



DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i3>

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

*Kahoot y su aplicación en actividades de evaluación en el proceso de enseñanza-
aprendizaje*

Kahoot and its application in evaluation activities in the teaching-learning process

Kahoot e sua aplicação em atividades avaliativas no processo ensino-aprendizagem

Mariana Elizabeth Quintero Cevallos ^I
marianaquintero.cevallos@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-2373-2090>

Correspondencia: marianaquintero.cevallos@gmail.com

***Recibido:** 29 de junio del 2022 ***Aceptado:** 12 de julio de 2022 * **Publicado:** 18 de agosto de 2022

- I. Magíster en Enseñanza del Idioma Inglés, Directora del Centro de Idiomas y Coordinadora de San Gregorio School Of Languages, Docente de Inglés de la Universidad San Gregorio de Portoviejo, Ecuador.

Kahoot y su aplicación en actividades de evaluación en el proceso de enseñanza- aprendizaje

Resumen

En la actualidad estamos inmerso en un desarrollo creciente de las nuevas tecnologías que brindan un conocimiento globalizado, la educación debe asumir una redefinición en cuanto su metodología y la adaptabilidad de ella al mundo actual. La evaluación es un elemento esencial en el proceso de enseñanza - aprendizaje, por su función de retroalimentación no solo de los aprendizajes adquiridos, sino de los procesos realizados para alcanzarlos, las TIC resultan de gran ayuda en el sector educativo. El objetivo de esta investigación es analizar Kahoot y su aplicación como herramienta educativa a través de conceptos importantes y descripción del nivel de influencia de kahoot durante el proceso de evaluación de los aprendizajes de los alumnos. Para realizar esta investigación se emplea la metodología: revisión bibliográfica de fuentes primarias para conocer percepción, actitud y utilidad respecto al uso de la “gamificación” y de Kahoot en el aula. Como resultado se denota que aun con limitaciones, la combinación de tecnología, juego y aprendizaje resulta más eficaz que las metodologías tradicionales.

Palabras Claves: Nuevas tecnologías; innovación educativa; retroalimentación; juegos; alumnos.

Abstract

At present we are immersed in a growing development of new technologies that provide globalized knowledge, education must assume a redefinition in terms of its methodology and its adaptability to the current world. Evaluation is an essential element in the teaching-learning process, due to its feedback function not only of the learning acquired, but of the processes carried out to achieve it, ICTs are of great help in the educational sector. The objective of this research is to analyze Kahoot and its application as an educational tool through important concepts and a description of the level of influence of Kahoot during the evaluation process of student learning. To carry out this research, the methodology is used: bibliographic review of primary sources to know perception, attitude and usefulness regarding the use of "gamification" and Kahoot in the classroom. As a result, it is noted that even with limitations, the combination of technology, games and learning is more effective than traditional methodologies.

Keywords: New technologies; educational innovation; feedback; games; students.

Resumo

Atualmente estamos imersos em um crescente desenvolvimento de novas tecnologias que proporcionam conhecimento globalizado, a educação deve assumir uma redefinição em termos de sua metodologia e sua adaptabilidade ao mundo atual. A avaliação é um elemento essencial no processo de ensino-aprendizagem, devido à sua função de retroalimentação não só da aprendizagem adquirida, mas dos processos realizados para alcançá-la, as TIC são de grande ajuda no setor educacional. O objetivo desta pesquisa é analisar o Kahoot e sua aplicação como ferramenta educacional por meio de conceitos importantes e uma descrição do nível de influência do Kahoot durante o processo de avaliação da aprendizagem dos alunos. Para realizar esta pesquisa, utiliza-se a metodologia: revisão bibliográfica de fontes primárias para conhecer percepção, atitude e utilidade quanto ao uso da “gamificação” e do Kahoot em sala de aula. Como resultado, nota-se que mesmo com limitações, a combinação de tecnologia, jogos e aprendizado é mais eficaz do que as metodologias tradicionais.

Palavras-chave: Novas tecnologias; inovação educacional; retorno; jogos; estudantes.

Introducción

Hoy en día es necesario la utilización de las herramientas tecnológicas para un desarrollo del aprendizaje. La nueva era de la tecnología obliga a la educación a cambiar desde sus bases para conseguir en los estudiantes una formación integral y como parte de ella, la habilidad de aprender, a hacer, a vivir y a convivir. Desde esta perspectiva, la educación tecnológica es un método y una técnica que estimulan ese compromiso. Por tal razón las instituciones educativas al buscar formar y desarrollar competencias en sus estudiantes, deben prepararlos a nuevos retos para afrontar las situaciones particulares que se pueden presentar en un mundo de constante cambio y crecimiento. Sin embargo, actualmente es evidente que algunas instituciones educativas todavía no se convencen de que se deben aprovechar los cambios tecnológicos y los beneficios que éstas pueden ofrecer al momento de desarrollar y formar a los alumnos.

Con el auge de la gamificación, las nuevas herramientas además de su relevancia en la educación poseen una importancia social y ética en relación a los usuarios y la sociedad es decir, estudiantes y maestros que utilizan o aplican los sistemas de Tecnologías de información. Por un lado, esta importancia radica en promover la igualdad de acceso a estos sistemas de información. Existen de esta forma herramientas gratuitas online de diversa categoría que se desarrollan generalmente con

Kahoot y su aplicación en actividades de evaluación en el proceso de enseñanza- aprendizaje

acceso al sistema de Tecnologías de información, en este caso, Internet. Por lo tanto si no se cuenta con este acceso, no se podrá explotar los beneficios derivados, originando luego una brecha digital. Las metodologías tradicionales se revelan en algunos casos obsoletas ante un alumno que es capaz de conseguir tanto o más contenidos por sus propios medios. Las competencias y destrezas que necesita un alumno para desenvolverse en la sociedad de información son distintas de las que adquirieron sus padres y profesores.

Kahoot es una plataforma que ofrece una versión gratuita que permite crear exámenes o cuestionarios online, a modo de concurso de preguntas, en donde los alumnos son los concursantes. Cada participante introduce su nombre en el juego y contesta a una serie de cuestiones por medio de un dispositivo móvil, tableta u ordenador. Las partidas de preguntas, una vez creadas, son accesibles por todos los usuarios de manera que pueden ser reutilizadas e incluso modificadas para garantizar el aprendizaje, además de

servir como método de estudio.

Según la página oficial de Kahoot, la aplicación está diseñada para hacer pruebas rápidas o evaluar previamente el conocimiento de la clase sobre un tema, además de evaluar los resultados del aprendizaje y el progreso de la clase. Puede servir para revisar contenido e identificar los temas que necesitan ser repasados o que requieren refuerzo para que los estudiantes lo dominen. También se usa para practicar las posibles preguntas de un examen y prepararse para la evaluación. Esto potencia el estudio independiente

ya que los alumnos puedan estudiar y practicar el temario en casa o en clase desde cualquier dispositivo. Aparte de la evaluación se puede usar para hacer presentaciones interactivas, motivar a la participación en el aula, evaluar opiniones, presentar trabajos, incentivar la asistencia, impulsar la retención, etc. (Kahoot!, 2021).

Kahoot une varias tendencias emergentes en el uso de tecnologías en el aula, el aprendizaje móvil electrónico (M-learning), la ludificación (Gamification), así como utilizar dispositivos propios (Bring your own device).

El presente estudio tiene como objetivo general: Analizar la aplicación Kahoot como herramienta educativa basada en el juego para aumentar la motivación, participación y resultados del aprendizaje. Y como objetivos específicos: Conceptualizar que es Kahoot para determinar lo que es y su significado e importancia; describir el nivel de influencia de **Kahoot** durante el proceso de

Kahoot y su aplicación en actividades de evaluación en el proceso de enseñanza- aprendizaje

evaluación de los aprendizajes de los alumnos; enunciar los beneficios que brinda Kahoot en el proceso educativo.

Se aplicó método inductivo, donde se analizó información referente al tema a través de una revisión bibliográfica. La variable dependiente es la Kahoot y su aplicación en la institución y la variable independiente es la alternativa educativa en el proceso de enseñanza- aprendizaje en la institución.

En este caso, la estrategia basada en el juego, se vale de aplicaciones tecnológicas: Kahoot, desarrollada para hacer del proceso educativo una construcción memorable. Por esta razón se ha concentrado el análisis de esta investigación con la pregunta que a continuación se enuncia. ¿En qué medida las estrategias de integración gamificadora como Kahoot contribuyen al proceso de retroalimentar los aprendizajes? Diversas investigaciones coinciden en señalar los aspectos positivos de estas herramientas en los procesos de enseñanza aprendizaje como fuente de motivación, además de favorecer el desarrollo cognitivo, social y emocional. Siguiendo la metodología, se utilizan las herramientas digitales para un pre test, se aplican técnicas de retroalimentación para mejorar cada una de las capacidades de los estudiantes y mediante el post test se trata de mejorar actitudes como la cooperación, solidaridad, respeto y sobre todo la de una convivencia armónica basada en un ambiente gratificante.

Marco teórico

Antecedentes

Un sistema que se podría considerar antecedente al Kahoot, es el Personal Response Systems llamado también Clickers. Con ese sistema, el alumno responde a preguntas mediante un dispositivo electrónico. En este caso se entregaba un mando a cada alumno y se presentaban preguntas tipo test en la pantalla del aula y cada uno respondía mediante su mando donde disponía de varios botones para elegir la respuesta. El problema de los Clickers es que necesitan de un software específico, un conocimiento del funcionamiento del sistema por parte del profesor y de material propio que hay que llevar al aula: captador de infrarrojos y un número limitado de mandos específicos para recoger las respuestas.

Kahoot se basa en ese sistema, pero con una tecnología disponible y accesible por todos, además es muy fácil de manejar o programar. Se lanzó al público en septiembre de 2013 y fue fundado por Johan Brand, Jamie Brooker y Morten Versvik en un proyecto realizado en conjunto con la Universidad Noruega de Ciencia y Tecnología en Trondheim, Noruega. El juego funciona a modo de concurso de

Kahoot y su aplicación en actividades de evaluación en el proceso de enseñanza- aprendizaje

preguntas, donde el alumno tiene entre dos y cuatro respuestas posibles. Éstas le aparecen en una pantalla del móvil en botones de diferentes colores donde se puede seleccionar la respuesta correcta (Kahoot!, 2021).

Crear el juego, es decir una partida de preguntas, es sencillo y no requiere de un aprendizaje exhaustivo. En el juego, se puede modificar el tiempo del que dispone el alumno para contestar, las posibles preguntas y respuestas, y también se pueden añadir fotos o vídeos. Una vez terminada la batería de preguntas, se puede guardar en la cuenta personal o bien, hacer visible la partida para todo el mundo, de esta manera, otros profesores o alumnos pueden usar las preguntas para jugar, estudiar, repasar contenido o utilizarlo como herramienta de evaluación. En una sola partida se pueden conectar hasta 200 estudiantes lo que permite también, evaluar clases grandes. Además, es posible realizar el juego de forma virtual, presencial o en clases semipresenciales. Una vez que el profesor utiliza una partida de preguntas para realizar un examen o evaluación de ciertos conocimientos, el programa permite descargar un Excel con todos los datos detallados, lo que facilita la calificación y la retroalimentación. Asimismo, nada más responder las preguntas en el aula, el alumno obtiene la información de la respuesta correcta por lo que la retroalimentación a cada pregunta es inmediata. El juego, o la partida de preguntas las gana el jugador que más puntuación obtiene, los puntos son una mezcla entre las respuestas acertadas y la rapidez con que se ha acertado cada respuesta.

Kahoot

Es una plataforma de cuestionarios online gamificada orientada a la evaluación y retroalimentación de aprendizajes. Kahoot se define como una herramienta que promueve el juego, el aprendizaje, el entretenimiento y la autoevaluación. Kahoot es una plataforma de aprendizaje mixto basado en el juego, permitiendo a los educadores y estudiantes investigar, crear, colaborar y compartir. A su vez Kahoot por su carácter interactivo ha desarrollado un aprendizaje social y la curiosidad intelectual, llegando a ser una herramienta evaluativa de carácter lúdico. Los educadores pueden utilizarlo con fines de evaluación o desafiar a los estudiantes a utilizar métodos de investigación para crear su propio cuestionario.

Kahoot es una plataforma de cuestionarios que poseen una configuración activa, participativa, dinámica y gamificada en su modo de evaluación que permite recordar y aprender con mayor facilidad. Agregando vitalidad, compromiso estudiantil y apoyos metacognitivos a las aulas de educación con entrenamiento limitado de instructores o estudiantes.

La gamificación

La gamificación es la utilización de mecánicas basadas en juegos, estética y pensamiento lúdicos, para fidelizar a las personas, motivar acciones, promover el aprendizaje. Lo cual implica un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas. Asimismo incluye: el uso del enfoque y elementos del juego en contextos diferentes al juego. La gamificación tiene como objetivo principal la influencia en el comportamiento de las personas. Además, genera experiencias, origina sentimientos de autonomía y de influencia en las personas, produciendo un cambio notable en el comportamiento en éstas. Como también permite Valorar la posibilidad de introducir actividades curriculares diferentes, que capten la atención y enganchen a los estudiantes. Fue pensada en sus inicios como una estrategia que introduzca la conectividad y el compromiso por consolidar una comunidad, con el fin de potenciar un aprendizaje significativo. Asimismo, a través del uso de ciertos elementos presentes en los juegos los jugadores incrementan su tiempo de dedicación y se implican mucho más en la realización de una determinada actividad. Finalmente la gamificación educativa pone en el centro al alumno y la forma como éste percibe los contenidos que se están planteando en clase.

La gamificación como motivación intrínseca

La motivación intrínseca es la tendencia inherente a buscar la novedad y el desafío, a extender y ejercitar las propias capacidades, a explorar y aprender. Este comportamiento del ser humano es aprovechado por la gamificación y sus elementos generando la motivación de forma natural.

Características propias de la gamificación

Gamificación es la aplicación de principios y elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje con el propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes. La gamificación es recurrir al uso de elementos que forman parte de la estructura del juego, es aplicar esta estrategia metodológica en una herramienta de apoyo docente que logre despertar motivación en los estudiantes con el fin que sus procesos de aprendizaje sean significativos y exitosos.

Influencia de kahoot en el proceso educativo

La aplicación de las herramientas de gamificación online como Kahoot influye significativamente en el proceso de retroalimentación de aprendizajes de los estudiantes, porque mejora el nivel de aprendizaje en el tema de las Tecnologías de Información, tras el proceso de retroalimentación. La gamificación en la educación se afirma como una estrategia de aprendizaje eficaz para mejorar los procesos de retroalimentación, porque genera un espacio de autoevaluación lúdico con asertividad y resiliencia, para que el estudiante pueda reconocer sus errores sin cargas negativas. Se comprobó que las herramientas digitales de cuestionarios como Kahoot, brindan una experiencia de retroalimentación útil para el estudiante. Con un lenguaje sencillo y una interfaz dinámica lograron que los estudiantes puedan motivarse a lograr mejores resultados, además de enfocar mejor su concentración en las etapas de la evaluación. Kahoot posee más eficacia en la retroalimentación de aprendizajes, porque es una plataforma donde cada estudiante responde a su ritmo en comparación con Kahoot que es una plataforma que integra en conjunto a todos los estudiantes.

Las herramientas del Kahoot promueven la retroalimentación de aprendizajes en tres aspectos. En primer lugar brindan al usuario una revisión instantánea de cada pregunta con la validación de la respuesta correcta, lo que afianza el conocimiento bajo la condición de error o acierto. En segundo lugar permiten visualizar el ranking en vivo, es decir, muestra el nivel de preparación y de atención sobre el tema aprendido haciéndolo consciente del desempeño respecto a los compañeros, todo esto cuantificado en puntos bonificados por pregunta acertada. Finalmente, cuando termina la aplicación de la evaluación sintetiza la participación en tres secciones importantes: muestra un porcentaje de precisión, dato necesario para determinar si el aprendizaje fue bajo, mediano, alto o excelente, muestra una revisión de las preguntas que permitirá la retroalimentación inmediata sobre el tema.

Kahoot es una herramienta gratuita que ha ganado popularidad entre los docentes por su sencillo uso y su capacidad para crear dinámicas de trabajo activas y gamificadas en el aula (Martínez Navarro, 2017). La gamificación pretende influir positivamente en el comportamiento de los estudiantes, a través de las experiencias y sentimientos que se construyen a través del juego (Rodríguez-Fernández, 2017), actuando sobre su motivación e implicación en la tarea para obtener beneficios pedagógicos que

faciliten el aprendizaje. En palabras de Martínez Navarro (2017), la gamificación se basa en el uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos

Kahoot y su aplicación en actividades de evaluación en el proceso de enseñanza- aprendizaje

a éstos, con el propósito de transmitir un mensaje o unos contenidos o de cambiar un comportamiento, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación, la implicación y la diversión.

Beneficios que brinda kahoot

La plataforma Kahoot es un sistema de respuesta personal o en grupo que, basado en el juego, transforma el proceso de enseñanza-aprendizaje (Batista-Da-Silva, et ál.,2018), de tal suerte que el estudiantado aprende desde una perspectiva lúdica, se fomenta su motivación, compromiso y participación activa y, al tiempo, se desarrolla la competencia digital (Álvarez-Rosa, et ál., 2018).

Kahoot es muy útil porque permite afianzar conocimientos, comparar el nivel del alumnado tanto de forma individual como en colectivo de la clase y por su carácter. Asimismo, la valoración de Kahoot por parte del alumnado se relaciona con la eficacia de esta herramienta para organizar y gestionar tareas de estudio, bien sea porque incentiva un proceso continuo de enseñanza-aprendizaje, bien sea porque propicia la autoevaluación. No obstante, a la hora de valorar cualitativamente este recurso docente, el alumnado también expresa aspectos negativos sobre esta plataforma, como que, en ocasiones, el tiempo asignado a las respuestas puede actuar como factor de estrés y mermar el disfrute y la capacidad del estudiantado: La experiencia es buena, aunque con algo de presión por el tiempo. Resulta útil como herramienta complementaria, pero no debería sustituir exámenes porque a veces no va muy bien y no tenemos mucho tiempo para pensar las respuestas. Sin duda ayuda en el aprendizaje de las asignaturas, aunque a veces nos cause un poquito de estrés con el tiempo.

Parece evidente que Kahoot es una herramienta eficiente, pues consigue que el estudiantado se sienta integrado en los procesos y que encuentre un espacio apropiado para el aprendizaje a través de recursos prácticamente ubicuos y de bajo coste. Superando así algunas de las dificultades habituales de incorporar recursos innovadores a los procesos de enseñanza-aprendizaje de las instituciones educativas.

Kahoot es un elemento motivador en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Aunque sugerimos seguir investigando otras dimensiones involucradas para fortalecer los resultados de esta investigación. Recalamos que, aunque los datos presentados en esta investigación son precisos y claros, Kahoot es una estrategia metodológica importante para el docente, pues incentiva al estudiantado a no faltar a clases. Además, de lograr una participación más activa en el aula.

Entre otras bondades de usar este software, es que posee una variedad de funciones importantes dentro de él, ya que dispone de múltiples estrategias para conseguir el objetivo que los estudiantes aprendan

Kahoot y su aplicación en actividades de evaluación en el proceso de enseñanza- aprendizaje

a través del juego. Es importante señalar que el profesorado que se incline por usar este programa informático debe ser competente, digitalmente hablando, dadas las distintas actividades a realizar. Así también es importante señalar que el docente debe mantener un nivel de liderazgo significativo para llevar un adecuado orden en el salón de clase; en algunas ocasiones la algarabía de los estudiantes provocada por la participación y la competencia puede desencadenar desorganización e indisciplina dentro del aula y se requiere que el profesor

logre reorganizar y redireccionar la atención de los estudiantes nuevamente a su aprendizaje.

Trabajos relacionados

En el año 2019, en Ecuador se realizó una investigación cuasi – experimental, donde se trabajó con un grupo de estudiantes de décimo año EGB, mediante la implementación de la metodología gamificación. En los resultados se comprobó que incide en el proceso de enseñanza aprendizaje de ecuaciones cuadráticas. Se notó aumento de interés del grupo durante el desarrollo de las clases. También encontramos que, en el año 2019, en Ecuador se realizó otra investigación mediante la implementación de un software educativo, para el aprendizaje de matemática básica elemental en la resolución de operaciones mediante la gamificación. Los resultados fueron que los discentes se sintieron atraídos por superar retos y niveles, además de mejorar la cooperación y el compañerismo. Los autores concluyen que permite al docente reforzar lo aprendido en clase Gutiérrez-Constante y Herrera-Oña (2019).

Otra investigación cuasi-experimental que encontramos en Ecuador se realizó en el año 2017 y contó con la participación de cincuenta estudiantes de nivel pre-intermedio (mediante un diagnóstico, para posteriormente implementar la gamificación). Los resultados comprobaron la efectividad de la gamificación como estrategia de aprendizaje en la producción escrita del idioma inglés. Los autores concluyen que se evidenció su uso como una estrategia motivadora que promueve el aprendizaje de una manera dinámica y alegre Díaz-Villarruel y Cerda-Solís (2018).

Para el 2018, se realizó una investigación en Ecuador que mostró a la gamificación como una estrategia de aprendizaje para el apoyo de matemáticas en el tema de polinomios. Como resultado de este estudio se comprobó un aumento en el rendimiento académico del alumnado y se demostró que la gamificación aportó como estrategia de aprendizaje en Matemáticas, los autores concluyeron que

Kahoot y su aplicación en actividades de evaluación en el proceso de enseñanza- aprendizaje

el desconocimiento de estas herramientas hace que sean desaprovechadas Pilamunga-Poveda y Quizhpi-Lupercio (2018).

Para el año 2018, en Ecuador se realizó una investigación sobre la gamificación y el razonamiento verbal de los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Santo Domingo de Guzmán, en la ciudad de Ambato. Esta investigación se realizó con un enfoque cuantitativo. Los resultados obtenidos fueron que la gamificación ayuda en el desarrollo del razonamiento verbal de los estudiantes de tercero de bachillerato. Los autores concluyen que las clases de razonamiento verbal se desarrollan de forma tradicional con poco uso de tecnologías Páez-Quinde y Crespo-Jara (2018).

En el año 2017, en Ecuador se realizó una investigación sobre patrones en gamificación y juegos serios, aplicados a la educación; esta se llevó a cabo en la Carrera de Psicología Industrial de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato. Como resultado de ese estudio se comprobó que la gamificación y los juegos serios, implementados al proceso de aprendizaje, favorecen al desarrollo mental y las habilidades cognitivas. Los autores concluyen que el alumnado aprendería de mejor manera si utilizara los juegos serios en el proceso de aprendizaje Gómez-Alvarado y Loján-Carrión (2017).

En el 2018, en Colombia se realizó una investigación en la Pontificia Universidad Javeriana en la que se observó a dos grupos universitarios de distintas carreras y semestres. Utilizando la metodología de gamificación para aumentar la motivación de los estudiantes. Como resultado de esta investigación se evidenció de un aumento en la satisfacción, motivación y entusiasmo de los estudiantes, esto se vio reflejado en sus calificaciones. Los autores concluyen que sin darse cuenta los estudiantes estaban aprendiendo significativamente (Ardila, 2018).

En el 2018, en Perú se realizó una investigación en la Universidad César Vallejo. Se implementó el programa de gamificación autoconstructiva a estudiantes de primer grado de primaria del Callao. En este estudio se usó un enfoque cuantitativo. Los resultados indicaron una diferencia significativa a nivel estadístico de mejora en las capacidades de representación simbólica y representación algorítmica de los estudiantes. Los autores

concluyen que la gamificación auto -constructiva fue decisiva para aceptar sus hipótesis (Chávez, 2018).

Estas investigaciones permiten fundamentar el uso de la tecnología como un apoyo o herramienta didáctica en los procesos de evaluación para el docente de la actualidad. Revisando tenemos:

Kahoot y su aplicación en actividades de evaluación en el proceso de enseñanza- aprendizaje

La teoría de Vigotsky, con su zona de desarrollo próximo. En esta teoría el aprendizaje o desarrollo se obtiene en colaboración y apoyo con ayuda de los otros. Un sujeto puede tener un nivel de desarrollo que se manifiesta en la capacidad para resolver problemas; pero en esta teoría con la ayuda de compañeros más capaces o expertos, aumenta su nivel de desarrollo.

La psicología cognitiva, centrada en explicar los procesos internos que tienen lugar en la persona, se emplea en la parte cognitiva del ser humano y la considera como un todo integrados, con la capacidad de construir sus propios conceptos del mundo, de su conducta y de sus formas de aprender, es decir, la metacognición.

El conectivismo, la nueva teoría para la era digital, propuesto por Siemens y Fonseca, junto con Stephen Downes, afirman que las grandes teorías de aprendizaje (incluidas las anteriores) fueron desarrolladas en una época en la que la tecnología no había incursionado en el aprendizaje y estaban establecidas principalmente en ambientes instruccionales.

En los últimos años, la tecnología ha revolucionado la forma en que vivimos, nos comunicamos y aprendemos. Por ello, el conectivismo, formula que el aprendizaje se puede presentar fuera del estudiante, en una base de datos, en una organización, en el internet y se centra en realizar conexiones entre los conocimientos que tienen mayor grado de importancia. Esta teoría identifica cuando la información deja de ser importante y la

prioriza. El conectivismo describe el aprendizaje como un proceso de creación de una red de conocimiento personal, una idea coherente con la forma en la que las personas enseñamos y aprendemos en la web 2.0.

La estrategia pretende amalgamar lo esencial de estas tres teorías, presentando como elemento principal o el punto de partida es el sujeto y a sus conocimientos como una red interconectada entre el mundo natural y el virtual. Con esto se genera una habilidad para aprender y adaptarse para cuando se establezcan nuevas herramientas o tecnologías.

Considerando los avances científicos y tecnológicos de este mundo integrador, es primordial analizar las diferentes teorías existentes para integrar a los individuos a una sociedad modernizada y conectada, capacitados para enfrentarse y resolver la problemática de su entorno. Se pretende entonces, considerar los aspectos cognitivos y los factores principales en el desarrollo del ser humano como el aspecto social o su contexto sociodemográfico, porque el aprendizaje se genera además del aula, en la sociedad en la que están incluidos, lo que le da el sentido de pertinencia y lo considera útil para la comunidad en la que se desenvuelve.

Kahoot y su aplicación en actividades de evaluación en el proceso de enseñanza- aprendizaje

Es imperante la dialéctica de las teorías de la educación, si bien su finalidad es la misma, cada una de ellas lo contextualiza de acuerdo a las características, necesidades y avances en cuestiones pedagógicas, pretendiendo romper los paradigmas establecidos para innovar con situaciones que permitirán mejores resultados.

Representa una oportunidad para que los docentes puedan utilizarla como una herramienta didáctica en el proceso de evaluación y concebirla como un proceso de cambio no solamente de conocimientos, sino de paradigmas.

Metodología

Para el desarrollo del presente artículo, se empleó un diseño que pertenece a una investigación de nivel descriptivo con característica cualitativa, considerando lo expresado por, (Cadena, P. et al, 2017) “comprende un conjunto de técnicas de investigación que se emplean para adquirir una visión general del comportamiento y percepción del objeto de investigación sobre un problema en particular” (p.12) por tanto, se realiza una vasta revisión bibliográfica, que da lugar al análisis y a la argumentación, con el objetivo de determinar la utilidad del programa Kahoot y su aplicación en actividades de evaluación en el proceso de enseñanza- aprendizaje. De este modo, se consultaron fuentes de información secundarias tales como: artículos científicos, revistas científicas, bases legales, libros, trabajos de posgrado, entre otros., para comprender el uso, bondades, beneficios, ventajas, desventajas y características del programa Kahoot.

Donde se aplican los métodos: inductivo, porque desciende de las premisas particulares hacia conclusiones generales (Alvarez, J. et al, 2018). El método deductivo, porque se analiza el problema de lo general a lo particular (Valdéz, F., 2019). Se emplea el método analítico- sintético, porque se separa el problema en sub temas a fin de comprender sus elementos que intervienen entre sí (López, I. y López, R., 2016) a fin de procesar la información de la literatura consultada y establecer conclusiones del estudio.

Conclusiones

Kahoot es una plataforma que ofrece una versión gratuita que permite crear exámenes o cuestionarios online, a modo de concurso de preguntas, en donde los alumnos son los concursantes. Cada participante introduce su nombre en el juego y contesta a una serie de cuestiones por medio de un

Kahoot y su aplicación en actividades de evaluación en el proceso de enseñanza- aprendizaje

dispositivo móvil, tableta u ordenador. Las partidas de preguntas, una vez creadas, son accesibles por todos los usuarios de manera que pueden ser reutilizadas e incluso modificadas para garantizar el aprendizaje, además de

servir como método de estudio.

El aplicativo Kahoot es una importante y potente herramienta digital, que a través del aprendizaje basado en el juego logra que el estudiantado aprenda temas nuevos o repase otros ya aprendidos. Aquí yace la importancia del uso de estos recursos TIC en los salones de clase, dada la flexibilidad que presentan.

Al analizar el uso de Kahoot y su aplicación en actividades de evaluación en el proceso de enseñanza- aprendizaje, este software produce motivación al usarlo en el salón de clase. Aunque sugerimos seguir investigando otras dimensiones involucradas para fortalecer los resultados de esta investigación. Recalamos que Kahoot se convirtió en una estrategia metodológica importante para el docente, pues incentivó al estudiantado a no faltar a clases. Además, de lograr una participación más activa en el aula. Entre otras bondades de usar este software, es que posee una variedad de funciones importantes dentro de él, ya que dispone de múltiples estrategias para conseguir el objetivo que los estudiantes aprendan a través del juego. Es importante señalar que el profesorado que se incline por usar este programa informático debe ser dinámico, dadas las distintas actividades a realizar. Así también es importante señalar que el docente debe mantener un nivel de liderazgo significativo para llevar un adecuado orden en el salón de clase; en algunas ocasiones la algarabía de los estudiantes provocada por la participación y la competencia puede desencadenar desorganización e indisciplina dentro del aula y se requiere que el profesor logre reorganizar y redireccionar la atención de los estudiantes nuevamente a su aprendizaje.

Kahoot es una herramienta de gamificación que nos permite dinamizar nuestras clases a través de juegos competitivos, podemos utilizar para diagnósticas y pequeñas retroalimentaciones o una manera de evaluar el tema, esta herramienta se encuentra en varias versiones una versión para Pc en el navegador de tu preferencia y una versión para celular tanto en androide, permite ser utilizado en todos los niveles educativos desde primaria hasta la educación superior, con sesiones pedagógicas dinámicas, innovadoras y de impacto en el proceso de aprendizaje de los estudiantes y del proceso de enseñanza del maestro.

Referencias

1. Alvarez, J. et al. (2018). Método didáctico para reforzar el razonamiento inductivo-deductivo en la resolución de problemas matemáticos de demostración. Revista Mikarimin. <http://refcale.ulead.edu.ec/index.php/refcale/article/view/2545>
2. Ardila, C. (2018). Crear, innovar y motivar en el aula gamificada. Trabajo de grado de Licenciatura en Pedagogía Infantil, Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá.
3. Cadena, P. et al. (2017). Métodos cuantitativos, métodos cualitativos o su combinación en la investigación: un acercamiento en las ciencias sociales. Revista Mexicana de Ciencias Agrícolas. <https://www.redalyc.org/pdf/2631/263153520009.pdf>
4. Gràcia, M., Sanlorien P., Segué M. (2017). Motivación, afecto y relaciones en el aula inclusiva. Universitat Oberta de Catalunya, Barcelona.
5. Ordás, A. (2018). Gamificación en bibliotecas: el juego como inspiración. España: Editorial UOC
6. López, I. y López, R. (2016). El método sistemático-sintético de lectoescritura Phonics como herramienta para la adquisición de la fonética inglesa. Revista Fuentes, 18 (2), 183-195. <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/73014/5.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
7. Rojas Viteri, J.; Álvarez Zurita, A. y Bracero Huertas, D. (2021). Uso de Kahoot como elemento motivador en el proceso enseñanza-aprendizaje. Revista Cátedra. Editorial Universidad Central del Ecuador. Quito
8. Valdéz, F. (2019). Método deductivo. Universidad Autónoma del Estado de México. <http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/105291/Methodolog%C3%ADa+de+la+Investigaci%C3%B3n+Unidad+II.pdf?sequence=1>