

Artículo de revisión bibliográfica

<https://doi.org/10.47460/uct.v29i128.982>

Aplicación del software Kahoot! en el aprendizaje de los estudiantes de educación primaria: una revisión sistemática

Vilma Anticona Masabel*
<https://orcid.org/0000-0002-9616-4012>
amasabelv@ucvvirtual.edu.pe
Universidad César Vallejo
Chiclayo, Perú

Oscar López Regalado
<https://orcid.org/0000-0003-2393-1820>
olopez@ucv.edu.pe
Universidad César Vallejo
Chiclayo, Perú

María Reneé Berrú López
<https://orcid.org/0000-0003-2184-2453>
mberru@ucvvirtual.edu.pe
Universidad César Vallejo
Chiclayo, Perú

José Carlos Yoctun Cabrera
<https://orcid.org/0000-0003-4526-9268>
ycabrerajc@ucvvirtual.edu.pe
Universidad César Vallejo
Chiclayo, Perú

*Autor de correspondencia: amasabelv@ucvvirtual.edu.pe

Recibido (27/05/2025), Aceptado (13/07/2025)

Resumen. El uso de recursos educativos digitales en el aula representa una oportunidad accesible e interactiva para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje. El objetivo de esta revisión sistemática fue analizar los efectos del uso de Kahoot! en estudiantes de educación primaria. Para ello, se realizó una búsqueda bibliográfica en las bases de datos Scopus, Web of Science, PubMed y Dimensions. Se identificaron y evaluaron 20 estudios utilizando la metodología PRISMA de revisión bibliográfica. Los resultados evidencian que el uso de este software puede tener efectos positivos en el rendimiento académico, además de promover la motivación, la dinámica del aula y las actitudes positivas tanto de estudiantes como de docentes. No obstante, también se reportan limitaciones asociadas a problemas técnicos, como las necesidades de una conectividad eficiente y la falta de capacitación docente. Estos hallazgos destacan el potencial pedagógico de Kahoot! en la educación primaria, al tiempo que subrayan la necesidad de condiciones tecnológicas adecuadas para su implementación efectiva.

Palabras clave: educación, aprendizaje basado en juegos, gamificación, kahoot, uso de tics.

Application of Kahoot Software in Primary Education Student Learning: A Systematic Review

Abstract. The use of digital educational resources in the classroom represents an accessible and interactive opportunity to improve teaching-learning processes. The aim of this systematic review was to analyze the effects of using Kahoot! in primary school students. To this end, a bibliographic search was carried out in the Scopus, Web of Science, PubMed and Dimensions databases. We identified and evaluated 20 studies using the PRISMA literature review methodology. The results show that the use of this software can have positive effects on academic performance, in addition to promoting motivation, classroom dynamics and positive attitudes of both students and teachers. However, limitations associated with technical problems are also reported, such as the need for efficient connectivity and the lack of teacher training. These findings highlight the pedagogical potential of Kahoot! in primary education, while underlining the need for adequate technological conditions for its effective implementation.

Keywords: education, game-based learning, gamification, Kahoot, use of ICTs.

I. INTRODUCCIÓN

La colectividad de profesores reconoce que mantener la motivación y la concentración de los estudiantes durante toda una clase constituye un desafío constante [1]. En este contexto, Kahoot se presenta como una plataforma de aprendizaje basada en juegos, utilizada tanto para revisar los conocimientos de los estudiantes en procesos de evaluación formativa como para ofrecer un descanso dinámico frente a las actividades tradicionales del aula [2]. Desde su lanzamiento, se ha convertido en una de las plataformas de aprendizaje gamificado más populares, alcanzando 70 millones de usuarios activos mensuales y siendo empleada por el 50 % de los estudiantes de educación primaria y secundaria en Estados Unidos. Ya en 2013, comenzaron a publicarse numerosos estudios que evidenciaban los efectos positivos de Kahoot en el entorno escolar [3]. De esta manera, su popularidad en el sector educativo radica en que permite a los docentes transformar las clases en experiencias más interactivas y atractivas para los estudiantes [4]. La dinámica consiste en que los participantes respondan, en tiempo real, a preguntas planteadas por el docente mediante un dispositivo móvil o una computadora [5]. Además, gracias a su enfoque participativo y colaborativo, Kahoot ha trascendido el ámbito escolar, encontrando aplicaciones en eventos corporativos y en programas de formación profesional [6].

El uso de internet ha posibilitado la conexión de millones de personas en todo el mundo [7, 8]. De manera que Kahoot se presenta como una herramienta educativa de gran éxito en estudiantes de primaria y secundaria, implementándose en el aula para introducir elementos de gamificación que fomentan la participación activa en el aprendizaje [9]. Al tratarse de una herramienta gratuita y de fácil acceso, permite a docentes y estudiantes aprender y repasar conceptos de forma amena, incentivando la participación y contribuyendo al desarrollo de habilidades sociales y digitales en el alumnado de primaria [10]. Esta plataforma destaca por su facilidad de uso, ya que posibilita la creación rápida y sencilla de cuestionarios personalizados. Además, ofrece un amplio repositorio sobre diversas temáticas y funciones colaborativas que permiten a los estudiantes responder preguntas de manera interactiva. Muchos educadores la emplean para aumentar la participación y mejorar la retención de contenidos en el aula, lo que demuestra su impacto positivo en la dinámica de enseñanza-aprendizaje. Resulta relevante observar cómo Kahoot está transformando las formas tradicionales de aprendizaje y evaluación hacia un modelo más interactivo y atractivo [11].

A diferencia de la mayoría de las plataformas que incorporan algún tipo de experiencia lúdica, Kahoot fue diseñado desde cero como un videojuego educativo, basándose en principios de diseño de juegos que fomentan la motivación intrínseca y el flujo de la actividad. Esta característica lo ha posicionado como una de las aplicaciones más utilizadas en el aprendizaje basado en juegos, superando en frecuencia de uso a otras herramientas similares [12]. Su eficiencia como herramienta de evaluación formativa depende tanto de las características del contenido de aprendizaje como de la manera en que se implemente. Por ello, resulta fundamental analizar los efectos que puede generar en la educación primaria, considerando todas las áreas curriculares. La elección de Kahoot, o de cualquier otra herramienta educativa, debe adaptarse a la edad y habilidades de los estudiantes, así como a la naturaleza de las asignaturas impartidas [13]. De ahí la importancia de explorar los efectos que la implementación de diferentes softwares educativos puede tener sobre el rendimiento académico de estudiantes en rangos de edad específicos y en asignaturas concretas [14].

En cuanto al vacío de conocimiento existente sobre la aplicación de Kahoot en el aprendizaje de estudiantes de educación básica, pueden señalarse varios aspectos. Si bien existen numerosos estudios que analizan su impacto, persisten áreas que requieren mayor exploración, tales como la eficacia en diferentes grupos de edad y niveles educativos, el impacto a largo plazo en el aprendizaje, la aplicación en distintas materias y la integración con otras estrategias de enseñanza. De manera que en este trabajo se ha propuesto identificar la efectividad de aplicación del software Kahoot en estudiantes y profesores de educación básica, con el fin de reconocer el aporte de estas estrategias en el proceso de aprendizaje.

II. DESARROLLO

La educación básica constituye la etapa fundamental para el desarrollo cognitivo, socioemocional y de competencias ciudadanas en los estudiantes. En las últimas décadas, los avances tecnológicos han propiciado cambios sustanciales en las prácticas de enseñanza, incorporando recursos digitales y entornos virtuales que permiten nuevas formas de interacción y aprendizaje [11]. En este contexto, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se han consolidado como herramientas clave para ampliar las oportunidades educativas, diversificar las estrategias didácticas y fomentar competencias digitales tanto en estudiantes como en docentes [12, 13].

La integración de TIC en la educación no implica únicamente la incorporación de dispositivos o plataformas, sino la construcción de experiencias de aprendizaje significativas y contextualizadas. Tal

como señala Fransson et al. [11], el valor educativo de las TIC se maximiza cuando estas se emplean de forma intencional, adaptadas a las necesidades de los estudiantes y alineadas con los objetivos curriculares.

A. Gamificación en el contexto escolar

La gamificación se define como la aplicación de elementos y dinámicas de juego en contextos no lúdicos, con el propósito de motivar, comprometer y mejorar el rendimiento de los participantes [1, 2]. En el ámbito escolar, esta estrategia busca transformar el proceso de aprendizaje en una experiencia más atractiva, interactiva y retadora, favoreciendo la participación activa y el desarrollo de competencias como la autorregulación, la toma de decisiones y la cooperación [5, 6].

Diversos estudios han demostrado que la gamificación puede incrementar significativamente la motivación y el compromiso del alumnado [2, 3, 10]. Villalustre y del Moral [1] evidencian que el uso planificado de dinámicas de juego en el aula genera un entorno más participativo, mientras que Basuki y Hidayati [2] destacan que plataformas como Kahoot o Quizizz no solo facilitan la evaluación formativa, sino que también fomentan un aprendizaje más ameno y significativo.

B. Kahoot como herramienta de evaluación formativa

Kahoot es una plataforma de aprendizaje gamificado que permite a los docentes crear cuestionarios interactivos para ser respondidos en tiempo real mediante dispositivos móviles o computadoras [2, 10]. Su diseño, basado en principios de mecánicas de juego como el puntaje, la retroalimentación inmediata y el tiempo limitado, promueve una experiencia competitiva y colaborativa que incrementa la participación del estudiantado [3, 5].

Garzón e Inga [10] argumentan que la integración de Kahoot en el aula contribuye a mejorar las habilidades digitales, mientras que Grávalos Gastamiza et al. [3] subrayan su capacidad para captar la atención y mantener el interés durante el desarrollo de la clase. Magadán y Rivas [5] enfatizan que su uso es especialmente efectivo cuando se vincula con actividades de reflexión y análisis posterior, evitando que la experiencia lúdica se reduzca a un ejercicio de memorización superficial.

C. Beneficios y retos de la gamificación en educación básica

Entre los beneficios más relevantes del uso de Kahoot y la gamificación en educación básica, la literatura destaca el incremento de la motivación, pues los estudiantes muestran mayor disposición a participar en actividades evaluativas y de repaso [1, 2, 6]. Además, la mejora en el rendimiento académico, ya que estudios como el de Castillo-Cuesta [14] y Fraga Varela et al. [15] evidencian avances en contenidos específicos, como vocabulario en lengua extranjera o fluidez matemática.

Por otra parte, el desarrollo socioemocional donde el uso de recursos gamificados puede favorecer habilidades como la empatía, la comunicación y el trabajo en equipo [16]. Seguido por la alfabetización digital, pues las plataformas exigen familiaridad con dispositivos y navegación en entornos digitales, fortaleciendo competencias transversales [11, 12, 13]. No obstante, se identifican también retos importantes. Entre ellos, la necesidad de que los docentes cuenten con formación pedagógica y tecnológica para diseñar actividades alineadas con objetivos de aprendizaje [7], así como la importancia de evitar la sobreexposición a pantallas o la trivialización de contenidos [17].

D. Integración de TIC y liderazgo docente

El éxito de la gamificación depende en gran medida del liderazgo pedagógico del profesorado. Bell et al. [7] evidencian que los docentes actúan como agentes clave en la implementación de cambios metodológicos, mientras que Orhan Göksün y Gürsoy [12] muestran que el nivel de competencia digital docente influye directamente en la calidad de las experiencias gamificadas. Asimismo, autores como Miras [13] y Novella-García & Cloquell-Lozano [4] señalan que la alfabetización digital no debe limitarse al manejo técnico de herramientas, sino que debe incluir aspectos éticos, críticos y de ciudadanía digital, fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes.

III. METODOLOGÍA

Las bases de datos consultadas durante la estrategia de búsqueda fueron Scopus, Web of Science (WOS), PubMed y Dimensions. Estas cuatro fuentes fueron seleccionadas debido a su reconocido prestigio internacional y a la amplitud de recursos que ofrecen, incluyendo el acceso a experiencias educativas innovadoras. Para la elaboración de la ecuación de búsqueda, se combinaron distintos descriptores relacionados con el tema central, empleando los operadores booleanos AND y OR. Las fórmulas de búsqueda se estructuraron de la siguiente manera:

Tabla 1. Metodología PRISMA empleada

Etapa del proceso	Descripción	Número de registros
Identificación	Registros identificados a través de las bases de datos seleccionadas (Scopus, WOS, PubMed, Dimensions, repositorios)	230
	Registros adicionales identificados a partir de otras fuentes	0
Cribado	Registros después de eliminar duplicados mediante Bibliometrix	98
	Registros descartados por no cumplir criterios de inclusión	58
Elegibilidad	Artículos revisados a texto completo para evaluar elegibilidad	40
Inclusión	Artículos incluidos en el análisis final	20

- **Scopus:** ALL((\software" OR \kahoot" AND \estudiantes" OR \alumnos" AND \educación básica" OR \educación primaria"))
- **Web of Science (WOS):** ALL((\software" OR \kahoot" AND \estudiantes" OR \alumnos" AND \educación básica" OR \educación primaria"))
- **PubMed:** (((\software"[All Fields] OR \kahoot"[All Fields]) AND \students"[All Fields]) OR \pupils"[All Fields]) AND (\basic education"[All Fields] OR \primary education"[All Fields])) AND (y_10[Filter])

La utilización de estos descriptores y operadores permitió recuperar literatura científica relevante sobre el uso de Kahoot en estudiantes de educación básica, abarcando tanto la educación primaria como el análisis de herramientas tecnológicas aplicadas a la enseñanza.

El procedimiento de selección de publicaciones se llevó a cabo mediante un doble proceso de tamizado, siguiendo criterios de inclusión y exclusión previamente establecidos. En la primera etapa, se descartaron aquellos estudios que no incluían las palabras clave:

("software" OR "kahoot" AND "students" OR "pupils" AND "basic education" OR "primary education")

En la segunda etapa, se empleó el software *Bibliometrix*, el cual facilitó la detección de artículos duplicados y permitió realizar análisis bibliométricos de co-citación, coautoría, tendencias de publicación, palabras clave más frecuentes, entre otros. Esta herramienta también proporcionó la posibilidad de explorar y comprender la producción científica a través de datos cuantitativos y representaciones visuales. Durante esta fase, se evaluó con detalle la relevancia del contenido de cada documento en relación con las dos preguntas de investigación que sustentan el estudio, así como la claridad en la redacción de dichas preguntas y la precisión en la descripción del diseño metodológico.

Los tipos de literatura seleccionados se limitaron a artículos de revistas en texto completo, en idioma inglés, de acceso abierto, excluyendo revisiones sistemáticas. Dado que el estudio se enmarca en el ámbito educativo, el campo de búsqueda se restringió a las Ciencias Sociales. En el caso de la base de datos PubMed, se aplicaron los filtros de disponibilidad de texto completo y acceso gratuito. Únicamente se incluyeron en el análisis aquellos documentos que cumplían con todos estos criterios, descartándose los que no los reunían. En un primer momento, la búsqueda en las cuatro bases de datos seleccionadas arrojó un total de 230 artículos (ver Tabla 1). Posteriormente, mediante el uso de *Bibliometrix*, se eliminaron los estudios duplicados, resultando 98 artículos aptos para su evaluación. Estos registros bibliográficos, potencialmente relevantes, fueron sometidos a una revisión a texto completo para determinar su elegibilidad final.

IV. RESULTADOS

Se identificaron 48 documentos publicados en 26 fuentes distintas (Figura 1), con una tasa anual de crecimiento del 19,62%, lo que evidencia un interés creciente en la temática. La autoría estuvo a cargo de 169 investigadores, de los cuales solo 4 elaboraron trabajos individuales, predominando la coautoría con un promedio de 3,56 autores por documento y un 4,167% de colaboración internacional.

En conjunto, se registraron 203 palabras clave, 354 referencias bibliográficas y una edad promedio de los documentos de 2,79 años, lo que denota actualidad en las publicaciones. La media de citas por documento fue de 15,74, lo que refleja un impacto relevante en la comunidad académica y respalda la pertinencia del estudio en el contexto.



Fig. 1. Evolución de las publicaciones en diferentes bases de datos en el tiempo.

La figura 2 presenta estadísticas sobre el número de artículos publicados por año. Se observa que ha habido un aumento notable en los estudios publicados sobre Kahoot desde las dos primeras publicaciones en 2015 (Kahoot fue lanzado al público en septiembre de 2013), alcanzando su pico más alto en 2021, pero presentando una disminución en 2023.

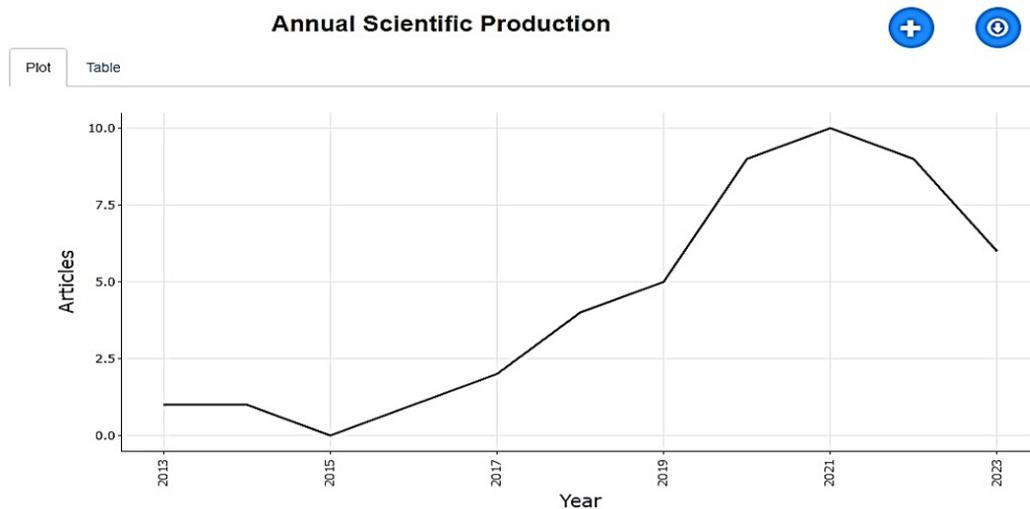


Fig. 2. Estadísticas sobre el número de artículos publicados por año.

La figura 3 describe la contribución de los autores a las revistas relevantes y sus preferencias de palabras clave. Según el diagrama de Sankey, cuanto mayor es el número de vínculos entre las variables, más gruesas son las líneas de conexión. El autor más relevante, Cabero Almenara, ha realizado numerosas investigaciones utilizando palabras clave como “educación”, “gamificación”, “learning” y “game based learning”. Asimismo, Brun i Camel, quien ocupa el segundo lugar en productividad y ha publicado artículos en diversas revistas, se ha concentrado en los términos “educación”, “learning” y “gamificación”.

Se encontró que la producción científica de un país en un campo es un índice para evaluar el impacto que el país tiene en ese campo académico específico (Figura 4). Para la colección bibliográfica, se tiene a Francia, Estados Unidos de América, España y Nueva Zelanda como los países que más contribuyeron sobre la aplicación del software kahoot en estudiantes de educación básica.

La Tabla 2 sintetiza diez estudios representativos sobre gamificación, con especial énfasis en Kahoot y los videojuegos educativos, aplicados en educación básica. Reúne evidencia sobre sus efectos en motivación, compromiso, participación, desempeño académico y desarrollo socioemocional, así como buenas prácticas de diseño lúdico en el aula. Estos trabajos, seleccionados del corpus resultante del proceso PRISMA, ofrecen un panorama claro de cómo las dinámicas de juego y las plataformas gamificadas se traducen en experiencias de aprendizaje más activas y significativas.

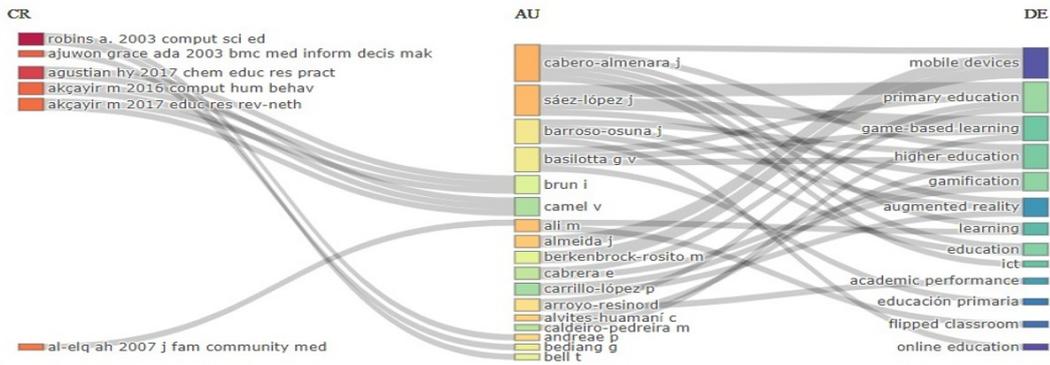


Fig. 3. Diagrama Sankey de autor, revista y palabra clave.



Fig. 4. Producción de países por año.

Tabla 2. Gamificación y aprendizaje basado en juegos (incluye Kahoot.)

Categoría	Referencia	Aporte clave
Gamificación con Kahoot	[2]	Kahoot incrementa motivación y desempeño en actividades evaluativas.
Gamificación en Primaria	[1]	Juegos serios y dinámicas lúdicas elevan el compromiso y participación.
Integración TIC y gamificación	[10]	La integración de TIC cambia el modelo de aula y fortalece habilidades digitales.
Gamificación/recursos lúdicos	[3]	Evidencia de mejora en atención y satisfacción estudiantil con dinámicas de juego.
Gamificación en aula	[5]	Estrategias lúdicas favorecen aprendizaje activo y significativo.
Gamificación y aprendizaje	[6]	El juego bien diseñado potencia motivación y aprendizaje autónomo.
Videojuegos educativos	[14]	Mejora de vocabulario y gramática mediante juegos digitales.
Juegos serios en Matemáticas	[15]	Mayor fluidez matemática con creación/uso de "serious games".
Videojuego "Happy" (socioemocional)	[16]	Mejora significativa de habilidades emocionales y sociales.
Plataformas gamificadas	[18]	Kahoot/Wordwall/Mentimeter funcionan como evaluación formativa motivante.

La Tabla 3 agrupa diez estudios clave centrados en la integración de TIC, el aprendizaje en línea y los enfoques mixtos en contextos de educación básica. Se destacan el papel del profesorado en el cambio pedagógico, el valor añadido de las tecnologías en la enseñanza, las competencias digitales

Tabla 3. Integración de TIC, aprendizaje en línea y modelos mixtos.

Categoría	Referencia	Aporte clave
Cambio educativo y rol docente	[7]	Docentes son clave para impulsar e implementar cambios rápidos.
Valor agregado de las TIC	[11]	Las TIC añaden valor a la enseñanza; los estudiantes aprecian su variedad de uso.
Competencias/actitudes digitales	[12]	Competencias tecnopedagógicas robustas elevan compromiso y resultados.
Alfabetización/competencia digital	[13]	Desarrollo de competencias digitales como eje transversal en la escuela.
Integración de herramientas digitales	[8]	Uso de TIC se asocia con mejoras en rendimiento y participación.
Formación y prácticas docentes	[4]	Integrar TIC requiere acompañamiento pedagógico y actualización docente.
Actitudes hacia e-learning	[19]	Actitud positiva hacia aprendizaje en línea, más allá de la contingencia.
e-Learning en contextos con límites	[20]	Éxito depende de estrategia y pedagogía activa en países con recursos limitados.
Realidad aumentada educativa	[17]	AR mejora resultados y oportunidades de enseñanza digital.
Uso ético y formativo de TIC	[4]	Docentes orientan uso correcto/ético de TIC y convivencia digital.

docentes y estudiantiles, y la incorporación de herramientas emergentes (p. e., realidad aumentada). Este conjunto, también depurado mediante PRISMA, complementa la primera tabla al mostrar las condiciones institucionales y didácticas que posibilitan el éxito de la gamificación y de herramientas como Kahoot en la escuela.

A. *Discusión*

Los hallazgos de la revisión muestran que la gamificación y, en particular, el uso de plataformas como Kahoot, se asocian con mejoras consistentes en motivación, participación y desempeño en educación básica. Estudios pioneros sobre juego y recursos digitales en primaria ya sugerían que las dinámicas lúdicas elevan el compromiso y la calidad de la experiencia de aprendizaje [1]. En la misma línea, la evidencia específica con Kahoot reporta incrementos en la implicación del alumnado y en el rendimiento en actividades evaluativas, siempre que la mecánica del juego esté alineada con objetivos claros y retroalimentación inmediata [2]. Trabajos recientes confirman que los componentes de juego (reto, logro, retroalimentación y competencia) actúan como mediadores de la atención y la satisfacción estudiantil [3], mientras que las propuestas didácticas que integran recursos lúdicos muestran efectos positivos sobre el aprendizaje activo y significativo [4, 5], con reportes de mejoras en autonomía y autorregulación cuando el diseño instruccional hace explícitas las reglas y criterios de logro [6].

Ahora bien, los resultados también subrayan que la adopción efectiva de estas estrategias depende de condiciones organizativas y del liderazgo docente. La literatura indica que los docentes son catalizadores de cambio cuando cuentan con márgenes de decisión, acompañamiento y tiempo para iterar prácticas [7]. Asimismo, la integración de TIC en el aula se asocia con incrementos de participación y rendimiento cuando se articula con propósitos pedagógicos y desarrollo de habilidades digitales, no como un fin en sí mismo [8, 10]. En este punto, diversas contribuciones muestran que las competencias digitales del profesorado—tanto tecnológicas como didácticas—predicen un uso más variado y con mayor valor añadido de las herramientas en clase [11, 12], y que la alfabetización digital debe trabajarse de forma transversal para evitar enfoques instrumentales que limiten el potencial formativo de estas tecnologías [13].

La comparación entre estudios sugiere tres condiciones de efectividad: (i) alineación curricular de la actividad gamificada con resultados de aprendizaje y criterios de evaluación explícitos [2, 4]; (ii) andamiaje docente que conecte la experiencia de juego con procesos metacognitivos (explicación, reflexión, transferencia) [1, 6, 7]; y (iii) ecosistema TIC que favorezca la variedad de usos y la participación activa, con atención a la equidad y a la formación docente continua [8, 10, 11, 12]. Cuando estas condiciones no están presentes, los efectos tienden a diluirse, o bien se observan ganancias en motivación sin traducciones claras a desempeño académico.

En términos de implicaciones, los resultados respaldan incorporar secuencias breves y frecuentes de evaluación formativa con Kahoot, combinadas con discusiones guiadas y rúbricas de desempeño, para transformar el refuerzo motivacional en aprendizajes verificables [2, 3, 10]. Además, los datos de la

producción científica revisada, con crecimiento sostenido y coautoría extensa, sugieren un campo en consolidación que avanza desde descripciones de experiencia hacia diseños más robustos y comparables, donde la medición de efectos (tamaño del efecto, seguimiento longitudinal) y el análisis de moderadores (edad, área curricular, nivel de competencia digital) emergen como prioridades [5, 8, 11, 12]-[13].

Conviene matizar que la transferencia de resultados positivos no es automática entre contextos. La literatura enfatiza la necesidad de adaptar la estrategia a la edad, a las materias y al nivel de competencia digital de estudiantes y docentes [8, 13]. En consecuencia, futuras investigaciones deberían: (a) aislar el peso relativo de cada componente de la gamificación sobre el rendimiento, (b) examinar efectos a medio y largo plazo, y (c) modelar cómo el liderazgo pedagógico y las competencias digitales del profesorado median la efectividad de plataformas como Kahoot en educación primaria [1, 2, 7, 11]-[13].

CONCLUSIONES

Los resultados permiten afirmar que Kahoot se puede utilizar para cualquier materia, nivel educativo y en diferentes momentos del aula, al inicio para evaluar conocimientos previos, a la mitad para despertar el interés y romper la monotonía, o al final para reforzar o evaluar conceptos; por eso las mecánicas de juego ofrecen mucho cuando se registran. Gracias a esta comodidad, los estudiantes estarán muy motivados durante la revisión o evaluación. Sin embargo, resulta importante destacar que la preparación del docente es clave para asegurar un uso efectivo de la herramienta y así poder contribuir con su aplicación en el aula.

Basadas en referentes teóricos, las herramientas Kahoot permiten a los estudiantes priorizar la motivación y la competitividad durante el aprendizaje, brindándoles beneficios como desarrollar el pensamiento crítico, mantener la comprensión lectora, crear un ambiente confortable en el aula, aprender de los errores y reforzar contenidos. Pero, además, le ofrece a los estudiantes la motivación por las habilidades computacionales, que son indispensables en el mundo moderno y que servirán de soporte para futuras herramientas y necesidades educativas.

Se pudo confirmar que esta herramienta es útil para el maestro porque permite revisar instantáneamente los fracasos y los éxitos de cada respuesta, lo que facilita la justificación de su retroalimentación de forma individual. Esto facilita la comprensión de los temas desarrollados en el aula, y además enriquece el reconocimiento de los errores y posteriores mejoras del aprendizaje. Además, ayuda que el estudiante pueda conocer de forma rápida sus debilidades y hacer los refuerzos necesarios.

REFERENCIAS

- [1] L. Villalustre Martínez and M. E. del Moral Pérez, "Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios," *Digital Education Review*, no. 27, pp. 13–31, 2015.
- [2] Y. Basuki and Y. Hidayati, "Kahoot! or quizzz: The students' perspectives," in *Proc. 3rd English Language and Literature International Conf. (ELLiC)*, Semarang, Indonesia, Apr. 2019, online. Available: <https://eudl.eu/doi/10.4108/eai.27-4-2019.2285331>.
- [3] M. A. Grávalos Gastamiza, R. Hernández Garrido, and C. Pérez Calañas, "La herramienta tecnológica kahoot como medio para fomentar el aprendizaje activo: Un análisis sobre su impacto en la docencia en el grado de administración y dirección de empresas," *Campus Virtuales*, 2022.
- [4] A. B. Arce Álvarez, N. Feria Espinoza, and O. A. Gamarra Valencia, "Uso de la herramienta virtual kahoot para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de cuarto grado ciclo avanzado del centro de educación básica alternativa micala bastidas, arequipa 2020," 2022, online. Available: <http://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12920/11488>.
- [5] M. Magadán-Díaz and J. I. Rivas-García, "Gamificación del aula en la enseñanza superior online: El uso de kahoot," *Campus Virtuales*, vol. 11, no. 1, 2022.

- [6] C. A. Samaniego, "El uso de la plataforma kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje," 2022, online. Available: <https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/handle/ues21/24234>.
- [7] T. Bell, P. Andreae, and A. Robins, "A case study of the introduction of computer science in nz schools," 2014, online. Available: <http://hdl.handle.net/10092/10570>.
- [8] J. Rojas Viteri, A. Álvarez Zurita, and D. Bracero Huertas, "Uso de kahoot como elemento motivador en el proceso enseñanza-aprendizaje," 2021, online. Available: <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/22596>.
- [9] A. B. Arce Álvarez, N. Feria Espinoza, and O. A. Gamarra Valencia, "Uso de la herramienta virtual kahoot para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de cuarto grado ciclo avanzado del centro de educación básica alternativa micaela bastidas, arequipa 2020," 2022, online. Available: <http://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12920/11488>.
- [10] P. Garzon and E. Inga, "Advancing primary education through active teaching methods and ict for increasing knowledge," *Sustainability*, vol. 15, no. 12, 2023.
- [11] G. Fransson, O. J. Lindberg, and A. D. Olofsson, "From a student perspective, what constitutes a good (or less good) use of ict in teaching?" *Education and Information Technologies*, vol. 23, no. 5, pp. 2155–2177, 2018.
- [12] D. O. Göksün and G. Gürsoy, "Comparing success and engagement in gamified learning experiences via kahoot and quizizz," *Computers & Education*, vol. 135, pp. 15–29, 2019.
- [13] S. D. P. Miras, "El uso de los dispositivos móviles en clase de historia: Experiencia de uso de kahoot como herramienta evaluadora," *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, no. 35, 2017.
- [14] L. Castillo-Cuesta, "Using digital games for enhancing efl grammar and vocabulary in higher education," *Int. J. Emerging Technologies in Learning (iJET)*, vol. 15, no. 20, 2020.
- [15] F. Fraga Varela, E. Vila Couñago, and E. Martínez Piñeiro, "Impacto de los juegos serios en la fluidez matemática: Un estudio en educación primaria," *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, no. 69, pp. 125–135, 2021.
- [16] A. Ros-Morente, E. Cuenca, and G. F. Guiu, "Analysis of the effects of two gamified emotional education software's in emotional and well-being variables in spanish children and adolescents," *Int. J. Emerging Technologies in Learning (iJET)*, vol. 13, no. 9, 2018.
- [17] J. López-Belmonte, S. Pozo Sánchez, A. Fuentes Cabrera, and J. M. Romero Rodríguez, "Uses and integration of augmented reality in the educational cooperatives of andalusia (spain)," *Journal of Technology and Science Education*, vol. 10, no. 1, 2020.
- [18] O. Y. Zhyhadlo, "Aplicación de herramientas digitales basadas en juegos para la evaluación formativa en clases de lengua extranjera," 2022, online. Available: <https://ouci.dntb.gov.ua/en/works/ldv558n7/>.
- [19] M. Schlenz, A. Schmidt, B. Wöstmann, N. Krämer, and N. Schulz-Weidner, "Students' and lecturers' perspective on the implementation of online learning in dental education due to sars-cov-2 (covid-19): A cross-sectional study," *BMC Medical Education*, vol. 20, no. 354, 2020.

- [20] G. Bediang *et al.*, "Computer literacy and e-learning perception in cameroon: The case of yaounde faculty of medicine and biomedical sciences," *BMC Medical Education*, vol. 13, no. 57, 2013.