




Kahoot como estrategia para fortalecer el proceso de enseñanza

Kahoot as a strategy to strengthen the teaching process

- ¹ Johanna Verónica Coronel Heredia  <https://orcid.org/0000-0002-7680-0341>
Universidad Católica de Cuenca, Azogues-Ecuador
johanna.coronel.14@est.ucacue.edu.ec
- ² Santiago Arturo Moscoso Bernal  <https://orcid.org/0000-0002-7647-1111>
Universidad Católica de Cuenca, Azogues-Ecuador
smoscoso@ucacue.edu.ec
- ³ Cristián Andrés Erazo Álvarez  <https://orcid.org/0000-0001-8746-4788>
Universidad Católica de Cuenca, Azogues-Ecuador
cristianerazo@ucacue.edu.ec



Artículo de Investigación Científica y Tecnológica

Enviado: 06/07/2022

Revisado: 16/08/2022

Aceptado: 27/09/2022

Publicado: 06/10/2022

DOI: <https://doi.org/10.33262/ap.v4i4.1.288>

Cítese:

Coronel Heredia, J. V., Moscoso Bernal, S. A., & Erazo Álvarez, C. A. (2022). Kahoot como estrategia para fortalecer el proceso de enseñanza. AlfaPublicaciones, 4(4.1), 24–41. <https://doi.org/10.33262/ap.v4i4.1.288>



ALFA PUBLICACIONES, es una Revista Multidisciplinar, **Trimestral**, que se publicará en soporte electrónico tiene como **misión** contribuir a la formación de profesionales competentes con visión humanística y crítica que sean capaces de exponer sus resultados investigativos y científicos en la misma medida que se promueva mediante su intervención cambios positivos en la sociedad. <https://alfapublicaciones.com>

La revista es editada por la Editorial Ciencia Digital (Editorial de prestigio registrada en la Cámara Ecuatoriana de Libro con No de Afiliación 663) www.celibro.org.ec



Esta revista está protegida bajo una licencia Creative Commons AttributionNonCommercialNoDerivatives 4.0 International. Copia de la licencia: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

**Palabras
claves:**

Juego,
enseñanza,
estrategia
educativa.

Keywords:

Play,
teaching,
educational
strategy.

Resumen

Este estudio surgió de la necesidad de incentivar a los docentes el uso de la herramienta Kahoot como una alternativa efectiva para mejorar el aprendizaje de los estudiantes en diferentes asignaturas. La gamificación en el sistema educativo es considerada como una metodología activa e innovadora, ya que con el uso de la tecnología ha generado un impacto positivo en el proceso de aprendizaje. El objetivo de la investigación fue proponer el uso de Kahoot como estrategia de aprendizaje para fortalecer el proceso de enseñanza por parte de los docentes. La metodología utilizada en este trabajo fue no experimental, mixto de corte transversal, se trabajó con una población de 50 docentes del Distrito 01D06 del cantón Paute de diferentes niveles educativos, se realizó una encuesta para determinar el grado de participación y aplicación de la herramienta Kahoot para mejorar el proceso de enseñanza en los estudiantes. Los resultados mostraron que el profesorado investigado aplica la plataforma educativa Kahoot de manera ocasional. Finalmente, se demostró que los docentes que sus estudiantes participan en clases son aquellos que consideran que el uso de herramientas tecnológicas puede mejorar el aprendizaje.

Abstract

This study arose from the need to encourage teachers to use the Kahoot tool as an effective alternative to improve student learning in different subjects. Gamification in the educational system is considered an active and innovative methodology, since the use of technology has generated a positive impact on the learning process. The objective of the research was to propose the use of Kahoot as a learning strategy to strengthen the teaching process by teachers. The methodology used in this work was non-experimental, mixed cross-sectional, we worked with a population of 50 teachers from District D0601 of the Paute canton of different educational levels, a survey was carried out to determine the degree of participation and application of the Kahoot tool. to improve the teaching process in students. The results showed that the investigated teachers apply gamification partially, and the Kahoot educational platform in the same way. Finally, it was shown that teachers who consider that the use of technological tools can improve student learning, likewise their students participate in classes.

Introducción.

Actualmente, los avances tecnológicos brindan a nuestra sociedad la oportunidad de transformar, innovar, interactuar, estos avances se presentan también en el campo educativo, teniendo la oportunidad de acceder a diferentes herramientas tecnológicas que contribuyen en el desarrollo del proceso de enseñanza.

Ser docente en la actualidad conlleva un gran desafío en este mundo tecnológico, donde se presentan nuevos avances cada día, por lo tanto, aprender a manejar la tecnología en un mundo rodeado por estudiantes considerados digitales nativos, debe ser una prioridad en la educación, si bien se tiene la facilidad de acceder a varias herramientas tecnológicas, así también se presentan dificultades al momento de su aplicación. La falta de conocimiento, miedo a equivocarse, falta de experticia, entre otros aspectos, en muchos casos resulta un impedimento para innovar sus clases y, por lo tanto, continúan con una enseñanza tradicional.

En este sentido, si tomamos como referencia la enseñanza tradicional, el aprendizaje puede tornarse aburrido para el estudiante (Beltrán, 2017). En otras palabras, los estudiantes necesitan divertirse en el aula para poder aprender y asimilar los conocimientos.

Lo que se pretende es promover un aprendizaje significativo, siendo el docente quien desarrolle actividades creativas, innovadoras que fomenten la motivación del aprendizaje (Romero, 2016). Por lo tanto, el papel del docente dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje es motivar a los educandos, mediante el uso de metodologías interactivas, creativas, interesantes e innovadoras.

Hoy la gamificación toma gran importancia en la educación mediante el manejo de la tecnología por parte de los estudiantes, comprometiendo a los docentes a involucrarse con la utilización de herramientas digitales educativas. De acuerdo con Ramos y Muñoz (2020) el uso de la gamificación como metodología educativa, toma importancia con la generación del milenio por el empleo actual de los dispositivos tecnológicos.

El estudiante se encuentra familiarizado con el mundo tecnológico de los videojuegos, por lo que aplicar la gamificación en las instituciones educativas resulta muy provechoso para el proceso de enseñanza aprendizaje, puesto que mediante el juego se produce ambientes de colaboración, debate y competitividad (Martínez-Paz & Toscano-Menocal, 2021).

A pesar de ello, muchos docentes desconocen las herramientas de gamificación, lo cual repercute en el ámbito educativo, manteniendo una educación tradicional en donde los estudiantes son sujetos pasivos del aprendizaje y su participación es mínima.

En el campo educativo existen diferentes metodologías para el proceso de enseñanza aprendizaje, dentro de los más conocidos en nuestro medio están: Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), Aula Invertida, Aprendizaje Colaborativo, Aprendizaje Cooperativo, Gamificación, entre otras.

La gamificación se ha convertido en una metodología moderna y utilizada frecuentemente en el campo educativo, sin embargo, existen ciertas dificultades para los docentes al momento de su implementación, principalmente cuando se trata de gamificación mediante el uso de plataformas tecnológicas.

Toda metodología de aprendizaje debe direccionarse hacia un aprendizaje efectivo, es decir, que el estudiante sea parte activa del proceso de enseñanza y que el docente sea una guía o facilitador en dicho proceso.

La teoría constructivista es entendida como aquella en la que existe un aprendizaje activo por parte del estudiante, mientras el docente solo cumple con un papel secundario en el proceso de enseñanza aprendizaje (Pacheco et al., 2021). Por lo tanto, la gamificación se fundamenta en la teoría constructivista, puesto que esta estrategia involucra de forma directa al estudiante, en la misma existe una participación activa y primordial del mismo, cumpliendo con las principales características de la teoría constructivista, donde es el estudiante quien construye su propio aprendizaje con la guía del profesor.

En este sentido, la gamificación surge como una metodología efectiva, dinámica e innovadora en la educación, puesto que permite la participación activa del estudiante, así como la interacción, de forma contraria al aprendizaje tradicional, en donde el docente tiene una participación activa en su clase.

Dentro de las estrategias innovadoras educativas se encuentra la gamificación, que se conoce como una técnica de aprendizaje basada en juegos, mediante la cual se logra un aprendizaje interactivo, motivador, innovador. De manera que, los elementos de motivación, involucración y diversión son imprescindibles para la gamificación educativa (Parra & Torres, 2018).

Resulta muy beneficioso el uso de la gamificación como estrategia educativa, pues permite dejar de lado un aprendizaje tradicional, para dar paso a un aprendizaje innovador basado en la participación activa del estudiante. Se define a la gamificación como la aplicación de diferentes estrategias, modelos, elementos pertenecientes al juego en entornos extraños a los mismos, que tienen como finalidad transmitir contenidos o modificar un comportamiento, en donde se encuentre inmerso las características de motivación y entretenimiento (Llorens-Largo et al., 2016).

Para Cordero y Núñez (2018) la gamificación es una herramienta educativa que utiliza elementos del juego y aplicaciones de contenidos, mediante la cual se logra que los

estudiantes se motiven, participen, e interactúen promoviendo de esta manera que el estudiantado construya su propio aprendizaje y el tiempo invertido en las clases les resulte más provechoso.

Los estudiantes aprenden a través del juego, se convierte en un aprendizaje más provechoso e interactivo. En este sentido Cordero y Núñez (2018) manifiestan que dentro de las acciones de juego se encuentran: niveles, puntos, retos, metas, incentivos, recompensas, insignias, entre otros.

Esta metodología activa permite que el estudiante se encuentre motivado mediante el juego, al alcanzar niveles, cumplir retos y obtener un premio o recompensa en caso de realizarlo de forma efectiva, además de poder interactuar con el docente y también con sus compañeros, es una estrategia que además fomenta la colaboración y cooperación que se ve reflejado cuando los estudiantes trabajan en equipo.

La gamificación se fundamenta en la implementación de videojuegos, mediante los cuales se logra captar la atención del usuario, puesto que se logra enlazar con el juego en un ambiente diferente al aula (Pisonero, 2018). El uso de herramientas de gamificación en las clases permite un cambio significativo, se puede lograr una enseñanza donde se priorice el aspecto educativo (Parra & Segura, 2019).

La implementación de la gamificación en el aprendizaje tiene grandes beneficios, ya que permite al estudiante generar un aprendizaje significativo, así como también vencer cualquier dificultad que se presenta en las tareas escolares (Cuenca & Ugalde, 2021). Vale la pena, recalcar la importancia de lograr un aprendizaje innovador, desprenderse del modelo de educación tradicional para dar paso a un nuevo modelo educativo que presenta grandes ventajas para los educandos.

Por eso es muy importante tener en cuenta las nuevas tecnologías al alcance del campo educativo cuando se trata de gamificación, pues nos permiten obtener innumerables recursos para gamificar el aula. La gamificación desde su origen ha estado relacionada con los ambientes virtuales; sin embargo, esta estrategia también se puede implementar mediante juegos de forma presencial, convirtiéndose el estudiante en el jugador, cambiando la dinámica del aula (Díez et al., 2016). La gamificación ha sido usada en el aula desde hace muchos años atrás con los niños, pero en estos tiempos actuales, no solo es usada en primaria o secundaria, sino también para el aprendizaje de los adultos que también disfrutan jugando.

Resulta relevante el momento de gamificar considerar los diferentes recursos tecnológicos disponibles para usarlos de la manera más óptima de acuerdo a la Asignatura o temática, así como el nivel educativo que el docente imparte. Para Ortiz-Colón et al (2018) gamificar no consiste solo en aplicar un juego, sino es una actividad más compleja,

por cuanto primero se debe realizar un análisis profundo sobre los objetivos que se pretende alcanzar, así como una planificación estructurada.

Dentro de las herramientas educativas de gamificación más utilizadas en la actualidad en el campo educativo es la plataforma educativa Kahoot, la cual es gratuita y permite la creación de diferentes cuestionarios, y concursos, por sus múltiples ventajas se ha convertido en una excelente aliada para los docentes de diferentes áreas al momento de gamificar sus clases.

Kahoot se define como una plataforma digital gratuita, divertida, e innovadora, usada por los docentes para impulsar la participación activa de los estudiantes, y crear un ambiente ingenioso en su clase (Gallegos, 2015). Es decir, el uso de esta plataforma permite generar un ambiente diferente que tiene como base la creatividad del docente y la participación activa del estudiante.

Por lo tanto, es una plataforma educativa online que le permite al docente realizar cuestionarios, puzzles, debates y encuestas, aplicables a cualquier asignatura, mediante la cual se logra la interacción entre el docente y el estudiante, así como entre compañeros, ya que además de fomentar el trabajo colaborativo, porque permite la creación de grupos, por lo tanto, es el docente quien selecciona la mejor estrategia para trabajar con los estudiantes ya sea de forma grupal o individual.

Un aspecto a destacar de la gamificación es que fomenta el trabajo cooperativo y desarrolla las habilidades sociales, mediante el juego se genera socialización, razón por la cual es fundamental utilizar los elementos del juego para lograr que el aprendizaje sea más participativo para todos (Parra & Torres, 2018). Por lo tanto, la gamificación cumple también con el papel de socialización de los estudiantes, les permite interactuar entre ellos, logra tanto una participación en grupo como individual.

Esta herramienta fundamentada en el juego permite que los estudiantes puedan participar de forma activa, divertirse mientras aprenden y refuerzan sus conocimientos, le brinda la facilidad de poder utilizar en cualquier dispositivo que tenga a su alcance, además de la facilidad de manejo de esta herramienta. Referente a lo expuesto Gallegos (2015) considera que cada vez que emplea esta aplicación evidencia que existe un mayor interés del individuo por aprender.

Otra ventaja que presenta la gamificación es la facilidad de introducirse en cualquier momento del proceso educativo, por lo tanto, queda a libertad del docente escoger el momento de su clase a aplicar, desde la presentación o evaluación (Parra & Torres, 2018).

De esta manera, el uso de las plataformas educativas han ganado popularidad, brindando la ventaja, por un lado, de interacción entre compañeros y por otra compartir contenidos en formatos diferentes como videos, juegos y audios (Menéndez et al., 2018). En otras

palabras, el uso de las herramientas educativas online brinda, por una parte, al docente la posibilidad de generar un aprendizaje óptimo y, por otro lado, al estudiante una participación activa dentro de su aprendizaje.

En los últimos años, especialmente con la llegada de la pandemia de COVID-19 la gamificación como estrategia de aprendizaje está siendo aplicada alrededor del mundo, así como en diferentes países de Latinoamérica y en el Ecuador.

En Chile se ha aplicado estrategias de gamificación, mediante los videojuegos, que fue una aplicación creada por la Universidad de Chile, con el propósito de incentivar el aprendizaje de la materia de ciencias en educación primaria (Olmedo, 2016).

En el 2018, en Colombia se realizó una investigación en la Pontificia Universidad Javeriana, se aplicó la gamificación como estrategia para aumentar la motivación de los estudiantes. Como resultado de esta investigación se evidenció un aumento en la satisfacción, motivación y entusiasmo de los estudiantes, lo cual se vio reflejado en sus calificaciones (Ardila, 2018).

En el año 2018 en Perú se encuentra una investigación experimental, con un enfoque cuantitativo. Se trabajó con 120 estudiantes del 1 grado del nivel primaria, de la institución educativa estatal del Callao, se implementó la gamificación autoconstructiva. Los resultados indicaron que existió una diferencia significativa sobre el aprendizaje de la adición y sustracción en los estudiantes (Chávez, 2018).

En el año 2019, en Ecuador, se realizó una investigación de enfoque cuantitativo con un nivel descriptivo y se incluyó la investigación documental y de campo. Estuvo dirigida a los estudiantes de quinto año de Educación básica, con la finalidad de reforzar las operaciones matemáticas, mediante el uso de un software gamificado, como resultado los estudiantes se sintieron atraídos por los retos, niveles que deben superar, así también destacaron el compañerismo y la cooperación (Herrera, 2019).

También encontramos que, en el año 2019, se realizó en Ecuador otra investigación cuasi experimental, se trabajó con estudiantes de Décimo Año EGB, se implementó la estrategia de gamificación. Al finalizar la investigación se comprobó que la gamificación tiene incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje de la temática de ecuaciones cuadráticas (Duque, 2019).

Otra investigación se realizó en el año 2020 en Ecuador, con estudiantes de Noveno Año de Educación Básica en Cotopaxi, donde se aplicó la gamificación como estrategia educativa, las autoras determinaron que los estudiantes tomaron de forma satisfactoria la herramienta Kahoot, además que se logró generar mayor interacción e interés en las clases de Ciencias Naturales (Mallitasig & Freire, 2020).

En el 2021, en Ecuador, se encuentra una investigación no experimental y cuantitativa, en donde se aplicó la gamificación mediante el sitio web *Árbol Abc* en la asignatura de Matemática. Como resultado, se evidenció que la gamificación logró motivar, captar la atención y el interés de los estudiantes. Además, los autores concluyeron que la gamificación contribuye con la comprensión y la adquisición de conocimientos, pues los vuelve más fáciles y comprensibles (Gómez & Ávila, 2021).

El objetivo de este artículo es proponer el uso de Kahoot como estrategia de aprendizaje para fortalecer el proceso de enseñanza por parte de los docentes.

Metodología

Este trabajo de investigación se desarrolló mediante una metodología no experimental, con enfoque epistemológico mixto de corte transversal, debido a que se aplicó una encuesta a 50 docentes, a cerca del grado de participación y aplicación de la herramienta de gamificación Kahoot para mejorar el proceso de enseñanza en los estudiantes.

La investigación fue realizada con los docentes de todas las áreas y de todos los niveles educativos que conforman el Distrito 01D06 del cantón Paute. Para la recolección de datos se usó la técnica de la encuesta, y como instrumento el cuestionario con 11 variables, el mismo que fue creado mediante el software Google Forms, y aplicado de forma online, cabe mencionar, que para el análisis y validación de la información proporcionada se utilizó el programa IBM SPSS Statistics en el que se realizó el análisis de fiabilidad con el modelo Alfa de Cronbach cuyo resultado fue 0.721

Resultados

En la presente investigación se eligió la encuesta como instrumento, para la recolección de datos se aplicó la escala tipo Likert.

Luego de realizar el análisis de normalidad, los datos obtenidos se encuentran analizados con un 95% de coeficiente de confianza y en base a la prueba de normalidad de Shapiro Willk los resultados evidencian que todas las variables son de tipo paramétricas, es decir $< \alpha 0.05$.

De las variables investigadas se analizó 7 de ellas, mismas que permiten responder al objeto de la investigación, las cuales se muestran a continuación:

Tabla 1

Utilización plataforma Kahoot

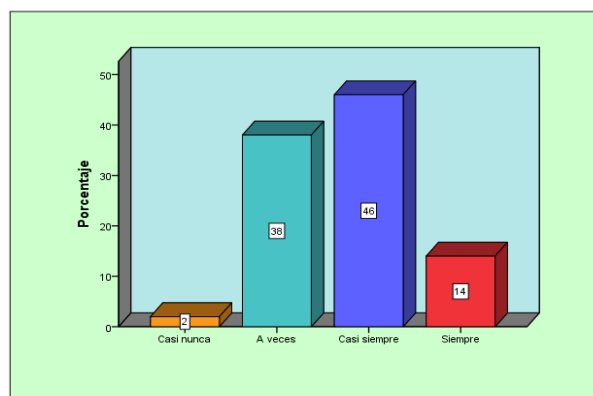
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	8	16.0	16.0
	Casi nunca	12	24.0	40.0
	A veces	23	46.0	86.0
	Casi siempre	5	10.0	96.0
	Siempre	2	4.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0

Fuente: Elaboración propia

En la tabla 1 se evidencia que el 40% de los encuestados nunca y casi nunca han utilizado Kahoot, solo el 4% siempre y el 10% casi siempre. Por lo tanto, los resultados son concluyentes respecto a la falta o escasa aplicación de esta herramienta educativa por parte de los docentes en sus clases.

Figura 1.

Frecuencia de utilización de herramientas digitales educativas en sus clases

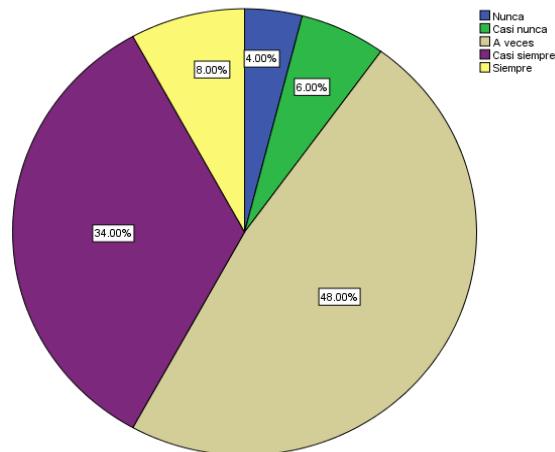


Fuente: Elaboración propia

En la figura 1 se puede evidenciar que al momento de consultarles a los docentes sobre la frecuencia de uso de herramientas digitales educativas en sus clases el 60% expresan que siempre y casi siempre, mientras el 38% a veces y el 2% casi nunca. Como se puede observar los resultados son bastante claros respecto a la pregunta, incluso desaparece de la figura la escala de nunca, lo cual demuestra que si existe uso de herramientas tecnológicas educativas de los docentes en sus clases sin embargo también se evidencia que su aplicación no es de forma permanente.

Figura 2.

Utiliza gamificación en sus clases



Fuente: Elaboración propia

En la figura 2 respecto a la pregunta sobre el uso de la gamificación en las clases, se evidencia que el 48% de docentes aplica la gamificación a veces, lo cual permite notar que existe una gran diferencia frente al porcentaje de siempre que corresponde solo al 8%, por lo tanto, como se puede evidenciar los resultados son claros respecto a la falta de aplicación de la gamificación por parte de los docentes, puesto que existe un mínimo porcentaje en la escala de siempre.

Tabla 2

Relación entre considera que el uso de herramientas tecnológicas puede mejorar el proceso de enseñanza y sus estudiantes participan en clases

		Sus estudiantes participan en clases			Total
		A veces	Casi siempre	Siempre	
Considera que el uso de herramientas tecnológicas puede mejorar el sistema de enseñanza	Siempre	0	7	12	19
	Casi siempre	0	17	7	24
	A veces	1	4	2	7
Total		1	28	21	50
Pruebas de chi-cuadrado					
		Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)	
	Chi-cuadrado de Pearson	11.599 ^a	4	0.021	
	Razón de verosimilitudes	9.366	4	0.053	
	Asociación lineal por lineal	5.819	1	0.016	

Tabla 2

Relación entre considera que el uso de herramientas tecnológicas puede mejorar el proceso de enseñanza y sus estudiantes participan en clases (continuación)

Pruebas de chi-cuadrado	
N de casos válidos	50
a. 5 casillas (55.6%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es .14.	

Fuente: Elaboración propia

En la tabla 2 se realizó un análisis de variables, usando la técnica del Chicuadrado de Pearson, reflejando el valor Sig de 0.021, es decir < 0.05 , se acepta la variable alternativa, es decir que los docentes investigados concuerdan que el uso de herramientas tecnológicas puede mejorar el proceso de enseñanza, se relaciona significativamente con la participación de sus estudiantes en clases.

Discusión

Kahoot es una herramienta educativa online que se sustenta en el juego, donde el docente puede crear diferentes contenidos de aprendizaje que considere, los más adaptables a su asignatura, y el estudiante es quien participa de forma activa en el juego, mientras aprende de forma divertida, esta plataforma brinda la oportunidad de crear un ambiente de aprendizaje innovador y creativo.

Esta plataforma educativa se presenta como una gran aliada para los docentes al momento de planificar sus clases, ya que presenta varias opciones tanto para trabajo individual como grupal, así como para evaluar o reforzar los aprendizajes. Además de cumplir con la ventaja de poder implementarla en cualquier asignatura y también para cualquier nivel de educandos, desde los más pequeños hasta un nivel universitario.

Al analizar el uso de gamificación en la sección de resultados, se puede observar que esta herramienta educativa es implementada por los docentes, pero de forma ocasional, es decir, no es una metodología constante en sus clases.

Así también, se encuentra un estudio de investigación en el año lectivo 2020-2021 en la Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto en la ciudad de Guayaquil, donde como resultado de la encuesta realizada a los docentes se obtiene que el 100% de los docentes nunca utilizan la gamificación en el proceso de enseñanza en los niños de 5 a 6 años (Cuenca & Ugalde, 2021). Este resultado es contrario al presente estudio investigativo donde se puede evidenciar que los docentes si usan la gamificación, pero de forma ocasional, por lo expuesto se determina una clara diferencia en la implementación de esta herramienta.

Resulta relevante que los docentes apliquen esta herramienta educativa en sus clases. Para Mallitasig y Freire (2020) la gamificación en educación produce cambios sustanciales en la forma de enseñar el docente, y la asimilación de conocimientos, por lo tanto debe ser considerado como un recurso óptimo y eficiente para el aprendizaje.

También se puede evidenciar en la presente investigación, respecto a la pregunta sobre si el uso de herramientas tecnológicas puede mejorar el proceso de enseñanza son mayoritariamente positivas. En este sentido, se encuentra similitud con el estudio analizado en líneas anteriores, que como resultado de la investigación se obtiene que, de igual manera, la totalidad de los docentes consideran que mediante la utilización de estas herramientas se puede mejorar el proceso de aprendizaje.

Respecto a la pregunta sobre el uso de la plataforma educativa Kahoot, se puede observar en el presente artículo que su uso es limitado, si bien los investigados conocen la herramienta, no existe una implementación continua de la misma sino de forma ocasional.

De acuerdo con Rodríguez (2017) manifiesta que el creador de la plataforma Kahoot, Alf Inge Wang confirmó en un estudio realizado en una Universidad el uso de Kahoot versus otro juego, obteniendo como resultado que el 22% del estudiantado que usó esta herramienta aprendió más.

Así mismo, los docentes investigados reconocen la importancia del uso de herramientas tecnológicas para el proceso de enseñanza, lo cual conlleva al uso de la gamificación como parte de estas herramientas, siendo Kahoot una alternativa gamificada innovadora para trabajar con estudiantes de todos los niveles, por cuanto se adapta a las necesidades de los estudiantes y del docente. Para

En un estudio realizado en España en cuatro centros educativos de educación primaria, en los resultados se destaca aspectos importantes dentro del empleo de gamificación como el aumento de la motivación, logro de objetivos, trabajo colaborativo, entre otros (Prieto-Jurado, 2018). Es decir, una gran ventaja dentro de la gamificación es precisamente promover la colaboración, cooperación, entre los compañeros, esto se puede trabajar en grupos o de forma individual.

Otro estudio realizado en el aula tuvo lugar en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, en donde se implementó Kahoot para realizar la evaluación de Matemáticas a 31 estudiantes y como resultados relevantes se obtuvo, por una parte, los estudiantes demostraron mayor concentración, interés y receptividad y por otra parte, las puntuaciones obtenidas por los estudiantes fueron altas ya que la mayoría respondieron de forma correcta (Valles-Pereira & Mota-Villegas, 2020).

La implementación de la gamificación en el aula de acuerdo con estudios citados anteriormente, produce efectos positivos en los estudiantes como: motivación, interés,

curiosidad, sana competencia, concentración, entre otros, los cuales resultan ser factores fundamentales al momento del aprendizaje, ya que el estudiante está conectado con la clase y motivado por aprender. No se debe olvidar el papel fundamental que cumple el docente, puesto que es quien debe despertar el interés en sus estudiantes.

En relación con la investigación realizada, así como los resultados obtenidos en la misma, resulta relevante proponer el uso de la plataforma educativa Kahoot para mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Propuesta

Con la finalidad de que esta herramienta de gamificación Kahoot sea implementada de forma acertada se sugiere 3 lineamientos importantes a seguir.



Figura 3. *Propuesta utilización de Kahoot*

Fuente: Elaboración propia

Planificación. – En el primer punto se debe definir de forma clara los objetivos y destrezas de aprendizaje que se quiere lograr de acuerdo a la asignatura y nivel que imparte el docente, pues no será igual planificar para estudiantes de escuela como de colegio. El docente debe seleccionar la actividad que desea crear puede ser evaluación, retroalimentación, refuerzo, etc.

Creación. - El docente debe crear la actividad de Kahoot, desarrollando toda su creatividad y escoger las mejores opciones al momento de la creación teniendo diferentes opciones como: agregar videos, imágenes, tiempo de resolución, además tener en cuenta si la actividad es colaborativa o individual.

En este punto, el docente debe personalizar las actividades y contenidos que más se adapten a los objetivos de aprendizaje que pretenda alcanzar de acuerdo a la asignatura y nivel educativo que imparte, así como tomar en cuenta las necesidades de sus estudiantes.

Ejecución. – El docente debe compartir el pin de juego con sus estudiantes para el ingreso a la actividad, además debe dar las indicaciones de forma clara y sencilla para la realización de la actividad y de ser posible debe realizar una demostración del juego.

Evaluación. – En este proceso es importante tener en cuenta que el objetivo es evaluar al estudiante, por lo tanto, el docente puede realizar una ficha de observación en el caso de la escuela para verificar si Kahoot cumple con los objetivos educativos esperados, y en el caso de los estudiantes de colegio puede aplicar una encuesta donde de igual manera se pueda obtener datos acerca del efecto que produce su utilización.

Además, el docente puede acceder a feedback lo cual resulta muy óptimo para conocer los resultados de las preguntas y verificar en que se equivocaron los estudiantes, y así conocer los conocimientos que debe reforzar.

Conclusiones

- En la investigación realizada se pudo establecer que los docentes conocen la plataforma Kahoot, pero su aplicación es de forma ocasional, por lo tanto, es importante la actualización del docente en el uso de la misma, por considerarse una herramienta potencial en el campo educativo para lograr la interacción de los estudiantes.
- Kahoot se presenta como una herramienta educativa dinámica, entretenida, innovadora, que contiene varios elementos direccionados a cumplir con los objetivos del docente, quien debe desarrollar todo su potencial y usar esta plataforma de la manera que más se adapte a sus necesidades y la de sus estudiantes.
- Además, tiene la gran ventaja de ser una herramienta de fácil manejo, lo cual permite que tanto el docente como el estudiante tengan la facilidad de acceder de forma rápida desde un celular, Tablet o computador.
- La implementación de la gamificación puede resultar muy provechosa para el docente, considerando las múltiples ventajas de la misma en el proceso de enseñanza aprendizaje, permitiendo que los estudiantes se motiven y como resultado puedan desarrollar el conocimiento y sus habilidades, al docente como parte fundamental de este proceso le corresponde fomentar en sus estudiantes el interés y motivación por aprender a través del juego, metodología activa que puede ser implementada en todos los niveles educativos.
- Los docentes juegan un rol fundamental en el proceso de enseñanza, son quienes planifican su clase y escogen la metodología, mediante la implementación de la herramienta Kahoot se elimina una enseñanza tradicional y se da paso a un aprendizaje activo, en donde el principal protagonista es el estudiante. La herramienta Kahoot le brinda al docente la facilidad de aplicarla en cualquier momento de su planificación, así como verificar las puntuaciones que obtienen ya sea el grupo o de forma individual, además de verificar las respuestas incorrectas y ofrecer un refuerzo a sus estudiantes.

Referencias Bibliográficas

- Ardila, C. (2018). *Crear, innovar y motivar en el aula gamificada. Trabajo de Grado para optar al título de Licenciada en Pedagogía Infantil*. <https://n9.cl/32cas>
- Beltran, J. (2017). E-learning y gamificación como apoyo al aprendizaje de programación. Tesis doctoral. In *Universidad de Extremadura*. <https://n9.cl/djqy2>
- Chávez, Y. (2018). *Programa de gamificación auto constructiva en el aprendizaje de adición y sustracción del primer grado de primaria del Callao, 2018. Tesis para obtener el título de Licenciada en Educación*. <https://n9.cl/q836z>
- Cordero, D., & Núñez, M. (2018). El uso de técnicas de gamificación para estimular las competencias lingüísticas de estudiantes en un curso de ILE. *Revista de Lenguas ModeRnas*, 28, 269–292. <https://n9.cl/ho0gl>
- Cuenca, Y., & Ugalde, V. (2021). *La Gamificación Y El Aprendizaje Significativo En Niños Y Niñas De 5 a 6 Años De Edad En La Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto En La Ciudad De Guayaquil De La Parroquia Tarqui Del Año Lectivo 2020-2021. Proyecto de investigación previo a la obtención*. <https://n9.cl/7wkth>
- Díez, A., Brotons, V., Escandel, D., & Rovira, J. (eds). (2016). *Aprendizajes plurilingües Y literarios. Nuevos enfoques didácticos*. Universidad de Alicante (ed.). <https://n9.cl/jz2hz>
- Duque, P. (2019). *Incidencia de la metodología gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de ecuaciones cuadráticas, en el décimo año EGB, de la Unidad Educativa Municipal Calderón, del Distrito Metropolitano de Quito, en el año lectivo 2018-2019. Trabajo de título*. <https://n9.cl/lksre>
- Gallegos, J. (2015). La mejor manera de aprender es Jugando. *IDEA*, 16, 48–49. <https://n9.cl/7orq3>
- Gómez, L., & Ávila, C. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINOMIA*, VI, 329–349. <https://n9.cl/3rqxb>
- Herrera, I. (2019). Diseño de un software educativo para el aprendizaje de matemática básica elemental en la resolución de operaciones mediante la gamificación en los estudiantes de la Academia Militar Saulo. Trabajo de investigación previo a la obtención del Título de Licen [Universidad Central del Ecuador]. In *Ayan*. <https://n9.cl/uc1m9>
- Llorens-Largo, F., Gallego-Durán, F. J., Villagrà-Arnedo, C. J., Compañ-Rosique, P.,

- Satorre-Cuerda, R., & Molina-Carmona, R. (2016). Gamificación del Proceso de Aprendizaje: Lecciones Aprendidas. *Vaep-Rita*, 4(1), 25–32. <https://n9.cl/07p9m>
- Mallitasig, A., & Freire, T. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *INNOVA Research Journal*, 5(3), 164–181. <https://doi.org/10.33890/innova.v5.n3.2020.1391>
- Martínez Paz, D., & Toscano Menocal, A. (2021). La gamificación para la formación del profesional en ciencias de la información mediante las tecnologías de la información y la comunicación. *Conrado*, 17(81), 7–16. <https://n9.cl/kem0z>
- Menéndez, R., Ruíz, R., Maldonado, A., & Camacho, D. (2018). Análisis y propuesta de una herramienta basada en gamificación para la educación en valores dentro del deporte. *V Congreso de La Sociedad Española Para Las Ciencias Del Videojuego*, 1039–1045. <https://n9.cl/sjido>
- Olmedo, J. C. (Coord). (2016). El contexto del aprendizaje móvil en América Latina. In *MATI-TEC Aprendizaje móvil para el desarrollo y la inclusión* (pp. 1–194). <https://n9.cl/yczde>
- Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(0), 1–17. <https://n9.cl/7iph9>
- Pacheco, M., Navarrete, R., Tamayo, A., & Guzmán, M. (2021). Impacto del Constructivismo en las competencias de lectoescritura de los estudiantes de Bachillerato. *Revista Universidad y Sociedad*, 10. <https://n9.cl/waily>
- Parra, M. E., & Segura, A. (2019). Producción científica sobre gamificación en educación: un análisis cuantitativo. *Revista de Educacion*, 2019(386), 113–131. <https://n9.cl/s6ozw>
- Parra, & Torres. (2018). La gamificación como recurso didáctico en la enseñanza del diseño. *Dialnet*, 9, 160. <https://doi.org/10.7203/eari.9.11473>
- Pisonero, M. (2018). Gamificación en el aula de ELE: el avatar. *Monográficos Sinoele*, 17, 326–334. <https://n9.cl/6iw0v>
- Prieto Jurado, E. (2018). *Gamificación, motivación y aprendizaje en educación primaria. Trabajo fin de Máster en comunicación y educación en la red* [UNED]. <https://n9.cl/xth7q>
- Ramos, V., & Muñoz, R. (2020). Gamificación como estrategia de aprendizaje en educación superior. *Universidad de La Frontera*, November 2019, 0–21.

<https://n9.cl/cicaq>

Rodríguez-Fernández, L. (2017). Smartphones y aprendizaje: el uso de Kahoot en el aula universitaria. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 8, 181–189. <https://doi.org/10.14198/medcom2017.8.1.13>

Romero, F. (2016). Gamificación Y Tecnologías De Información Para El Aprendizaje. *Experti*, 1(2), 20–24. <https://n9.cl/j3ngx>

Valles-Pereira, R. E., & Mota-Villegas, D. J. (2020). Kahoot aplicada en la evaluación sumativa en un curso de matemática discreta. *Revista Científica*, 1(37), 67–77. <https://doi.org/10.14483/23448350.15236>



El artículo que se publica es de exclusiva responsabilidad de los autores y no necesariamente reflejan el pensamiento de la **Revista Alfa Publicaciones**.



El artículo queda en propiedad de la revista y, por tanto, su publicación parcial y/o total en otro medio tiene que ser autorizado por el director de la **Revista Alfa Publicaciones**.



Indexaciones

