concluyentes en cuanto al aumento del rendimiento académico, ya que indican que el uso de Socrative mejoró significativamente los resultados del primer grupo experimental pero no del segundo. Por otro lado, sí se logró una intervención más activa de la profesora en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con una mejora de la	Socrative y su aplicación contextualizada

							dinámica de la clase, así como un aumento de la motivación y la participación del alumnado y su percepción subjetiva de aprender más y con mayor facilidad.	
--	--	--	--	--	--	--	---	--

Interpretación de la matriz sistemática

En la matriz sistemática bibliográfica consta toda la información de cada uno de los artículos analizados. Se destaca, la organización de la matriz, misma que consta de un proceso que parte desde los autores para conocer sus aportes en las investigaciones; en este caso, Socrative: estrategia didáctica en la evaluación en estudiantes de educación básica.. Los estudios considerados se sitúan en el período de 2016 a 2024. Asimismo, se detalla la distribución geográfica de los artículos en los siguientes países como: España [7], México [1], Colombia [1] Perú [2], Ecuador [4] y Venezuela [1]. Se incluye los DOI para facilitar el acceso a la información. Cabe anotar que se priorizó la identificación del enfoque metodológico, encontrando [7] estudios cualitativos, [5] cuantitativo y [3] mixto. Se considera añadir en la matriz las limitaciones de los estudios porque permite conocer las dificultades que se presentan en dicha investigación; donde se hace notorio que no se utiliza el sistema de evaluación continúa debido a falta de tiempo para elaboración de banco de preguntas y calificación de las mismas. Con esto se destaca la importancia de la implementación de recursos digitales para mejorar el proceso evaluativo, promover la evaluación continua y mejorar el proceso de interaprendizaje en el entorno educativo.

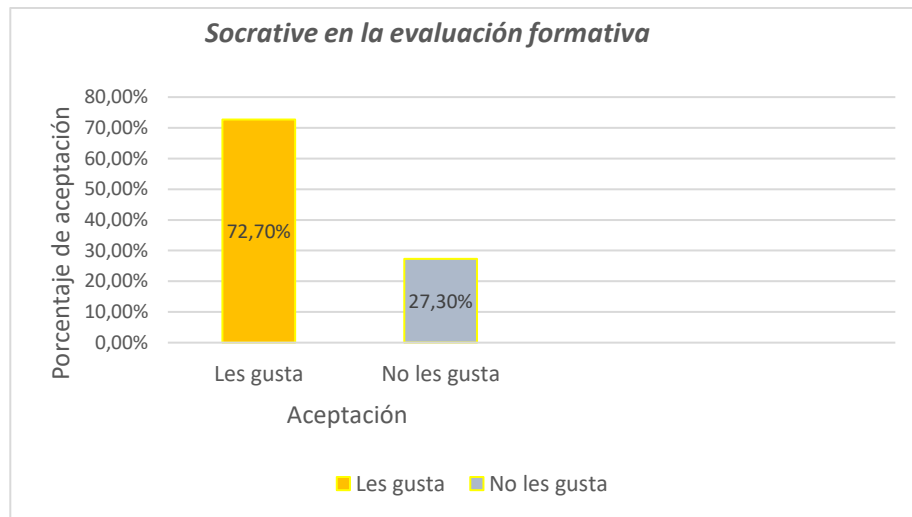
Resultados

Como resultado de la presente investigación, se han identificado y seleccionado 15 artículos con el objetivo de analizar el uso de Socrative: estrategia didáctica en la evaluación en estudiantes de educación básica. Estos artículos fueron obtenidos a través de las bases digitales de la Universidad Católica de Cuenca [UCACUE], como: Scopus, ProQuest, Scielo, Redalib y Google académico. En cuanto a las variables dependientes e independientes se recurrió a los tesauros de la [UNESCO]. Posteriormente, se realizó una búsqueda exhaustiva en cada una de estas plataformas digitales, para

poder excluir los artículos que no estaban relacionados con el tema de investigación. Además, esta búsqueda, ofreció la posibilidad de descargar las bases de datos para elaborar una matriz de revisión sistemática en Excel, que posteriormente ayudó a realizar un análisis detallado de los artículos seleccionados.

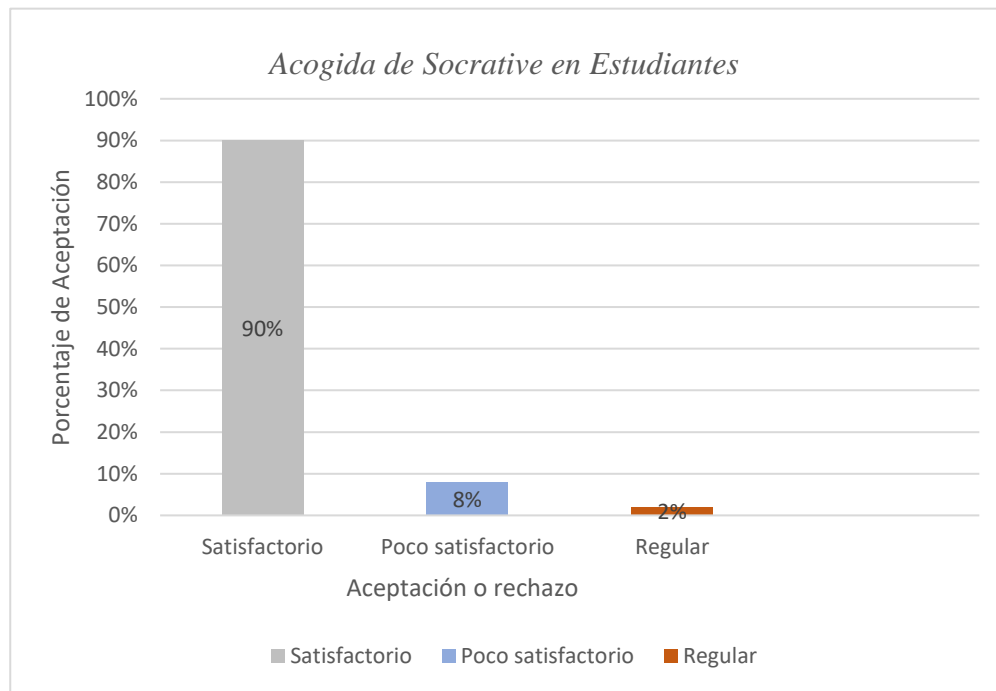
Es así como, los artículos contribuyeron significativamente al estudio, brindando información clave sobre Socrative: estrategia didáctica en la evaluación en estudiantes de educación básica.

Figura 1



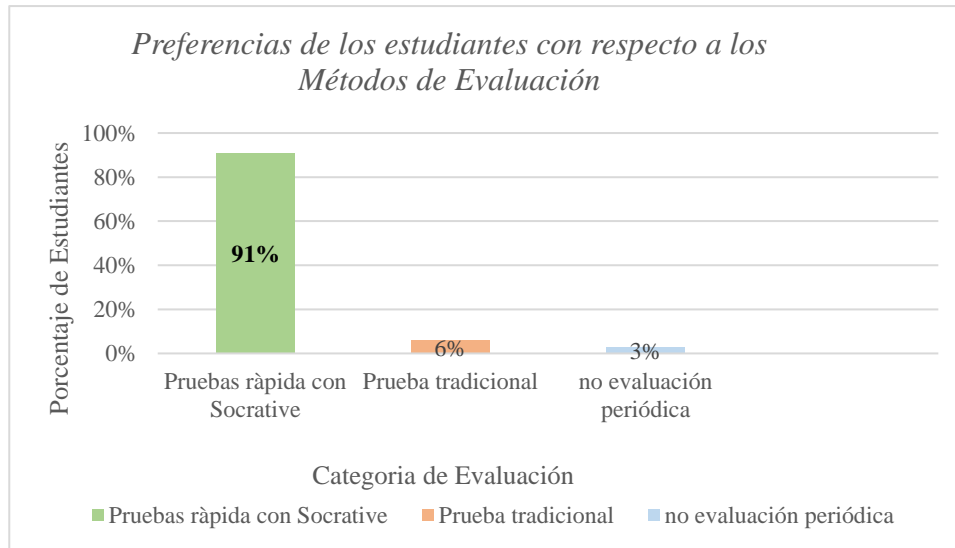
La figura 1 representa un estudio realizado por Fraire et al. (2020) en el colegio Salesiano San Miguel de España, donde se demuestra que; el 72,70% de los estudiantes encuestados les gusta utilizar hojas de trabajo interactivas en sus clases, mientras que el 27.30% prefieren metodologías tradicionales. Con esto se corrobora que el uso de plataformas digitales como Socrative se destacan por facilitar la evaluación formativa en el entorno educativo, permitiendo una interacción dinámica y retroalimentación inmediata que favorece la autorregulación y el compromiso del estudiante.

Figura 2



Como se observa en la figura 2, a nivel de latinoamerica en un estudio realizado por Medina et al. (2022), en la Unidad Educativa IGC de México, en 2 grupos de 42 estudiantes respectivamente y demuestra que el 90% de estudiantes ubican a Socrative en la categoría de satisfactorio, mientras que el 8% lo califica en poco satisfactorio, debido a que no observan cambios, y solo el 2% lo califica de regular, este último por dificultad en su uso. Estos resultados demuestran que los estudiantes se sienten motivados por el uso de la plataforma para ser evaluados.

Figura 3



Como se muestra en la figura 3, en el ámbito ecuatoriano, Chamorro et al. (2021) demuestra a través de un estudio desarrollado en la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, que el 91% de estudiantes prefieren una evaluación rápida aplicada a través de Socrative, resaltan características como; es gratuita, amigable, fácil de utilizar y fomenta la interacción; se observa también que los estudiantes manifiestan su preferencia por pruebas en línea, cortas y al final de cada clase, el 6.5% prefieren las pruebas escritas tradicionales mientras que solo un 3.5% prefieren no tener evaluaciones constantes.

Discusión

En la presente investigación se analizaron 15 artículos que coinciden con el tema la Socrative: estrategia didáctica en la evaluación en estudiantes de educación básica, para esto se tomó de la matriz de revisión bibliográfica, artículos que nos demuestran que, la evaluación y sus distintos tipos resultan fundamentales en el proceso educativo pero que no deben ser considerados

como fines cuantitativos para aprobar o reprobar a un estudiante, sino que debería tomarse a la evaluación como una oportunidad de mejora y retroalimentación oportuna. (Garzón et al., 2023).

Esto lo confirma Quijije (2021) cuando menciona que la evaluación debe ser concebida como una oportunidad de mejora, ser la base de toma de decisiones para realizar transformaciones pedagógicas para ayudar al estudiante a sobrellevar sus evaluaciones, no como un castigo sino una forma desafiante de corroborar cuanto ha aprendido durante el año lectivo y el alcance de sus conocimientos para la aplicación en la vida cotidiana.

Medina et al. (2022) indica que los resultados relacionados con la variable de investigación, Uso del Socrative como herramienta para la evaluación y el aprendizaje; indicaron que un 66,7% del estudiantado la consideraron sobresaliente, un 30,5% como satisfactorio y un 2,8% expresaron que debe mejorar su uso como herramienta de apoyo en el proceso de evaluación y aprendizaje.

Esto lo corrobora Llamas (2022) al afirmar que este tipo de plataformas brindan una variedad de posibilidades en la que la competición sana es parte de su estrategia para captar la atención y lograr motivar al grupo estudiantil a ser más responsable de su formación, esto debido a que favorecen un ambiente de clase más dinámico, divertido y participativo lo cual permite incrementar una relación positiva entre estudiante-docente.

González et al. (2017) en su estudio, evidenció que un aproximado de 89% de docentes y estudiantes encuestados tienen una percepción positiva sobre la utilidad del uso de los cuestionarios en línea (Socrative) para la aplicación de los conocimientos en contextos y problemas prácticos.

Finalmente, un 6% se mantiene neutral, mientras que tal solo un 5% está en desacuerdo. Esto puede coincidir con una mejor relación con la practicidad de los contenidos que con el aspecto teórico.

Por su parte, López (2022) resalta que una evaluación virtual apoya tanto al docente como al estudiante a incrementar la alfabetización digital al momento de la evaluación. El uso de las tecnologías 2.0 cierra la brecha entre el lenguaje utilizado por los docentes y el utilizado por los estudiantes, fomentando así una mayor participación.

Niorka et al. (2022) en su estudio enfocado en la perspectiva docente, demuestra que; el 75% de la población encuestada se encuentra muy satisfecha con el uso y practica de Socrative en procesos evaluativos formativos, un 23% satisfecha y solo un 2% lo considera innecesario, debido a su preferencia por evaluaciones tradicionales. Estos resultados indican que la herramienta tuvo muy buena acogida entre los participantes.

Complementa a esto, Chacón (2021), cuando ha demostrado en su trabajo investigativo que el uso de la herramienta Socrative en el proceso de evaluación permanente de los estudiantes, ha resultado eficiente para el docente, ya que no debe elaborar el banco de preguntas de manera manual. Además, permite al docente tener una respuesta instantánea en tiempo real y al final de la sesión, es recomendable realizar la retroalimentación de manera inmediata.

Chois et al. (2023), mencionan que incorporar juegos digitales en el aula puede generar mejoras en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, favoreciendo la motivación y el desarrollo de competencias cognitivas y emocionales, comunicacionales y tecnológicas. Desde esta percepción, se infiere que la aceptación y grado de favorabilidad que los estudiantes expresan sobre

el recurso tecnológico utilizado generó interés y motivación durante las prácticas de enseñanza-aprendizaje.

Complementa a esto, Romero (2023), cuando describe a Socrative como una estrategia didáctica que fomenta el aprendizaje cooperativo, el desarrollo digital en los estudiantes y la creación de un ambiente activo y lúdico en el aula a través de procesos evaluativos. Enfoca su atención en este último como un complemento esencial para lograr un aprendizaje significativo; lo que revela que la percepción sobre el uso de esta herramienta digital en los escenarios de aprendizaje es muy positiva.

Alcívar (2022) en lo que respecta a la parte técnica del uso de Socrative, muestra que el 93.68% los estudiantes consideraron que no tuvieron dificultades al utilizar el software, asignándole una puntuación entre 4 y 5, frente a 6.32% restante que lo evaluó con entre 3 y 2 puntos. Este resultado muestra claramente que para la mayoría de los encuestados es un software sencillo de usar y de fácil acceso desde cualquier dispositivo móvil, haciéndolo más atractivo e interesante.

Esto lo confirma Cubas (2022), en una encuesta aplicada, obtuvo resultados que demuestran que los estudiantes consideran que la App es una herramienta de evaluación en línea con un enfoque creativo y aplicativo del que se obtienen resultados en tiempo real, brindándoles los elementos que necesitan reforzar con la intervención del docente. Favoreciendo la comprensión del tema y la participación e interés por la unidad de aprendizaje.

Conclusiones

La implementación de Socrative en el proceso de evaluación, ha demostrado ser una herramienta eficaz para fortalecer el sistema educativo, permitiendo a los docentes monitorear en tiempo real el progreso de los estudiantes y proporcionar retroalimentación inmediata y oportuna. Esto fomenta el aprendizaje activo y la autorregulación, elementos clave para el desarrollo de competencias en los estudiantes de básica superior.

El uso de Socrative contribuye significativamente a incrementar la interacción entre docentes y estudiantes. La posibilidad de realizar cuestionarios interactivos y recibir resultados al instante, motiva a docentes y estudiantes, quienes muestran una alta aceptación y preferencia por este tipo de evaluaciones digitales, tal como lo evidencian los estudios más relevantes citados en España, México y Ecuador.

La herramienta digital Socrative permite a los docentes diseñar, aplicar y calificar evaluaciones de manera eficiente, reduciendo el tiempo destinado a la revisión manual de pruebas. Además, facilita la organización de la retroalimentación y el seguimiento personalizado, lo que contribuye a mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje y a atender de manera oportuna las necesidades de los estudiantes.

La implementación de Socrative en la educación básica representa una estrategia innovadora que transforma la evaluación tradicional en un proceso más creativo y dinámico. Esto no solo cumple con los estándares curriculares, sino que también favorece el desarrollo del pensamiento crítico y la comprensión profunda de los contenidos, preparándolos para los retos del siglo XXI.

Referencias bibliográficas

Camargo-Torres, M. D., Chong-Barreiro, M. C., Cáceres-Mesa, M. L., & Moreno-Tapia, J. (2023). *Evaluación educativa y motivación escolar en educación superior*. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 6(3), 191–197. <https://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/624/618>

Causil-Martínez, M. E., & Jiménez-Juspian, C. L. (2021). *Socrative, Herramienta Didáctica Para el Fortalecimiento de la Comprensión Lectora en Estudiantes de Grado 9°*. Recuperado de <https://repositorio.udes.edu.co/bitstreams/adb06d3f-9b81-4c69-8f6e-f72a8935fa70/download>

Coronel, L. V. C. (2022). *Estrategias tecnológicas innovadoras en la evaluación formativa*. *Tzhoecoen*, 14(2), 74-80. <https://revistas.uss.edu.pe/index.php/tzh/article/view/2286/2799>

Esquinas, M. H. R. (2021). *El aprendizaje del modelo vess y su evaluación mediante socrative en educación superior (Doctoral dissertation, Universidad de Córdoba (ESP))*. <https://helvia.uco.es/bitstream/handle/10396/22194/2021000002350.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Esquinas, M. H. R., González, J. M. M., & Ariza, M. D. H. (2023). *Innovación socioeducativa a través del modelo VESS y Socrative: validación de un cuestionario en contexto universitario*. *Innoeduca: international journal of technology and educational innovation*, 9(1), 97-111. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/252946/VESS.pdf?sequence=1>

Gómez, G. A. P., Aguiar, N. N. G., Vega, E. K. C., & Rentería, J. H. H. (2023). *Evaluación innovadora de los aprendizajes en educación media y superior en América Latina: revisión sistemática*. *Voces y Silencios. Revista Latinoamericana de Educación*, 14(2), 23-48. <https://revistas.uniandes.edu.co/index.php/vys/article/view/8441/9142>

Gutiérrez Beltrán, L. M., & Umire Mamani, E. (2020). *Socrative como una herramienta de evaluación permanente en el proceso de los aprendizajes*. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/133ba8ef-5e17-4ded-a0ca-68fdbff1ce9f/content>

Las tic y su aporte en el proceso enseñanza y aprendizaje en los estudiantes. <https://www.cienciayeducacion.com/index.php/journal/article/view/147/257>
<https://www.redalyc.org/journal/3314/331469022017/html/>

López García, N. J. (2022). *Kahoot!, Plickers y Socrative: recursos TIC para evaluar contenidos educativo-musicales en educación primaria. Apertura (Guadalajara, Jal.), 14(1), 6-25.* https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-61802022000100006&script=sci_arttext

Medina Cepeda, N., Delgado Fernández, J., & Guerrero Chirinos, R. (2022). *Socrative como herramienta para la evaluación y aprendizaje de Fundamentos Matemáticos en el estudiantado universitario. Actualidades Investigativas en Educación, 22(1), 401-431.* https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-47032022000100401&lang=es

Nabor, M. A., Villegas, M. G., & Arciniega, L. L. (2017). *Evaluación del aprendizaje significativo con la aplicación Socrative: Evaluation of meaningful learning with the Socrative application. Tecnología Educativa Revista CONAIC, 4(2), 52-57.* <https://terc.mx/index.php/terc/article/view/106/101>

Ortega, C. P. C., Criollo, S. N. B., & Guashpa, E. I. C. (2021). *SOCRATIVE, aplicación interactiva para evaluar los resultados de aprendizaje en los estudiantes de inglés como Lengua Extranjera. Dominio de las Ciencias, 7(1), 55.* <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/aie/article/view/9084/17481>

Quijije Pinargote, J. M. (2022). *Herramienta de autoevaluación y el proceso de asimilación en los estudiantes básica superior intensiva de la Unidad Educativa Guillermo Ordóñez Gómez, 2021 (Master's thesis, La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2022).* <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/8172/1/UPSE-MET-2022-0026.pdf>

Tapia, P. T. C., Soria, J. E. Y., Vásquez, M. C. S., Robayo, D. A. C., & Moposita, C. M. S. (2023). *Evaluación formativa y sumativa en el Proceso Educativo: Revisión de Técnicas Innovadoras y sus efectos en el Aprendizaje Del Estudiante. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7(2), 1478-1497.* <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5414/8191>

Vargas, A. I. M. (2004). *La evaluación educativa: Concepto, períodos y modelos. Actualidades investigativas en educación, 4(2).* <https://www.redalyc.org/pdf/447/44740211.pdf>

Viuda Serrano, A., & Juan Llamas, M. D. C. (2021). *Socrative como herramienta de mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación Superior.* <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/233899/Juan.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Anexos

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN
Carrera de Educación

ANTEPROYECTO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

PERIODO: SEPTIEMBRE 2024 – FEBRERO 2025

ASIGNATURA: INTEGRACIÓN CURRICULAR 1

CONTENIDO

1. ESQUEMA DEL ANTEPROYECTO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Autor: María Isabel Quizhpi Chimborazo

Tutor: Lcda. María Isabel Álvarez Lozano MGS.

Ciclo: 7mo A

ESQUEMA DEL ANTEPROYECTO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

1. Título del Trabajo de Investigación

2. Socrative como estrategia didáctica en la evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de básica superior.

3. Línea y sublínea de Investigación

a. **Línea:** Formación y desarrollo del profesorado

b. **Sublínea:** Acción docente y desempeño profesional

4. Problematización

En el mundo actual la educación se ha convertido en un eje fundamental de la sociedad, lo que amerita la necesidad de que los actores educativos desarrollen competencias basadas en el uso de las herramientas digitales. Según Valverde (2017). “ (...) así como han cambiado la enseñanza y el aprendizaje, también lo debe hacer la evaluación; debe transformarse al ritmo de los cambios que se presentan en los contextos culturales y educativos” (p.4). En estos contextos es necesaria la creación de nuevas estrategias que deben ser empleadas en el entorno

de aprendizaje a la hora de hacer evaluaciones que vayan acorde a los aprendizajes de los estudiantes.

Dicho esto, Cabrera et al. (2020), apuntan que se han desarrollado nuevas estrategias, técnicas y metodologías que trabajan de forma conjunta con las TICS para ayudar al alumno en la autoevaluación, coevaluación, evaluación formativa y la evaluación sumativa; es decir, permite que el docente dé un seguimiento a sus alumnos, antes de empezar, en el transcurso y después de cada evaluación.

Para esto, Medina et al. (2022) mencionan “que la plataforma Socrative constituye una herramienta online de acceso gratuito, en la que los docentes crean su propia cuenta para diseñar cuestionarios bajo las modalidades: verdadero/falso, respuesta múltiple y respuesta corta” (p.8). En este aspecto, es importante que los docentes y estudiantes logren una comunicación efectiva utilizando herramientas móviles como: celular, tableta o laptop, en el interaprendizaje en tiempo real.

De estas consideraciones, el autor asume que esta herramienta representa una forma efectiva de trabajar activamente con los estudiantes garantizando el éxito académico y un aprendizaje significativo. Dado que Socrative es una herramienta digital que ofrece múltiples formas de evaluación, permite a los docentes crear cuestionarios de opción múltiple interactivos y calificar y evaluar el conocimiento de los estudiantes en tiempo real. Se recomienda su utilización en Educación Básica Superior; puesto que, en esta etapa, las y los estudiantes consolidan entre otros sus conocimientos y sus competencias.

Las dificultades que surgen en los procesos de evaluación de los estudiantes son claras, lo que hace necesario desarrollar estrategias que hagan estos procesos más dinámicos. La educación requiere transformaciones para poder evaluar de diversas maneras el conocimiento adquirido por los alumnos, con el fin de abordar las problemáticas que afectan a todos los sectores educativos.

5. Justificación

a. Importancia teórica

En la actualidad, es fundamental considerar la teoría y la metodología detrás de Socrative como una herramienta didáctica para evaluar el aprendizaje de los estudiantes en educación básica superior. Los resultados de esta investigación muestran que Socrative puede tener un impacto positivo, lo que sugiere que su uso en las evaluaciones podría mejorar la calidad del proceso educativo. Esto es especialmente relevante para los estudiantes en atención primaria, ya que les ayuda a integrarse en un aprendizaje más efectivo.

Este estudio se enfoca en las características de Socrative y su relación con la evaluación educativa, con el objetivo de descubrir cómo esta herramienta puede convertir la evaluación en un proceso más creativo e innovador. Para ello, se basa en varias fuentes digitales que recopilan artículos académicos y científicos, lo que ayuda a respaldar los temas que se están tratando.

Al enfocarse en las variables de evaluación educativa y Socrative, el estudio intenta comprender cómo estas herramientas pueden ayudar a que la evaluación sea un proceso más creativo e innovador. Para lograr esto, se utiliza información de diversas bases digitales que ofrecen artículos académicos y científicos que enriquecen los temas tratados. Así, Socrative tiene el

potencial de hacer que la educación sea más divertida y práctica, fomentando en los estudiantes un pensamiento crítico.

Además, la tecnología disponible permite a los docentes identificar estrategias efectivas al revisar las actividades que se guardan en la plataforma. Esto les ayuda a acercarse al aprendizaje de sus alumnos de manera más personalizada. Esta situación es especialmente relevante en Ecuador, donde los educadores enfrentan la presión de métodos de enseñanza tradicionales. Con Socrative, los docentes pueden conocer rápidamente el nivel de comprensión de sus estudiantes, abordar las áreas en las que necesitan ayuda de inmediato y fomentar el aprendizaje entre compañeros.

Esta metodología no solo ayuda a cumplir con los estándares del currículo nacional, sino que también promueve un ambiente educativo que integra conocimientos previos y experiencias para alcanzar objetivos comunes.

b. Resultados esperados

Después de analizar los artículos sobre Socrative como estrategia didáctica en la evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de básica superior, se espera identificar los beneficios y contribuciones que ofrece a la educación, especialmente en el fomento de la motivación durante el proceso de evaluación.

c. Factibilidad

Esta investigación bibliográfica es viable porque la UCACUE dispone de bases digitales de acceso libre para los estudiantes, como Google Académico, Scielo, Redalyc y Scopus, entre otras.

Además, se puede acceder a información del Ministerio de Educación y la LOEI, lo que facilita la obtención de datos relevantes sobre Socrative en la evaluación del aprendizaje. El objetivo de esta investigación es Analizar la fundamentación teórica y metodológica de Socrative como estrategia didáctica en la evaluación del proceso de interaprendizaje, mediante la revisión de varios artículos académicos y científicos para mejorar el proceso de evaluación y la comprensión de los contenidos en estudiantes de educación básica superior.

Preguntas científicas

Socrative como estrategia didáctica en la evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de básica superior.

- ¿De qué manera Socrative como estrategia didáctica aporta en la evaluación del proceso de interaprendizaje en estudiantes de básica superior?
- ¿Qué estrategias didácticas complementarias pueden integrarse con Socrative para el fortalecimiento de conocimientos en la evaluación del aprendizaje?
- ¿Cómo incide la aplicación de Socrative, en las evaluaciones de los contenidos curriculares en los estudiantes de básica superior?

1. Objetivos

a. Objetivo General:

- Analizar la fundamentación teórica y metodológica de Socrative como estrategia didáctica en la evaluación del proceso de interaprendizaje, mediante la revisión de varios artículos académicos y científicos para mejorar el proceso de evaluación y la comprensión de los contenidos en estudiantes de educación básica superior.

b. Objetivos específicos:

- Identificar los principales fundamentos teóricos que sustentan el uso de Socrative como herramienta de evaluación del interaprendizaje en estudiantes de básica superior.
- Determinar las diferentes metodologías empleadas en investigaciones previas para evaluar la efectividad de Socrative en el proceso de interaprendizaje.
- Categorizar las principales características de Socrative que contribuyen para la mejora de la evaluación del proceso de interaprendizaje en educación de básica superior.

1. Fundamentación teórica

La evaluación, en el marco educativo, es un proceso por medio del cual podemos establecer o medir el nivel de conocimientos de los estudiantes, a través de una serie de técnicas, que son actividades por las cuales se recopila datos e información explícita y seleccionada por el docente. En el caso de la autoevaluación, hablamos de una modalidad de evaluación por su agente evaluador: auto, aplicado por el mismo estudiante; es importante mencionar que existen muchos tipos de evaluación, por lo que la identificación con uno de ellos no necesariamente excluye a los demás, ya que son transversales o están muy relacionados (Cortés y Añón, 1995).

Seguidamente Basurto et al. (2021), indican que la Autoevaluación, Coevaluación y Heteroevaluación como nueva estrategia de trabajo en el área de la práctica pedagógica y su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje, recalcan la relevancia de los medios evaluativos y hacen hincapié en la autoevaluación como un procedimiento que permite a los discentes

reconocer sus debilidades y llevar a cabo acciones para abordar la materia y acciones puntuales debido a la retroalimentación explícita e implícita.

De forma muy significativa hacen notar que la autoevaluación permite que los estudiantes puedan desarrollar algunas habilidades de una buena práctica de pensamiento crítico, porque serán capaces de deducir además de un nivel de abstracción de los contenidos, cuáles son sus habilidades, capacidades y destrezas que posee o que espera desenvolver.

Al abordar el tema de la evaluación en el campo educativo, en básica superior, es imposible no relacionarla a dos de sus funciones principales: formativa y sumativa, lo que hace que este sea uno de los temas con más controversia y fuente de investigación de muchos expertos. De hecho, estudios anteriores han comprobado que la evaluación es uno de los elementos que no puede faltar en el proceso de enseñanza aprendizaje (Díaz et al., 2018).

Como adhesión a ello, se desprenden varias interrogantes que dan lugar al cómo la evaluación podría ser un dispositivo para mejorar el aprendizaje sin caer en oponibilidad y confiabilidad externa por si de lo alcanzado de los objetivos competencias trazadas del proceso de enseñanza-aprendizaje. Es por eso que la evaluación alcanza su máximo potencial cuando opera como una herramienta para el aprendizaje y no como un fin.

Es por ello, que la importancia de interpretar a la evaluación como un recurso beneficioso esencia en el proceso pedagógico implica ir hacia una ruta comunicativa diagnóstica para diagnosticar y corregir, modificar las estrategias o actividades que ameriten ajustarse con devolutivos al estudiante sobre su desempeño conduciéndolos así ha aprendizajes significativos (Jordán et al., 2018).

Evaluación Formativa y Sumativa

Formativa

La evaluación como una herramienta para la rendición de cuentas. El concepto no es solo rendir cuentas de los aciertos y desaciertos de un plan o programa de estudios o del desempeño profesional, sino también recibir retroalimentación para el mejoramiento académico y personal tanto del personal docente como de la población estudiantil y, por ende, de la institución educativa. La evaluación educativa, se puede considerar como un instrumento para sensibilizar el quehacer académico y facilitar la innovación (González y Ayarza, 1996).

Al hablar de evaluación educativa se puede entender cómo, el proceso para establecer o estimar cualquier aspecto de la estructura y el proceso o incluso del producto educacional en función de discernimientos establecidos y su objetivo radica en demostrar en qué medida se lograron los resultados establecidos en los objetivos establecidos con anticipación (Jiménez et al., 2021).

La evaluación formativa cobra sentido; puesto que, el aprendizaje se individualiza, así, la evaluación permite al docente generar el proceso individualizado de aprendizaje de cada alumno, adecuado a los escenarios de cada uno, ajustándose a su ritmo de aprendizaje, considerando sus dificultades específicas y exigiendo de acuerdo a sus capacidades y posibilidades.

Una evaluación formativa no se limita a obtener datos sobre el aprendizaje de los alumnos. La información que genera la evaluación del proceso de aprendizaje del alumno facilita el análisis de los motivos que estimulan los progresos o las barreras del aprendizaje en el alumno; además contribuye para que, el alumno sea consciente de las estrategias de aprendizaje que le sean más

significativas en su aprendizaje. También, permite considerar los distintos factores que están presentes y que además intervienen en el proceso de aprendizaje; hablando de las características del alumno, la especificidad de las tareas establecidas, la metodología empleada, entre otros (Moreno et al., 2016).

Chávez et al. (2021), Consideran que la evaluación formativa en educación es la principal fuente de información importante sobre el proceso de aprendizaje y enseñanza y la resistencia de los instructores al cambio es la razón por la que siguen utilizando la forma tradicional de evaluación. Sin embargo, cada vez se hace más necesario crear nuevos formatos e instrumentos que no sólo certifiquen objetivos; sino que, permitan utilizar las preguntas/cuestiones basadas en fundamentos empíricos.

Así, sabiendo que aprendizaje y evaluación son inseparables y que esta última ayuda al éxito del aprendizaje, es importante utilizar nuevos métodos de evaluación que sean capaces de contribuir al propósito de que a través de ella se motive a los alumnos para conseguir la atención y participación de los mismos. Por ello, el uso de la tecnología en el aula es un complemento muy útil en el proceso de evaluación y un beneficio añadido al proceso de aprendizaje (Arraiga et al., 2017).

Sumativa

Rostami et al. (2018), aluden que la evaluación sumativa puede ser una herramienta para evaluar el rendimiento de los alumnos y proporcionar la información necesaria para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, aunque también es muy importante asegurarse de que la evaluación sumativa se aplica correctamente para mejorar el rendimiento académico de los

alumnos al mismo tiempo que éstos se sienten motivados y tienen confianza en sí mismos. La evaluación sumativa puede ser utilizada como una herramienta para evaluar el rendimiento de los estudiantes y suministrar la información necesaria para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por otro lado, Gálvez y Díaz (2022), la aprecian como un proceso de evaluación que se realiza al final de un ciclo académico o en un periodo fijo, con la finalidad de medir el nivel de aprendizaje alcanzado por los estudiantes en una materia determinada, concretan que, es una herramienta que permite al docente y al estudiante constatar el avance del progreso personal en relación con el resto del curso, en situaciones de excelencia o de zonas de mejora como consecuencia de los registros logrados.

Desde otra perspectiva, Willis et al. (2024), señalan que es un factor crucial para la evaluación del aprendizaje y la toma de decisiones pedagógicas, y se lleva a cabo en distintos momentos de la enseñanza de una materia. Con los resultados numéricos se determina si un estudiante adquiere una calificación alta, o al menos una calificación aceptable, para poder aprobar, enfocándose frecuentemente en estudiar para obtener la aprobación de la evaluación.

En este contexto, aunque es verdad que los programas de educación formal presumen que debe haber una evaluación sumativa obligatoria que permita situar al estudiante en aprobado o reprobado en función del resultado, y que, pese a las intenciones de modificaciones en el ámbito evaluativo, continúa prevaleciendo esta manera de cuantificar lo que los estudiantes han aprendido durante un periodo más largo. Por lo tanto, si bien el objetivo no es modificar drásticamente la

metodología de evaluación, al menos se busca convertir esta tarea en algo agradable y estimulante para el alumno.

Evaluación y las TIC

Ante la aparición de tecnologías novedosas e innovadoras en el ámbito educativo, el papel y el bolígrafo han quedado rezagados, esto debido a que, hoy en día existen herramientas tecnológicas que atraen la atención de los estudiantes al momento de evaluarse o examinar una lección de forma dinámica, visual e inmediata. Todo esto se realiza mediante el uso de ordenadores, tabletas, smartphones y conexión a internet para realizar pruebas a medida. (Luna, 2020)

La implementación de las tecnologías de la información y la comunicación (TICS) en las tareas educativas ha proporcionado una nueva visión en los procedimientos de evaluación. Por lo tanto, instrumentos digitales como Socrative se han transformado en una verdadera revolución al evaluar al estudiantado de una manera distinta, simple, confortable y ágil. No tanto por implementar modificaciones conceptuales en estos procedimientos, sino por permitir un uso más eficaz del tiempo y los recursos. (Rodríguez, 2005)

Las tareas de evaluación, a través de este instrumento, pueden realizarse en distintos momentos de la clase, en función del objetivo que se busca lograr (formativa-sumativa). En realidad, uno de sus beneficios es que la base de datos de las preguntas del cuestionario, según el tema a evaluar, pueden ser respondidas en menos de 10 minutos de manera dinámica y divertida. (Parra et al., 2017)

Esta herramienta proporciona al estudiante de básica superior una experiencia educativa fundamentada en un conjunto de desafíos cognitivos, presentada de manera divertida debido a la diversidad de recursos digitales que pueden incorporar; y el estudiante consigue un control sobre su proceso de aprendizaje fomentando el diálogo y la implicación activa. (Perera y Hervás, 2019)

En definitiva, las nuevas tecnologías facilitan y ayudan a docentes y estudiantes de básica superior a ser partícipes de su proceso evaluativo, así como a la retroalimentación del mismo; ofreciendo resultados al instante para que el docente pueda reconocer fortalezas y debilidades de manera inmediata e individualizada.

Socrative como herramienta de evaluación

Socrative es una herramienta digital desarrollada por Berté en 2011, diseñada para facilitar la evaluación y autoevaluación de estudiantes en educación básica superior. Este software permite a los alumnos completar cuestionarios sobre diversos temas y asignaturas al mismo tiempo que sus compañeros. De este modo, fomenta una participación equitativa y colaborativa. Además, al ofrecer retroalimentación instantánea, contribuye a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Frías et al., 2016)

Por lo tanto, es una de las plataformas más populares entre los docentes de educación básica. Esta aplicación no solo facilita el aprendizaje de los estudiantes y la enseñanza de los docentes de manera más efectiva, sino que también funciona como una herramienta de evaluación en línea que es intuitiva y fácil de usar. Su interfaz interactiva y accesible permite a los docentes evaluar a los alumnos durante el proceso de aprendizaje, en lugar de hacerlo solo al final de un curso o periodo

académico. Esto fomenta una evaluación continua y activa que beneficia tanto a estudiantes como a docentes. (Aljaloud et al., 2015)

Además, facilita a los docentes la creación de evaluaciones interactivas, con una amplia variedad de cuestionarios, desde pruebas de opción múltiple hasta preguntas abiertas, y los estudiantes pueden responder desde cualquier dispositivo con conexión a internet. Además, esta plataforma permite enriquecer las preguntas con imágenes, lo que hace el aprendizaje más visual y atractivo. (Serrano y Casanova, 2018)

Es un excelente ejemplo de estrategias alternativas e innovadora de evaluación con las que se pueden recoger datos a través de evaluaciones en línea de manera rápida y sencilla. Esta aplicación ofrece múltiples formatos de preguntas y permite obtener resultados en tiempo real. Los estudiantes pueden participar utilizando sus dispositivos móviles, lo que facilita la interacción en el aula. Además, fomenta la participación del alumnado en su propio proceso de evaluación desde una perspectiva lúdica y proporcionan al profesorado herramientas para realizar estas pruebas de evaluación.

Mediante esta herramienta, los estudiantes no solo consolidan los contenidos trabajados en clase, sino que también desarrollan competencias digitales fundamentales para el siglo XXI. Estas herramientas permiten a los estudiantes aprender de manera activa y autónoma, al tiempo que reciben retroalimentación inmediata sobre su progreso. (Marín et al., 2018).

Debemos destacar que, esta herramienta se basa en un sistema de respuesta inmediata (SRI). Por lo que han tenido una excelente acogida en docentes y estudiantes de básica superior porque son fáciles de implementar, fomentan y favorecen la integración y participación de los estudiantes,

aumentan la motivación y ayudan a valorar las TIC desde una perspectiva claramente relacionada con los procesos de enseñanza-aprendizaje. (Vergara et al., 2020)

Características

La característica distintiva de estas herramientas es su capacidad de proporcionar retroalimentación instantánea. Esta cualidad, junto con su interfaz intuitiva, ha hecho que sean muy populares en el aula. Al fomentar la interacción en tiempo real, estas herramientas no solo facilitan la enseñanza, sino que también hacen que el aprendizaje sea más dinámico y atractivo para los estudiantes. (Santos, 2021)

Es una plataforma en línea de acceso libre que permite a los profesores crear sus propios cuestionarios de forma sencilla. Ofrece diferentes formatos de preguntas, como verdadero/falso, opción múltiple y respuesta abierta (Baldos, 2020).

Crea modelos estadísticos y almacena los resultados para análisis futuros, lo que simplifica los procesos de evaluación cuantitativa. Es importante destacar que la evaluación no debe limitarse a asignar calificaciones. Aunque se espera que los docentes registren notas numéricas en los expedientes académicos oficiales, estos no permiten puntuaciones personalizadas, insignias, premios o reconocimientos, que son estrategias comunes en este tipo de herramientas digitales gamificadas. (Hernández, 2020)

Optimiza la dinámica del aula al fomentar una participación más activa del docente, un mayor involucramiento y motivación de los estudiantes. Además, contribuye a que los alumnos sientan que han aprendido más sobre la materia. (Saeed, 2020).

Los estudiantes pueden diseñar y desarrollar sus propios cuestionarios con temas referentes al contenido a evaluar, al tratarse de una herramienta que no solo esta destinado para docentes, motiva al estudiante a construir su propio medidor de conocimientos (Calderón et al., 2019).

Cuenta con un número ilimitado de caracteres, por lo cual se puede desarrollar el tipo de cuestionarios que se requiera o desee, es más flexible que otras herramientas parecidas que exigen cierta cantidad de información y un solo modelo de evaluación (Narbón y Peiró, 2018).

Proporciona retroalimentación instantánea y permite una interacción completa, así como una visualización inmediata de los resultados. Estos resultados pueden ser mostrados o no en clase, dependiendo de la decisión del docente, quien tiene la opción de ocultar los nombres de los estudiantes. Además, el profesor puede recolectar y gestionar la información de la manera que considere más adecuada y en el momento que lo necesite, lo que facilita el cumplimiento del objetivo del proceso de enseñanza-aprendizaje. (Basso y Loyer, 2023)

Ventajas

Los beneficios que se extraen del uso de Socrative, en básica superior según Calderón et al. (2023) son los siguientes:

Retroalimentación en Tiempo Real: Permite a los docentes obtener respuestas instantáneas de las pruebas rendidas por los estudiantes, lo que facilita el refuerzo académico inmediato.

Interactividad: Fomenta una mayor participación de los alumnos en clase con el docente y sus compañeros, haciendo que las actividades sean más dinámicas e interactivas.

Adaptabilidad: Los docentes pueden crear cuestionarios personalizados que se ajusten al nivel y necesidades de cada estudiante, lo que mejora la experiencia de enseñanza-aprendizaje.

Evaluación Continua: Facilita la evaluación a lo largo del proceso educativo, no solo al final de un curso, permitiendo un seguimiento constante del progreso del alumno.

Gamificación: La plataforma permite implementar elementos de juego en las actividades, aumentando la motivación y el interés de los estudiantes.

Accesibilidad: Es compatible con diversos dispositivos electrónicos como pc, tabletas y smartphones, lo que permite su uso en diferentes contextos y facilita el acceso para todos los estudiantes.

Sin Necesidad de Registro para Estudiantes: Los alumnos no necesitan crear un perfil personal para participar, lo que simplifica el proceso.

Informes Detallados: Genera informes automáticos sobre el rendimiento de los alumnos, que pueden ser descargados o enviados por correo electrónico para un análisis posterior.

Fomento del Aprendizaje Colaborativo: Alienta a los estudiantes a trabajar juntos en actividades grupales, promoviendo la cooperación y la socialización.

Reducción del Estrés en Evaluaciones: No hay límite de tiempo para responder, lo que permite a los estudiantes trabajar a su propio ritmo sin la presión del reloj.

Mejora en la Comunicación: Facilita la interacción entre docentes y alumnos, así como entre los propios estudiantes, mejorando el ambiente educativo.

Desarrollo de Habilidades Críticas: Ayuda a los alumnos a analizar y reflexionar sobre los temas tratados, desarrollando su pensamiento crítico e intelectual.

Desventajas

En cuanto a los desafíos que se afrontan con la aplicación de Socrative según Castillejos (2022), son los siguientes:

Dependencia del Internet: Socrative requiere una conexión a Internet para funcionar, lo que puede ser un problema si hay fallos en la red o si los estudiantes no tienen acceso.

Limitaciones de Dispositivos: Para usar Socrative, los estudiantes necesitan dispositivos como tablets o computadoras. Si algunos alumnos no tienen acceso a estos, pueden quedar en desventaja.

Curva de Aprendizaje Inicial: Al principio, los estudiantes pueden necesitar más ayuda del profesor para aprender a usar la plataforma y acceder a las actividades adecuadas.

Restricciones en el Tipo de Preguntas: En las preguntas abiertas, Socrative solo acepta como correctas las respuestas que el profesor ha definido previamente, lo que limita la creatividad de los alumnos.

Número Máximo de Participantes: La plataforma tiene un límite de 50 alumnos clase lo que puede ser un inconveniente en clases grandes.

Falta de Recursos Multimedia: Aunque permite insertar imágenes, no se pueden agregar enlaces, audios o videos, lo que limita las posibilidades de enriquecer las actividades.

Distracciones Tecnológicas: El uso de dispositivos puede llevar a distracciones si los estudiantes no están completamente enfocados en la actividad.

Evaluación Limitada: Aunque proporciona retroalimentación inmediata, algunos docentes sienten que no reemplaza la profundidad de una evaluación tradicional.

No Todos los Estudiantes Aprenden Igual: Algunos alumnos pueden beneficiarse más del aprendizaje tradicional y pueden no adaptarse bien al formato digital.

Finalmente, Socrative permite integrar la evaluación de forma natural en el día a día del aula, fomentando la reflexión tanto de estudiantes como docentes porque facilita el seguimiento del progreso de los estudiantes y permite ajustar las estrategias de enseñanza en tiempo real, lo que se traduce en un aprendizaje más personalizado y efectivo.

Al incorporar Socrative en el proceso educativo, docentes y estudiantes pueden obtener información valiosa sobre los conocimientos previos, los avances durante el aprendizaje y la comprensión final de los contenidos; convirtiéndose así, en un instrumento indispensable para diagnosticar y mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. (Chamorro et al., 2021)

6. Metodología

La investigación se basó en una revisión bibliográfica sistemática utilizando el método PRISMA y las bases de datos digitales de la Universidad Católica de Cuenca, como Scopus, Google Académico, Scielo y Redalyc. Se utilizaron palabras clave como "evaluación", "Socrative", "enseñanza-aprendizaje", "estrategia" y "didáctica", tanto de forma individual como combinada. Se seleccionaron 15 artículos relevantes tras incluir y

excluir aquellos que no se relacionaban con el tema. Los criterios de selección incluyeron revistas académicas indexadas publicadas entre 2017 y 2024, enfocándose en la evaluación del aprendizaje y el uso de Socrative. La población estudiada abarca adolescentes y adultos, y se emplearon enfoques cuantitativos, cualitativos y experimentales-descriptivos. Se excluyeron artículos más antiguos, aquellos que no cubrían el tema completo, estudios de caso, revisiones bibliográficas, tesis de grado o posgrado, cartas al editor, reportajes y reseñas de libros.

Referencias bibliográficas

Medina Cepeda, N., Delgado Fernández, J., & Guerrero Chirinos, R. (2022). Socrative como herramienta para la evaluación y aprendizaje de Fundamentos Matemáticos en el estudiantado universitario. *Actualidades Investigativas en Educación*, 22(1), 401-431.

https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-47032022000100401&lang=es

Gómez, G. A. P., Aguiar, N. N. G., Vega, E. K. C., & Rentería, J. H. H. (2023). Evaluación innovadora de los aprendizajes en educación media y superior en América Latina: revisión sistemática. *Voces y Silencios. Revista Latinoamericana de Educación*, 14(2), 23-48.

<https://revistas.uniandes.edu.co/index.php/vys/article/view/8441/9142>

Quijije Pinargote, J. M. (2022). Herramienta de autoevaluación y el proceso de asimilación en los estudiantes básica superior intensiva de la Unidad Educativa Guillermo Ordóñez Gómez, 2021 (Master's thesis, La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2022)

<https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/8172/1/UPSE-MET-2022-0026.pdf>

Medina Cepeda, N., Delgado Fernández, J., & Guerrero Chirinos, R. (2022). Socrative como herramienta para la evaluación y aprendizaje de Fundamentos Matemáticos en el estudiantado universitario. *Actualidades Investigativas en Educación*, 22(1), 401-431.

https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S1409-47032022000100401&script=sci_arttext

Causil-Martínez, M. E., & Jiménez-Juspian, C. L. (2021). Socrative, Herramienta Didáctica Para el Fortalecimiento de la Comprensión Lectora en Estudiantes de Grado 9°.

<https://repositorio.udes.edu.co/bitstreams/adb06d3f-9b81-4c69-8f6e-f72a8935fa70/download>

Gutierrez Beltran, L. M., & Umire Mamani, E. (2020). Socrative como una herramienta de evaluación permanente en el proceso de los aprendizajes.

<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/133ba8ef-5e17-4ded-a0ca-68fdbff1ce9f/content>

Esquinas, M. H. R. (2021). *El aprendizaje del modelo vess y su evaluación mediante socrative en educación superior* (Doctoral dissertation, Universidad de Córdoba (ESP)).

<https://helvia.uco.es/bitstream/handle/10396/22194/2021000002350.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Medina Cepeda, N., Delgado Fernández, J., & Guerrero Chirinos, R. (2022). Socrative como herramienta para la evaluación y aprendizaje de Fundamentos Matemáticos en el estudiantado universitario. *Actualidades Investigativas en Educación*, 22(1), 401-431.

<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/aie/article/view/49065/49465>

Esquinas, M. H. R., González, J. M. M., & Ariza, M. D. H. (2023). Innovación socioeducativa a través del modelo VESS y Socrative: validación de un cuestionario en contexto universitario. *Innoeduca: international journal of technology and educational innovation*, 9(1), 97-111.

<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/252946/VESS.pdf?sequence=1>

Nabor, M. A., Villegas, M. G., & Arciniega, L. L. (2017). Evaluación del aprendizaje significativo con la aplicación Socrative: Evaluation of meaningful learning with the Socrative application. *Tecnología Educativa Revista CONAIC*, 4(2), 52-57.

<https://terc.mx/index.php/terc/article/view/106/101>

Camargo-Torres, M. D., Chong-Barreiro, M. C., Cáceres-Mesa, M. L., & Moreno-Tapia, J. (2023). Evaluación educativa y motivación escolar en educación superior. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 6(3), 191-197.

<https://www.redalyc.org/pdf/7217/721778125022.pdf>

Tapia, P. T. C., Soria, J. E. Y., Vásquez, M. C. S., Robayo, D. A. C., & Moposita, C. M. S. (2023). Evaluación formativa y sumativa en el Proceso Educativo: Revisión de Técnicas Innovadoras y sus efectos en el Aprendizaje Del Estudiante. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 1478-1497.

<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5414/8191>

López García, N. J. (2022). Kahoot!, Plickers y Socrative: recursos TIC para evaluar contenidos educativo-musicales en educación primaria. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 14(1), 6-25.

https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-61802022000100006&script=sci_arttext

Viuda Serrano, A., & Juan Llamas, M. D. C. (2021). Socrative como herramienta de mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación Superior.

<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/233899/Juan.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ortega, C. P. C., Criollo, S. N. B., & Guashpa, E. I. C. (2021). SOCRATIVE, aplicación interactiva para evaluar los resultados de aprendizaje en los estudiantes de inglés como Lengua Extranjera. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 55.

file:///C:/Users/isabe/Downloads/Dialnet-SOCRATIVEAplicacionInteractivaParaEvaluarLosResult-8231697.pdf

Vargas, A. I. M. (2004). La evaluación educativa: Concepto, períodos y modelos. *Actualidades investigativas en educación*, 4(2).

<https://www.redalyc.org/pdf/447/44740211.pdf>

Coronel, L. V. C. (2022). Estrategias tecnológicas innovadoras en la evaluación formativa. *Tzhoecoen*, 14(2), 74-80.

<https://revistas.uss.edu.pe/index.php/tzh/article/view/2286/2799>

LAS TIC Y SU APOORTE EN EL PROCESO ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES.

<https://www.cienciayeducacion.com/index.php/journal/article/view/147/257>

Validación del anteproyecto:

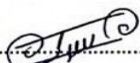
Elaborado por:	Revisado por:



AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

María Isabel Quizhpi Chimborazo portador(a) de la cédula de ciudadanía N° **0302480967**. En calidad de autor/a y titular de los derechos patrimoniales del proyecto de titulación "**Socrative: estrategia didáctica en la evaluación en estudiantes de educación básica.**" de conformidad a lo establecido en el artículo 114 Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, reconozco a favor de la Universidad Católica de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos y no comerciales. Autorizo además a la Universidad Católica de Cuenca, para que realice la publicación de este proyecto de titulación en el Repositorio Institucional de conformidad a lo dispuesto en el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Azogues, 24 de julio 2025

F: 

María Isabel Quizhpi Chimborazo

C.I. 0302480967