



PRISMA ODS
REVISTA MULTIDISCIPLINARIA
SOBRE DESARROLLO SOSTENIBLE
ISSN: 3072-8452

**KAHOOT COMO RECURSO
TECNOLÓGICO PARA MEJORAR
LA PARTICIPACIÓN ACTIVA DE
LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO
AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL
BÁSICA**

*KAHOOT AS A TECHNOLOGICAL RESOURCE TO
ENHANCE THE ACTIVE PARTICIPATION OF
SEVENTH-GRADE GENERAL BASIC EDUCATION
STUDENTS*

AUTOR/AS

**NELLY LETICIA PAREDES
CÁRDENAS**
MINISTERIO DE EDUCACIÓN
MÉXICO

**ANA LUISA PAREDES
CÁRDENAS**
MINISTERIO DE EDUCACIÓN
MÉXICO

**RODOLFO EZEQUIEL
LÓPEZ MUÑOZ**
MINISTERIO DE EDUCACIÓN
MÉXICO

**LUISANA SORANGEL
RODRÍGUEZ ZAMBRANO**
MINISTERIO DE EDUCACIÓN
MÉXICO

**TANYA KARINA
GUERRA VILLEGAS**
MINISTERIO DE EDUCACIÓN
MÉXICO

Kahoot como Recurso Tecnológico para Mejorar la Participación Activa de los Estudiantes de Séptimo Año de Educación General Básica

Kahoot as a Technological Resource to Enhance the Active Participation of
Seventh-Grade General Basic Education students

Nelly Leticia Paredes Cárdenas

nellyparedes2006@hotmail.com

<https://orcid.org/0009-0000-2778-8553>

Ministerio de Educación

Babahoyo - Ecuador

Rodolfo Ezequiel López Muñoz

ro-di155@hotmail.com

<https://orcid.org/0009-0007-4608-8326>

Ministerio de Educación

Babahoyo - Ecuador

Ana Luisa Paredes Cárdenas

anampc2026@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0007-5964-2947>

Ministerio de Educación

Babahoyo – Ecuador

Luisana Sorangel Rodríguez Zambrano

sorangerz1986@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0009-9831-4684>

Ministerio de Educación

Babahoyo – Ecuador

Tanya Karina Guerra Villegas

tanyigue@hotmail.com

<https://orcid.org/0009-0003-2592-3848>

Ministerio de Educación

Babahoyo – Ecuador

Artículo recibido: 29/09/2026

Aceptado para publicación: 29/10/2026

Conflictos de Intereses: Ninguno que declarar

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo evaluar la influencia de la herramienta tecnológica Kahoot en la participación activa de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica. Para ello, se realizaron actividades interactivas a través de cuestionarios y preguntas relacionadas con los contenidos de clase. El estudio se realizó con un diseño comparativo entre dos grupos, un grupo experimental en el que se utilizó la herramienta Kahoot y un grupo control en el que las clases se impartieron con una metodología tradicional. Los resultados indicaron diferencias en los puntajes de ambos grupos, donde el grupo experimental obtuvo 9.60 y el grupo control 6.70. Por lo tanto, se concluyó que la aplicación de Kahoot promovió la participación activa de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se constató que con esta herramienta los estudiantes lograron interactuar de forma rápida y dinámica con los contenidos, aumentando su participación y colaboración en el aula. Las actividades interactivas facilitaron que los alumnos respondiesen preguntas, manifestasen lo que sabían, y se involucrasen más a lo largo de las clases. Además, el feedback inmediato suministrado por Kahoot se lograron detectar erróneamente contenidos a tiempo. Los hallazgos del estudio se vinculan a teorías que resaltan las posibilidades motivantes y participativas que brindan las herramientas digitales interactivas. Kahoot es una herramienta de juego dinámica, interactiva y sencilla que puede integrarse en el aula para fomentar la participación, mejorar las habilidades digitales y aumentar la interacción entre profesores y alumnos. Por eso, se recomienda en esta investigación formar al profesorado para que utilice adecuadamente la herramienta y pueda sacar el máximo provecho de sus funcionalidades y así favorecer el desarrollo de experiencias de aprendizaje más participativas, dinámicas y colaborativas.

Palabras clave: herramienta tecnológica, participación activa, herramientas digitales, feedback, habilidades digitales

ABSTRACT

This research aimed to evaluate the influence of the technological tool Kahoot on the active participation of seventh-grade General Basic Education students. To this end, interactive activities were conducted using quizzes and questions related to the course content. The study employed a comparative design involving two groups: an experimental group that used Kahoot and a control group that received instruction via traditional methodology. The results showed a difference in scores between the two groups, with the experimental group achieving an average of 9.60 and the control group 6.70. Consequently, it was concluded that the use of Kahoot fostered active student participation in the teaching-learning process. It was observed that this tool enabled students to interact quickly and dynamically with the content, thereby increasing their participation and collaboration in the classroom. The interactive activities made it easier for students to answer questions, demonstrate their knowledge, and become more engaged throughout the lessons. Furthermore, the immediate feedback provided by Kahoot allowed for the timely identification of misunderstandings regarding the content. The study's findings align with theories highlighting the motivational and participatory potential of interactive digital tools. Kahoot is a dynamic, interactive, and user-friendly game-based tool that can be integrated into the classroom to encourage participation, improve digital skills, and enhance interaction between teachers and students. Therefore, this study recommends providing teacher training on the proper use of the tool to maximize its features, thereby fostering more participatory, dynamic, and collaborative learning experiences.

Keywords: technological tool, active participation, digital tools, feedback, digital skills

INTRODUCCIÓN

Las plataformas virtuales aportan beneficios importantes al proceso educativo. Gracias a sus herramientas, los estudiantes pueden desarrollar sus habilidades y aprender de forma más activa y constructiva. También favorecen la colaboración, la motivación y el intercambio de ideas, además de ofrecer flexibilidad e impulsar el análisis crítico de los contenidos y materiales escolares, (Cañar Chasi, 2021).

La introducción de la tecnología en el aula ha cambiado la educación, desde las funciones del profesor hasta la realización de varias actividades para aprender con la obtención de conocimientos en diferentes áreas, tecnología, creatividad y trabajo propio, haciendo así que las horas de clase sean más dinámicas e interesantes.

“Kahoot introduce una manera más participativa de evaluar en clase: convierte las pruebas habituales en actividades interactivas que despiertan la curiosidad del alumnado. De acuerdo con el autor, esta herramienta digital ayuda a mantener la atención, impulsa la participación y ofrece nuevas posibilidades para enseñar y comprobar lo aprendido. Su uso puede enriquecer el aprendizaje en el aula” (Silva Alvarado & Herrera Navas, 2022).

Actualmente, muchas instituciones educativas, tanto nacionales como internacionales, utilizan recursos digitales para apoyar la enseñanza. Uno de ellos es Kahoot, una plataforma con la que se pueden crear cuestionarios y actividades participativas. Su popularidad en las aulas se debe, en parte, a que anima a los estudiantes a involucrarse, promueve el intercambio y permite conocer sus respuestas al instante.

En la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola se implementó la herramienta tecnológica Kahoot como estrategia didáctica con estudiantes de séptimo grado, mediante actividades gamificadas orientadas al fortalecimiento de la comprensión lectora. La aplicación de cuestionarios y dinámicas interactivas permitió generar espacios de aprendizaje más dinámicos, favoreciendo la participación activa y el involucramiento de los estudiantes durante las actividades. Los resultados del estudio evidenciaron que el uso de Kahoot contribuyó al desarrollo del aprendizaje y a una mayor participación de los estudiantes en el proceso educativo (Borja-Borja et al., 2026).

“Con el desarrollo de entornos virtuales de enseñanza, se ha tendido a integrar diversas herramientas tecnológicas que posibilitan enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje con la utilización de imágenes, sonidos, videos y otros medios. Estos ambientes están formados básicamente por cinco elementos: el medio, los estudiantes, los profesores o tutores, los materiales educativos y los medios. No obstante, aún se evidencian dificultades en la formulación de la enseñanza a distancia para algunos profesores, en especial por el predominio de la transmisión del conocimiento, las metodologías tradicionales, la valoración de la evaluación final, sin seguimiento del aprendizaje y sin un diseño adecuado de las actividades de aprendizaje.”, (Bustos, 2019)

La investigación pretende responder al problema formulado: ¿Cómo incide el uso de Kahoot en la participación activa de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Carlos Alberto Aguirre Avilés durante el periodo lectivo 2026-2027? En esta institución se ha observado que algunos alumnos participan poco en clase, muestran escaso interés por las actividades propuestas y rara vez responden a las preguntas del docente. Ante esta situación, el estudio analizará cómo Kahoot puede contribuir a crear dinámicas más interactivas y atractivas, incentivar la participación estudiantil y fortalecer el vínculo entre docentes y alumnos dentro del aula.

Pero el empleo de Kahoot también resulta ventajoso para los profesores y alumnos del séptimo año de la Educación General Básica de la Unidad Educativa Carlos Alberto Aguirre Avilés, porque se puede añadir cuestionarios, preguntas y actividades interactivas en el aula. Gracias a los diversos recursos que ofrece, los estudiantes pueden interactuar de forma dinámica, responder a interrogantes sobre los temas tratados y obtener retroalimentación inmediata sobre las respuestas. El presente trabajo planteó investigar la relación entre el uso de Kahoot como herramienta tecnológica y la motivación de participación de los estudiantes del séptimo año puesto que se plantea que esta herramienta podría potenciar la interacción, colaboración e implicación en los procesos de aprendizaje.

El diseño metodológico que se utilizará en el estudio se definirá en función del tipo de investigación seleccionado y de las características de la población a estudiar. La hipótesis principal es que la aplicación de Kahoot como herramienta tecnológica promueve la participación activa de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Carlos Alberto Aguirre Avilés. Para ello, se tendrá en cuenta la realización de actividades interactivas a través de cuestionarios y preguntas relacionadas con los

contenidos de clase, con el fin de comprobar el grado de participación de los alumnos antes y después de la utilización de la herramienta. La población estuvo conformada por un total de 80 estudiantes, de los cuales se seleccionó una muestra equivalente al 50%, correspondiente a 40 estudiantes.

Empero, desde un punto de vista teórico se justifica el uso de Kahoot por ser un recurso tecnológico que se integra al aula, lo cual hace que los estudiantes se conviertan en participantes activos mediante preguntas, cuestionarios y otras actividades vinculadas con los contenidos de las materias. La herramienta proporciona retroalimentación inmediata y crea espacios de interacción que podrían aumentar la atención y el compromiso del estudiante durante las tareas académicas. En tal sentido, recursos tecnológicos como Kahoot, pueden ser un complemento a las estrategias del maestro, aportando a la generación de experiencias de aula más dinámicas, participativas y colaborativas, en donde los estudiantes tengan la posibilidad de demostrar lo que saben y formar parte del proceso de aprendizaje, (Ramirez, 2022).

Para solucionar a la problemática planteada, la alternativa que se ofrece es introducir Kahoot en aula a través de cuestionarios, preguntas y actividades relacionadas con los contenidos trabajados que se facilitarán previamente a los estudiantes. El propósito, con esta instrumentación, es crear momentos de diálogo en los que los estudiantes puedan enunciar, individualmente o grupalmente, sus saberes y estén más comprometidos con las actividades sugeridas por el profesor. Esto se hace con el objetivo de mejorar la interacción, colaboración y participación del estudiante durante las sesiones.

Metodológicamente, para llevar a cabo este estudio se utilizará un diseño cuasiexperimental, en el que dos grupos desarrollarán la misma actividad de manera diferente. El grupo control implementará métodos de enseñanza tradicional, mientras que el grupo experimental hará uso de la plataforma Kahoot para impulsar una sesión interactiva. Después, será medido el grado adaptivo de los estudiantes, y se compararán los resultados conseguidos con ambos grupos para evaluar cualquier alteración relacionada con el empleo de la herramienta tecnológica. Para abordar la problemática se plantea el siguiente objetivo general:

Implementar Kahoot como herramienta tecnología para mejorar la participación activa de los estudiantes. De manera que, para cumplir con este objetivo, se proponen los siguientes objetivos específicos: a) Identificar las teorías de Kahoot que pueden facilitar el aprendizaje de los estudiantes, b) Analizar la condición presente de Kahoot en los procesos de enseñanza y

aprendizaje, c) Diseñar tareas pedagógicas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, d) Aplicar tareas las pedagógicas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes y e) Evaluar la implementación de las actividades académicas en Kahoot en la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

METODOLOGÍA

Enfoque de Investigación

El enfoque de investigación mixto o combinado es un método en el que el investigador recolecta, analiza e interpreta datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio. Este procedimiento es ventajoso para trabajar el problema de estudio desde una doble perspectiva, ya que se puede observar la experiencia de los participantes mientras se cuentan los resultados. (Avila Otero, 2019) señala que por su parte el enfoque mixto combina análisis cuantitativo y cualitativo para examinar un problema de investigación desde múltiples ángulos. En tal virtud, la aplicación permitirá establecer la influencia de la utilización de la herramienta tecnológica Kahoot en el grado de participación activa de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Carlos Alberto Aguirre Avilés, no sólo en función de los resultados que éstos muestren en las actividades evaluativas, sino en función de su nivel de interacción, participación y colaboración durante el desarrollo de las actividades.

Diseño de Investigación

Un estudio experimental es un tipo de investigación en el que la variable independiente se manipula intencionalmente para observar su efecto en una o más variables dependientes, (Ramos, 2021) , según el autor, este diseño experimental busca establecer una relación de causa efecto entre Kahoot y la participación activa de los estudiantes, en este se replicará con un grupo experimental que utilizará la plataforma y un grupo control que no utilizará la plataforma o sea este estará en la educación tradicional, al finalizar la aplicación se estarán comparando los resultados para ver si a los estudiantes al implementar esta plataforma resulta en una mejora en el rendimiento académico.

La investigación cuasi experimental es un tipo de investigación que tiene un grupo experimental (o más), un grupo de control y la asignación no probabilística de los participantes a ambos grupos, (Ramos Galarza , 2021), el diseño cuasi experimental evalúa el impacto de

Kahoot como herramienta tecnológica en la participación activa de los estudiantes, de acuerdo con el autor.

Tipo de Investigación

La investigación exploratoria se considera generalmente cuando un problema de investigación es pobremente declarado, así es que se introduce la investigación exploratoria para: generar nuevas ideas, hipótesis, ejemplos que permitan hacer un avance en una posible respuesta a una pregunta de investigación (Haro, 2024) , para el autor la investigación exploratoria se refiere al si el área de estudio es desconocida en gran medida, con la finalidad de identificar patrones o hipótesis, se investiga las percepciones de estudiantes y profesores en relación con Kahoot mediante dos cuestionarios separados y se analizará luego cada una de las percepciones.

“En la investigación descriptiva cuantitativa se emplean analíticas estadísticas de tendencia central y dispersión. En este tipo de alcance investigativo se puede, pero no es necesario, considerar una hipótesis que intente definir el fenómeno de estudio” (Hernandez, 2020) , el tipo de investigación descriptiva se enfoca en la descripción de un fenómeno que ya existe, en este caso describirá el uso de kahoot como herramienta tecnológica.

Investigación explicativa que indaga las causas de los fenómenos, estableciendo relaciones de causa y efecto para responder el por qué y el cómo de la sucesión de un determinado evento o una determinada conducta. El objetivo de estudio no es sólo describir una situación o un fenómeno para hacerlo entre otras cosas. Esto hace que se puedan desarrollar teorías o hipótesis bien fundamentadas, estableciendo, así, una base científica para la toma de decisión y solución de problemas en varias ramas del saber, (Caicedo, 2024), Tal como menciona el autor, la finalidad de la investigación explicativa es lograr comprender las causas y las relaciones causa-efecto de un fenómeno; dicho estudio se centrara en analizar el efecto llamado Kahoot.

La investigación documental está orientada a lo que es búsqueda y elección entre afirmaciones reales, como ser libros, artículos, etc. Una vez que los datos son recogidos, son analizados para sacar conclusiones, (Alvarado, 2020).

En los estudios de investigación, la investigación de campo se utiliza para recopilar datos en un entorno natural en el que analizará percepciones o situaciones para obtener conocimientos,

esta es una investigación se considera cualitativa (Ruiz, 2024), según los autores anteriormente mencionados la investigación de campo estudia los fenómenos en su entorno natural, lo que da lugar a información de primera mano, en este trabajo se estudiará el empleo de Kahoot, la interacción, los recursos empleados y la comunicación entre el profesor y los alumnos con el objeto de conocer su impacto y eficacia en el aprendizaje.

Métodos

Métodos Teóricos

Método inductivo – deductivo

El razonamiento deductivo es un proceso desde el cual se parte de enunciados generales para obtener enunciados particulares, donde se discute las conclusiones generales hasta llegar explicaciones específicas, (Avila, 2023) según el autor, el método deductivo se basa en confrontar los resultados con las teorías con el fin de obtener algunas conclusiones.

El método inductivo es un método que parte de un caso particular hacia un caso general y que admite la creación de hipótesis de trabajo con base en la observación de hechos particulares, (Paredes, 2018) esto interpretará el autor para concluir que la inducción será el método para analizar la información recabada de las experiencias de los estudiantes que usaron Kahoot como su medio de aprendizaje y más.

Es método analítico es un estudio de compuesto, donde tratamos de observar y estudiar separadamente y aisladamente sus actos para después juntarlos y sintetizar y a ese nivel generalizamos y sacamos conclusiones (Portilla, 2022).

El método sintético es la reconstrucción a partir de los resultados del análisis del todo, siendo esta la parte del proceso que une los elementos analizados para comprender el fenómeno de estudio en su totalidad. Este tipo de enfoque permite tener una visión global de los fenómenos estudiados (Uleam, 2022). Por lo tanto, el método sintético compila los componentes clave del fenómeno para proporcionar una perspectiva holística, en este trabajo se utilizará para estudiar la aplicación de Kahoot como una herramienta tecnológica.

Métodos Empíricos

El muestreo es la técnica de investigación que permite obtener información desde una muestra de individuos o grupos sobre sus comportamientos u otras variables de interés (Lopez Romo, 2018) y, como se mencionó previamente, se usará la encuesta debido a que es una herramienta eficiente y sencilla que facilitará la obtención de percepciones de los estudiantes acerca del tema.

Métodos matemáticos – estadísticos

El uso de herramientas estadísticas es clave para interpretar datos complejos en una investigación (Lopez, 2022) . Para este estudio se trabajará con SPSS, un programa sencillo de utilizar y capaz de procesar grandes volúmenes de información. Además, los resultados se examinarán teniendo en cuenta su contexto, no solo mediante cálculos. Como señala (Perez, 2021) analizar también implica comprender los datos para llegar a conclusiones más útiles.

Población

Para (Tamara Otto, 2011), define una población como "la totalidad o grupo de individuos de una sociedad específica, del cual se extrae una muestra como Subconjunto para un estudio", en este caso la población está conformada por 80 estudiantes del séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Carlos Alberto Aguirre Aviles.

Tabla 1. Población

<i>ELEMENTOS</i>	<i>CANTIDAD</i>	<i>PORCENTAJE</i>
Estudiantes	80	100%
Total	80	100%

Fuente: elaboración propia.

Muestra

Una muestra en estadística es un conjunto de elementos de una población más grande que se elige para observar sus atributos y hacer inferencias que se aplican al conjunto total (Argibay, 2019), para esta investigación se calculó la muestra resultante aplicando un muestreo no probabilístico, considerando en ella los siguientes criterios: bajo nivel académico, falta de motivación a las clases, dificultades tecnológicas, conformando la muestra un total de 40

estudiantes del séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Carlos Alberto Aguirre Aviles.

Tabla 2. Muestra

<i>ELEMENTOS</i>	<i>CANTIDAD</i>	<i>PORCENTAJE</i>
Estudiantes	40	100%
Total	40	100%

Fuente: elaboración propia.

DESARROLLO

Antecedentes

El estudio realizado en Perú, titulado como Aplicación de Kahoot como herramienta educativa para la enseñanza, elaborado (Machaca Huamantorco, 2022, p. 16) por Kahoot fue una herramienta efectiva para el fortalecimiento de la competencia “Construye Interpretados Históricos”. Su uso benefició el aprendizaje de los estudiantes, motivó una mayor participación y se logró mejorar sus niveles de logro. En conclusión, la investigación señala que Kahoot puede aportar positivamente al proceso de enseñanza-aprendizaje.

El estudio realizado en España, titulado Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot, elaborado por (Martínez Navarro, 2023) señala que Kahoot combina recursos digitales con dinámicas de juego para apoyar el aprendizaje. Al utilizarlo en clase, se puede despertar el interés del alumnado, animarlo a participar y hacer que las lecciones sean más dinámicas. También puede fomentar el trabajo en equipo y ayudar a recordar mejor los temas. En este sentido, la plataforma ofrece una alternativa para renovar la enseñanza y enriquecer el aprendizaje.

Los resultados revelan que Kahoot facilita la participación activa de los alumnos, al generar mayor interacción, motivación y participación en la realización de actividades educativas. Del mismo modo, emplearlo contribuye a que el desarrollo de las actividades sea más dinámico e interactivo, manteniendo la participación continua de los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. En ese contexto, Kahoot es un recurso tecnológico que permite apoyar la participación activa de los estudiantes del séptimo año de Educación General Básica.

El estudio realizado por (Guapisaca Yanza & Núñez Zeas, 2019) en la Unidad Educativa La Inmaculada de Cuenca, en Azogues, Ecuador; menciona que Kahoot se utilizó como una herramienta virtual para fomentar el aprendizaje significativo en Ciencias. La herramienta permite incorporar actividades más dinámicas e interactivas, favoreciendo la participación de los estudiantes. En este sentido, Kahoot se presenta como un recurso tecnológico que puede apoyar y fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En un estudio realizado por (Muñoz Alcivar & Triviño Sabando, 2023) en la ciudad de Manabí-Ecuador, menciona que “La investigación señala que Kahoot puede aumentar el entusiasmo y la participación del alumnado en clase. Al convertir las actividades en experiencias más interactivas, ayuda a mantener la atención y hace que aprender resulte más dinámico. Por eso, puede ser un recurso útil para apoyar la enseñanza y el aprendizaje”.

Kahoot y otras plataformas digitales pueden hacer que las clases sean más participativas y atractivas. Cuando las actividades dan al alumnado un papel activo, también ayudan a que se implique más en su aprendizaje. Para aprovechar estas herramientas, conviene ofrecer al profesorado formación continua que le permita elegir las e incorporarlas de manera adecuada en sus clases.

Los entornos virtuales de aprendizaje

Un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje (EVEA) facilita la interacción pedagógica en modalidad presencial, a distancia o híbrida apoyándose en herramientas multimedia y con cinco claves componentes: espacio, estudiantes, tutores, contenidos y medios. Sin embargo, persisten desafíos como la centralización en contenidos, metodologías conductistas y la falta de estrategias eficaces, mostrando que se requiere fortalecer la docencia en línea., (Rodríguez, 2018).

Un entorno virtual de aprendizaje (EVA) es una herramienta educativa que combina recursos digitales y actividades presenciales. Gracias a esta modalidad, cada estudiante puede aprender con mayor flexibilidad y acceder a oportunidades más equitativas. Además, facilita el trabajo en equipo y anima a participar activamente en las clases.

Plataforma Virtual educativa Kahoot

“Kahoot es una plataforma virtual de aprendizaje basado en el juego que permite a los maestros crear preguntas de opción múltiple o de verdadero o falso, con las que los estudiantes responden a través de sus dispositivos conectados a Internet. Esta herramienta da resultados y comentarios instantáneamente, de tal modo que se puede saber en que nivel se encuentran los estudiantes. Por otra parte, su utilización contribuye a que las clases sean más dinámicas y divertidas, siendo un incentivo para que los estudiantes participen, aprendan y comprendan los contenidos desarrollados en el aula. (Moya Fuentes et al., 2016).

Conforme a lo proporcionado, Kahoot resulta ser una alternativa viable para EGB, ya que permite a los estudiantes involucrarse en dinámicas y actividades interactivas. Su uso promueve la interacción, la colaboración y el compromiso de los alumnos en las clases. También puedes crear cuestionarios, preguntas y juegos educativos que hacen que el enseñar y aprender sea más divertido y participativo, con lo que los estudiantes terminan interviniendo mucho más.

Diseño de actividades en Kahoot

El formato de actividad en Kahoot lleva en su interior cuestionarios, preguntas con opciones múltiples y otras dinámicas que consiguen que los alumnos se mantengan activos durante la clase. Estas actividades pueden ser clasificadas por contenido y objetivos de aprendizaje, y los estudiantes pueden responder de forma individual o en grupos y recibir una respuesta instantánea. En este sentido, el uso planificado y planificado de Kahoot en el aula contribuye a crear un ambiente de aprendizaje más dinámico, interactivo y participativo en el que los estudiantes desempeñan un rol activo en la realización de las actividades educativas (Cisneros Velasco & Ibarra Rosero, 2025).

Kahoot es una plataforma de aprendizaje basada en juegos que permite a los educadores crear y compartir cuestionarios, encuestas y juegos interactivos con sus alumnos, la investigación sugiere que Kahoot puede ser una herramienta efectiva para aumentar el compromiso de los estudiantes y la motivación en el aula. Kahoot es una aplicación que se puede usar para hacer preguntas y juegos que mantendrán a los estudiantes interesados y motivados durante las clases, también permite a los estudiantes participar directamente en las actividades que se les asignan.

Por lo tanto, Kahoot hace que la experiencia de aprendizaje sea más participativa. Por lo tanto, se considera una buena herramienta para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Uso de Kahoot en diversas modalidades educativas

Kahoot se adapta a distintos contextos de enseñanza, tanto en el aula como a distancia. Sus cuestionarios y actividades interactivas permiten evaluar los aprendizajes de forma dinámica. En Ecuador, también se utiliza en espacios virtuales para ofrecer retroalimentación y promover la participación de los estudiantes con los contenidos. (Barrios Soto, Maradey Coronell, & Delgado González, 2024).

Según la investigación, Kahoot es una herramienta digital que puede utilizarse tanto en clases presenciales como virtuales para presentar actividades de manera dinámica y atractiva. Sus recursos permiten a los docentes crear preguntas y actividades interactivas que facilitan la participación de los estudiantes. Además, favorece la motivación y el interés durante las clases. Su aplicación puede adaptarse a diferentes contextos educativos. Por ello, Kahoot contribuye a generar ambientes de aprendizaje más activos y participativos.

Estrategia para integrar Kahoot en el aula de clase

La incorporación de Kahoot en el aula se puede desarrollar como método de enseñanza, donde los contenidos de la materia se vean interactuados con preguntas, cuestionarios y otras actividades. Su uso hace que el profesor pueda enseñar de una manera más dinámica, que los estudiantes comiencen a participar activamente y que se les ofrezca retroalimentación inmediata con respecto a sus respuestas. Cárdenas-Rogel et al. (2024) indican que la aplicación de Kahoot como estrategia pedagógica en la Educación General Básica es un motivador para que los estudiantes se involucren durante el proceso de adquirir conocimientos, por tanto, su introducción establecida puede complementarse con las metodologías ejecutadas en el aula.

Según el estudio, Kahoot ofrece la oportunidad de desarrollar actividades más dinámicas, motivantes y participativas de aprendizaje, el profesor puede usar esta herramienta para presentar el contenido en forma de preguntas y juegos interactivos, también promueve la participación activa tanto individual como grupal de los estudiantes. Su aplicación contribuye a captar mayor atención y motivación en las sesiones lectivas. En consecuencia, se puede

afirmar que Kahoot es una estrategia que permite fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Proceso de enseñanza-aprendizaje

Los procesos de enseñanza y aprendizaje son estrategias que buscan optimizar el aprendizaje de los alumnos, pero para ello se requiere una buena planificación y presentación del tema, para poder medir el conocimiento de los alumnos y dar retroalimentación inmediata y ajustar lo enseñado en función de los resultados (Ileana, 2019).

Para (Fernandez, 2019) los procesos de enseñanza y aprendizaje son la interacción entre el profesor y el alumno, para facilitar la adquisición de conocimientos, así mismo se adecuan a las necesidades e intereses de cada alumno.

De acuerdo con los autores, los procesos de enseñanza y aprendizaje son el corazón de la educación, el maestro es la enseñanza, que guía a los estudiantes a través del aprendizaje, las actividades, estrategias y métodos, por el contrario, el aprendizaje es lo que el maestro hace que el alumno obtenga, a través de la realización de actividades, experiencias y habilidades.

Rol de las tecnologías en el aprendizaje

La tecnología en el aprendizaje tiene como propósito fundamental mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje y servir de apoyo efectivo cubriendo una gran diversidad de conceptos teóricos, herramientas tecnológicas, que satisface las necesidades de todos los estudiantes, (Perez, 2020, p.45).

Las TIC, por otro lado, han revolucionado el mundo de la educación, moviendo los modelos educativos de un enfoque tradicional a uno más innovador, que ha modificado las formas de pensar, aprender y enseñar. Es por esto que las tecnologías de la información y la comunicación han generado grandes cambios en los procesos de enseñanza, aumentando el interés y la motivación de los estudiantes (Castro, 2021).

De acuerdo con lo que los autores han expuesto, la tecnología en el aprendizaje ha influido muy positivamente en los resultados de los alumnos e incluso en los de los profesores, ya que estas tecnologías, al tener a su disposición diversas herramientas, promueven el desarrollo de habilidades y el pensamiento crítico en los estudiantes.

Percepción estudiantil sobre el uso de Kahoot

El estudiante podría tener una opinión positiva acerca de Kahoot en la medida que la herramienta sea integrada como un recurso didáctico en las actividades de clase. Cordero-Cordero et al. (2022), al estudiar la percepción de estudiantes universitarios ecuatorianos, reportaron una valoración positiva hacia Kahoot como herramienta de gamificación, resaltando que puede ser utilizado para impartir actividades de aprendizaje de forma dinámica e interactiva. Estos resultados demuestran que la predisposición hacia la herramienta puede apoyar su adopción como soporte en las estrategias de enseñanza.

Se trata de un según la investigación, Kahoot es un instrumento fácil y efectivo para mostrar contenidos de modo interactivo y motivador. La aplicación tiene potencial para generar interés y motivación en los estudiantes para participar en actividades relacionadas con la educación. También promueve la participación y la interacción en el proceso de aprendizaje. Esto transforma Kahoot en un facilitador del proceso de enseñanza aprendizaje.

Evaluación del desempeño académico con Kahoot

La evaluación del aprendizaje través Kahoot permite evaluar lo aprendido por los estudiantes, utilizando cuestionarios y otras actividades interactivas, con resultados instantáneos. (Machaca Huamanhorco, 2022), en un estudio desarrollado en Perú con estudiantes de secundaria, reportó que hubo diferencias significativas para el grupo que uso Kahoot y el grupo que aplico la metodología tradicional. Estos hallazgos demuestran que la herramienta puede ser utilizada para apoyar la evaluación de los aprendizajes y monitorear el progreso de los estudiantes en el proceso educativo.

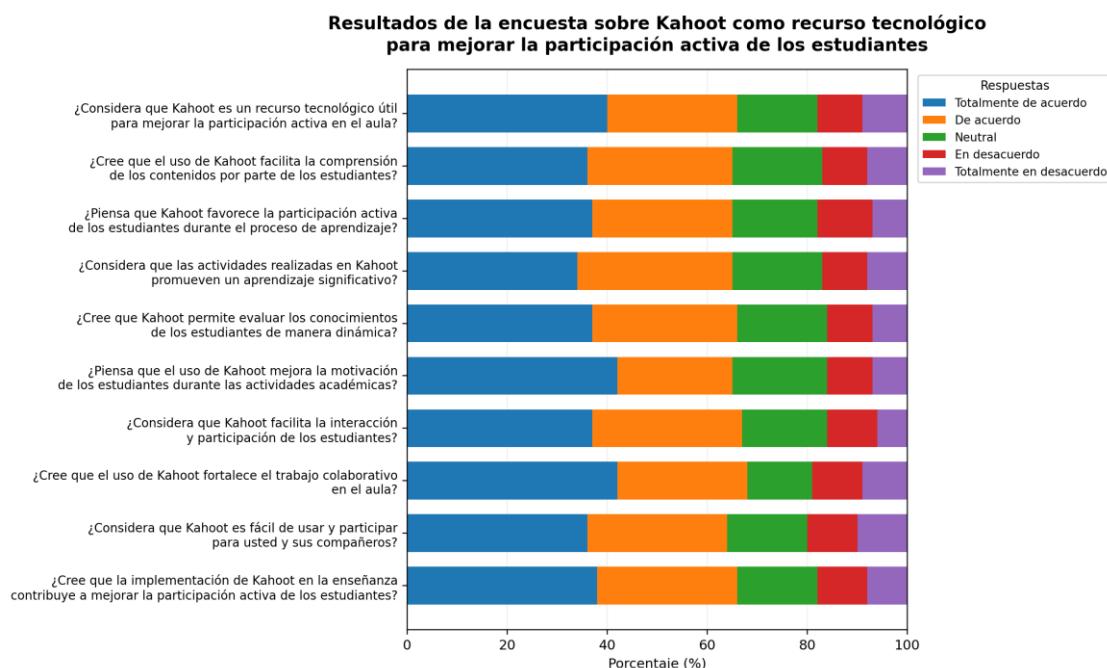
Retos en el proceso de enseñanza y aprendizaje

Según (Perez, 2021), Uno de los principales retos de la educación es dejar atrás las clases centradas en la enseñanza pasiva y avanzar hacia propuestas participativas, adaptadas a las necesidades de cada estudiante. Sin embargo, muchos docentes todavía recurren a modelos convencionales y rígidos, que ofrecen poca flexibilidad, especialmente ante circunstancias como el confinamiento.

Según el autor, entre las dificultades del proceso de enseñanza y aprendizaje se encuentran la falta de motivación y compromiso, así como la escasez de recursos y materiales. Estas condiciones pueden dificultar que los estudiantes prosigan con sus estudios.

RESULTADOS

Figura 1. Análisis de resultados del diagnóstico



Fuente: elaboración propia.

Los resultados de la encuesta aplicada en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica revelan que los alumnos aceptaron positivamente a Kahoot como una herramienta tecnológica para incrementar la participación activa de los estudiantes, destacando la facilidad de uso, interacción, dinamismo, motivación y potencialidad para fortalecer el aprendizaje. El 40,5 % de los participantes afirmaron estar completamente de acuerdo con que Kahoot hace que los estudiantes participen activamente en las actividades educativas, mientras que un 14 % consideró que esta herramienta no aumenta la participación de los estudiantes.

En cambio, un 34,2 % de los estudiantes dijo estar de acuerdo con que Kahoot incrementa la interacción en el proceso de enseñanza aprendizaje. Estos resultados demuestran que dicha herramienta tecnológica tiene como potencialidad la generación de espacios educativos más dinámicos, participativos e interactivos. Finalmente, el 39,2 % de los participantes señaló que las características de Kahoot son sencillas, lo cual indica que su uso podría permitir que más

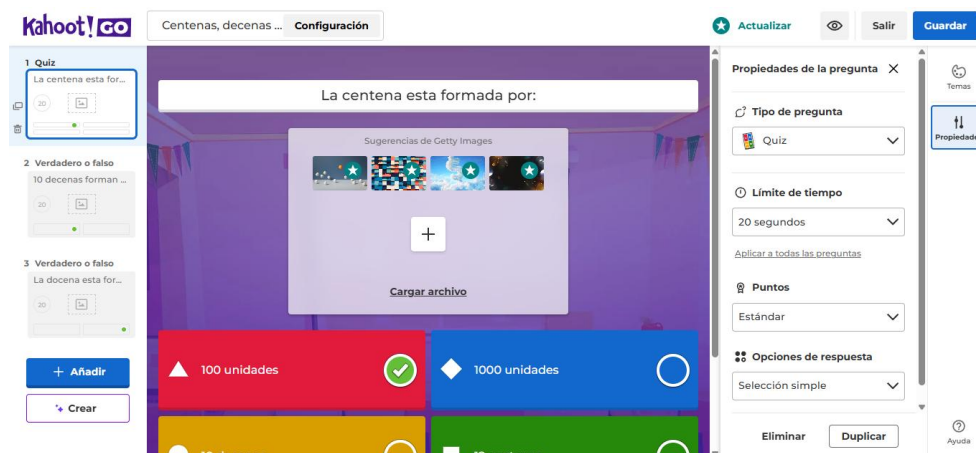
estudiantes participen en el salón de clases, ayudar a que el aprendizaje se vuelva más dinámico, motivante, colaborativo y con mayor significado.

Por esta razón se propone realizar actividades lúdico pedagógicas a través de Kahoot con el fin de que se utilicen sus herramientas interactivas y dinámicas para motivar a los estudiantes a involucrarse activamente. Para esto, existen herramientas como cuestionarios interactivos, preguntas de opción múltiple, retos, quizzes rápidos y ejercicios con feedback que mantienen a los estudiantes motivados a lo largo de las clases y les permiten reforzar sus conocimientos con un enfoque más dinámico.

La siguiente propuesta se basa en el estudio de actividades por medio de Kahoot que favorezcan la activación de los estudiantes del séptimo año de Educación General Básica en la que se logre mayor participación, interacción, motivación y entendimiento de los contenidos tratados en clase. Por las propiedades interactivas entre otras de este material, se pueden generar dinámicas donde el desarrollo participativo, colaborativo y significativo del aprendizaje se ve favorecido utilizando la tecnología como recurso para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Actividad 1: Cuestionario de preguntas

El objetivo de esta actividad es fortalecer la participación activa de los estudiantes mediante el uso de la herramienta tecnológica Kahoot. Para esta actividad, el docente elaborará un cuestionario interactivo relacionado con los contenidos tratados en clase, compuesto por preguntas de selección múltiple que permitan a los estudiantes demostrar los conocimientos adquiridos. Durante el desarrollo de la actividad, los estudiantes responderán las preguntas de manera individual, observando los resultados y la retroalimentación proporcionada por la herramienta. Esta dinámica busca generar una mayor interacción en el aula, incentivar la participación y permitir que los estudiantes identifiquen y refuercen sus conocimientos de manera dinámica.

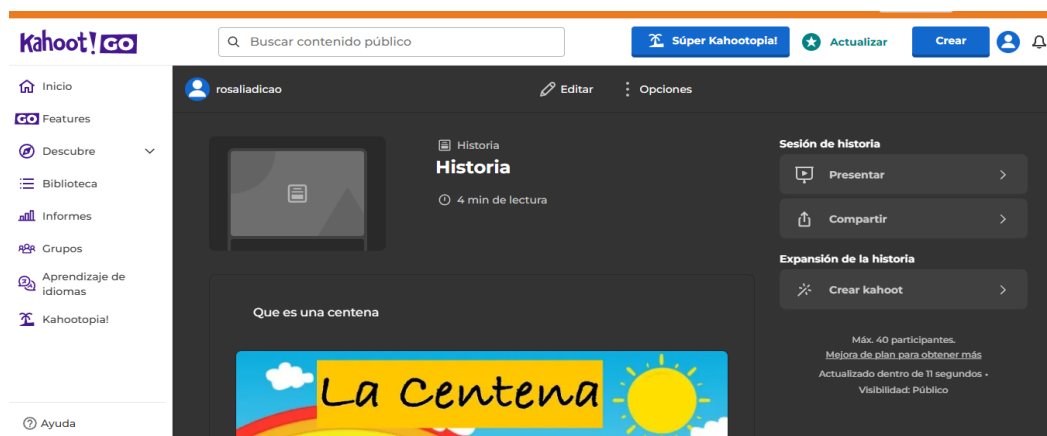
Figura 2. Cuestionario de preguntas

Nota: Pin: 02960593

Fuente: https://kahoot.it/challenge/02960593?challenge-id=2acbe435-7649-4dcd-9d0e-b71ae78daaf9_1790983263145.

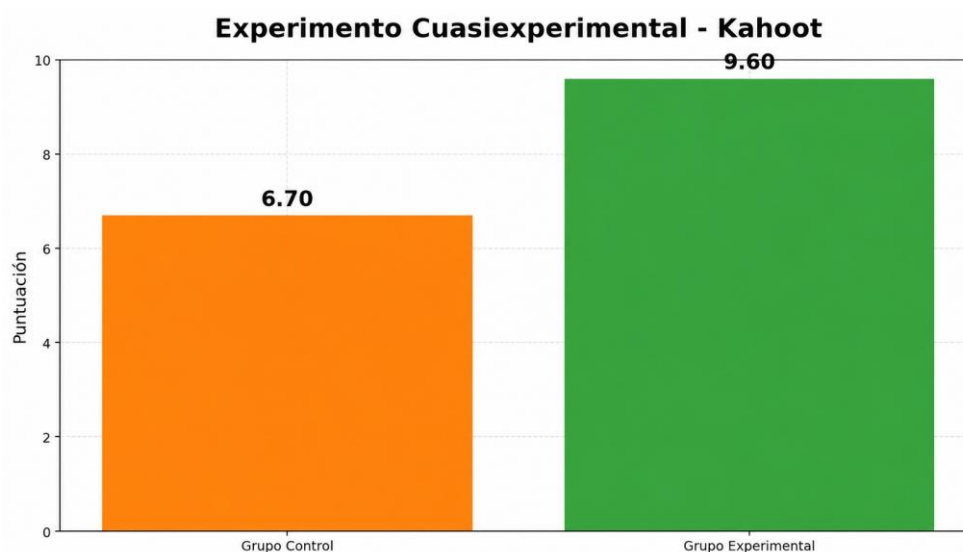
Actividad 2: Historia Interactiva

El objetivo de esta actividad es promover la participación activa de los estudiantes mediante la creación de una historia interactiva en Kahoot. Para su desarrollo, el docente presentará una situación o relato relacionado con el contenido de la clase, incorporando preguntas y opciones de respuesta que permitan a los estudiantes avanzar e interactuar con la actividad. Los estudiantes participarán respondiendo las preguntas planteadas y tomando decisiones de acuerdo con la información presentada. Esta actividad busca generar mayor interacción durante la clase, incentivar la participación y mantener la atención de los estudiantes mediante una experiencia dinámica y atractiva.

Figura 3. Historia Interactiva

Fuente: <https://create.kahoot.it/story/ba8fb5de-e763-4e80-979d-0786ec7b0eed>

Resultados de la aplicación de la herramienta tecnológica Kahoot

Figura 4. Resultados obtenidos

Fuente: elaboración propia.

En base a los resultados obtenidos después de la intervención con la herramienta tecnológica Kahoot en estudiantes de séptimo año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Carlos Alberto Aguirre Avilés, se evidencia que el estudio se desarrolló con dos grupos: grupo control y grupo experimental. El grupo control tuvo un enfoque tradicional y su calificación global fue de 6.70/10, mientras que el grupo experimental disfrutó de las actividades interactivas a través de Kahoot y su calificación fue 9.60/10. Esto representa una diferencia de

2.90 entre los dos grupos y muestra una mejor actuación de los estudiantes que usaron la herramienta tecnológica en las actividades evaluadas.

Según las observaciones, se comprueba que la utilización de Kahoot promovió la activa participación de los estudiantes, ya que proporcionaba un ambiente en donde se podía interactuar respondiendo preguntas, verificando conocimientos y participando en las preguntas propuestas por el profesor. La herramienta posibilitó la creación de espacios de interacción y retroalimentación inmediata, haciendo que los estudiantes se comprometan de manera más continua durante las clases. Por lo tanto, su inclusión puede ser vista como un recurso adicional para apoyar al estudiante en la labor de participación y para animar el proceso de enseñanza. Además, es fundamental que los profesores entiendan cómo funciona Kahoot y las distintas maneras en las que se puede utilizar (quiz, preguntas interactivas, actividades evaluativas, dinámicas de participación), para que puedan darle un uso adecuado en el aula.

DISCUSIÓN

Los resultados de este estudio están de acuerdo con los estudios relacionados, ya que muestran que Kahoot potencia la participación activa de los estudiantes y promueve un aprendizaje más dinámico e interactivo; esto se relaciona con Machaca (Machaca Huamanhorco, 2022), quien menciona que la utilización de Kahoot tiene un efecto positivo en el aprendizaje y estimula una mayor participación de los alumnos. De igual forma, (Martínez Navarro, 2023) indica que esta aplicación herramienta fusiona tecnología y juego para captar el interés, motivación y participación en las aulas.

Estos resultados concuerdan con los de (Guapisaca Yanza & Núñez Zeas, 2019) quienes demostraron que Kahoot contribuye a realizar un trabajo dinámico e interactivo en favor de la participación y el aprendizaje significativo. Por otro lado, (Muñoz Alcivar & Triviño Sabando, 2023) plantean que la metodología Kahoot puede aumentar el entusiasmo y la participación de los estudiantes al hacer que las actividades de enseñanza sean más interactivas.

En cuanto a los resultados de la aplicación de la herramienta, se observa en ellos, tras la intervención, que el grupo que utilizó Kahoot tenía una superioridad positiva respecto al grupo que utilizó la metodología tradicional para realizar las actividades. Esto los resultados pueden ser relacionados con los antecedentes mencionados en el sentido que todos ellos señalan el potencial de Kahoot para aumentar la motivación, la interacción, la participación y el interés

de los estudiantes. Por tanto, el uso de actividades como cuestionarios interactivos y narrativas, se pueden crear espacios de aprendizaje más participativos y que refuercen el proceso de enseñanza-aprendizaje.

CONCLUSIONES

En conclusión, la herramienta tecnológica Kahoot se configuró como un recurso idóneo para potenciar la participación activa de los estudiantes de séptimo año de EGB de la Unidad Educativa Carlos Alberto Aguirre Avilés, en relación con las metas establecidas en la investigación. La realización de las fases sugeridas -que incluyeron la determinación de fundamentos teóricos, el análisis del contexto del proceso educativo, el diseño, la aplicación y la evaluación de actividades interactivas- posibilitó detectar transformaciones significativas en la participación y la interacción de los alumnos en el transcurso de las clases.

Los resultados indicaron que la aplicación de Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje generó actividades más dinámicas e interactivas, promoviendo la participación estudiantil, así como el involucramiento de los alumnos en las actividades presentadas. Mediante preguntas interactivas, cuestionarios y otras actividades relacionadas directamente con los contenidos de las clases, los estudiantes pudieron responder de forma continua, comprobar sus saberes y tener feedback inmediato de sus respuestas.

Kahoot también se planteó como un recurso que contribuye a la dinamización y mayor participación en los espacios de aprendizaje, en los que los estudiantes disponen de más espacios para interactuar con los contenidos y sus pares. Esta táctica consistió en asegurar el complemento de las metodologías tradicionales por medio de actividades participativas e interactivas que se desarrollaron en el aula, logrando así potenciar un rol activo de los estudiantes en el proceso de enseñanza.

Del mismo modo, se evidenció que la integración de Kahoot permitió crear espacios de aprendizaje donde los estudiantes se involucraron más activamente en las tareas propuestas. Este cambio metodológico resultó ser un complemento para las prácticas presenciales tradicionales al utilizarse recursos tecnológicos interactivos, captando la atención y fomentando la colaboración y participación de los alumnos en el proceso de las clases.

En resumen, Kahoot resultó ser una herramienta tecnológica que permite potenciar la participación activa del alumno ya que se pueden crear actividades interactivas, cuestionarios y juegos de retroalimentación inmediata. Los resultados fueron una puntuación de 9,60 / 10 en el grupo experimental, y 6,70 / 10 en el grupo control, que tenía una diferencia de 2,90 puntos entre los dos grupos. Basándose en estos hallazgos, se propone el uso de Kahoot como un recurso adicional para la enseñanza junto con una apropiada formación docente para maximizar el potencial de sus diversas funciones y facilitar la creación de experiencias de aprendizaje más enérgicas, activas y colaborativas.

REFERENCIAS

- Barrios Soto, L. M., Maradey Coronell, J. A., & Delgado González, M. J. (2024). *Proceso de evaluación virtual de los aprendizajes en el área de las matemáticas*. Revista Científica UISRAEL. Obtenido de <https://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rcuisrael/v11n1/2631-2786-rcuisrael-11-01-00083.pdf>
- Borja Borja, N. A., Caiza Ilbay, A. P., Carrera Erazo, S. S., & León Espinoza, I. P. (2026). *Kahoot en el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de séptimo grado en una unidad educativa ecuatoriana*. Revista Mexicana de investigación e intervención educativa. Obtenido de <https://pablolatapisarre.edu.mx/revista/index.php/rmiie/article/view/335/261>
- Cárdenas Rogel, J. C., Quezada Lozano, G., & Guerrero Chirinos, R. (2024). *Kahoot en la evaluación formativa: experiencia docente en la Educación General Básica Superior*. Obtenido de <https://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/catedra/v7n2/2631-2875-catedra-7-02-00122.pdf>
- Cisneros Velasco, J. A., & Ibarra Rosero, C. A. (2025). *Gamificación en el aula: Implementación de Kahoot para el aprendizaje de Estudios Sociales en la educación básica superior ecuatoriana*. RepSathiri - Sembrador. Obtenido de <https://rei.esprint.tech/index.php/esprint-investigacion/issue/view/14>
- Cordero Cordero, G., Guevara Vizcaíno, C. F., & Erazo Álvarez, C. A. (2022). *Kahoot! como herramienta de gamificación del aprendizaje: una experiencia con estudiantes de*

Medicina. Polo del conocimiento. Obtenido de https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/view/1426/1189

Muñoz Alcivar, N. A., & Triviño Sabando, J. R. (2023). USO DE LA HERRAMIENTA KAHOOT PARA ELEVAR EL NIVEL DE CONCENTRACIÓN DE LOS ESTUDIANTES. *Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa (REFCaLE)*. Obtenido de <https://refcale.uleam.edu.ec/index.php/refcale/article/view/3693/2313>

Alvarado. (2020). Investigación documental. Obtenido de <https://bonga.unisimon.edu.co/server/api/core/bitstreams/2af35a4b-2abf-4f78-a550-0a4e4764e674/content>

Argibay, J. (2019). Muestra de investigación. Subjetividad y procesos cognitivos, <https://www.scielo.org.ar/pdf/spc/v13n1/v13n1a01.pdf>.

Avila. (2023). Aplicación del método deductivo en la resolución de problemas matemáticos. Repositorio ULEAM. Obtenido de https://repositorio.uleam.edu.ec/bitstream/123456789/4490/1/ULEAM-HT-0157.pdf?utm_source

Avila Otero, A. (2019). Enfoques de investigación. En *Métodos para el diseño del proyecto de Investigación*. Obtenido de researchgate.net/profile/Alfredo-Otero-Ortega/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INVESTIGACION/links/5b6b7f9992851ca650526dfd/ENFOQUES-DE-INVESTIGACION.pdf

Bustos. (2019). Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. *Revista tematica*, <https://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v15n44/v15n44a9.pdf>.

Caicedo, J. (2024). Investigación explicativa. Obtenido de <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9541046.pdf&ved=2ahUKEwi2mYOj7uaKAXvQzABHWLVMOAQFnoECBgQAQ&usg=AOvVaw0Gugwdkpfv9eDIjUGmVPKJ>

Cañar Chasi, A. (2021). La educación del futuro mediante plataformas virtuales. Artículo de revisión, *Ciencias de la educación*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8385902>

- Castro. (2021). *Uso de la magificacion en entornos virtuales: casos de exitos y estrategias innovadoras.* <https://vocol.com/es/articulos/articulo-el-uso-de-gamicacion-en-entornos-de-aprendizaje-casos-de-exito-y-estrategias-innovadoras-198207>.
- Fernandez, R. (2019). *Fundamentos del proceso educativo enseñanza, aprendizaje y evaluacion a distancia.* <https://www.redalyc.org/pdf/3314/331431248005.pdf>.
- Guapisaca Yanza, J. A., & Núñez Zeas, F. J. (2019). *Sistema de actividades para fomentar el aprendizaje significativo en los estudiantes del sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa La Inmaculada en el área de las Ciencias Naturales, a través de la plataforma Kahoot.* Repositorio UNAE. Obtenido de <https://repositorio.unae.edu.ec/server/api/core/bitstreams/f088bc0d-942d-49fb-81ad-3a62177df7d4/content>
- Haro, A. (2024). *Investigacion exploratoria.* Obtenido de <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9541046.pdf&ved=2ahUKEwi2mYOj7uaKAXvQzABHWLvMOAQFnoECBgQAQ&usg=AOvVaw0Gugwdkpfv9eDljUGmVPKJ>
- Hernandez, S. (2020). *Desarrollo de la Perspectiva Teórica.* Obtenido de https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://sga.unemi.edu.ec/media/archivocompendio/2021/08/12/archivocompendio_202181223225.pdf&ved=2ahUKEwj9vKp7OaKAXvqTTABHYGqLUw4ChAWegQIEhAB&usg=AOvVaw1qufCGgvtcs_FysdvHTli1
- Ileana, S. (2019). *Elementos conceptuales básicos del proceso de enseñanza-aprendizaje.* http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1024-94352003000600018&script=sci_arttext
- Lopez. (2022). *Aplicación de métodos estadísticos en investigaciones académicas.* Obtenido de https://bibdigital.epn.edu.ec/handle/15000/7822?utm_source
- Lopez Romo, H. (2018). *Metolodogia de la encuesta. En Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación.* Obtenido de https://biblioteca.marco.edu.mx/files/metodologia_encuestas.pdf

Machaca Huamanhorco, E. (2022). *Aplicación de Kahoot como herramienta educativa para la enseñanza*. Educación. doi: <https://doi.org/10.18800/educacion.202202.006>

Martínez Navarro, G. (2023). *Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot*. Serbiluz. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6228338>

Paredes, S. (2018). *El método inductivo en la investigación científica*. Obtenido de <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/a3329e47-cbd3-488a-9fb3-70f873d647d1/content>

Perez. (2021). *Importancia del análisis crítico en la interpretación de datos estadísticos*. Pontificia Universidad Politécnica del Ecuador. Repositorio Digital Institucional de la Escuela Politécnica Nacional. Obtenido de https://bibdigital.epn.edu.ec/handle/15000/7822?utm_source

Perez. (2021). *Retos de enseñanza y aprendizaje*. https://scholar.google.es/scholar?cluster=14745082301064180593&hl=es&as_sdt=0,5#d=g_s_qabs&t=1732845594905&u=%23p%3DkYXoP-oPuXIJ, https://scholar.google.es/scholar?cluster=14745082301064180593&hl=es&as_sdt=0,5#d=g_s_qabs&t=1732845594905&u=%23p%3DkYXoP-oPuXIJ.

Portilla. (2022). *Aplicacion del metodo analitico*. Obtenido de <https://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14278/3886/52400.pdf?sequ>

Ramirez. (2022). *5 B-learning para Mejorar el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje*. Revista internacional tecnologia educativa docentes. Obtenido de <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/309/865>

Ramos. (2021). *Diseños de investiugacion experimental*. [file:///C:/Users/INTELLIGENT/Downloads/Dialnet-Editorial-7890336%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/INTELLIGENT/Downloads/Dialnet-Editorial-7890336%20(1).pdf)

Ramos Galarza , C. (2021). *Diseños de investigacion experimental*. CienciAmérica. Obtenido de [file:///C:/Users/INTELLIGENT/Downloads/Dialnet-Editorial-7890336%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/INTELLIGENT/Downloads/Dialnet-Editorial-7890336%20(1).pdf)

Rodriguez. (2018). *El impacto de los entornos virtuales en el aprendizaje colaborativo. Repositorio de la Universidad Bolivariana del Ecuador*, <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/9246/1/SM338-Rodriguez-El%20impacto.pdf>.

Ruiz, J. (2024). *Investigacion de campo*. <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9541046.pdf&ved=2ahUKEwi2mYOj7uaKAXvQzABHWLvMOAQFnoECBgQAQ&usg=AOvVaw0Gugwdkpfv9eDIjUGmVPKJ>.

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*. Doi: <https://doi.org/10.55813/gaea/jessr/v2/n4/23>

Tamara Otto. (2011). *La poblacion de estudios. Metodologia de investigacion. International Journal of Morphology*, https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0717-95022017000100037&script=sci_arttext&tlng=pt.

Uleam. (2022). *Metodo analitico-Sintetico. Studocu. Obtenido de* https://www.studocu.com/ec/document/universidad-laica-eloy-alfaro-de-manabi/metodologia-de-investigacion/metodo-analitico-sintetico/40033943?utm_source

© Los autores. Este artículo se publica en Prisma ODS bajo la Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0). Esto permite el uso, distribución y reproducción en cualquier medio, incluidos fines comerciales, siempre que se otorgue la atribución adecuada a los autores y a la fuente original.



: <https://doi.org/10.65011/prismaods.v5.i5.380>

Cómo citar este artículo (APA 7ª edición):

Paredes Cárdenas, N. L., López Muñoz, R. E., Paredes Cárdenas, A. L., Rodríguez Zambrano, L. S., & Guerra Villegas, T. K. (2026). Kahoot como Recurso Tecnológico para Mejorar la Participación Activa de los Estudiantes de Séptimo Año de Educación General Básica. *Prisma ODS: Revista Multidisciplinaria Sobre Desarrollo Sostenible*, 5(5), 810-832. <https://doi.org/10.65011/prismaods.v5.i5.380>