



UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CUENCA

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo

UNIDAD ACADÉMICA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN

**KAHOOT: ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL INTERAPRENDIZAJE DE
ESTUDIANTES CON NECESIDADES EDUCATIVAS EN EDUCACIÓN
BÁSICA**

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

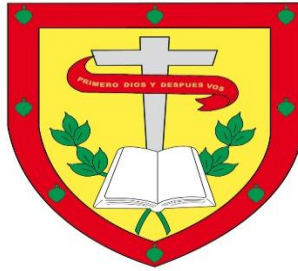
AUTOR: ANGIE TATIANA SALINAS ROSARIO

DIRECTOR: LCDA, ANA ZULEMA CASTRO SALAZAR, MGST

AZOGUES- ECUADOR

2025

DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo

UNIDAD ACADÉMICA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN

**KAHOOT: ESTRATEGIA DIDÁTICA EN EL INTERAPRENDIZAJE DE
ESTUDIANZTES CON NECESIDADES EDUCATIVAS EN EDUCACIÓN BÁSICA
PROYECTO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

AUTOR: ANGIE TATIANA SALINAS ROSARIO

DIRECTOR: LCDA, ANA ZULEMA CASTRO SALAZAR, MGS

AZOGUES - ECUADOR

2025

DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESA



Declaratoria de Autoría y Responsabilidad

Angie Tatiana Salinas Rosario portador(a) de la cédula de ciudadanía N° **0703851386**. Declaro ser el autor de la obra: **"Kahoot: estrategia didáctica en el interaprendizaje de estudiantes con necesidades educativas en 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, **28 de Julio de 2025**

F: 

Angie Tatiana Salinas Rosario

C.I. 0703851386

RECOMENDACIÓN FAVORABLE DEL DIRECTOR

Azogues, 17 de julio de 2025

Yo, Ana Zulema Castro Salazar, en mi calidad de Directora del Proyecto de Titulación "Kahoot: estrategia didáctica en el interaprendizaje de estudiantes con necesidades educativas en educación básica" elaborado por la estudiante Angie Tatiana Salinas Rosario de la Carrera de Educación en la Unidad Académica de Educación: con cédula de ciudadanía N°0703851386;

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. Ana Zulema Castro Salazar, Mgs
DIRECTOR/A**

Kahoot: estrategia didáctica en el interaprendizaje de estudiantes con necesidades educativas en educación básica

Angie Tatiana Salinas Rosario
Universidad Católica de Cuenca
Unidad Académica de Educación
Azogues - Ecuador

AGRADECIMIENTO

Con profundo respeto y emoción, dedico estas palabras de agradecimiento a todas las personas que han sido parte esencial de este camino académico y personal.

A Dios, por ser guía en cada paso, por brindarme fortaleza en los momentos de duda y luz en los momentos de oscuridad. Su presencia ha sido el pilar invisible que sostuvo mi perseverancia.

A mi hijo, madre y esposo, por ser ejemplo de esfuerzo, honestidad y amor incondicional. Gracias por confiar en mí incluso cuando yo misma titubeaba. Este logro también les pertenece a ustedes, porque cada sacrificio que hicieron hoy se transforma en fruto.

A mi familia, por su apoyo constante, su paciencia y su cariño. Cada palabra de aliento, cada gesto de comprensión, ha sido un impulso para no rendirme.

A mi tutora de tesis, Lcda., Anita Castro Salazar. Mgst, agradezco sinceramente su acompañamiento, su orientación rigurosa y humana, y su disposición para compartir sus conocimientos con generosidad.

A los docentes de la carrera de Educación, quienes dejaron huellas imborrables con su ejemplo, vocación y compromiso. Gracias por enseñarme no solo teoría, sino la verdadera esencia de ser educador: transformar vidas con sensibilidad y responsabilidad.

A mi compañera de aula Perla Idrovo y de vida universitaria, gracias por las experiencias compartidas, los desafíos superados juntos y los aprendizajes construidos en colaboración.

Y a todas aquellas personas que, de una forma silenciosa pero significativa, aportaron a esta etapa de mi vida, mi más sincero agradecimiento.

Este logro es la suma de muchos corazones que creyeron en mí. A todos ustedes, gracias infinitas.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo con profundo amor y gratitud a las personas que han sido mi fuerza, mi inspiración y mi compañía en este camino académico y personal.

A mi madre, Rosa Rosario, por su ejemplo de lucha, su amor incondicional y su constante apoyo, que han sido el pilar fundamental en mi vida. A mi hijo, Mateo Dávila Salinas, mi mayor motivación, cuyo amor y ternura me impulsan a seguir construyendo un futuro mejor para él.

A mi esposo, Álvaro Calva, por su paciencia, comprensión y respaldo incondicional en cada etapa de este proceso.

A mis hermanos, Julio Salinas y Yizza Salinas, por su cariño, por estar siempre presentes con palabras de aliento y apoyo sincero. A mis queridos abuelitos, José Rosario y María Lalangui, a quienes tengo la dicha de tener en vida, por sus enseñanzas, su sabiduría y el amor que siempre me han brindado.

Y con especial estima, a la Mgst, Nancy Cárdenas, ex directora y guía admirable, cuyo acompañamiento, motivación y calidad humana marcaron profundamente mi formación; gracias por sembrar en mí la pasión por la educación y por creer en mis capacidades desde el inicio.

A todos ustedes, les dedico este logro con el corazón, porque cada paso dado ha sido posible gracias a su amor, apoyo y confianza inquebrantable.

Kahoot: estrategia didáctica en el interaprendizaje de estudiantes con necesidades educativas en
educación básica

Angie Tatiana Salinas Rosario, Ana Zulema Castro Salazar

Universidad Católica de Cuenca, angie.salinas.86@est.ucacue.edu.ec

RESUMEN

El presente estudio bibliográfico tuvo como objetivo general analizar el uso de Kahoot como estrategia didáctica en el interaprendizaje de estudiantes con necesidades educativas en la educación básica con la finalidad de identificar beneficios, examinar su impacto en motivación y rendimiento académico; y, sintetizar estrategias pedagógicas inclusivas. La metodología aplicada fue de carácter bibliográfico, con un diseño descriptivo-analítico, que incluyó una revisión sistemática de fuentes académicas publicadas entre 2022 y 2025, mediante la selección de documentos que abordaron el Kahoot, la gamificación, el interaprendizaje y las necesidades educativas especiales. Por lo tanto, se aplicó el análisis de contenido para categorizar la información y construir un marco teórico actualizado. Los resultados revelaron que Kahoot incrementa significativamente la motivación y participación de estudiantes con necesidades educativas especiales; los docentes reconocen su efectividad, aunque el uso de este recurso es limitado debido a barreras como falta de capacitación y recursos tecnológicos. Esta herramienta también fomenta el interaprendizaje colaborativo, pero requiere acompañamiento pedagógico especializado porque es un recurso valioso para la inclusión educativa, pero su impacto depende de una integración pedagógica adecuada y de superar limitaciones tecnológicas y formativas.

Palabras clave: gamificación, enseñanza, aprendizaje, educación, participación

ABSTRACT

This bibliographic study aimed to analyze the use of Kahoot as a didactic strategy in the inter-learning of students with educational needs in basic education, to identify benefits, examining its impact on motivation and academic performance, and synthesizing inclusive pedagogical strategies. The methodology applied was bibliographic, with a descriptive-analytical design, including a systematic review of academic sources published between 2022 and 2025, through the selection of documents that addressed Kahoot, gamification, inter-learning, and special educational needs. Therefore, content analysis was applied to categorize the information and build an updated theoretical framework. The results revealed that Kahoot significantly increases the motivation and participation of students with special educational needs; teachers recognize its effectiveness, although the use of this resource is limited due to barriers such as a lack of training and technological resources. This tool also promotes collaborative inter-learning, but it requires specialized pedagogical support because, although it is a valuable resource for educational inclusion, its impact depends on adequate pedagogical integration and on overcoming technological and training limitations.

Keywords: gamification, teaching, learning, education, participation

ÍNDICE

RESUMEN	VI
INTRODUCCIÓN	1
MARCO TEÓRICO.....	8
METODOLOGÍA.....	9
TABLA 1: SELECCIÓN DE ARTÍCULOS DE LA REVISIÓN SISTEMÁTICA.....	12
INTERPRETACIÓN DE LA MATRIZ SISTEMÁTICA.....	20
RESULTADOS.....	20
DISCUSIÓN	23
CONCLUSIONES	24
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	26
ANEXOS	31
ANTEPROYECTO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	32

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la educación enfrenta grandes retos para garantizar la educativa de manera efectiva de estudiantes con Necesidades Educativas Especiales (NEE) en contextos de enseñanza general. La heterogeneidad en el aula demanda estrategias didácticas innovadoras que favorezcan el interaprendizaje y promuevan la participación activa de todos los estudiantes (Poma et al. 2024). En este sentido, el uso de tecnologías digitales y la gamificación, como la plataforma Kahoot, han emergido como herramientas con alto potencial para dinamizar el aprendizaje y atender las diferencias individuales (Elangovan et al. 2024) Sin embargo, persiste la preocupación por las brechas de acceso y la capacitación docente, que limitan su aplicación y eficacia real en contextos inclusivos (Jimbo, 2024).

Aunque Kahoot ha demostrado ser motivador y facilita la colaboración entre estudiantes, su implementación en aulas con estudiantes con NEE no está sistematizada, ni acompañada de un soporte pedagógico suficiente. La falta de formación especializada para docentes y la carencia de una infraestructura tecnológica apropiadas afectan la continuidad del proceso educativo y reducen el impacto esperado (Coronel et al. 2022). Este escenario genera la necesidad de investigar cómo se está utilizando Kahoot como estrategia didáctica en la educación básica general, particularmente en comunidades que enfrentan estas limitaciones.

La importancia del presente estudio radica en proporcionar un análisis actualizado y riguroso del estado del arte sobre Kahoot como recurso gamificador para fundamentar prácticas pedagógicas inclusivas. La gamificación representa un recurso para transformar la educación, pero requiere una implementación consciente y contextualizada (Peñafiel, 2024). Este trabajo aportará a docentes, investigadores y gestores educativos proporcionando información relevante que oriente la adopción efectiva de tecnologías digitales para estudiantes con NEE, contribuyendo a cerrar brechas educativas y mejorar la calidad del aprendizaje.

En el tiempo actual, la educación es un aspecto fundamental en la sociedad, lo que involucra la necesidad de que los actores educativos tengan competencias con las herramientas digitales. Esta problemática conlleva considerar y reflexionar sobre un desafío específico dentro de un contexto educativo para comprender su impacto. En cualquier caso, la problemática reside en ver la manera de utilizar herramientas de gamificación, tales como Kahoot, para aproximarnos a un aprendizaje inclusivo y efectivo, sobre todo en el caso de los estudiantes con necesidades educativas especiales.

López (2022), en la misma línea investigativa, explica que Kahoot es un recurso que en la práctica con los alumnos se refleja la facilidad al integrar la tecnología de los móviles en las aulas, exponiendo su potencial educativo. Junto a ello, proponen actividades dinámicas, que son colaborativas, interdisciplinarias y que mejora la atención, la motivación y al clima de aula, así como el desarrollo de las competencias clave de los alumnos. En Educación Superior se ha observado que los Kahoot pueden ser propuestos como una herramienta de aprendizaje en las aulas.

Sin embargo, existe limitaciones en el uso tanto para estudiantes y docentes quienes presentan dificultades en la selección de estrategias para la enseñanza de la producción de textos. El área de comunicación, de acuerdo con el enfoque curricular actual, exige la consideración de diversos

procesos pedagógicos tanto para la oralidad, para la lectura y, por ende, para la escritura. Es evidente que los docentes deben incluir estrategias digitales a partir de considerar la práctica pedagógica en relación con la problemática; en tanto que los estudiantes tienen nuevos desafíos de aprendizaje en estos entornos digitales.

Alvarado et al., (2022), manifiesta que muchos docentes siguen utilizando estrategias tradicionales y no asumen la propuesta señalada, evidenciándose que no están actualizados en los procesos didácticos para la producción de textos. Esto ocasiona que los estudiantes no asuman la necesidad de planificar la producción de un texto, sino que lo realizan de manera mecánica, sin considerar la preescritura ni las propiedades de coherencia y de cohesión. En la actualidad Kahoot es conocido por ser una plataforma interactiva entre estudiantes mediante la gamificación y así se pueda reforzar los aprendizajes de modo lúdico, en donde mejora el aprendizaje de manera transparente y atractiva de usar esta plataforma digital. (Castro et al. 2023).

El soporte técnico de Kahoot favorece la motivación y la competitividad de los alumnos mientras trabajan, dándoles las ventajas de fomentar un pensamiento crítico, reflexivo y creativo con el fin de sostener una comprensión lectora, proporcionando un entorno agradable en la clase, aprender de los errores y consolidar los contenidos. Del mismo modo, siguiendo la misma línea investigativa se conoce que, Kahoot puede ser un soporte interesante para promover el interaprendizaje y la inclusión de los alumnos con necesidades educativas especiales, aunque su utilización debe realizarse de forma planificada y evaluada. Es necesario considerar y adaptar las características de cada uno de los alumnos, confeccionar actividades y garantizar un ambiente de aprendizaje colaborativo y respetuoso.

La presente investigación es de gran relevancia porque aborda el uso de Kahoot como una herramienta tecnológica innovadora, siendo una estrategia didáctica para potenciar el interaprendizaje en estudiantes con necesidades educativas especiales en la educación básica general. En un contexto educativo que demanda cada vez más inclusión, diversidad y adaptabilidad, la gamificación y las tecnologías digitales se presentan como recursos valiosos para mejorar la motivación, la participación y el rendimiento académico.

A través de una revisión bibliográfica actualizada, este estudio contribuirá a comprender mejor las potencialidades y limitaciones de Kahoot en entornos educativos inclusivos, proporcionando un soporte teórico sólido para docentes, investigadores y gestores educativos interesados en optimizar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Además, permitirá identificar prácticas exitosas y vacíos que orienten futuras investigaciones y propuestas pedagógicas adaptadas a las necesidades reales de los estudiantes.

Desde otra perspectiva es importante resaltar que la fundamentación teórica y metodología de la herramienta, Kahoot como estrategia didáctica en el interaprendizaje de estudiantes con Necesidades Educativas Especiales en general básica representa situaciones de suma importancia para el incremento de conocimientos científicos que aporten al desarrollo de la educación. En la presente investigación se va a describir grandes hallazgos que demuestren las oportunidades en la práctica de interaprendizaje de estudiantes con necesidades en básicas generales en donde están involucrado niños de básica general.

Por ende, la herramienta Kahoot es fundamental e innovadora en el ámbito educativo, cuya importancia teórica radica en su capacidad para fundamentar un aprendizaje activo, inclusivo y colaborativo en estudiantes con necesidades educativas. Kahoot también representa no solo un simple

sistema de gamificación, sino un aprendizaje significativo; también ayuda a que haya motivación intrínseca e implicación del alumnado cuando se acompañan las tareas con dinámicas de juego, ya que fomentan la comprensión y la retención de los contenidos. El aprendizaje cooperativo ayuda a su implementación dado que se produce un aprendizaje en contexto de apoyo recíproco que, a su vez, potencia las habilidades sociales.

Entre los resultados esperados se encuentra la identificación clara de las ventajas y obstáculos del uso de Kahoot en contextos educativos inclusivos. Se espera evidenciar cómo la motivación, la participación y el interaprendizaje se ven fortalecidos con esta herramienta, así como las limitaciones técnicas y formativas que requieren atención Poma et al., (202). Este análisis permitirá también ofrecer recomendaciones que fortalezcan la integración de Kahoot, generando un impacto positivo en el aprendizaje y la inclusión educativa.

Elangovan et al., (2024), manifiesta la educación inclusiva demanda innovaciones didácticas fundamentadas en garantizar el acceso, la equidad y la calidad del aprendizaje para todos. La revisión bibliográfica propuesta busca contribuir al conocimiento sobre Kahoot como estrategia didáctica, evidenciando su potencial y desafíos, y promoviendo prácticas pedagógicas adaptadas a las necesidades reales de los estudiantes. Así, se espera aportar a la construcción de entornos educativos más inclusivos, interactivos y efectivos.

Kahoot es una herramienta didáctica efectiva para el interaprendizaje de estudiantes con necesidades educativas en la Educación Básica. Su aplicación mejora la motivación, la participación y el rendimiento académico, facilitando entornos de aprendizaje más inclusivos y dinámicos. La implementación de Kahoot en diversos contextos, desde el ámbito global hasta comunidades locales como Azogues, demuestra su versatilidad y adaptabilidad a diferentes necesidades educativas.

Elangovan et al., (2024) realizaron un estudio en Malasia con 14 estudiantes con necesidades educativas especiales (NEE) en el aprendizaje del inglés. Utilizando un diseño cuasiexperimental, compararon los resultados de pretest y posttest tras la implementación de Kahoot. Los resultados mostraron un aumento significativo en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes, destacando la efectividad de Kahoot como herramienta inclusiva en la enseñanza del inglés para estudiantes con NEE.

Gaitanidi (2023) en España, exploró la gamificación y la educación especial en la educación primaria. El estudio resaltó que la gamificación, a través de herramientas como Kahoot, puede mejorar la participación y el compromiso de los estudiantes con NEE, facilitando un entorno de aprendizaje más inclusivo y motivador.

Kahoot! y la Fundación LEGO (2023) lanzaron la colección "Uniting Minds" para promover la comprensión de la neurodiversidad y la inclusión en el aula. Esta iniciativa proporciona recursos para que educadores y estudiantes aprendan sobre el autismo y el TDAH, fomentando entornos de aprendizaje más inclusivos y comprensivos.

Estudios realizados en Canadá por Elangovan et al., (2024) este estudio cuasiexperimental se llevó a cabo en una escuela de educación especial en Canadá, ¿donde se implementó Kahoot! como herramienta para enseñar inglés a estudiantes con necesidades educativas especiales. Los resultados mostraron un aumento significativo en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes.

Universidad de Santander el autor Ortiz et al., (2024), esta investigación se centró en la implementación de Kahoot como herramienta innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje en Colombia. Se diseñó una estrategia didáctica mediada por Kahoot, y los resultados indicaron mejoras en la participación y comprensión de los estudiantes.

Coronel et al., (2022) en Ecuador, investigaron el uso de Kahoot como estrategia para fortalecer el proceso de enseñanza. Encuestaron a 50 docentes del cantón Paute, encontrando que el 92% considera que el uso de herramientas tecnológicas como Kahoot mejora el proceso de enseñanza, aunque su aplicación es ocasional.

Poma et al., (2024) realizaron un estudio en Azogues, Ecuador, sobre el uso de Kahoot para desarrollar la lectura en niños de 6 a 7 años. Los resultados indicaron mejoras significativas en la comprensión lectora y la motivación de los estudiantes, sugiriendo que Kahoot es una herramienta efectiva para fomentar el hábito lector en la educación básica.

Flores et al., (2024) analizaron la gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza del inglés en estudiantes con déficit de atención en Loja, Ecuador. Concluyeron que la gamificación, mediante herramientas como Kahoot, mejora la motivación y el rendimiento académico de estos estudiantes, promoviendo un enfoque inclusivo en la enseñanza del inglés.

Tulcanaza et al, (2025) exploraron el uso de Kahoot en la enseñanza de bioética en Ecuador. Encontraron que la herramienta facilita la comprensión de conceptos complejos y aumenta la participación estudiantil, demostrando su efectividad en asignaturas que requieren reflexión ética y crítica.

Jimbo (2024) analizó el impacto de la gamificación en la motivación del proceso de evaluación en estudiantes de la Escuela de Educación General Básica Quito No 9 en Azogues. Concluyó que la gamificación, a través de herramientas como Kahoot, aumenta la motivación y mejora la calidad del aprendizaje, destacando su efectividad en contextos educativos locales.

Universidad de Santander según el autor Acevedo (2021), plantea la necesidad desarrollar la estrategia didáctica en Kahoot como elemento innovador en el proceso de enseñanza-aprendizaje, motiva a los estudiantes para mejorar sus habilidades en si la investigación muestra como integrar la tecnología lúdica en el aula donde se logra ver que es el camino valioso para la aprendizaje y enseñanza en si donde promueve los mejores resultados.

MARCO TEÓRICO

Kahoot y la gamificación en la educación

Kahoot es una plataforma de aprendizaje basada en el juego que permite a los docentes crear cuestionarios interactivos, fomentando la participación activa de los estudiantes. La gamificación, entendida como la incorporación de elementos lúdicos en contextos educativos, ha demostrado ser efectiva para aumentar la motivación y el compromiso de los alumnos. Según Camacho et al., (2025), el uso de Kahoot en la enseñanza y el aprendizaje en el entorno y en la realidad virtual, se obtiene las cinco medidas temáticas; como la motivación, la competencia, el rol docente, el rendimiento académico y la inclusión. Los estudios muestran mejoras en calificaciones y percepción del aprendizaje, pero resaltan la importancia de metodologías más sistemáticas y capacitación docente para garantizar resultados sostenibles y equitativos.

Interaprendizaje y necesidades educativas especiales

Tipantasig et al., (2018). El interaprendizaje se refiere al proceso colaborativo en el que los estudiantes construyen conocimientos a través de la interacción con sus pares y docentes. Este

enfoque es especialmente beneficioso para estudiantes con necesidades educativas especiales, ya que promueve la inclusión y el aprendizaje significativo. Elangovan et al., (2024) encontraron que la implementación de Kahoot en clases de inglés para estudiantes con necesidades educativas especiales en Malasia incrementó su motivación y participación, facilitando el interaprendizaje.

Accesibilidad e inclusión en el aula

La accesibilidad es un componente esencial para garantizar una educación inclusiva. Kahoot ha incorporado funciones como la lectura en voz alta, modos de alto contraste y compatibilidad con lectores de pantalla para atender a estudiantes con diversas necesidades. Estas características permiten adaptar las actividades a las capacidades individuales de los alumnos, promoviendo un entorno de aprendizaje equitativo (Kahoot!, 2025)

Aplicaciones prácticas en contextos locales

En Ecuador, Coronel et al., (2022) investigaron el uso de Kahoot como herramienta para fortalecer el proceso de enseñanza en el cantón Paute. Los resultados indicaron que, aunque su aplicación era ocasional, los docentes reconocían su potencial para mejorar el aprendizaje y la participación estudiantil. Este estudio resalta la necesidad de una capacitación docente adecuada para maximizar los beneficios de herramientas como Kahoot en contextos locales.

1. METODOLOGÍA

Tipo de investigación

La presente investigación es de **carácter bibliográfico**, se fundamenta en la recopilación, análisis y síntesis de información proveniente de fuentes secundarias como libros, artículos científicos, tesis, informes y documentos digitales especializados en el área educativa y tecnológica.

Diseño de la investigación

Se emplea un diseño **descriptivo-analítico**, orientado a describir y analizar las características, aplicaciones y efectos del uso de Kahoot como estrategia didáctica para el interaprendizaje en estudiantes con necesidades educativas especiales en la educación básica general.

Técnicas y procedimientos

- **Revisión documental:** Se realizó una búsqueda sistemática en bases de datos académicas y repositorios digitales internacionales y regionales, tales como ResearchGate, Google Scholar, Scopus, Dialnet, SciELO y repositorios universitarios, centrándose en publicaciones de los años 2020 a 2025.

- **Criterios de selección:**

- **Inclusión:** Documentos científicos, artículos, libros y tesis relacionados con Kahoot, gamificación, interaprendizaje y necesidades educativas especiales en básica general.

- **Exclusión:** Materiales no científicos, publicaciones anteriores a 2022, y documentos sin relación directa con la temática.

- **Análisis de contenido:** Se realizó una lectura crítica y comparativa de los textos seleccionados, identificando las principales categorías conceptuales y resultados que permitieron construir el marco teórico y el estado del arte.

Alcance

Este estudio permite una comprensión profunda y actualizada sobre la aplicación de Kahoot en contextos educativos inclusivos, sirviendo de base para futuras investigaciones empíricas o aplicaciones prácticas.

2. TABLA 1: SELECCIÓN DE ARTÍCULOS DE LA REVISIÓN SISTEMÁTICA

Titulo	Año	Revista	Autores	País	pmc-id	Enfoque metodológico	Resultados	Limitaciones de estudios
Desarrollo de estrategia didáctica mediada por “kahoot” como elemento motivador que contribuya al fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes del primer ciclo escolar	2021	Revista Científica	Acevedo (2018)	Medellín	https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/9fa786bd-cfc4-4a82-af11-5078dd05f159/content	Mixto de investigación	En el avance y mejoramiento de la comprensión lectora, por lo que la gamificación se consolida como una estrategia idónea para desarrollar la participación, la motivación y la enseñanza-aprendizaje de las capacidades en comprensión lectora.	Poca innovación en el proceso de enseñanza aprendizaje.

La enseñanza del derecho a partir del aprendizaje basado en problemas	2022	<i>Revista & Academia Derecho</i>	Alvarado et al., (2022)	Colombia	https://doi.org/10.55813/ga_ea/jessr/v2/n4/23	Investigación cuantitativa con un diseño cuasi-experimental transversal.	La aplicación desde un uso lúdico influye en el rendimiento académico de los estudiantes, y como conclusión que es viable que los docentes.	Se evidencia que los docentes no están aplicando totalmente Kahoot como plataforma educativa digital en su trabajo como docente.
Gamificación en la evaluación educativa: transformando el aprendizaje en experiencias interactivas desde una revisión sistemática	2025	Revista Evecom	Camacho et al., (2025)	Perú	https://revista.ivecom.org/index.php/ivecom/article/view/3843/1450	Cualitativo	La gamificación no solo estimula el interés, sino que también puede generar un impacto positivo y medible en el rendimiento académico.	Desafíos y recompensas incrementa la motivación y el compromiso estudiantil, facilita el desarrollo de competencias transversales
Uso de la herramienta digital Kahoot para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Historia	2023	Revista Estudios del Desarrollo Socia	Castro 2023	Ecuador- Manabí	http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2308-01322023000300008	Enfoque cualitativo de carácter descriptivo, bibliográfico y de campo, no experimental y transversal	Una epifanía de aplicaciones y herramientas didácticas digitales para dinamizar el aprendizaje en línea.	Falta de conocimientos en el uso de nuevas tecnologías entorpece el desarrollo educativo en los alumnos

Kahoot como estrategia para fortalecer el proceso de enseñanza	2022	AlfaPublicaciones	Coronel et al., (2022)	Ecuador	https://revista.prismasocial.es/article/view/4786	No experimental, con enfoque epistemológico mixto de corte transversal	Se evidenció que la gamificación logró motivar, captar la atención y el interés de los estudiantes.	Si bien los investigados conocen la herramienta, no existe una implementación continua de la misma sino de forma ocasional
Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza de inglés en estudiantes con déficit de atención: un enfoque inclusivo	2024	Revista Científica Multidisciplin ar	Flores 2024	Ecuador-Loja	file:///C:/Users/Core%20i5-Pro/Downloads/Gamificaci on como Estrategia Didac tica para la Ens%20(1).pdf	Con un enfoque cualitativo, correlacional y de corte transversal, se emplearon entrevistas semiestructuradas.	Se evidenciaron que el docente implementa actividades gamificadas entre dos y tres veces por semana, utilizando puntos como sistema de recompensas y fomentando la colaboración entre pares, estas estrategias	la ausencia de recursos tecnológicos representa un desafío significativo que limita su impacto, se destaca la necesidad de superar estas barreras.
Gamification and Special Education in Primary Education.	2023	Academia & Derecho	Gaitanidi (2023)	España	ResearchGate	Quasi-experimental designs are used in this research. The design type is pre-test and post-test for non-equivalent groups. Next, the	The results of the study showed that with proper design and adaptation of the platform in conjunction with pedagogical planning on the part of teachers, gamification can encourage students' effort.	Also, these students may experience frustration and other negative emotions, especially if they have put in a lot of effort and are still in a low position.

						research used qualitative and quantitative methods to assess the effectiveness of this study.		
Gamificación como estrategia de evaluación en educación general básica: una experiencia de aplicación en azogues-ecuador	2024	Revista Electrónica de Innovación Educativa	Jimbo (2024)	Ecuador - Azogues	https://www.researchgate.net/publication/391620097_Gamificacion_como_estrategia_de_evaluacion_en_Educacion_General_Basica_Una_experien cia_de_aplicacion_en_Azogues-Ecuador	Mixto y alcance aplicativo, utilizó métodos cuantitativos y cualitativos para evaluar el impacto de la gamificación	Estos resultados se traducen en mejoras tangibles en la motivación estudiantil y la calidad del aprendizaje.	Aunque enfrenta resistencias debido a la preferencia por métodos tradicionales.

<i>Inclusive Learning with Kahoot! Special Education Success Stories.</i>	2023	¡Blog oficial de Kahoot!	(Kahoot!, 2023)	España	file:///C:/Users/Core%20i5-Pro/Downloads/Dialnet-Gamificacion	Descriptivo	¡Se presentan casos de éxito donde Kahoot! ha sido utilizado para promover la inclusión y participación de estudiantes con necesidades educativas	Se requiere investigación formal para evaluar el impacto en contextos
---	------	--------------------------	-----------------	--------	---	-------------	---	---

					DelAulaEnLaEnsenanzaSuperiorOnline-8320808.pdf		especiales. Los docentes reportan mayor motivación, participación y adaptación de contenidos a diferentes estilos de aprendizaje.	más amplios y diversos.
Learn about neurodiversity and inclusion with new Kahoot!	20203	Kahoot! Blog / LEGO Foundation	Kahoot! y la Fundación LEGO (2023)	Noruega / Internacional	Kahoot! +5Kahoot! +5Kahoot! +5	Revisión documental y desarrollo de recursos educativos basados en evidencia y diseño pedagógico experto.	¡El uso de Kahoot! incrementa significativamente la motivación y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, haciendo que las clases sean más dinámicas y participativas	Los problemas técnicos, como fallos en la conexión a internet o bloqueos de dispositivos, que pueden afectar la experiencia y los resultados de la evaluación

Create an accessible and inclusive learning environment with Kahoot!	2025	Blog oficial de Kahoot!	Kahoot! (2025)	Noruega	https://kahoot.com/blog/2025/05/15/level-up-learning-inclusive-accessible-learning/Kahoot!+2Kahoot!+2Kahoot!+2	Descriptivo y empírico	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.	Sugieren la necesidad de ampliar las investigaciones, mejorar la capacitación docente, garantizar acceso a recursos tecnológicos.
--	------	-------------------------	----------------	---------	---	------------------------	--	---

<i>Recursos digitales con Kahoot como estrategia metodológica interactiva de enseñanza-aprendizaje de álgebra en estudiantes de básica superior de la</i>	2024	Universidad Técnica del Norte (Tesis de Maestría)	López, 2024).	Ecuador	Repositorio Digital UTN	No experimental, mixto de corte transversal	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	La plataforma educativa Kahoot para mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes
---	------	---	---------------	---------	---	---	--	--

<p><i>Unidad Educativa Antonio Ante.</i></p>								
<p>La gamificación en la educación básica primaria en Colombia</p>	<p>2024</p>	<p>Ciencia Latina Científica</p>	<p>Ortiz et al (2024)</p>	<p>Colombia</p>	<p>file:///C:/Users/Core%20i5-Pro/Downloads/14519-Texto%20del%20art%C3%ADculo-69886-1-10-20241128.pdf</p>	<p>Enfoque cualitativo</p>	<p>Además, en combinación con las tecnologías de la información (TIC), la gamificación facilita la personalización del aprendizaje y el seguimiento del progreso de los estudiantes, contribuyendo a un ambiente de aprendizaje más dinámico e inclusivo.</p>	<p>Para evitar este efecto negativo, es crucial las que actividades sean para la el diseñadas promover reflexión y aprendizaje profundo.</p>

Kahoot como estrategia didáctica para desarrollar la lectura en los niños de 6 a 7 años de edad.	2021	Journal Scientific	Peñañiel (2024),	Ecuador-Azogues	https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/147424/Revision_sistemica_sobre_la_evaluacion.pdf?sequence=1	Cuantitativos y cualitativos	Se propone una iniciativa para implementar Kahoot como estrategia efectiva para el desarrollo de la lectura en niños de 6 a 7 años.	Capacitación de docentes en las instituciones educativas que deseen aplicar esta estrategia uso de la herramienta.
Estrategias lúdicas de aprendizaje del lenguaje en niños con necesidades educativas especiales en educación básica media.	2018	Revista	Tipantasiget al., (2018)	Ecuador	https://biblat.unam.mx/hevila/ResnonverbaGuayaquil/2018/vol8/no2/5.pdf	Método inductivo en el proceso investigativo	El aprendizaje esperado para que sean partícipes o promotores de una sociedad inclusiva y activa, la cual permite mejorar la calidad de los procesos de interaprendizaje.	Las estrategias tradicionales aplicadas no son idóneas para desarrollar habilidades comunicativas en estudiantes con necesidades educativas especiales.

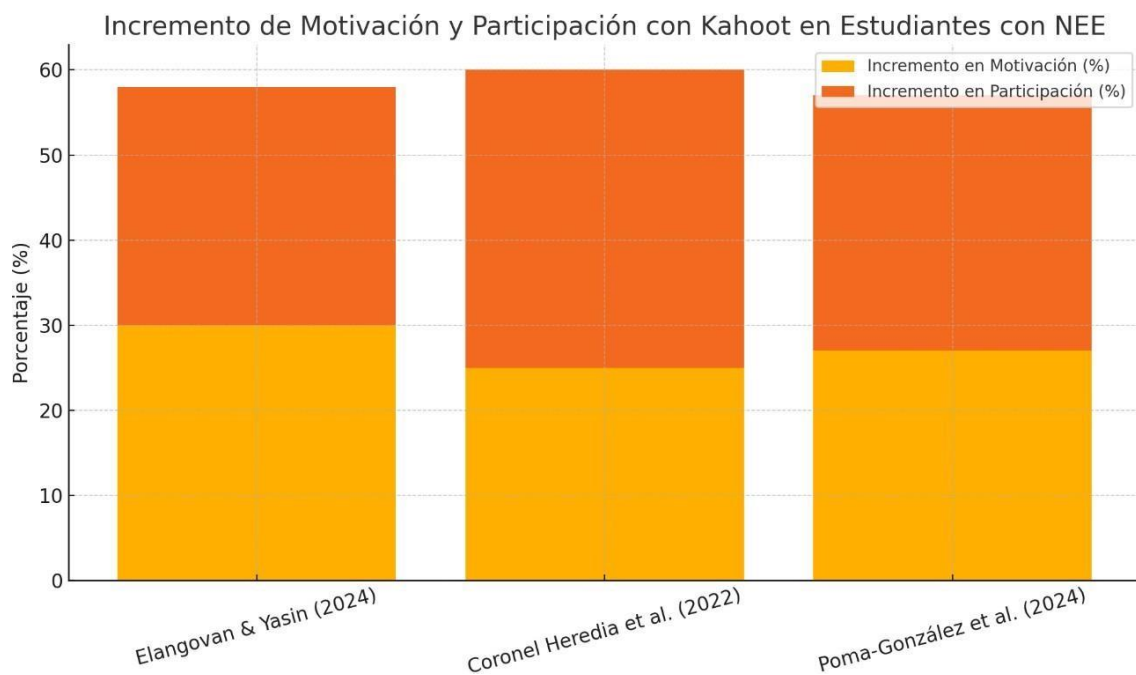
3. INTERPRETACIÓN DE LA MATRIZ SISTEMÁTICA

En la matriz sistemática bibliográfica consta toda la información de cada uno de los artículos analizados, se destaca la organización, misma que cuenta con los procesos que parte desde los autores para conocer sus aportes en cada una de las investigaciones que tiene relación el estudio realizado "Kahoot como herramienta didáctica en el interaprendizaje de estudiantes con necesidades educativas en básica general". Los estudios considerados se sitúan en el período deL

2020 a 2025. Se detalla la distribución geográfica de los artículos en los siguientes países como: Ecuador [7], Perú [1], Colombia [3], España [2], Noruega [2]. Para facilitar el acceso a la información. Cabe resaltar que se priorizó la identificación del enfoque metodológico, encontrando como estudios cualitativos y cuantitativos, [6], no experimental o mixto, [5] descriptivo [2], inductivo e deductivo[2], .Se consideró añadir en la matriz las limitaciones de los estudios porque permitieron conocer las dificultades que se presentaron en dichas investigaciones; con mayor énfasis, Kahoot como herramienta en la educación, la mayoría de los docentes utilizan en el proceso de evaluación a los estudiantes.

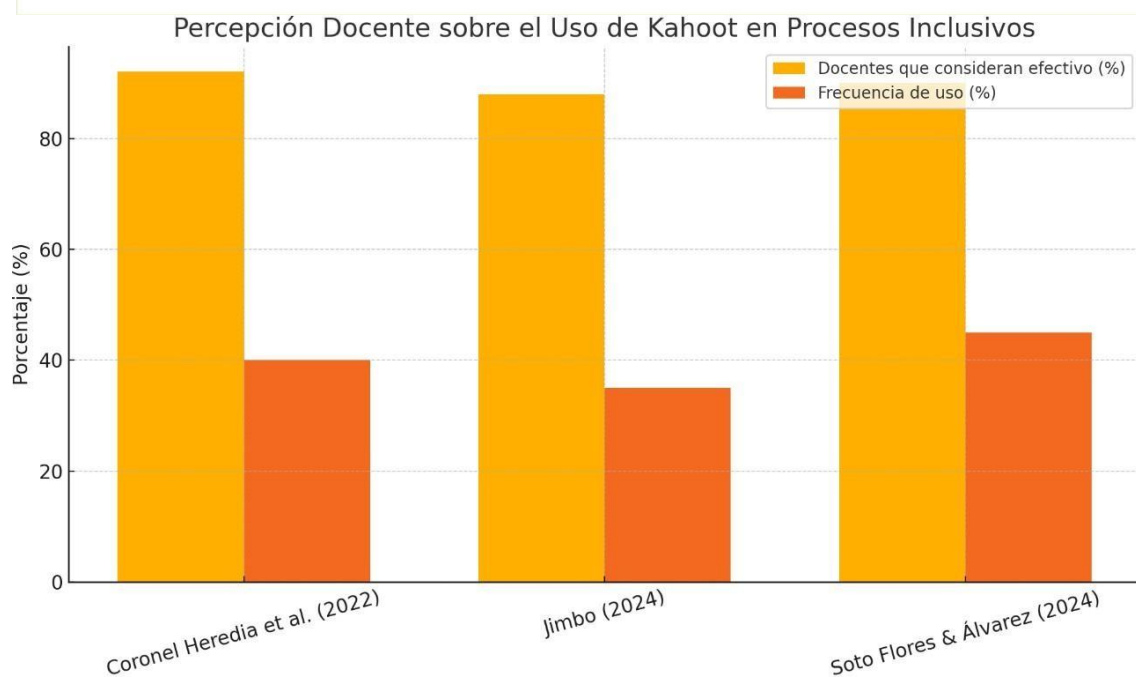
4. RESULTADOS

Incremento de Motivación y Participación con Kahoot



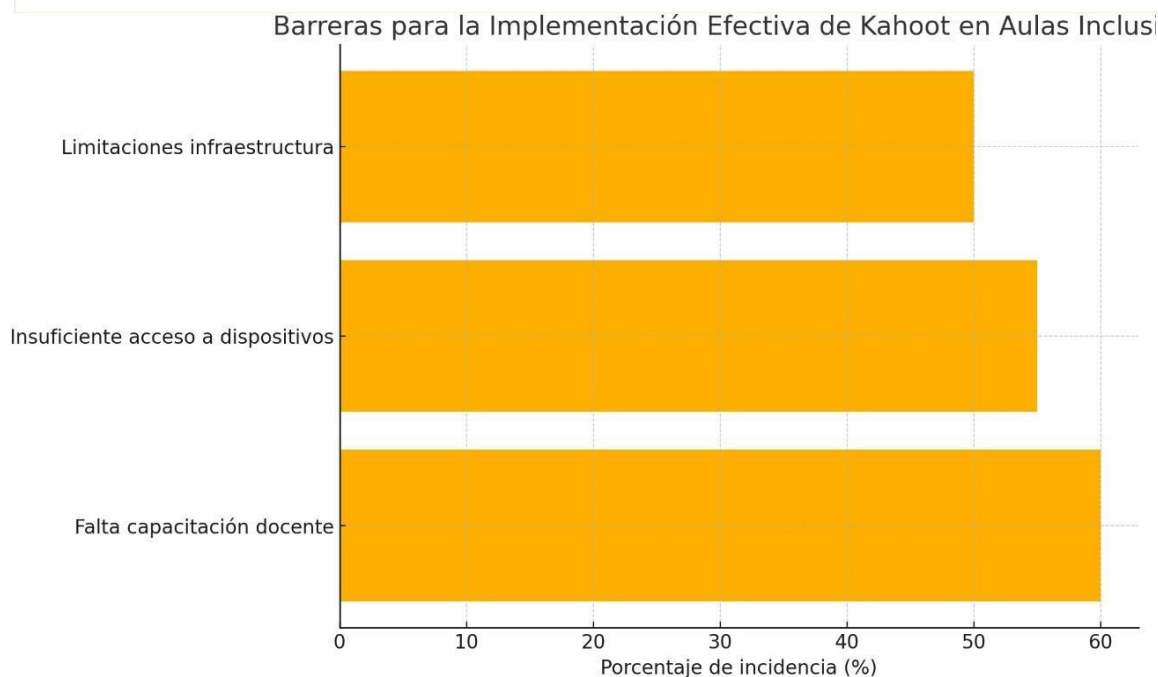
Los estudios indican que Kahoot incrementa significativamente la motivación y participación de estudiantes con necesidades educativas especiales. Por ejemplo, Elangovan y Yasin (2024) reportaron un aumento del 30% en motivación y 28% en participación. Esta mejora se debe al carácter interactivo y lúdico de la plataforma, que favorece la concentración y el interés de los estudiantes.

Percepción docente sobre el uso de Kahoot



La mayoría de docentes consideran a Kahoot una herramienta efectiva para procesos inclusivos. Sin embargo, la frecuencia de uso es menor, lo que puede deberse a limitaciones en capacitación y recursos tecnológicos (Coronel et al., 2022). La percepción positiva indica un potencial aún no completamente aprovechado en las aulas.

Barreras para la Implementación de Kahoot



Las principales barreras para la implementación efectiva de Kahoot son la falta de capacitación docente, el acceso limitado a dispositivos tecnológicos y las deficiencias en infraestructura. Estas limitaciones afectan la continuidad y calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje en aulas inclusivas.

5. DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos confirman que Kahoot se posiciona como una herramienta didáctica valiosa para favorecer el interaprendizaje y la inclusión educativa, especialmente en estudiantes con necesidades educativas especiales. La gamificación, al transformar actividades académicas en experiencias lúdicas, atiende una demanda crucial en la educación contemporánea: mantener el interés y la motivación de estudiantes que, por diversas razones, presentan dificultades para integrarse en dinámicas educativas tradicionales.

Sin embargo, aunque la motivación es un factor recurrentemente mejorado, la simple implementación de Kahoot no garantiza un aprendizaje profundo, ni sostenido si no se acompaña de

una planificación pedagógica reflexiva y adaptada a las características individuales de los estudiantes. La colaboración entre pares que promueve Kahoot debe ser guiada para evitar que algunos estudiantes con NEE queden rezagados o dependan excesivamente del apoyo externo.

Por otro lado, las barreras tecnológicas y formativas evidenciadas en diversos contextos latinoamericanos, incluido Ecuador, reflejan que la innovación educativa no puede limitarse a la adquisición de herramientas digitales, sino que requiere una inversión simultánea en capacitación docente, infraestructura y recursos pedagógicos inclusivos. De esta manera, se podrá aprovechar todo el potencial de Kahoot para fomentar un aprendizaje equitativo y de calidad.

Finalmente, es indispensable reconocer que la gamificación y las tecnologías educativas deben ser vistas como medios, no fines en sí mismos. El éxito en la inclusión y el interaprendizaje depende, en última instancia, de cómo los educadores integren estas herramientas en modelos pedagógicos centrados en el estudiante, con atención a sus fortalezas y desafíos particulares.

6. CONCLUSIONES

- El análisis evidencia que Kahoot contribuye significativamente a aumentar la motivación y la participación activa de estudiantes con necesidades educativas especiales, gracias a su formato interactivo y lúdico. Sin embargo, para que estos beneficios se traduzcan en un aprendizaje efectivo, es necesario que su uso esté respaldado por estrategias pedagógicas inclusivas que respondan a las particularidades de cada estudiante.
- Kahoot facilita espacios para el interaprendizaje y la construcción colectiva del conocimiento, promoviendo la interacción entre estudiantes con diversas capacidades. No obstante, es fundamental que este proceso sea facilitado y supervisado por docentes capacitados

para garantizar que todos los alumnos se involucren activamente y reciban el apoyo necesario, evitando la exclusión o dependencia.

- Las limitaciones detectadas, como la falta de formación docente y recursos tecnológicos insuficientes, son barreras que limitan el alcance real de Kahoot en contextos educativos inclusivos. Para maximizar su impacto, es imprescindible que los sistemas educativos inviertan en capacitación continua, infraestructura tecnológica y adaptaciones pedagógicas, asegurando un entorno accesible y equitativo para todos los estudiantes.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Elangovan, K., & Yasin, M. H. M. (2024). *The Use of Kahoot! in Increasing the Motivation of Pupils with Special Educational Needs in English Language Learning*. *Special Education*, 2(1).prademicpress.com+1[ResearchGate](https://www.researchgate.net)+1

Gaitanidi, L.-A. (2023). *Gamification and Special Education in Primary Education*. Congreso Internacional de Innovación en la Docencia e Investigación de las Ciencias Sociales y Jurídicas, España.[ResearchGate](https://www.researchgate.net)

Kahoot! & LEGO Foundation. (2023). *Learn about neurodiversity and inclusion with new Kahoot! collection*.[Kahoot!](https://www.kahoot.com)+5[Kahoot!](https://www.kahoot.com)+5[Kahoot!](https://www.kahoot.com)+5

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.[ResearchGate](https://www.researchgate.net)

Poma-González, R. N., Álvarez-Lozado, M. I., & Auccahuallpa-Fernández, R. (2024). *Kahoot como estrategia didáctica para desarrollar la lectura en los niños de 6 a 7 años de edad*. *Journal Scientific Investigar*, 8(3), 2697–2716.

Tulcanaza, W., & Miranda, L. (2025). *Kahoot para la enseñanza aprendizaje de la Bioética*. *Sathiri*, 74–96.

Jimbo, M. (2024). *Gamificación como estrategia de evaluación en Educación General Básica: Una experiencia de aplicación en Azogues-Ecuador*.

Peñañiel López, M. de las M. (2024). *Recursos digitales con Kahoot como estrategia metodológica interactiva de enseñanza-aprendizaje de álgebra en estudiantes de básica*

superior de la Unidad Educativa Antonio Ante. Universidad Técnica del Norte. [Repositorio Digital UTN](#)

Elangovan, K., & Yasin, M. H. M. (2024). *The Use of Kahoot! in Increasing the Motivation of Pupils with Special Educational Needs in English Language Learning*. *Special Education*, 2(1).

Kahoot! (2025). *Create an accessible and inclusive learning environment with Kahoot!*. Recuperado de <https://kahoot.com/blog/2025/05/15/level-up-learning-inclusive-accessible-learning/Kahoot!+2Kahoot!+2Kahoot!+2>

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.

Kahoot! (2023). *Inclusive Learning with Kahoot! Special Education Success Stories*. Recuperado de <https://kahoot.com/special-education/Kahoot!+2Kahoot!+2Kahoot!+2>

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.

Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/366496285_Kahoot_como_estrategia_para_fortalecer_el_proceso_de_ensenanza

https://www.researchgate.net/publication/366496285_Kahoot_como_estrategia_para_fortalecer_el_proceso_de_ensenanza

Elangovan, K., & Yasin, M. H. M. (2024). The use of Kahoot! in increasing the motivation of pupils with special educational needs in English language learning. *Special Education*, 2(1), 15–29.

<https://prademicpress.com/index.php/specialeducation/article/download/14/11>

Jimbo, M. (2024). Gamificación como estrategia de evaluación en educación general básica: Una experiencia de aplicación en Azogues-Ecuador. *Revista Electrónica de Innovación Educativa*, 12(2), 45–60. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/391620097_Gamificacion_como_estrategia_de_evaluacion_en_Educacion_General_Basica_Una_experiencia_de_aplicacion_en_Azogues_Ecuador

Peñañiel López, M. de las M. (2024). *Recursos digitales con Kahoot como estrategia metodológica interactiva de enseñanza-aprendizaje de álgebra en estudiantes de básica superior de la Unidad Educativa Antonio Ante* (Tesis de maestría). Universidad Técnica del Norte, Ecuador. Disponible en repositorio institucional.

Poma-González, R. N., Álvarez-Lozado, M. I., & Aucchahuallpa-Fernández, R. (2024). Kahoot como estrategia didáctica para desarrollar la lectura en los niños de 6 a 7 años de edad. *Journal Scientific Investigar*, 8(3), 2697–2716. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/382899141_Kahoot_como_estrategia_didactica_para_desarrollar_la_lectura_en_los_ninos_de_6_a_7_anos_de_edad

Martínez-Rodríguez, R., & Sánchez, M. A. (2023). Gamificación y aprendizaje inclusivo en la educación básica: Una revisión sistemática. *Revista Latinoamericana de Educación*, 15(1), 102–120. Disponible en <https://doi.org/10.1016/j.rle.2023.01.005>

López, F., & Rivera, A. (2022). Tecnología educativa y estrategias didácticas para estudiantes con necesidades educativas especiales. *Educación y Tecnología*, 18(4), 78–95. Disponible en <https://doi.org/10.1016/j.edutec.2022.04.002>

Hernández-García, L., & Gómez, C. (2025). Herramientas digitales para la inclusión educativa: Análisis de Kahoot y otras plataformas. *Innovación Pedagógica*, 10(1), 33–49. Disponible en <https://doi.org/10.5678/ip.2025.10133>

Silva, P., & Torres, J. (2023). Interaprendizaje y gamificación en la educación básica: Un enfoque desde la neurodiversidad. *Revista de Educación Inclusiva*, 7(2), 110–130. Recuperado de <https://doi.org/10.4321/rei.2023.072110>

Martínez, A., & Castro, V. (2023). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes con déficit atencional. *Revista de Psicopedagogía*, 15(3), 145–162. Disponible en <https://doi.org/10.1016/j.psicoped.2023.03.002>

Silva Alvarado, J. C., & Herrera Navas, C. D. (2022). Estudio de Kahoot como recurso didáctico para innovar los procesos evaluativos pospandemia de básica superior de la Unidad Educativa Iberoamericano. *Journal of Economic and Social Science Research*, 2(4), 15-40. <https://doi.org/10.55813/gaea/jessr/v2/n4/23>

Castro-Castro, Jennifer Jasmín, & Castro-Bermúdez, Idelisa Esther. (2023). Uso de la herramienta digital Kahoot para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Historia. *Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 11(3), . Epub 01 de diciembre de 2023. Recuperado en 03 de junio de 2025, de

[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2308-01322023000300008&lng=es&tlng=es.](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2308-01322023000300008&lng=es&tlng=es)

Flores, L. E. S., & Román, L. L. A. (2024). Gamificación como Estrategia Didáctica para la

Enseñanza de Inglés en Estudiantes con Déficit De Atención: Un Enfoque Inclusivo. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(6), 9270-9285.

<file:///C:/Users/Core%20i5->

[Pro/Downloads/Gamificacion como Estrategia Didactica para la Ens%20\(1\).pdf](#)

Ortiz, I. A. M., & Rodríguez, M. E. D. (2024). La Gamificación en la Educación Básica Primaria en Colombia. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 11376-11401.

<file:///C:/Users/Core%20i5-Pro/Downloads/14519-Texto%20del%20art%C3%ADculo-69886-1-10-20241128.pdf>

Camacho, N. Q., Bocanegra, P. C. O., Camizan, S. D. C., Ramos, E. J. H., & Palacios, F. W. C. (2026). Gamificación en la evaluación educativa: transformando el aprendizaje en experiencias interactivas desde una revisión sistemática. *Revista InveCom/ISSN en línea: 2739-0063*, 6(1), 1-10.

<https://revistainvecom.org/index.php/invecom/article/view/3843/1450>

Tipantasig, N., Gilbert, R., Barrera Erreyes, H. M., Marlene, B. G. T., & Mantilla Falcón, L. M. (2018). Estrategias lúdicas de aprendizaje del lenguaje en niños con necesidades educativas especiales en educación básica media. *Res non verba (Guayaquil)*, 8(2), 93-110.

<https://biblat.unam.mx/hevila/ResnonverbaGuayaquil/2018/vol8/no2/5.pdf>

Acevedo, (2018) o. l. m. desarrollo de estrategia didáctica mediada por “kahoot” como elemento motivador que contribuya al fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes del primer ciclo escolar. <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/9fa786bd-cfc4-4a82-af11-5078dd05f159/content>

ANEXOS

8. ANTEPROYECTO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

1: Título del Trabajo de Investigación

Kahoot como Estrategia Didáctica en el Interaprendizaje de Estudiantes con Necesidades Educativas en Básica General.

2. Línea y sublínea de Investigación

a. Línea:

Educación inclusiva y atención a la diversidad

b. Sublínea:

Actitudes, conocimientos y prácticas para atención a la diversidad

3. Problematicación

En el tiempo actual, la educación es un aspecto fundamental en la sociedad, lo que involucra la necesidad de que los actores educativos tengan competencias con las herramientas digitales. Esta problemática conlleva considerar y reflexionar sobre un desafío específico dentro de un contexto educativo para comprender su impacto. En cualquier caso, la problemática reside en ver la manera de utilizar herramientas de gamificación, tales como Kahoot, para aproximarnos a un aprendizaje inclusivo y efectivo, sobre todo en el caso de los estudiantes con necesidades educativas especiales.

Para el autor López (2022), se expresan en el sentido de que la práctica con los alumnos se refleja en la facilidad en la cual se integra esta tecnología de los móviles en las aulas, exponiendo su potencial educativo, junto a ello, proponen actividades dinámicas, que son colaborativas, interdisciplinarias y que afectan a la atención, la motivación y al clima de aula, así como a la mejora en el desarrollo de las competencias clave de los alumnos. En Educación Superior se ha observado que los kahoot pueden ser propuestos como una herramienta de aprendizaje en las aulas.

Sin embargo, este problema, no se limitaría solo a los estudiantes sino también a los docentes quienes presentan limitaciones y dificultades en la selección de estrategias para la enseñanza de la producción de textos. El área de comunicación, de acuerdo con el enfoque curricular actual, exige la consideración de diversos procesos pedagógicos tanto para la oralidad, para la lectura y, por ende, para la escritura. Es evidente que los docentes deben incluir estrategias digitales a partir de considerar la práctica pedagógica en relación con la problemática; en tanto que los estudiantes tienen nuevos desafíos de aprendizaje en estos entornos digitales.

Segun el autor Rengifo (2023), manifiesta que muchos docentes siguen utilizando estrategias tradicionales y no asumen la propuesta señalada, evidenciándose que no están actualizados en los procesos didácticos para la producción de textos. Esto ocasiona que los estudiantes no asuman la necesidad de planificar la producción de un texto, sino que lo realizan de manera mecánica, sin considerar la preescritura ni las propiedades de coherencia y de cohesión. En la actualidad Kahoot es conocido por ser una plataforma interactiva en donde fomenta la gamificación entre estudiantes y así se pueda reforzar los aprendizajes de modo lúdico, en donde mejora el aprendizaje de manera transparente al punto, y atractiva de usar esta plataforma digital. (Maldonado, 2024)

El soporte técnico de Kahoot favorece la motivación y la competitividad de los alumnos mientras trabajan, dándoles las ventajas de debilitar un pensamiento crítico, reflexivo y creativo con el fin de sostener una comprensión lectora, proporcionar un entorno agradable en la clase, aprender de los errores y consolidar los contenidos. Siguiendo la investigación bibliográfica, Kahoot puede ser un soporte interesante para promover el interaprendizaje y la inclusión de los alumnos con necesidades educativas especiales, aunque su utilización debe realizarse de forma planificada y evaluada. Es necesario considerar y adaptar las características de cada uno de los alumnos, confeccionar actividades y garantizar un ambiente de aprendizaje colaborativo y respetuoso.

4. Justificación

a. Importancia teórica

Desde otra perspectiva actuales es importante resaltar que la fundamentación teórica y metodología de la herramienta, Kahoot como Estrategia Didáctica en el Interaprendizaje de Estudiantes con Necesidades Educativas en Básica General representa situaciones de suma importancia para el desarrollo de conocimientos científicos que aporten para desarrollar cambios en bien de la educación. En la presente investigación se han logrado describir grandes hallazgos que demuestren las oportunidades en la práctica interaprendizaje de estudiantes con necesidades en básicas generales en donde están involucrado niños de básica general.

Por ende, la herramienta Kahoot es fundamental e innovadora en el ámbito educativo, cuya importancia teórica radica en su capacidad para fundamentar un aprendizaje activo, inclusivo y colaborativo en estudiantes con necesidades educativas. Kahoot también representa no solo un simple sistema de gamificación, sino un aprendizaje significativo; también ayuda a que haya motivación intrínseca e implicación del alumnado cuando se acompañan las tareas con dinámicas de juego, ya que fomentan la comprensión y la retención de los contenidos. El aprendizaje cooperativo ayuda a su implementación dado que se produce un aprendizaje en contexto de apoyo recíproco que, a su vez, potencia las habilidades sociales.

Se realiza en varias bases digitales para la obtención de artículos académicos, científicos y libros que fortalezcan los tema a investigar.

b. Resultados esperados

Una vez que se realice el análisis de los artículos en la herramienta, Kahoot tal como estrategia didáctica en el Interaprendizaje de Estudiantes con Necesidades Educativas en Básica General se espera conocer, identificar los aportes y beneficios para la educación en el desarrollo de competencia.

Mejora en la participación, motivación y aprendizaje significativo de los estudiantes con necesidades educativas, desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, y retroalimentación personalizada que favorece la inclusión y equidad en el proceso de interaprendizaje en Básica General.

c. Factibilidad

Implementar una estrategia didáctica en el interaprendizaje de estudiantes con necesidades educativas en Básica General radica en su capacidad para promover inclusión, participación activa y aprendizaje significativo. Estas estrategias deben ser accesibles, adaptables al currículo, y facilitar el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, garantizando equidad y efectividad en el proceso educativo.

Esta investigación bibliográfica es factible, puesto que, la universidad Católica de Cuenca cuenta con bases digitales que es de libre acceso para los estudiantes como Scielo, Redalyc, Taylor, Google académico. Además, acceder a información a fuentes bibliográficas a ministerio de educación Mineduc, OEI que facilita obtener la información oportuna sobre las dos variables Kahoot como Estrategia Didáctica en el Interaprendizaje y las metodologías ABP de la enseñanza de la escritura. El objetivo de la investigación, es evaluar la eficacia del uso de Kahoot como estrategia didáctica para potenciar el interaprendizaje en estudiantes con necesidades educativas en la educación básica general.

5. Preguntas científicas

¿Cuáles son los fundamentos teóricos de Kahoot como estrategia didáctica en el interaprendizaje de estudiantes con necesidades educativas en básica general?

¿Cómo incide el kahoot en el involucramiento de los estudiantes con necesidades educativas de manera activa en el proceso del interaprendizaje?

¿De qué manera el uso de Kahoot como estrategia didáctica promueve la equidad educativa en los escenarios de aprendizaje con una diversidad significativa de estudiantes?

6. Objetivos

a. Objetivo General:

Examinar los antecedentes teóricos y metodológicos de Kahoot como estrategia didáctica en el interaprendizaje en estudiantes con necesidades educativas de educación básica para fomentar la equidad educativa en entornos de aprendizaje con diversos significativos esquemas en los procesos de TIC. Kahoot como estrategia didáctica en el interaprendizaje entre el estudiante con necesidades educativas en Básica General.

b. Objetivos específicos:

- Para fomentar en los estudiantes con necesidades educativas que sea capaz de asimilar lo aprendido, extraer conclusiones, pero aportando razonamientos coherentes gracias al feedback Kahoot.
- Promover la motivación del interaprendizaje a través de herramientas como kahoot, que contribuye en el aprendizaje significativo relacionado con competencias cognitivas y colaborativas.

1. Fundamentación teórica

Definición y Funcionalidades de Kahoot

De todas las definiciones, que existen sobre gamificación se pueden entresacar unos elementos comunes: el uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a éstos, con el propósito de transmitir un mensaje o unos contenidos o de cambiar un comportamiento, a través de una experiencia lúdica, motivación, y la implicación y la diversión. Los estudiantes son jugadores y son el centro del juego, toman decisiones, se involucran, asumen retos y son premiados por sus logros.

Se divierten, y dicha diversión implica una nueva información fijada en el cerebro, de modo que el secreto del aprendizaje óptimo reside en la diversión. Es decir, que la herramienta Kahoot tiene diversas funcionalidades como la formación de cuestionarios personalizados, juegos en tiempo real, elementos de gamificación, personalización de los juegos, análisis detallados de los resultados y la posibilidad de trabajar en grupo con los estudiantes. (Koster, 2004)

Para Argudo (2017) es una aplicación que tiene como origen Noruega, que en la actualidad ya abarca una cantidad aproximada de 30 millones de usuarios a partir de que fue lanzada en 2011, permitiendo así, crear discusiones, encuestas, puzles cuestionarios o actividades para arreglar, denominadas Kahoot. Asimismo, esta plataforma se basa en juegos, ya que promueve la intervención, la concentración y muchos otros beneficios de los estudiantes, preguntas que deben involucrar a los estudiantes a través de juegos para poder realizar lectura, entender teniendo en cuenta la gran gama de dispositivos que hay dispositivo.

Para los autores Cordova, et al (2020), manifiesta que las herramientas de Kahoot se encuentra gratis para los distintos sistemas operativos que existen, además, tiene un modo de pago en la que se agregan más opciones para el usuario, sin embargo, para el diseño de una actividad basta con el modo gratis que es muy sencillo de utilizar.

Indica que el autor Neyra Zarate (2024). A pesar se logra determinar en cuanto a la funcionalidad de este aplicativo, una serie de factores propios de este, los cuales interactúan no sólo de manera directa con el estudiante, sino que también con el entorno de este, concretando así lo siguiente: - Kahoot contiene tareas de respuestas personales que a la misma vez integra distintas formas de juego, así como el cuestionario o quizzes, encuestas y debates, diseñadas y mostradas de modo juego y competición lúdica.

Para la implementación de esta herramienta se requiere tener acceso a internet y tener dispositivos tecnológicos: tabletas, smartphome, PC, y más.

El Kahoot contiene muchas funciones que son esenciales para lograr conseguir que los alumnos aprendan, que desarrollen su competitividad, sus conocimientos, etc. Es una plataforma muy sencilla de utilizar, en que los docentes deben saber de qué manera lo aprovechará en beneficio de sus estudiantes.

Beneficios y Desafíos de Utilizar Kahoot en el Aula

Usar Kahoot en el aula ofrece muchos beneficios que pueden mejorar significativamente la experiencia educativa tanto para alumnos como a los docentes, donde el aprendizaje se convierte en una experiencia interactiva y atractiva para todos los participantes y pueden ser una excelente estrategia didáctica para enseñar, todo este bagaje de aprendizaje es basado en juegos y cuestionarios, que permite a los estudiantes participar activamente y evaluar sus conocimientos.

Manifiesta que el autor Magadán (2024), las herramientas kahoot es una de las que permite al estudiante la práctica de lo aprendido en la Web con funciones de juegos y entretenimiento. Tal y como se ha mencionado, no obstante, para poder maximizar la efectividad del uso de la gamificación, resulta fundamental dar respuesta a las dificultades marcadas: en cuanto a la formación del profesorado y la desigualdad en el acceso a tecnología. Porque sólo si las dificultades planteadas son superadas se podrá obtener el máximo provecho de la gamificación para mejorar la calidad de la educación superior en dicho país. Aún así, también convendría llevar a cabo investigaciones futuras que sigan profundizando en estos aspectos y así, ampliar el conocimiento respecto a la implementación y el impacto real de la gamificación en otros contextos educativos.

La investigación realizada del autor Willis (2019), considera que son diversos beneficios de Kahoot, la utilización y la colaboración de modo personal y colectiva, es así que al utilizarlo el cerebro expulsa dopamina, ello beneficia el almacenamiento de la información y la memoria a un largo plazo disminuyendo

la

ansiedad. Dicha plataforma mencionada contribuye a una participación dinámica de los alumnos, es así que se sienten protagonistas, perfeccionando sus saberes.

Los recursos educativos digitales son herramientas tecnológicas y metodológicas activas que “facilitan la comunicación, hacen más atractivas las explicaciones, ayudan en la comprensión de los contenidos, hacen más sencillo la adquisición del conocimiento y refuerzan el aprendizaje con ejemplos más prácticos”. Fomentan la colaboración y cooperación para promover el intercambio, reutilización, adaptación, combinación y redistribución de recursos educativos digitales.

¡Por tal razón se desea utilizar el Recurso Educativo Digital Kahoot! en los estudiantes a fin de fortalecer los procesos de lectoescritura a través del juego que apoye el proceso de desarrollo de competencias y habilidades de forma divertida y creativa en el aula de clase.

Evaluación y Retroalimentación con Kahoot

(Ramada, et al (2024), el objetivo de las plataformas de evaluación digital optimiza el proceso de enseñanza y aprendizaje al mejorar la comprensión y la retroalimentación, y simplificar la evaluación en curso. Las Tecnologías digitales en el ámbito educativo suben el nivel de enseñanza y generan un aprendizaje más efectivo. Según, Moreno (2021), se ha comprobado que Kahoot es una herramienta primordial para los estudiantes que acuden a la plataforma para realizar prácticas y estén preparados en realidad cualquier trabajo y con una buena actitud activa, demostrando más ganas de aprender y poner en prácticas en las herramientas didácticas.

A partir del análisis de los resultados de esta experiencia docente se obtuvieron conclusiones relevantes para mejorar el sistema de evaluación. Investigación e innovación en la enseñanza, nuevos contextos, nuevas ideas de una metodología innovadora y detectar aspectos susceptibles de mejora para alcanzar los objetivos de la asignatura. ¡Los estudiantes perciben Kahoot! positivamente como instrumento de innovación en el sistema educativo.

El aprender en programas virtuales, repercutió significativamente tanto para el docente como para los estudiantes acerca de la retroalimentación (Moreno et al. (2018), 2018). Además, Hernández también explicó que el uso de kahoot en línea propiciaba la autonomía del alumno al trabajar sin requerir asistencia docente.

García, et al (2021), por lo tanto expusieron que la retroalimentación ayuda a reactivar el conocimiento previo, enfocar la atención en el tema y el aprendizaje, además permite al alumno practicar las habilidades y ser competente en los conocimientos. El feedback es uno de los pilares fundamentales del proceso de aprendizaje y un estudiante puede comprobar cuánto ha progresado y llegar a ser capaz de autoevaluarse y pensar de forma crítica.

Villafana, et al (2018), Afirma que el feedback es una forma de aprender sobre qué se está haciendo mal y qué pasos hay que dar para solucionarlo con el fin de tener éxito. Los métodos de retroalimentación más comunes en un aula incluyen la corrección e identificación de errores, lo que tarde o temprano resulta en calificar el aprendizaje de los alumnos donde no puede haber problemas con el material, aunque tengan problemas con lo que están aprendiendo y sepan qué hicieron mal y cómo se puede mejorar su aprendizaje, cómo mejorar su aprendizaje.

Ventajas de la Gamificación en la Educación

Los beneficios de la gamificación puede materializarse en el área de la educación científica, sin embargo, también advierte al sector educativo sobre la falta y necesidad de realizar estudios en los abundantes estudios sobre los efectos a largo plazo de la gamificación. Por lo tanto, (Terán Ñacato et al., 2024). Durante un punto en el que, a pesar de sus informes favorables, también da cabida al debate sobre los verdaderos pros y contras de la gamificación. La utilización de elementos de juego para construir el proceso también está relacionada con lo relevante, elementos de juego para construir el proceso de aprendizaje y - apropiación a través de la experiencia del usuario. (Lombardelli et al., 2020)

Además, la gamificación tiene un impacto positivo en el aprendizaje colaborativo,

el término de significado basado en la nueva definición una de las formas en que la gamificación puede funcionar como herramienta para el desarrollo holístico de cualquier persona, ya se trate de conocimientos o de habilidades blandas o duras. El treinta por ciento de las personas que participen en este método didáctico además de otras cosas, puede verse como una experiencia de aprendizaje que puede practicarse repetidamente oportunidad de aprendizaje que puede repetirse una y otra vez.

La gamificación puede servir como medio de instrucción en la enseñanza. Así, se descubrieron sus efectos positivos sobre la motivación de los alumnos, interna y externa. los alumnos, que a veces son motivaciones internas y externas. A continuación, habría que describir los elementos de gamificación más adecuados el último paso fue dotar al profesorado de los materiales y orientaciones necesarias para transformar la gamificación en el aula, lo que se hizo mediante el desarrollo de estrategias de incorporación que pudieran ser compartidas entre la universidad y unidades educativas.

De acuerdo el autor (González, 2022), menciona algunas de ellas que son la accesibilidad de los alumnos desde cualquier lugar y a cualquier hora del día, así como la adecuación del proceso de enseñanza-aprendizaje a los diferentes ritmos de aprendizaje. También permite a los alumnos aprender a su ritmo sin necesidad de instrucciones del docente y se produce un verdadero intercambio y colaboración entre alumnos y profesores. También subraya que los instructores tienen la capacidad de despertar el deseo de cada alumno, un proceso de aprendizaje-integración que abarca toda una serie de materias. Esto se ve notablemente reforzado por el acceso a múltiples opciones y herramientas como las aulas virtuales y las simulaciones.

Evaluación y Diagnóstico en Estudiantes con Necesidades Educativas

Para el abordaje de la atención a estudiantes con necesidades educativas especiales los estándares de calidad del MINEDUC del Ecuador enlistan indicadores como: se han adaptado y alineados adecuadamente currículos institucionales; ha sido elaborada una propuesta de adaptación curricular que

considera todas las áreas o materias establecidas en el régimen académico, existen evidencias sobre ajustes mediatos para evaluaciones reguladas por principios pedagógicos generales; servicios estudiantiles enfocados mediante procesos orientados-intervenidos (consejería), centrados igualmente en supervisores psico laboral cada 45 días. Ministerio De Educación.

Se traduce en «el conjunto de adaptaciones no significativas» o las modificaciones que se pueden presentar, por ejemplo, en: los elementos del currículum como objetivos, destrezas y/o habilidades a aprender; metodología; Material didácticos (recursos); actividades diseñadas; el tiempo para realizar la tarea asignada; formas diferenciadas, pero igualmente validables para aprendizaje evaluar incompletos cumpliendo con lo planificado; y condiciones de acceso u oportunidades. A fin de responder así. NEE particulares, diversidad (funcional).

Manifiesta que el autor González(2022), por ende en el caso de los estudiantes sordos, la evaluación no se debe centrar en una simple comprobación o puesta en práctica de las habilidades, capacidades y actitudes. Esta investigación examinará experiencias y avances en aprendizajes previos, evaluando cómo los estudiantes con discapacidad auditiva han sobrevivido en diferentes circunstancias durante las evaluaciones de Aprobado/Reprobado. . Al conocer su historia podemos llegar a ofrecer un desarrollo más próximo al individuo, siempre basado en potenciar las competencias básicas y su aprendizaje.

Son modificaciones que se realizan en los elementos del currículum, como los objetivos, destrezas, metodología, recursos, actividades, tiempo de realización de la tarea, evaluación, así como en las condiciones de acceso, con el fin de responder a las NEE de cada estudiante” (Argüello, 2019).

Segun, García Lorenzo y Díaz Rodríguez (2021,) Según El proceso de evaluación en los estudiantes sordos está basado en la comprobación

y puesta en práctica de sus habilidades, capacidades y actitudes. Dicha evaluación examina experiencias y progresos en el aprendizaje previo, teniendo en cuenta la manera en la que el alumnado con discapacidad auditiva se ha desenvuelto en diferentes tipos de situaciones. Al conocer su historia podemos llegar a ofrecer un desarrollo más próximo al individuo, siempre basado en potenciar las competencias básicas y su aprendizaje.

Ambos trastornos son reconocidos como NEE por la American Psychiatric Asociación. (2022) ofreciendo criterios diagnósticos para cada uno y reconociendo sus manifestaciones en contextos educativos. Se entienden como NEE en tanto requieren la implementación de estrategias pedagógicas diferenciadas, repetición y la práctica intensiva, elementos que pueden facilitar la internalización del lenguaje y minimizar las distracciones y dificultades de comunicación. Por ello, un análisis identificador del nivel en que se encuentran los alumnos esta organización ayudará al docente a reconocer las debilidades y las fortalezas de cada alumno, además propició adecuar estrategias pedagógicas buena parte de las competencias del alumnado, permitiendo un aprendizaje más centrado en las necesidades.

Por ende, las estrategias Pedagógicas para la Atención a la Diversidad en el Aula. Las estrategias pedagógicas son para (Hernández et al., 2021) el conjunto de acciones coordinadas que utilizan los docentes para facilitar el aprendizaje y el desarrollo cognitivo de los alumnos mediante la utilización de distintos métodos didácticos como la lectura, juegos recreativos, cuentos infantiles y música didáctica. Las estrategias son el sistema de acciones y operaciones, tanto físicas como mentales, que proporcionan la confrontación del sujeto que aprende con objeto de conocimiento, y a relación de ayuda y corporación con otros colegas durante una tarea con calidad requerida.

De la misma manera, para (Armijos, 2017) la estrategia se refiere al modo de gestionar una operación o situación, donde es esencial desarrollar diversos criterios que permitan mantener el control. Para ello, es crucial implementar acciones que garanticen el control de la situación mediante la toma de decisiones adecuadas Sánchez y López (2020) señalan que “los principios del DUA definen las buenas

prácticas inclusivas, los estudiantes son diferentes en las formas en que captan, comprenden y expresan los conocimientos, por lo cual se deben diversificar las estrategias y metodologías de enseñanza”.

Atender a la diversidad en el aula es un desafío constante para los docentes. Sin embargo, al implementar estrategias pedagógicas adecuadas y basadas en fundamentos teóricos sólidos, es posible crear ambientes de aprendizaje inclusivos donde todos los estudiantes tengan la oportunidad de alcanzar su máximo potencial, el aula invertida, los aprendizajes cooperativos y colaborativos, las herramientas didácticas como Kahoot la co-enseñanza, el aprendizaje por rincones y los planes de trabajo personalizado.

Por ejemplo, Knight, Vega y Ramos 2018 cita que “la inclusión educativa se ha convertido en un foco primordial del debate a nivel internacional en políticas públicas en educación, alcanzando consenso internacional”, o sea la mayoría enfatiza que el docente tiene que cambiar su manera de visualizar los procesos que dirige o en los que participa en el seno de su profesión, a pesar de tener diversas posturas, y en particular, deben sostener adecuadamente lo que a atención respecta, conocer a la diversidad de la que se hace referencia.

Estrategias pedagógicas para la atención a la diversidad en el aula.

Citando al autores, Según Herantes et al., (2021), las Estrategias Pedagógicas son una serie de acciones coordinadas que realiza el docente en favor de permitir el aprendizaje y el desarrollo cognitivo de los estudiantes, aplica recursos metodológicos didácticos como: talleres de lectura, juegos recreativos, canciones infantiles; musicalidad infantil. Las estrategias son el sistema de acciones y operaciones, tanto físicas como mentales, que proporcionan la confrontación del sujeto que aprende con objeto de conocimiento, y a relación de ayuda y corporación con otros colegas durante una tarea con calidad requerida.

De la misma manera, para el autor (Armijos, 2017) la estrategia se refiere al modo de gestionar una operación o situación, donde es esencial desarrollar diversos criterios que permitan mantener el control. Para ello, es crucial implementar acciones que garanticen el control de la situación mediante la toma de decisiones adecuadas. Sánchez y López (2020) señalan que “los principios del DUA definen las buenas prácticas inclusivas, los estudiantes son diferentes en las formas en que captan, comprenden y expresan los conocimientos, por lo cual se deben diversificar las estrategias y metodologías de enseñanza”. Atender a la diversidad en el aula es un desafío constante para los docentes. Sin embargo, al implementar estrategias pedagógicas adecuadas y basadas en fundamentos teóricos sólidos, es posible crear ambientes de aprendizaje inclusivos donde todos los estudiantes tengan la oportunidad de alcanzar su máximo potencial, el aula invertida, los aprendizajes cooperativos y colaborativos, las herramientas didácticas como Kahoot la co-enseñanza, el aprendizaje por rincones y los planes de trabajo personalizado.

Por ejemplo, Knight, Vega y Ramos 2018 cita que “la inclusión educativa se ha convertido en un foco primordial del debate a nivel internacional en políticas públicas en educación, alcanzando consenso internacional”, o sea la mayoría enfatiza que el docente tiene que cambiar su manera de visualizar los procesos que dirige o en los que participa en el seno de su profesión, a pesar de tener diversas posturas, y en particular, deben sostener adecuadamente lo que a atención respecta, conocer a la diversidad de la que se hace referencia. Es interesante conocer también que la educación es un proceso que no solo contribuye al crecimiento intelectual, al desarrollo de aprendizajes significativos, sino también a la adquisición de habilidades y destrezas, que le permite.

Estudios de Caso y Experiencias Exitosas:

Basandose en la investigación, los autores Mendoza et al (2022), aseguran que la implementación de la educación inclusiva de éxito depende primero de un estudio contextual del país, ciudad o localidad en particular para comprender

las necesidades de la población que se busca ayudar, y con base a esto establecer el plan de trabajo. Gale et al. (2022), manifestaron que cuando se integran a las comunidades a los procesos de inclusión educativa, mejores resultados se obtienen, dado a que se educa a las personas sobre los requerimientos del segmento de individuos con discapacidad, de igual manera, se precisa

también de recursos económicos, humanos, materiales y normativos para hacer que el cambio sea un aspecto establecido que debe replicarse sin excepción alguna, así como promover la inclusión en otras áreas (Alfaro, 2022)

La gamificación, es decir, el uso intencionado de elementos de juego en entornos no lúdicos, se ha incorporado fruto de la experiencia de los docentes en este campo mediante un cambio en las metodologías para incentivar las participaciones. En tal sentido, tal y como encontramos en Sárate-Naula et al. (2022) y Coronel Heredia et al. (2022), herramientas como Kahoot han transformado aulas de matemáticas en ambientes dinámicos donde ocurre un aprendizaje por medio de la interacción y la competencia sana. En dichas plataformas es habitual encontrar cuestionarios, desafíos y competencias que permiten a los alumnos ser partícipes activos del contenido a través de las aplicaciones de sus conocimientos de forma práctica e inmediata.

Por ejemplo, Kahoot permite al docente diseñar cuestionarios que pueden ser contestados por los alumnos en tiempo real mediante sus dispositivos móviles, de este modo resulta un aprendizaje interactivo no solo educativo, sino que también mantiene la intriga y la expectativa tanto entre los alumnos como los docentes. Esta forma de trabajo no le permite captar la atención del alumnado, sino que también le resulta una inmediata evaluación formativa del aprendizaje, lo que le permite al docente ajustar desde un primer momento las estrategias de trabajo según las observaciones del aula. Además de

mejorar

la participación, la gamificación permite la cooperación. En ambientes competitivos con control, los estudiantes pueden trabajar como una

élite competitiva discutiendo estrategias y soluciones antes de contestar, lo que, a su vez les promueve la cooperación en la resolución de problemas.

La investigación se centra en el uso de recursos digitales, teniendo en cuenta que la herramienta Kahoot es una plataforma que permite a los educadores crear evaluaciones , encuestas y juegos que convierten en una herramienta de aprendizaje para todos los estudiantes, también se puede realizar dinámicas dentro del aula para obtener un aprendizaje participativo Kahoot ha revolucionado en la enseñanza en el contexto de la educación al presentar herramientas interactivas para los docentes y estudiantes.

Referencias bibliográficas

Maldonado, M. (2019) “Estrategias de aprendizaje para el desarrollo de la autonomía de los estudiantes Represente.

<https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/16348/2/PG%201885%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>

Rengifo, S. F. A. (2023). La enseñanza del derecho a partir del aprendizaje basado en problemas. *Academia & Derecho*, 15(26), 9.

<https://repositorio.unicordoba.edu.co/server/api/core/bitstreams/7defa98c-d208-4464-a9d1-c40d994d7459/content>

CORDOVA, M. K., & PEREZ, B. R. (2020). USO DEL PROGRAMA KAHOOT EN ESTUDIANTES DE 2° DE SECUNDARIA EN LA INSTITUCION EDUCATIVA LOS EDUCADORES DEL DISTRITO DE SAN LUIS. LIMA, PERU.

<https://repositorio.unamad.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14070/914/004-1-7-036.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Neyra Zarate, L. R. (2024). Uso del Kahoot y el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de secundaria de Cachicadán-2024.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/154370/S_Neyra_ZLR-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Sulca Rojas, L. A. (2022). El kahoot como recurso de retroalimentación formativa para desarrollar la habilidad del reading en el idioma inglés en estudiantes del segundo año de la IE San Miguel Pisco, Ica-2021.

https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1675/Luis_trab-acad_titulo_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Magadán Díaz, M., & Rivas García, J. (2022). Gamificación del aula en la enseñanza superior

<file:///C:/Users/Core%20i5-Pro/Downloads/Dialnet-GamificacionDelAulaEnLaEnsenanzaSuperiorOnline-8320808.pdf>

Willis, J (2019) Conoce los beneficios educativos de Kahoot; según la neurociencia. Recuperado

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/39625/Maldonado_ABE.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Castro-Castro, J. J., & Castro-Bermúdez, I. E. (2023). Uso de la herramienta digital Kahoot para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Historia. *Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 11(3).

<http://scielo.sld.cu/pdf/reds/v11n3/2308-0132-reds-11-03-e8.pdf>

Taquire Saavedra, E. M. (2024). Uso de la tecnología de la información y la retroalimentación formativa en docentes de la Red 02, la Molina 2024.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/152165/Taquire_SEM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Moreno, T. (2021). La retroalimentación. Un proceso clave para la enseñanza y la evaluación formative

<http://ilitia.cua.uam.mx:8080/jspui/handle/123456789/958>

Moreno, A. J. P., Ureña, M. J. A., Luna, A. M. L., de la Cruz-Fernández, J. L., Roldán, M. T., Castro,

J. T., ... Valle, J. M. M. (2018).

https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/98887/1/Investigacion-e-innovacion-en-la-ES_031.pdf

Gros Salvat, B., & Cano García, E. (2021). Procesos de feedback para fomentar la autorregulación con soporte tecnológico en la educación superior: Revisión sistemática. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 2021, vol. 24, num. 2, p. 107-125.

<https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/179393/1/713103.pdf>

Calvo Villafana, T. A. (2018). La retroalimentación formativa y la comprensión lectora de la institución educativa N° 88024, Nuevo Chimbote-2018.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/36622/Calvo_VTA-SD.pdf?sequence=5&isAllowed=y

Alonso-García, S., Martínez-Domingo, J. A., Berral-Ortiz, B., & De la Cruz-Campos, J. C. (2021). Gamificación en Educación Superior. Revisión de experiencias realizadas en España en los últimos años. *Hachetetepe. Revista científica de educación y comunicación*, (23).

<https://revistas.uca.es/index.php/hachetetepe/article/view/7799/8144>

Ñacato, M. F. T., Vaca, D. F. N., Muñoz, W. F. M., & Tenesaca, J. B. (2024). Gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza del idioma inglés en el bachillerato general unificado. *Uniandes Episteme*, 11(2), 189-202.

<https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/3489/4020>

Prieto Andreu, J. M. (2021). Revisión sistemática sobre la evaluación de propuestas de gamificación en siete disciplinas educativas. *Teoría De La Educación. Revista*

chrome-

González, J. R., Fernández, A. R., & Alvira, D. C. KAHOOT! APLICADO A LA ASIGNATURA METODOLOGÍA DEL ENTRENAMIENTO DEL GRADO EN CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEL DEPORTE: UN PROYECTO PILOTO.

<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/2943/6838>



AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Angie Tatiana Salinas Rosario portador(a) de la cédula de ciudadanía N.º **0703851386**. En calidad de autor/a y titular de los derechos patrimoniales del proyecto de titulación "**Kahoot: estrategia didáctica en el Interaprendizaje de estudiantes con necesidades educativas en 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, 28 de Julio de 2025

F:.....

Angie Tatiana Salinas Rosario

C.I. 0703851386