CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES, FILÓSIFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

EL SISTEMA DE GESTIÓN DE APRENDIZAJE KAHOOT, DURANTE EL PROCESO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA DESARROLLAR HABILIDADES TECNOLÓGICO- CONGNITIVAS EN LOS NIÑOS DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ÁNGEL POLIBIO CHÁVES, ESTUDIO REALIAZIDO DE ABRIL A JUNIO DEL AÑO 2024.

AUTORES:

Cabrera Campoverde Paulina Alejandra

Quinatoa Chicaiza Nayeli Elizabeth

TUTOR:

DR. CS. FRANCISCO DAVID SALCEDO LUCIO EDU MG. SC. PHD

“TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO A OBTENER EL TITUTLO DE LICENCIADO/A EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA”

PERÍODO ACADÉMICO

Abril - agosto 2024

GUARANDA- ECUADOR

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES, FILÓSIFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

EL SISTEMA DE GESTIÓN DE APRENDIZAJE KAHOOT, DURANTE EL PROCESO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA DESARROLLAR HABILIDADES TECNOLÓGICO- CONGNITIVAS EN LOS NIÑOS DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ÁNGEL POLIBIO CHÁVES, ESTUDIO REALIAZIDO DE ABRIL A JUNIO DEL AÑO 2024.

AUTORES:

Cabrera Campoverde Paulina Alejandra

Quinatoa Chicaiza Nayeli Elizabeth

TUTOR:

DR. CS. FRANCISCO DAVID SALCEDO LUCIO EDU MG. SC. PHD

“TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO A OBTENER EL TITUTLO DE LICENCIADO/A EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA”

PERÍODO ACADÉMICO

Abril - agosto 2024

GUARANDA- ECUADOR

I DEDICATORIA

Este proyecto lo dedico en primer a lugar a Dios, por permitirme disfrutar de esta gran etapa en mi vida, además, por regalarme salud, vida y otorgarme mucha sabiduría dentro de todo este proceso académico y permitirme cumplir con mis objetivos de igual forma a mis padres Mauro Quinatoa y Patricia Chicaiza quienes han sido fuente de motivación en esta etapa estudiantil pues sin apoyo nada de esto sería posible gracias a sus consejos y por levantarme en los días difíciles todo lo que hoy soy es por ustedes gracias padre y madre el día de hoy logro concluir mi carrera, este triunfo es por nosotros los amo.

A mis hermanas Danna y Hershey Quinatoa este logro es tanto mío como suyo ustedes han sido el motor que me ha impulsado a seguir en adelante a toda mi familia Quinatoa y Chicaiza que es lo más valioso que tengo a cada uno de ustedes quienes han sido parte de este proceso me han brindado palabras de motivación, aliento y han estado para mí en todo momento y a ti Ronny Casa por acompañarme en mi proceso de formación estudiantil y por creer en mi desde el primer instante.

Nayeli

Este proyecto le agradezco primero a Dios por brindarme la oportunidad y las herramientas necesarias para culminar este proyecto de titulación extiendo un profundo agradecimiento a mis padres, Luz Campoverde y Roberto Cabrera quienes han sido un pilar fundamental en mi vida, apoyándome incondicionalmente a lo largo de este recorrido su amor, sabiduría y constante aliento han sido un impulso invaluable para alcanzar esta meta.

Agradezco a mis hermanas, Andrea Cabrera y Adriana Cabrera quienes han estado presentes en cada paso, ofreciendo su apoyo, comprensión y motivación su compañía y palabras de aliento han sido un sostén importante en los momentos desafiantes en especial a mi hija, Zoe Fiorella Ajila Cabrera quien ha sido una fuente de inspiración y fortaleza durante este proceso su sonrisa y su amor han sido un recordatorio constante de la importancia de perseverar y alcanzar nuestros objetivos.

Paulina

II AGRADECIMIENTO

Agradecemos a la Universidad Estatal de Bolívar por permitirnos ser parte de ella y en especial a nuestra querida Facultad Ciencias Sociales Filosóficas y Humanísticas dentro de la carrera Educación Básica su orientación, experiencia y conocimiento fue el pilar fundamental para forjarnos como futuras profesionales.

Al rector de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves que nos abrió las puertas de tan noble institución para desarrollar el proyecto de investigación también, recalcar y agradecer a la Lic. Irma Aguilar tutora del quinto año paralelo "A" y a cada uno de los niños y niñas por su apoyo, colaboración y participación en las actividades ejecutados dentro de esta investigación de manera especial.

Expresamos nuestro más sincero agradecimiento a nuestro tutor, el Dr. Cs. Francisco David Salcedo Lucio, Mg.Sc. PhD, por su dedicación, su paciencia y confianza brindada sobre todo por compartir sus valiosos conocimientos gracias por cada uno de sus consejos por ser el guía principal para que este proyecto logre culminarse con éxito.

A los expertos de la Universidad Estatal de Bolívar el Doc. Jorge Andrade y la Lic. Daniela Rivadeneira por su valiosa participación, sus respuestas y experiencias compartidas dentro de este proyecto que han sido pieza clave para proporcionar una visión enriquecedora y significativa dentro de este estudio agradecemos sinceramente su tiempo y disposición.

Paulina y Nayeli

III CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Dr. Francisco Salcedo Lucio Mg. Sc. PhD.

CERTIFICA:

Que, el informe final del proyecto de investigación dominado: **EL SISTEMA DE GESTIÓN DE APRENDIZAJE KAHOOT, DURANTE EL PROCESO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA DESARROLLAR HABILIDADES TECNOLÓGICO-CONGNITIVAS EN LOS NIÑOS DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ÁNGEL POLIBIO CHÁVES, ESTUDIO REALIAZIDO DE ABRIL A JUNIO DEL AÑO 2024,** elaborado por las autoras: **Cabrera Campoverde Paulina Alejandra** y **Quinatoa Chicaiza Nayeli Elizabeth** de la carrera de Educación Básica de la Facultad Ciencias de la Educación, Sociales Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en la asesoría en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a los interesados dar al presente documento el uso del que estime conveniente.

Guaranda, 25 de Julio 2024

TUTOR

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Nosotras, **CABRERA CAMPOVERDE PAULINA ALEJANDRA**, C.I:0705765436, y **QUINATOA CHICAIZA NAYELI ELIZABETH**, C.I: 0550136865, egresados de la Carrera de **EDUCACIÓN BÁSICA** de la facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES. FÍLOSÓFICAS Y HUMANISTICAS DE LA UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**, declaramos bajo juramento que el proyecto de investigación titulado: **"EL SISTEMA DE GESTIÓN DE APRENDIZAJE KAHOOT, DURANTE EL PROCESO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA DESARROLLAR HABILIDADES TECNOLÓGICO-CONGNITIVAS EN LOS NIÑOS DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ÁNGEL POLIBIO CHAVES, ESTUDIO REALIAZIDO DE ABRIL A JUNIO DEL AÑO 2024"**, es de nuestra autoría.

Afirmamos que las ideas, citas y referencias tomadas de otros autores han sido debidamente reconocidas y acreditadas, respetando los derechos de propiedad intelectual, declaramos que este trabajo no ha sido presentado previamente para la obtención de un título similar o diferente en ninguna otra institución educativa.

Autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar para que, conforme a la normativa vigente, difunda este trabajo a través de medios impresos, digitales o repositorios académicos institucionales, contribuyendo al acceso al conocimiento.

NOTARIA TERCERA
Msc. Ab. Henry Rojas Narváez
GUARANDA - ECUADOR

Cabrera Campoverde Paulina Alejandra
C.I. 0705765436

Quinatoa Chicaiza Nayeli Elizabeth
C.I. 0550136865

rio...

N° ESCRITURA 20240201003P03145

DECLARACION JURAMENTADA

OTORGADA POR: CABRERA CAMPOVERDE PAULINA ALEJANDRA, y,

QUINATOA CHICAIZA NAYELI ELIZABETH

INDETERMINADA DI: 2 COPIAS

H.R. Factura: 001-006- 000007099

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día veinte de Noviembre del dos mil veinticuatro, **ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda**, comparecen CABRERA CAMPOVERDE PAULINA ALEJANDRA, soltera de ocupación estudiante, domiciliada en el cantón Balsas provincia Bolívar del Oro y de paso por este lugar, con celular número (0968103760), su correo electrónico es cabrerapaulina31@gmail.com,y, QUINATOA CHICAIZA NAYELI ELIZABETH, soltera de ocupación estudiante, domiciliada en el cantón Latacunga provincia Cotopaxi y de paso por este lugar, con celular número (0985447247), su correo electrónico es nayeliquinatoa482@gmail.com , por sus propios y personales derechos, obligarse a quien de conocer doy fe en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana; bien instruidas por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que procede libre y voluntariamente, advertido de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presenta su declaración Bajo Juramento declara lo siguiente manifiesto que el criterio e ideas emitidas en el presente trabajo de investigación titulado **"EL SISTEMA DE GESTIÓN DE APRENDIZAJE KAHOOT, DURANTE EL PROCESO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA DESARROLLAR HABILIDADES TECNOLÓGICO-CONGNITIVAS EN LOS NIÑOS DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ÁNGEL POLIBIO CHAVES, ESTUDIO REALIZADO DE ABRIL A JUNIO DEL AÑO 2024"**, Es de mi exclusiva responsabilidad en calidad de autoras, previo a la obtención del título de Licenciadas en Ciencias de la Educación Básica en la Universidad Estatal de Bolívar, Es todo cuanto puedo declarar en honor a la verdad, la misma que la hago para los fines legales pertinentes. HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA. La misma que elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, leída que les fue a las comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, aquellas se ratifican y firma conmigo de todo lo cual doy Fe.

CABRERA CAMPOVERDE PAULINA ALEJANDRA
C.C. 0705765436

QUINATOA CHICAIZA NAYELI ELIZABETH
C.C 0202193165

AB. HENRY ROJAS NARVAEZ
NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA

EL NOTA....

DERECHOS DE AUTOR

Nosotras Cabrera Campoverde Paulina Alejandra y Quinatoa Chicaiza Nayeli Elizabeth portadoras de la Cédula de Identidad No 0705765436 y 0550136865 en calidad de autor/res y titulares de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación:
EL SISTEMA DE GESTIÓN DE APRENDIZAJE KAHOOT, DURANTE EL PROCESO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA DESARROLLAR HABILIDADES TECNOLÓGICO- CONGNITIVAS EN LOS NIÑOS DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ÁNGEL POLIBIO CHÁVES, ESTUDIO REALIAZIDO DE ABRIL A JUNIO DEL AÑO 2024.modalidad presencial, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo/autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Las autoras declaran que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Cabrera Campoverde Paulina Alejandra
C.I: 0705765436

Quinatoa Chicaiza Nayeli Elizabeth
C.I: 0550136865

V ÍNDICE

I DEDICATORIA **4**

II AGRADECIMIENTO **5**

III CERTIFICACIÓN DEL TUTOR **6**

IV AUTORÍA NOTARIADA **7**

V ÍNDICE **8**

VI RESUMEN **10**

VII EXECUTIVE **11**

VIII INTRODUCCIÓN **12**

1 TEMA: **14**

2 ANTECEDENTES **15**

3 PROBLEMA **17**

3.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA 17

3.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA 18

4 JUSTIFICACIÓN **19**

5 OBJETIVOS **21**

5.1 Objetivo general 21

5.2 Objetivos específicos 21

CAPÍTULO I **22**

6 MARCO TEÓRICO **22**

6.1 TEORÍA CIENTIFICA 22

6.2 TEORÍA LEGAL 65

6.3 TEORÍA REFERENCIAL 70

7 MARCO METEDEOLÓGICO **71**

8 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS 75
9 CONCLUSIONES 104
10 PROPUESTA 105
11 BIBLIOGRAFÍA 129
12 ANEXOS 148

VI RESUMEN

El presente estudio de investigación tiene como finalidad reconocer el sistema de gestión del aprendizaje KAHOOT, durante el proceso de intervención educativa para desarrollar habilidades tecnológico-cognitivas en los niños de quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves, el objetivo principal radica en desarrollar habilidades cognitivas mediante la participación de esta herramienta que contribuye al fortalecimiento del proceso de intervención educativa de los niños de quinto año de Educación General Básica se utilizó la metodología de investigación multimodal; al combinar el método cualitativo que ofrece una percepción descriptiva que parte de experiencias con los distintos grupos focales y el método cuantitativo que proporciona datos numéricos que facilitan la medición, comparación y percepción de la efectividad de los datos obtenidos, los resultados que arrojaron en este informe de investigación proporcionaron valiosa información para diseñar estrategias y actividades lúdicas de aprendizaje que ayudaran a los estudiantes a desarrollar habilidades tecnológicas y cognitivas al integrar esta herramienta durante la intervención educativa en los meses de abril a junio cuyo fin no es solo aumentar el compromiso, motivación y la comprensión de contenidos de los alumnos hacia el aprendizaje, sino también crear un entorno de aula más interactivo y colaborativo. La conclusión de este proyecto radica en KAHOOT como sistema de gestión del aprendizaje en la educación de los niños de quinto año destaca la capacidad de esta herramienta para mejorar el rendimiento académico y declara la importancia de integrar tecnologías interactivas en el aula para adoptar enfoques pedagógicos.

Palabras claves: Aprendizaje. Intervención educativa. Motivación**.**

VII EXECUTIVE

The purpose of this research study is to recognize the KAHOOT learning management system during the educational intervention process to develop technological-cognitive skills in fifth year students of Basic General Education at the Ángel Polibio Chaves Educational Unit the main objective is to develop cognitive skills through the participation of this tool, which contributes to strengthening the educational intervention process of fifth-year Basic General Education students, a multimodal research methodology was used, combining the qualitative method, which offers a descriptive perception based on experiences with different focus groups, and the quantitative method which provides numerical data facilitating the measurement, comparison, and perception of the effectiveness of the obtained data, the results presented in this research report provided valuable information for designing playful learning strategies and activities that help students develop technological and cognitive skills by integrating this tool during the educational intervention from April to June, the aim is not only to increase student engagement, motivation and understanding of content towards learning but also to create a more interactive and collaborative classroom environment. The conclusion of this project highlights KAHOOT as a learning management system in the education of fifth-year students, emphasizing the capacity of this tool to improve academic performance and declaring the importance of integrating interactive technologies in the classroom to adopt pedagogical approaches.

Key words: Learning. Educational intervention. Motivation.

VIII INTRODUCCIÓN

En la actualidad, uno de los principales desafíos que enfrentan los educadores es mantener el interés y la motivación de los estudiantes en un entorno cada vez más apegado a la tecnología pues muchos métodos tradicionales de enseñanza no logran captar la atención de los alumnos, lo que puede resultar un bajo rendimiento académico y una menor participación en el aula de clase además, de desarrollar habilidades cognitivas claves para la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la capacidad de retención de información.

Esta problemática se agrava por la falta de integración de herramientas tecnológicas que puedan hacer el proceso de aprendizaje más dinámico y atractivo para los estudiantes es aquí donde surge la necesidad de implementar sistemas de gestión de aprendizaje innovadores como KAHOOT que no solo facilitan la enseñanza interactiva, sino que también motivara a los estudiantes a participar activamente en su proceso educativo.

El motivo para llevar a cabo este proyecto de investigación surgió al observar las crecientes dificultades que enfrentan los estudiantes por mantenerse comprometidos y entusiasmados con el aprendizaje en un entorno educativo tradicional en particular, notamos que los niños de quinto año de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves mostraban una baja motivación hacia las actividades académicas convencionales y una limitada exposición a herramientas tecnológicas que podrían enriquecer su proceso de aprendizaje.

En este contexto, surge la oportunidad de explorar herramientas tecnológicas innovadoras que puedan transformar la dinámica educativa como lo es KAHOOT, una plataforma de aprendizaje interactivo, se presenta como una solución prometedora que ofrece una experiencia de aprendizaje gamificada y participativa tiene el potencial de aumentar significativamente la motivación y el compromiso de los estudiantes, su uso puede no solo mejorar el rendimiento académico, sino también desarrollar habilidades cognitivas y tecnológicas esenciales para el siglo XXI.

La propuesta en esta investigación busca evaluar el efecto de esta herramienta en el entorno educativo de los estudiantes de quinto año la necesidad de este estudio radica en la observación de las dificultades actuales y en la búsqueda de soluciones que integren la tecnología de manera efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje por ende, al investigar las incidencias, no solo

pretendemos mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes, sino también proporcionar un modelo que pueda ser replicado en otros contextos educativos.

Al descubrir KAHOOT y sus beneficios potenciales para hacer el aprendizaje más interactivo y atractivo, vimos una oportunidad única para abordar estas dificultades donde, pudimos investigar que la implementación de esta herramienta no solo podría aumentar el interés de los estudiantes, sino también desarrollar sus habilidades tecnológicas y cognitivas de manera significativa.

El propósito de esta investigación es evaluar el efecto de esta herramienta en los estudiantes con esta exploración se busca determinar hasta qué punto el uso de esta herramienta interactiva puede mejorar la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes así como fomentar una actitud positiva hacia el aprendizaje tecnológico además, llegar a comprender de manera detallada y empírica cómo KAHOOT puede integrarse eficazmente en el currículo educativo para potenciar el aprendizaje de los alumnos y proporcionar recomendaciones prácticas basadas en evidencia que puedan ser implementadas, con el objetivo de innovar y mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en un contexto cada vez más digitalizado.

Dentro del objetivo general de este proyecto se busca potenciar las habilidades cognitivas de los estudiantes al utilizar KAHOOT como una herramienta interactiva y dinámica dentro del proceso educativo este instrumento se caracteriza por ser una plataforma de aprendizaje basada en juegos se emplea para incluir a los estudiantes en actividades educativas que promuevan distintas aptitudes a través de esta intervención, se plantea no solo mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, sino también hacer que el proceso de aprendizaje sea ~~más~~ atractivo y fomente así una mayor participación y compromiso por parte de los alumnos.

1 TEMA:

EL SISTEMA DE GESTIÓN DE APRENDIZAJE KAHOOT, DURANTE EL PROCESO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA DESARROLLAR HABILIDADES TECNOLÓGICO- CONGNITIVAS EN LOS NIÑOS DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ÁNGEL POLIBIO CHÁVES, ESTUDIO REALIAZIDO DE ABRIL A JUNIO DEL AÑO 2024.

2 ANTECEDENTES

Las investigaciones previas sobre el uso de KAHOOT en la intervención educativa destacan la relevancia de las actividades gamificadas mediante herramientas tecnológicas para fomentar un aprendizaje centrado en la adquisición de conocimientos a través de la retroalimentación. En Colombia, (Cabarique & Valencia, 2022) manifiestan que, las actividades desarrolladas en la herramienta KAHOOT, permiten a los estudiantes mejorar sus habilidades tecnológicas, a su vez que mejoran la responsabilidad colaborativa y favorecen la solución conjunta de problemas.

Un estudio realizado Venezuela por, (Sarate, Pazmiño, & Cisneros, 2022) mencionan que, aunque las instituciones educativas utilizan tecnología actual, aún falta la aplicación de herramientas digitales ofrecidas por las Tecnología de Información y Comunicación, las cuales permiten a los alumnos interactuar de manera dinámica para repasar y aprender, evitar métodos de aprendizaje tradicionales y monótonos, los estudiantes, rodeados de múltiples factores tecnológicos, pueden captar mejor la atención y mejorar sus capacidades de comprensión mediante estos medios interactivos.

Otro estudio realizado en Lima por (Ramos, 2020), menciona que es necesario la implementar de manera progresiva y constante nuevos métodos de enseñanza y aprendizaje que estén basados en herramientas tecnológicas modernas, con el fin de lograr una educación de calidad, introducir nuevos valores educativos centrados en la modernización y los desafíos que presenta la aplicación de los nuevos sistemas pedagógicos escolares.

En el ámbito nacional, las investigaciones de (Guevara, Cordero, & Erazo, 2022), sobre KAHOOT como herramienta de gamificación del aprendizaje, aseguran que en la enseñanza de la educación básica el uso de los múltiples instrumentos tecnológicos en el aula es un practica cada vez más cotidiano en comparación con años anteriores, se ha demostrado que aplicar estas metodologías educativas mejora la calidad de aprendizaje y permite mejorar las habilidades cognitivas y la retención de conceptos, generan en los discentes una experiencia diferente y motivadora.

En la Universidad Técnica del Norte (Villena, 2023), realizó una investigación sobre la gamificación con KAHOOT, concluye que esta herramienta ofrece una alternativa al sistema de aprendizaje unidireccional, a través de actividades dinámicas y diversificadas orientadas al

pensamiento crítico y guiado por el docente, se mejora la aprehensión de conocimientos durante la hora de clases, esto se evidencia en las evaluaciones implementadas luego de impartir los contenidos.

Además, (Quintero, 2022) asegura en su artículo de investigación que adquirir habilidades tecnológicas es un elemento esencial para un correcto desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, debido a que estimula diversas habilidades relacionadas con la formación integral y cambios sociales, que enfrentan a los estudiantes los desafíos presentes de un mundo tecnológico en constante cambio y renovándose de manera instantánea.

Un estudio realizado en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador por (Silva & Herreras, 2022) sobre "KAHOOT como recurso didáctico para innovar los procesos educativos" mencionan que, las plataformas digitales como sistemas de evaluación dinámicos presentan una oportunidad para que los docentes y padres de familia transformen el sistema educativo tradicional y obsoleto de años anteriores, ofrece beneficios en el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico-tecnológico en los estudiantes.

3 PROBLEMA

3.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

En el contexto actual, la educación básica enfrenta el reto de integrar tecnologías digitales que impulsen el desarrollo de habilidades tecnológico-cognitivas en los estudiantes KAHOOT es una plataforma de aprendizaje basada en juegos y cuestionarios interactivos que ha ganado reconocimiento por su capacidad de involucrar a los estudiantes y convertir el aprendizaje en una experiencia dinámica y participativa no obstante, la influencia específica de KAHOOT en el desarrollo de estas habilidades aún no ha sido suficientemente investigada en entornos concretos.

Por ello, es importante modernizar métodos pedagógicos y enfrentar el desafío de implementar tecnologías que no solo capten la atención de los estudiantes, sino que también contribuyan significativamente a su desarrollo integral en este contexto, se ha seleccionado KAHOOT un sistema de gestión del aprendizaje gamificado que plantea la mejora de la participación, el interés, la motivación y el rendimiento académico de los alumnos, además de fortalecer sus habilidades para utilizar y comprender tecnologías digitales.

En la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves, ubicada en la calle Sucre y Johnson City atienden a una población estudiantil diversa de educación básica los niños de quinto año, en particular, se encuentran en una etapa crucial de su crecimiento cognitivo y tecnológico a pesar de la creciente incorporación de herramientas digitales en el aula, persiste la necesidad de cómo esta herramienta efectúa en el proceso educativo y el desarrollo de competencias en los estudiantes.

En el ámbito educativo, este estudio se intensifica en entender cómo KAHOOT al ser una herramienta interactiva y dinámica, puede influir en el desarrollo de habilidades tecnológico-cognitivas donde, se busca el desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico, la colaboración y la implementación de la herramienta KAHOOT en el proceso de aprendizaje de los estudiantes que es el foco de este estudio, además para abordar esta problemática se utilizará un enfoque innovador que combina el método cualitativo y cuantitativo se realizarán entrevistas con docentes y estudiantes esto permitirá obtener una visión integral de cómo esta herramienta afecta el aprendizaje y el desarrollo de competencias tecnológicas y cognitivas.

3.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Como influye el sistema de gestión del aprendizaje KAHOOT durante el proceso de intervención educativa para desarrollar habilidades tecnológico-cognitivas en los niños de quinto año de Educación Básica de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves, estudio realizado durante los meses de marzo a junio del año 2024?

4 JUSTIFICACIÓN

El uso de herramientas digitales en la enseñanza es una tendencia en crecimiento, con el objetivo de mejorar la calidad del aprendizaje y preparar a los estudiantes para los desafíos del mundo actual en este contexto, la plataforma KAHOOT ha demostrado ser una herramienta eficaz para promover el aprendizaje activo y la gamificación en el aula sin embargo, es fundamental investigar cómo esta herramienta puede influir dentro del proceso de intervención educativa en los niños de quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves, durante el período de abril a junio de 2024.

Este estudio es crucial porque aborda la necesidad de modernizar las prácticas educativas mediante la integración de tecnologías innovadoras que fomenten el proceso de enseñanza-aprendizaje al investigar la influencia de KAHOOT en el desarrollo de habilidades tecnológico-cognitivas, se busca proporcionar evidencia empírica que pueda guiar a los educadores en la implementación de estrategias didácticas más efectivas y adaptadas a las necesidades de los estudiantes.

La propuesta incluye la implementación de actividades prácticas que utilicen KAHOOT en las asignaturas de Matemáticas, Lenguaje, Ciencias Naturales y Ciencias Sociales y entre otras esto fomentará el aprendizaje basado en juegos, el aprendizaje activo, la gamificación y la motivación. Además, se integrarán enfoques como las clases invertidas para optimizar el tiempo de aprendizaje en el aula.

Esta investigación ofrece múltiples ventajas para los estudiantes. Se anticipa que desarrollarán una mayor capacidad para utilizar y comprender tecnologías digitales, mejorarán su desempeño académico y se sentirán más motivados e involucrados en su aprendizaje. Asimismo, la implementación de KAHOOT puede fomentar un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo.

La falta de una integración adecuada de tecnologías como KAHOOT puede generar un conocimiento insuficiente y un desarrollo deficiente de habilidades tecnológicas y cognitivas. Esto afecta negativamente el rendimiento académico y la motivación de los alumnos. Al implementar KAHOOT de forma estratégica, se espera subsanar estas carencias y aumentar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La justificación de esta investigación radica en la capacidad de abordar vacíos académicos y enfocar el uso de KAHOOT para crear un entorno de aprendizaje interactivo y motivador esto implica el diseño de cuestionarios y juegos educativos que refuercen los contenidos académicos y fomenten el desarrollo de habilidades tecnológicas y cognitivas estas estrategias incrementaran la retención de conocimientos y mejorara el rendimiento académico.

5 OBJETIVOS

5.1 Objetivo general

Desarrollar habilidades cognitivas mediante la participación del sistema de gestión de aprendizaje KAHOOT que contribuya al fortalecimiento del proceso de intervención educativa de los niños de quinto año de Educación General Básica.

5.2 Objetivos específicos

OE1: Identificar qué tipo de dificultades se observan en los niños de quinto año de Educación General Básica durante el proceso de intervención educativa previo a la aplicación de un sistema de gestión del aprendizaje KAHOOT.

OE2: Diseñar un presupuesto teórico del sistema de aprendizaje KAHOOT aplicado durante el proceso de intervención educativa para desarrollar habilidades tecnológico-cognitivas.

OE3: Diseñar una propuesta de intervención mediante la aplicación de un plan operativo del sistema de gestión del aprendizaje KAHOOT durante el proceso de intervención educativa para desarrollar habilidades cognitivas en los niños.

CAPÍTULO I

6 MARCO TEÓRICO

6.1 TEORÍA CIENTIFICA

Sistema de aprendizaje KAHOOT

Navarro, G. (2017), Hernández-Ramos, J. (2020), Belmonte, M. (2020), Caraballo, A. (2017), Peinado, C. (2017), González, M. (2017), Sempere, F. (2018), Soto, L. (2020), Cevallos, M. (2022), Rodidardo, H. (2021), y otros teóricos que han abordado el estudio del ***sistema de aprendizaje KAHOOT***, manifiestan que, es una plataforma de aprendizaje basada en juegos que se utiliza en entornos educativos, permite a los usuarios jugar, crear cuestionarios de preguntas de opción múltiple[1], encuestas y concursos en tiempo real.

KAHOOT es una herramienta educativa que se utiliza para diversos fines como la evaluación, refuerzo del aprendizaje, creación de un entorno del aula más dinámico y participativo, es versátil y energética, posee un gran reconocimiento en contextos educativos por su habilidad para garantizar que el aprendizaje sea efectivo, divertido e interactivo ofrece información relevante sobre el nivel de conocimiento de los estudiantes en áreas que pueden necesitar más practica o revisión. A demás, fomenta la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes de esta forma permitiéndoles aprender de manera conjuntos y desarrollar habilidades, destrezas dentro del aula.

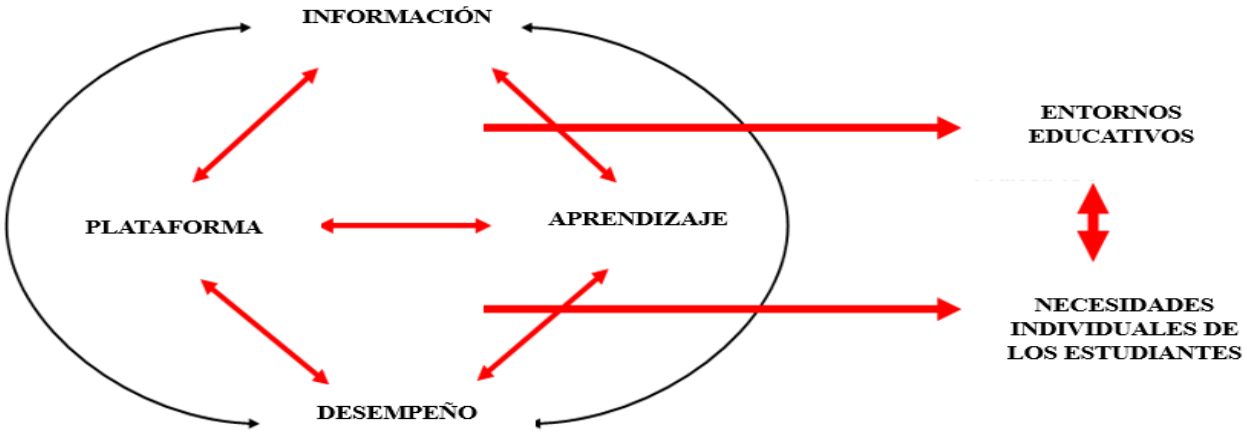
Sheninger (2017) destaca que, KAHOOT ofrece una experiencia de aprendizaje interactiva y estimulante, que facilita a los estudiantes retener mejor la información, Sheninger señala que la capacidad de KAHOOT para brindar retroalimentación instantánea a alumnos sobre su rendimiento en tiempo real es una característica invaluable[2] que permite a educadores ajustar su enseñanza según las necesidades individuales de estudiantes donde, no solo aumenta la motivación de los estudiantes sino que también potencia una competencia sana y constructiva entre los niños y niñas.

Sin embargo, estos teóricos, se limitan a contrarrestar que existen otras herramientas educativas que pueden ofrecer una gama más amplia de recursos y enfoques pedagógicos.

[1] **Múltiple:** Más de uno o varias veces Magliano, M. (2013)
[2] **Invaluable:** Extremadamente valioso o invaluable Molina, C. (2011)

Figura 1

Sistema de configuración sistema de aprendizaje KAHOOT



Nota: El ***sistema de aprendizaje KAHOOT*** es producto de la relación dialéctica que se expresa entre la plataforma y el aprendizaje que, se sintetiza la información y desempeño, y contribuye a entornos educativos y necesidades individuales de los estudiantes.

Función y uso de KAHOOT

Navarro, G. (2017), Ochoa, J. (2019), Machaca, E. (2022), Cevallos, M. (2022), Bouza, M. (2020), García, M. (2019), Alvarez, G. (2019), Ávila, P. (2022), Ramírez, F. (2018), Crego, J. (2020), y otros teóricos que abordan el estudio de ***la función y uso de KAHOOT***, mencionan que, es una plataforma de aprendizaje basada en juegos que permite crear cuestionarios, discusiones y encuestas de manera lúdica[3] e interactiva, utiliza en entornos educativos para involucrar a los estudiantes.

Esta plataforma lúdica e interactiva promueve un aprendizaje más atractivo y participativo, captan la atención de los niños y manteniéndolos implicados en el proceso, al gamificar el aprendizaje, KAHOOT convierte las lecciones en experiencias emocionantes y desafiantes, esto motiva a los alumnos a adquirir conocimientos de una manera divertida y estimulante; facilitan a los educadores una herramienta versátil[4] para evaluar el progreso de los estudiantes y fomentar discusiones enriquecedoras.

[3] **Lúdica:** Dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad Jiménez (2002)
[4] **Versátil:** Se refiere a algo o alguien que tiene capacidad para adaptarse fácilmente a distintas funciones o labores Velázquez, N. (2014)1

Su función principal es hacer que el aprendizaje sea más interesante, recíproco y memorizable para los estudiantes, donde el docente pueda convertir sus lecciones en experiencias lúdicas e interactivas, aprovechan el poder del juego para captar la atención de los alumnos y motivarlos a involucrarse de forma activa. Según Álvaro Salinas (2021) expresa: KAHOOT nos permite gamificar el proceso educativo y convertir el aprendizaje en un desafío [5]emocionante donde no solo adquieren conocimientos, sino que también desarrollan habilidades clave como el pensamiento crítico, la toma de decisiones y el trabajo en equipo.

Sin embargo, KAHOOT puede hacer que el aprendizaje sea más lúdico, algunos expertos advierten que un exceso de gamificación puede desviar la atención de los estudiantes del verdadero propósito educativo.

Figura 2

Sistema de configuración Función y uso de KAHOOT



Nota: La ***Función y uso de KAHOOT*** es el producto de la relación dialéctica que, se expresa entre cuestionarios y encuestas, que se sintetizan en atractivo y participativo, y que contribuyen a experiencias emocionantes y desafiantes y fomentar discusiones enriquecedoras.

Gamificación y motivación

Prieto, M. (2020), Gil, C. (2019), Rodriguez, C. (2018), Galarza, P. Guadalupe, E. Murillo, P. & Bayas, J. (2022), Aguilar, G. & Ramos, Á. (2016), Paladines, G. & Mediavilla, Á. (2021), Aguilar, A. & Aguilar, A. (2018), Igado, F. & Valle, G. (2013), Ortiz. M., Jordán, J. & Agredal, M. (2018), y entre otros teóricos que han abordado el estudio de la ***gamificación y motivación,***

[5] **Desafío:** Situación o tarea difícil que pone a prueba las capacidades de una persona. Papert, S. (1987)

manifiestan que, es la aplicación[6] de elementos y mecánicas de juego en entornos no lúdicos, como la educación, el trabajo o la salud, con el objetivo de fomentar la motivación, el compromiso y el aprendizaje.

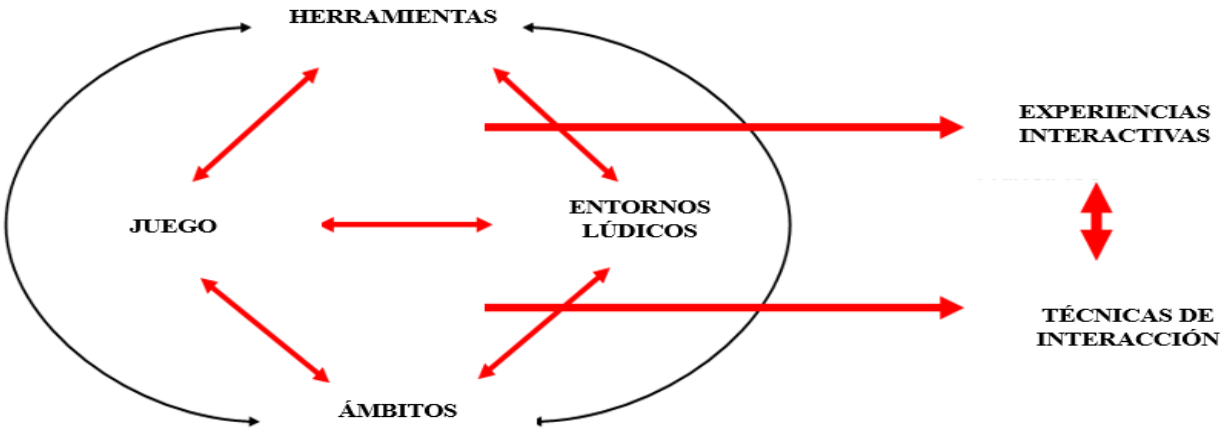
Esta herramienta aprovecha el poder motivacional de los juegos para fomentar comportamientos deseados en diversas áreas, incorporan varios elementos como puntos, insignias, tablas de clasificación[7], desafíos, narrativas y comentarios para crear experiencias interactivas y motivadoras, lo que genera en los estudiantes el compromiso, el rendimiento y la lealtad, al mismo tiempo que promueven un aprendizaje más profundo y duradero.

Se define como el arte de derivar toda la diversión y las técnicas de interacción aprovechables de los juegos y aplicarlas a áreas de la realidad. Según Huamaní, E. G. (2021) destaca que, el instrumento no es solo agregar puntos o insignias[8], sino comprender los principios fundamentales del diseño de juegos y aplicarlos de manera eficaz para motivar conductas deseadas.

Sin embargo, es importante encontrar un equilibrio adecuado y evitar la sobre gamificación, que puede llevar al aburrimiento o la desmotivación.

Figura 3

Sistema de configuración gamificación y motivación



Nota: La ***gamificación y motivació***n es el producto de la relación dialéctica que, se expresa entre el juego y los entornos lúdicos, que se sintetizan en ámbitos y herramientas, y que contribuyen a experiencias interactivas y técnicas de interacción.

[6] **Aplicación:** Proceso de poner algo en práctica o llevarlo a cabo Allal, L. (1980)
[7] **Clasificación**: La acción y efecto de ordenar o disponer por clases algo Álvarez, A. (2020)
[8] **Insignias**: Señal honorífica que distingue a una persona por su cargo, mérito o cualidad Canales, I. (2020)

Evaluación y retroalimentación

Canabal, C. & Margalef, L. (2017), García, E. (2015), Ramírez, B., & Hernández, J. (2020), Jiménez, F., & Chinchilla, R. (2018), Sanchez, L, & Manrique, M. (2018), Noche, B. Serra, V. Ruiz, M. & Ibáñez, J. (2017), Díaz, M. (2018), Tessa, R. (2016), Espinoza, E. (2021), García, E. (2015), y entre otros autores que abordan el estudio de la ***evaluación y retroalimentación***, mencionan que, son procesos esenciales para el aprendizaje efectivo y el perfeccionamiento continuo, además, en el ámbito[9] educativo y laboral, permiten medir el progreso, identificar áreas de mejora y brindar orientación para el crecimiento y el desarrollo.

La valoración de aprendizajes implica recopilar[10] y analizar diferentes datos para determinar el nivel de desempeño o la comprensión de un estudiante o grupo en particular, pueden tomar numerosas formas, como pruebas, proyectos, observaciones o autoevaluaciones que permiten, la realimentación en la comunicación de información sobre el desempeño o el progreso, para mejorar y reforzar los conocimientos y habilidades estos procesos de evaluación y retroalimentación son fundamentales para guiar el aprendizaje de los estudiantes y ayudarlos a avanzar en su desarrollo.

Según el psicólogo educativo John Hattie (2009), "Es una de las influencias más poderosas en el rendimiento y el aprendizaje, sobre aspectos del desempeño o la comprensión". El especialista enfatiza la importancia de la evaluación y retroalimentación [11]específica, oportuna y procesable para que estudiantes con ayuda de docentes puedan actuar sobre ella y mejorar su aprendizaje la retroalimentación efectiva les permite a los estudiantes entender lo que están aprendiendo, donde tienen dificultades y cómo pueden mejorar.

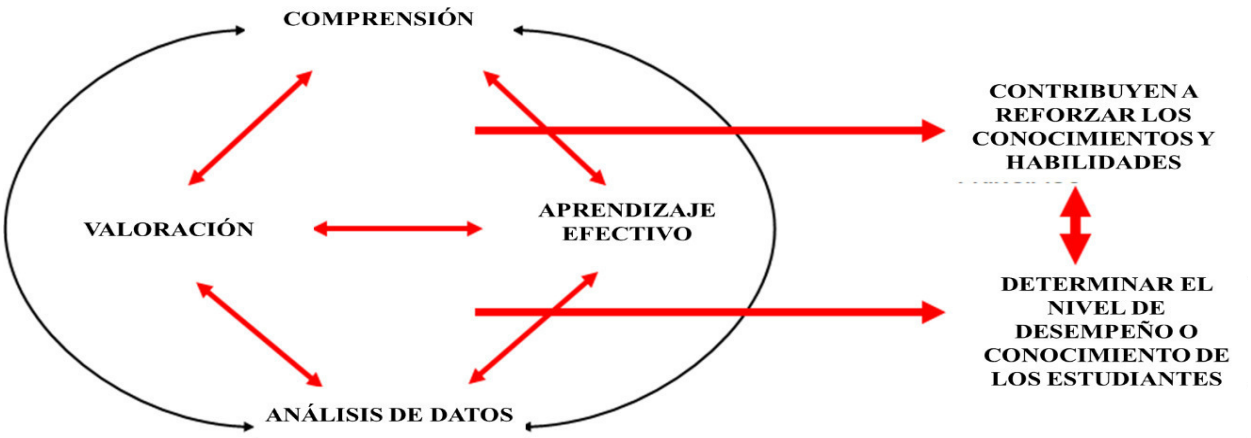
Sin embargo, estas estrategias deben implementarse de manera efectiva en entornos educativos y laborales, pues, son herramientas poderosas para el crecimiento y el desarrollo esta aplicación permite a los estudiantes y trabajadores entender mejor sus fortalezas, debilidades y cómo pueden mejorar, es fundamental para su aprendizaje y progreso.

---

[9] **Ámbito:** Área o campo de acción en el que se desarrolla una actividad o situación Pereira, M. (2009)
[10] **Recopilar:** Reunir o integrar información de diferentes fuentes en un mismo contenido Tamayo y Tamayo, M. (2004)
[11] **Retroalimentación:** La información que el docente brinda al alumno para ayudarlo a avanzar en su proceso de construcción de conocimientos y desarrollo de habilidades Anijovich, R. y Mora, S. (2009)

Figura 4

Sistema de configuración evaluación y retroalimentación



Nota: La **evaluación y retroalimentación** es el producto de la relación dialéctica que, se expresa entre la valoración y el aprendizaje efectivo, que se sintetizan en la comprensión y análisis datos, que contribuyen a reforzar los conocimientos y habilidades, y determinar el nivel de desempeño o conocimiento de los estudiantes.

Integración de KAHOOT en diferentes contextos educativos: aulas presenciales, aprendizaje remoto

Salas, D. (2020), Luna, J. (2022), Tupa, H. (2021), Corrales, M. (2023), López, S. (2020), Quemé, H. (2022), Carballo, C. (2022), Ochoa, J. (2019), Leiva, G. (2021), Vallej, H. (2022), y otros teóricos que abordan el estudio de la**, *Integración de KAHOOT en diferentes contextos educativos: aulas presenciales, aprendizaje remoto,*** mencionan que son juegos de preguntas y respuestas que se puede integrar en diferentes contextos educativos. Se utiliza en aulas presenciales para fomentar la participación activa y el aprendizaje lúdico.

La integración de KAHOOT radica en su capacidad para motivar e involucrar a estudiantes en el proceso de aprendizaje, por medio un enfoque lúdico y competitivo KAHOOT convierte las lecciones en experiencias interactivas y emocionantes, brindan a educadores una forma dinámica de evaluar el progreso de sus estudiantes e identificar áreas de mejora, en el contexto del aprendizaje remoto[12], KHOOT se ha convertido en una herramienta invaluable para

[12] **Remoto:** Algo que está muy lejos o alejado en el espacio o en el tiempo Cruz, L., y Rimache, J. (2022)

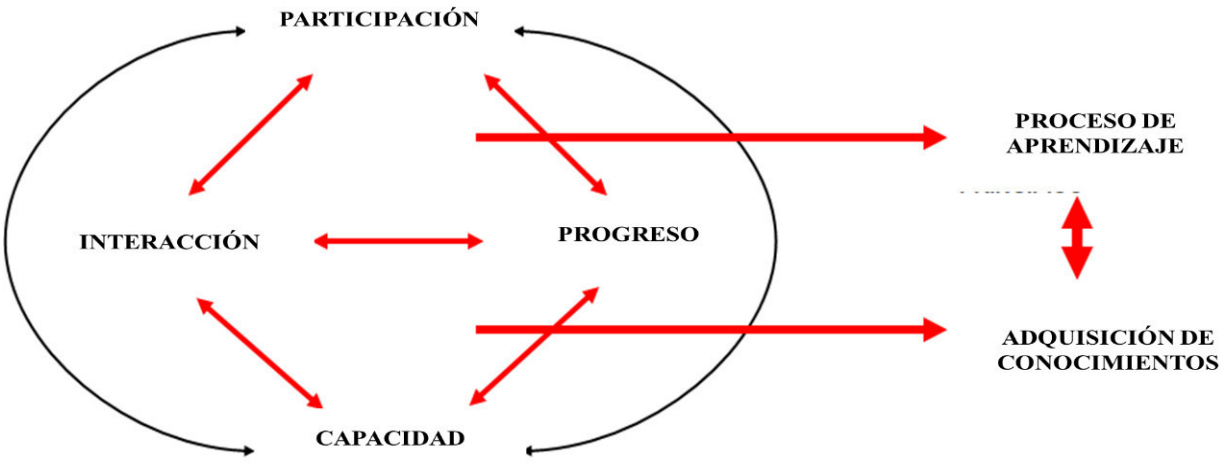
mantener la participación y la interacción[13], fomentan una experiencia de aprendizaje atractivo a la vista de estudiantes.

Según Dellos (2015), la integración de KAHOOT en diferentes contextos educativos, ya sean aulas presenciales o entornos de aprendizaje remoto, ha demostrado ser beneficiosa; esta plataforma de juegos de preguntas y respuestas fomenta la participación activa en estudiantes, convirtiéndolos en protagonistas del proceso de aprendizaje, su enfoque [14]lúdico y competitivo crea un ambiente motivador y emocionante, facilita la adquisición de conocimientos de manera divertida.

Sin embargo, dichos teóricos se limitan a expresar que la integración de KAHOOT en contextos educativos, tanto en aulas presenciales como en el aprendizaje remoto, promueve un enfoque lúdico y atractivo para el aprendizaje.

Figura 5

Sistema de configuración Integración de KAHOOT en diferentes contextos educativos: aulas presenciales, aprendizaje remoto.



Nota: La ***Integración de KAHOOT en diferentes contextos educativos: aulas presenciales, aprendizaje remoto*** es el producto de la relación dialéctica que, se expresa entre la participación y la capacidad, que se sintetizan en la interacción y progreso, que contribuyen al proceso de aprendizaje y adquisición de conocimientos.

[13] **Interacción**: La acción recíproca entre dos o más agentes, objetos o sistemas Goffman, E. (1970)
[14] **Enfoque:** La perspectiva o manera particular de abordar o considerar un tema o problema Ortega, A. O. (2018)

Implementación de KAHOOT para repaso y refuerzo

Noverques, A. (2021), López García, N. J. (2022), Gutiérrez González, A. (2019), Castañeda Castañeda, C. C. (2022), Evelio, C. M. S. (2023), Huamán Mejía, M. C. (2023), Jiménez Ocaña, M. (2021), González Baragaño, L. (2021), Cevallos, M. E. Q. (2022), Machaca, E. (2022), y otros teóricos que abordan el estudio de la ***implementación de KAHOOT para repaso y refuerzo de conceptos***, mencionan que, su implementación [15]en el aula o en entornos de formación tiene una gran importancia debido a que fomenta la participación activa de estudiantes y promueve el repaso y refuerzo de conceptos de una manera lúdica y entretenida.

La implementación de KAHOOT en el aula o en entornos de formación tiene una gran importancia, ya que fomenta la participación activa de discentes promueven el repaso[16] y el refuerzo de varios conceptos de una manera lúdica y entretenida, al convertir el proceso de aprendizaje en una experiencia dinámica y competitiva, por su parte KAHOOT capta la atención de participantes, facilita la retención de información a través de diversas preguntas, desafíos y retroalimentación instantánea[17], esta herramienta innovadora contribuye a mejorar la comprensión, reforzar conocimientos adquiridos y evaluar el progreso de estudiantes. Además, permite crear un ambiente de aprendizaje más interactivo y divertido, lo cual mejora la motivación y el compromiso de los estudiantes.

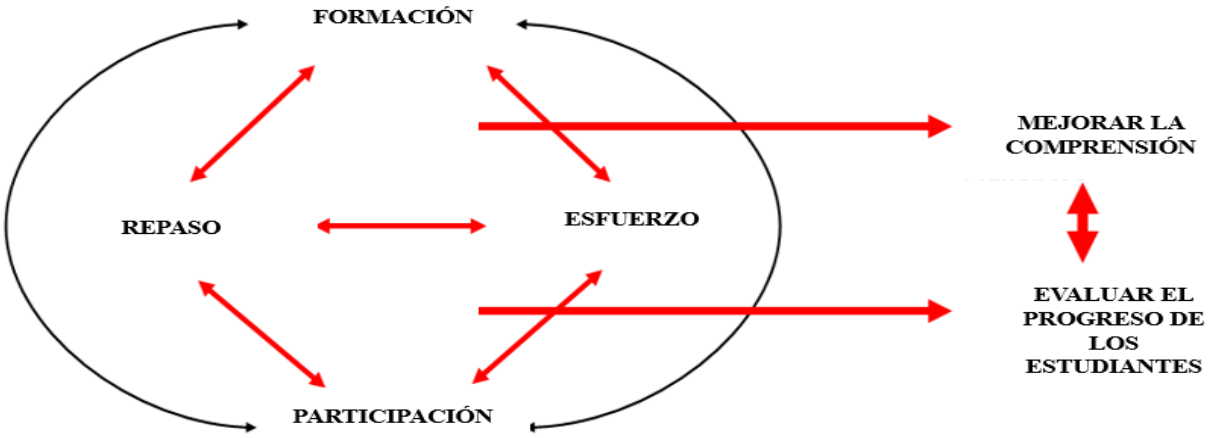
Según Wang y Lieberoth (2016), la implementación de KAHOOT como herramienta de repaso y refuerzo de conceptos puede ser beneficiosa en el entorno educativo, esta plataforma de gamificación basada en preguntas y respuestas permite a docentes crear cuestionarios interactivos y atractivos, convierten el proceso de revisión en una experiencia emocionante y desafiante para estudiantes, mismos que al participar en juegos de KAHOOT, se ven inmersos en un entorno competitivo pero lúdico, aquello fomenta su compromiso y motivación hacia el aprendizaje.

Sin embargo, puede haber dificultades técnicas o de acceso a dispositivos que limiten su uso efectivo, por ello debe complementarse con otras estrategias y no ser la única herramienta de repaso y refuerzo.

[15] **Implementación:** La implementación es el proceso de traducir un diseño lógico en una forma física Pressman, R. S. (2010)
[16] **Repaso:** Revisar o estudiar de nuevo algo que ya se ha visto o aprendido anteriormente Woolfolk, A. (2010)
[17] **Instantánea**: Ocurre o se capta en un instante, es decir, en un momento muy breve Altomari, A. G. P. (2017)

Figura 6

Sistema de configuración Implementación de KAHOOT para repaso y refuerzo de conceptos



Nota: La ***Implementación de KAHOOT para repaso y refuerzo de conceptos*** es el producto de la relación dialéctica que, se expresa entre la formación y la participación, que se sintetizan en el repaso y refuerzo, que contribuyen a la mejorar la comprensión, y evaluar el progreso de los estudiantes.

Integración multimedia

Costa, C. (2014), Torres, M. (2001), Salaverría, R. (2001), Morón, A. & Aguilar, D. (1994), Muñoz, C. & González, M. (2012), Romero, G. (2007), Delgado, C. Gómez, G., & Fustes, L. (2003), Lara, R. (2004), Moreno, Á. Peña, A. & González, H. (2015), Bartolomé, R. (1994), y otros teóricos que abordan el estudio de la ***integración multimedia,*** mencionan que, es la combinación efectiva de diversos medios y animaciones en producto o presentación integrada, para así, mejorar la experiencia de aprendizaje y hacer la información más atractiva, comprensible y memorable[18].

La multiplicidad de criterios embarcados sobre el tema, autores mencionan que, se refiere a la combinación de diferentes formas de contenido digital como texto, imágenes, audio, video y animaciones en un único producto o entorno, y si, se presentan juntas de manera coordinada, se estimulan canales visual y auditivo del cerebro, lo que facilita un mejor aprendizaje y retención de la información en comparación con utilizar solo un medio.

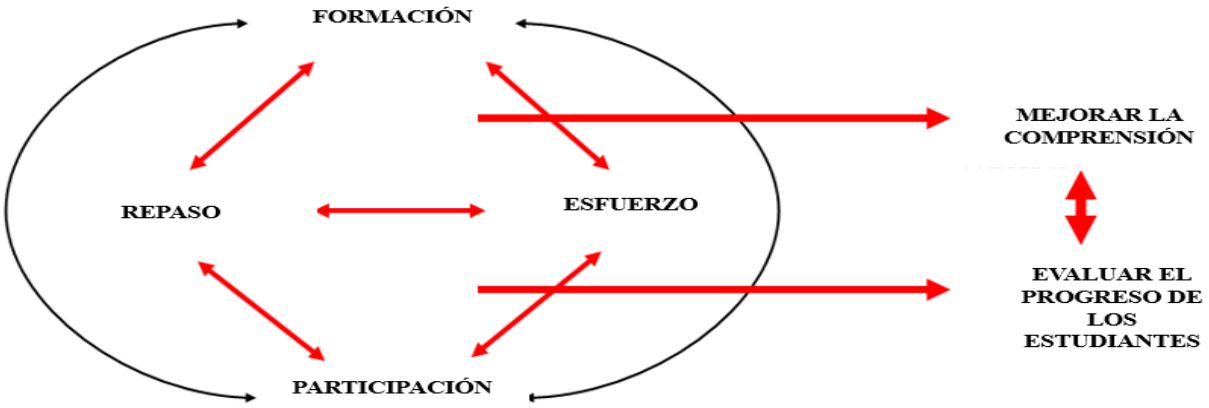
[18] **Memorable:** Digno de memoria o recuerdo Cabrera, S. (2013)

Para investigadores como Mayer y Moreno, (1998), alumnos aprenden mejor a partir de palabras e imágenes que de palabras solas, humanos poseemos canales separados que nos permiten procesar la información de manera visual así también como auditiva, por ello la integración efectiva de estos canales puede mejorar de manera significativa el aprendizaje y retención.

Sin embargo, teóricos se limitan la expresar de forma directa la importancia de encontrar un equilibrio adecuado y evitar sobrecarga cognitiva, pues demasiados estímulos[19] multimedia pueden interferir con aprendizaje.

Figura 7

Sistema de configuración Integración multimedia



Nota: La ***Integración multimedia*** es el producto de la relación dialéctica que, se expresa entre la combinación y la presentación, que se sintetizan en comprensible y memorable, que contribuyen a la multiplicidad de criterios, y formas de contenido digital.

KAHOOT en la enseñanza de habilidades blandas

Rodríguez, J. (2023), Calderón, J. (2023), Niesz, E. (2022), Zegarra, L. (2022), Secaira, E. (2021), Hernández, J. (2020), Garay, M. (2022), Mahauad, J. (2021), Pizarro, K. (2024), Rojas, A. (2023), y otros teóricos que abordan el estudio de ***KAHOOT en la enseñanza de habilidades blandas***, manifiestan que, es un sitio web gamificado interactivo, emerge como herramienta

[19] **Estímulos:** Sustancia o circunstancia externa que es capaz de provocar una reacción en un individuo Antunes, C. (1998)

innovadora aplicable al desarrollo habilidades blandas[20], desafía métodos tradicionales, para fomentar un aprendizaje activo y dinámico.

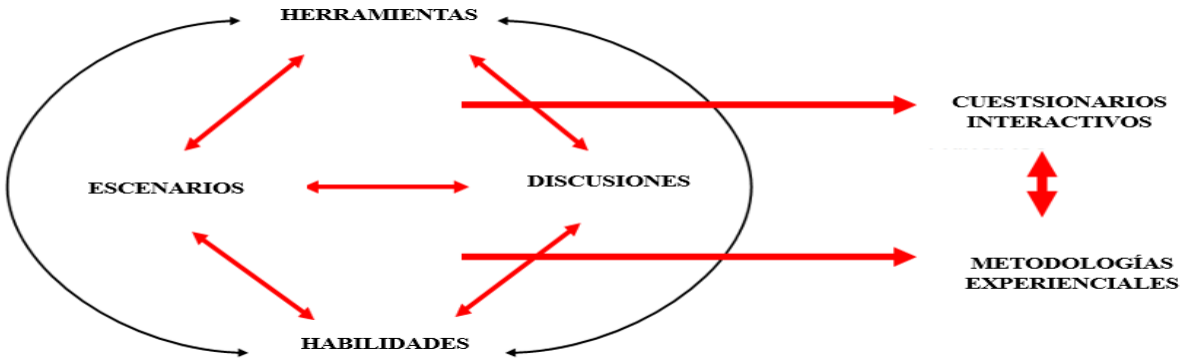
Implementar KAHOOT facilita cultivo habilidades interpersonales fundamentales entorno laboral-educativo: comunicación efectiva, trabajo colaborativo, resolución conflictos y pensamiento crítico, cuestionarios atractivos y recrean escenarios prácticos.

Según Álvarez y Rodríguez (2020), la implementación de KAHOOT en la enseñanza de habilidades blandas ha demostrado ser una estrategia efectiva para fomentar el desarrollo de competencias clave en estudiantes, esta plataforma gamificada permite recrear situaciones prácticas y desafiantes que exigen la aplicación de habilidades como la comunicación asertiva[21], el trabajo en equipo, la resolución de problemas y áreas de mejora en un entorno lúdico y motivador.

Sin embargo, teóricos se limitan a expresas que la implementación de esta herramienta en el entorno educativo debe ir acompañado con el uso de otras metodologías.

Figura 8

Sistema de configuración KAHOOT en la enseñanza de habilidades blandas



Nota: KAHOOT en la enseñanza de habilidades blandas es el producto de la relación dialéctica que, se expresa entre las herramientas y las habilidades, que se sintetizan en los escenarios y discusiones, que contribuyen a los cuestionarios interactivos, y metodologías experienciales.

[20] **Habilidades blandas:** Las capacidades y competencias personales e interpersonales que complementan las habilidades técnicas y conocimientos duros Phillippi, J. C. (2023)
[21] **Comunicación asertiva**: La habilidad para expresar pensamientos, sentimientos y creencias de manera directa Alberti, R., y Emmons, M. (2017)

Colaboración y trabajo en equipo KAHOOT

Navarro, M. (2017), Barani, N. & Sedano, J. (2020), López, M. Campo, Á. Gutiérrez, F. & Dobarro, A. (2022), Galán, B. (2020), Batista, M. (2020), Salas, M. & Bucheli, V. (2021), Revelo, E. (2024), Aparisi, S. (2021), Rodríguez, V. Mezquita, M. & Vallecillo, G. (2019), Pérez, E. & García, R. (2022), entre otros autores que abordan el estudio de la ***colaboración y trabajo en equipo KAHOOT,*** mencionan que, las plataformas digitales promueven la ayuda y compromiso en equipo mediante juegos de preguntas y respuestas en entornos educativos.

Esta plataforma fomenta el aprendizaje colaborativo al permitir crear cuestionarios interactivos en que participantes responden preguntas proyectadas en pantalla compartida para la utilización de dispositivos móviles, todo ello posibilita el trabajo en equipo al dividir a participantes en grupos que responden de forma colectiva, generan un ambiente lúdico y competitivo al asignar puntajes según rapidez y precisión[22] de respuestas KAHOOT proporciona análisis y estadísticas sobre el desempeño de los participantes, lo cual permite al docente o facilitador evaluar el nivel de comprensión y ajustar su estrategia de enseñanza según sea necesario.

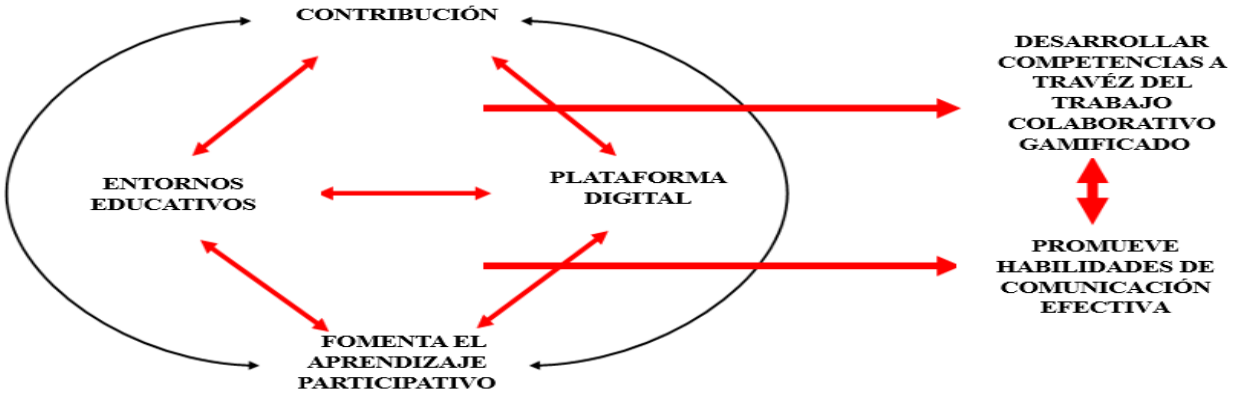
"KAHOOT es una excelente herramienta digital para involucrar estudiantes en el aprendizaje colaborativo mediante preguntas y respuestas competitivas en tiempo real, aquello permite interacciones sociales [23]enriquecedoras y fomenta habilidades esenciales como comunicación efectiva y resolución de problemas". (Mohd y Alsunbul, 2019, p. 109), resaltan beneficios de KAHOOT para desarrollar competencias clave a través del trabajo colaborativo gamificado esta herramienta promueve la participación activa de los estudiantes, mejora su motivación y compromiso con el aprendizaje, y les permite recibir retroalimentación inmediata sobre su desempeño.

Sin embargo, este recurso es valioso para impulsar la colaboración, motivación y aprendizaje activo en diversos entornos donde, puede utilizarse como una herramienta de evaluación formativa, que brinde a los docentes información relevante sobre el progreso de sus estudiantes.

[22] **Precisión:** Que es comunicación asertiva en dos líneas citadas con autor, año y su referencia bibliográfica Hodson, R. (2016)
[23] **Interacciones esenciales:** Intercambios fundamentales que ocurren entre los individuos Giddens, A. (1984)

Figura 9

Sistema de configuración Colaboración y trabajo en equipo KAHOOT.



Nota: La ***colaboración y trabajo en equipo KAHOOT*** es el producto de la relación dialéctica que se expresa entre los entornos educativos y las plataformas digitales que, sintetiza la contribución y fomenta el aprendizaje participativo, y que contribuyen a desarrollar competencias a través del trabajo colaborativo gamificado y promueve habilidades de comunicación efectiva.

Integración de KAHOOT en actividades extracurriculares

Hernández, M. (2020), Chisag, M. (2018), Coca, A. (2022), Sullo, S. (2024), Rodríguez, D. (2023), Machuca, E. (2022), Carrasco, M. (2022), Salgar, L. (2022), Gascón, D. (2018), Bohórquez, M. (2021), y otros teóricos que abordan el estudio de la ***integración de KAHOOT en actividades extracurriculares***[24], manifiestan que, trasciende aulas, integrándose actividades extracurriculares. Plataforma lúdica facilita aprendizaje significativo contextos informales. Promociona competencias transversales esenciales.

Aprovechar KAHOOT actividades extracurriculares potencia aprendizaje holístico. Contextos lúdicos, sociales y culturales permiten desarrollar habilidades interpersonales, pensamiento crítico y creatividad. Recrear desafíos reales motiva estudiantes compartir conocimientos previos, debatir perspectivas y proponer soluciones colaborativas. Retroalimentación inmediata genera reflexión constructiva[25]. También, promueve alfabetización digital, motivación intrínseca y sentido pertenencia. Convierte escenarios no académicos plataformas enriquecimiento personal y profesional.

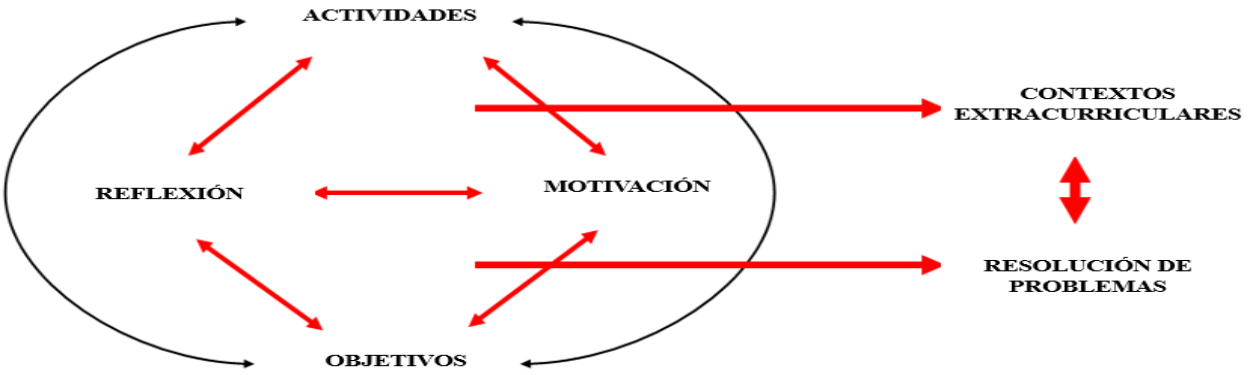
[24] **Actividades extracurriculares:** Se realizan fuera del plan de estudios regular Shulruf, B. (2010)
[25] **Reflexión constructiva:** Proceso de análisis crítico y cuestionamiento Mezirow, J. (1990)

Según Wang y Tahir (2020), manifiesta que, la integración de KAHOOT en actividades extracurriculares ha ganado gran relevancia en los últimos años, ya que permite aprovechar beneficios de la gamificación en entornos informales y complementarios al aprendizaje formal[26]. Esta plataforma interactiva y lúdica fomenta la participación activa de estudiantes en contextos extracurriculares, promueven el desarrollo de habilidades sociales, la resolución de problemas y el pensamiento crítico de manera atractiva y motivadora.

Sin embargo, es un riesgo sobrevalorar aspecto lúdico y pierden el enfoque de objetivos educativos subyacentes. Acceso desigual tecnología puede generar brechas participación actividades extracurriculares gamificadas.

Figura 10

Sistema de configuración Integración de KAHOOT en actividades extracurriculares



Nota: La ***Integración de KAHOOT en actividades extracurriculares*** es el producto de la relación dialéctica que, se expresa entre las actividades y los objetivos, que se sintetizan en la reflexión y motivación, que contribuyen a los contextos, y resolución de problemas.

KAHOOT en la enseñanza de la ciudadanía digital

Machaca, E. (2022), Belmonte, L. & Ramos, H. (2023), Suelves, D. Esteve, V. Chacón, P. & Marí, L. (2018) Benavides, U. & Vergara, O. (2022), Cabarique, M. & Valencia, P. (2022), Mendoza, W. (2021), Andrade, J. (2022), Revelo, E. (2024), Torrijos, E. & Ventura, P. (2021), Toro, A. & Galindo, C. (2020), entre otros teóricos que abordan el estudio de ***KAHOOT en la enseñanza de la ciudadanía digital,*** mencionan que, es un ambiente de aprendizaje estimulante

[26] **Aprendizaje formal**: Tipo de aprendizaje que se adquiere dentro de una institución educativa Asensio, M. (2001)

donde alumnos exploran de manera activa conceptos clave de ciudadanía digital, como el manejo de la identidad en línea[27], la protección de datos personales, al tiempo que se divierten y cooperan.

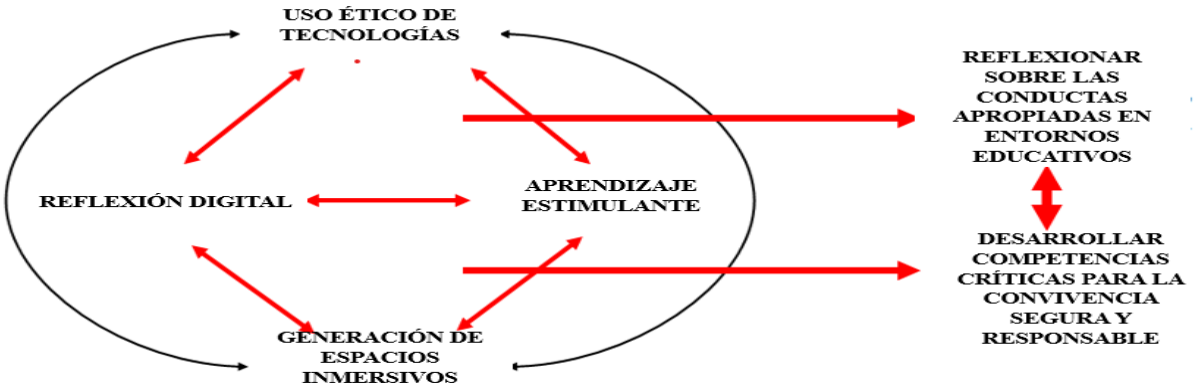
Esta herramienta está enfocada en temas como la seguridad en línea, privacidad digital, uso ético[28] de tecnologías, derechos y responsabilidades en internet, también, se pueden realizar preguntas desafiantes y situaciones hipotéticas, a su vez, en la modalidad grupal, promueve colaboración y debate constructivo sobre dilemas[29] éticos.

"Kahoot fomenta aprendizaje activo de ciudadanía digital al generar espacios inmersivos donde estudiantes aplican conceptos éticos a situaciones realistas mediante el juego colaborativo, con ello exploran riesgos y oportunidades de mundo digital en sí." (Ming y Rahman, 2021, p. 137).

Sin embargo, su enfoque gamificado podría resultar superficial para abordar complejidades éticas profundas.

Figura 11

Sistema de configuración KAHOOT en la enseñanza de la ciudadanía digital



Nota: KAHOOT en la enseñanza de la ciudadanía digital es el producto de la relación dialéctica que se expresa entre la reflexión digital y el aprendizaje estimulante, que sintetiza el uso ético de tecnologías y la generación de espacios inmersivos, y que contribuyen a reflexionar sobre las conductas apropiadas en entorno virtuales y a desarrollar competencias críticas para la convivencia segura y responsable.

[27] **Identidad en línea:** La representación digital que una persona construye y proyecta en los entornos virtuales y redes sociales Turkle, S. (1995)
[28] **Ético:** Perteneciente o relativo a la ética Scheler, M. (2001)
[29] **Dilemas**: Situación en la que hay que elegir entre dos opciones igualmente difíciles o desagradables Christensen, C. M. (2020).

Intervención educativa

Remedí, E. (2004), Gargallo, B. (1995), Arteaga, N. (2010), En el TEACCH Center, P. (2007), Sánchez, R. (2011), Matos, L. (2011), Franco, J. (2016), Coll, C. (2000), Hederich, C. (2013), Arraiza, D. (2022), y otros teóricos que han abordado el estudio de la ***intervención educativa***, manifiestan que, son técnicas y una serie de estrategias que parten de elementos integradores que están adaptados a las características individuales del niño que permiten al discente [30]desarrollar su aprendizaje significativo y así son capaces de aprender a aprender.

Se ostenta que, es un campo práctico donde el docente incursiona en el terreno educativo y de forma proactiva plantea que dentro de las intervenciones escolares la idea de ello es que a través de elementos objetivos prefigure la idea de mejora tales como generar cognición, metacognición, [31]formar el crecimiento personal y académico en los estudiantes que se está inmerso en los resultados educativos bajo los parámetros de su dimensión analítica y exploratoria esto implica que el docente debe adoptar un enfoque integral en su práctica pedagógica, considerando no solo los contenidos académicos, sino también el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales en los estudiantes.

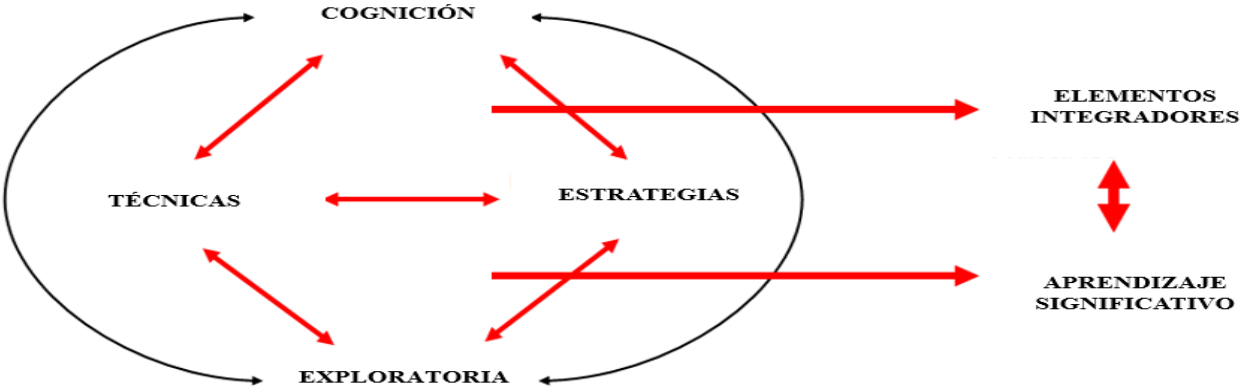
Desde la perspectiva de Lev Vygotsky entre sus teorías sobre el desarrollo cognitivo y la zona de desarrollo manifiestan que, son fundamentales para entender y comprender cómo esquematizar intervenciones educativas que estén a la misma medida con el nivel de desarrollo de los estudiantes. Según John Dewey, desde su enfoque en el aprendizaje experimental destaca la importancia de la intervención educativa en la participación activa y el aprendizaje práctico la cual, fomenta la construcción del conocimiento resaltan la necesidad de diseñar estrategias pedagógicas que se adapten a las características y potencialidades de los estudiantes.

Sin embargo, este recurso es valioso para impulsar la colaboración, motivación y aprendizaje activo en diverso entorno si bien es cierto que el docente debe incidir en el terreno educativo de forma proactiva, planteando intervenciones escolares que generen cognición, metacognición, y fomenten el crecimiento personal y académico de los estudiantes.

[3] **Discente:** Es una modalidad de aprendizaje en la que el alumno se responsabiliza de la organización de su trabajo. Rico Vercher, M., & Rico Pérez, C. (2004).
[31] **Metacognición:** Es un término que se usa para designar a una serie de operaciones, actividades y funciones cognoscitivas llevadas a cabo por una persona. González, F. (1996).

Figura 12

Sistema de configuración de la intervención educativa.



Nota: La ***intervención educativa*** es producto de la relación dialéctica que se expresa entre las técnicas y las estrategias que, se sintetiza la cognición y la exploratoria y, contribuye a los elementos integradores y al aprendizaje significativo.

Colaboración interdisciplinaria

Serradas, M. (2010), Krichesky, J. & Murillo, J. (2018), Way, C. (2002), Moirano, R. (2022), Ratcliff, M., & Burman, J. (2017), Uribe, C. (2012), Arenas, A. & López, K. (2023), Carlino, P. & Cordero, G. (2023), Chan, C. & Ramírez, C. (2020), y entre otros autores que abordan el estudio de la ***colaboración interdisciplinaria***, mencionan que, implica el trabajo conjunto de expertos de distintas disciplinas o campos de estudio para abordar problemas complejos desde perspectivas múltiples.[32]

Se basa en el reconocimiento de que muchos desafíos actuales trascienden límites de disciplinas individuales, de tal forma que, al reunir profesionales de diferentes áreas, se combinan enfoques, métodos y perspectivas diversas, permiten un análisis más profundo y holístico, fomenta el pensamiento crítico, creatividad e innovación al desafiar supuestos disciplinarios tradicionales, también, facilita la transferencia de conocimientos y técnicas[33] entre campos, que generan nuevas ideas y soluciones más efectivas.

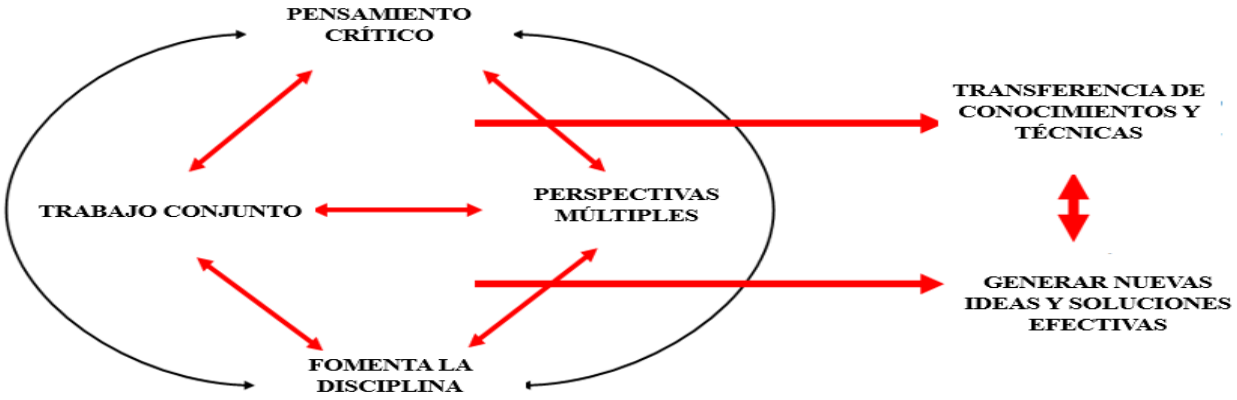
[32] **Perspectivas múltiples:** La capacidad de considerar diversos puntos de vista o enfoques al analizar una situación o problema Lévesque, S. y Stavenga de Jong, J. (2022)
[33] **Técnicas**: Los procedimientos o recursos específicos que se emplean en un arte, ciencia u oficio Valles, M. S. (2000)

Según el teórico Stember (1991), el trabajo interdisciplinario es un proceso integrativo mediante el cual se combinan componentes de dos o más disciplinas con miras a producir un avance cognitivo cualitativo[34], destaca que la colaboración interdisciplinaria no se limita a poner conocimientos, sino busca integrarlos para generar nuevas comprensiones y soluciones innovadoras.

Sin embargo, es indispensable superar barreras de comunicación, establecer lenguaje común y cultivar respeto mutuo entre colaboradores para aprovechar sus aportes.

Figura 13

Sistema de configuración Colaboración interdisciplinaria



Nota: La ***colaboración interdisciplinaria*** es el producto de la relación dialéctica que se expresa entre el trabajo conjunto y las perspectivas múltiples que, sintetiza el pensamiento crítico y fomenta la disciplina, y que contribuye a la transferencia de conocimientos y técnicas, y genera nuevas ideas y soluciones efectivas.

Estrategias de enseñanza

Anijovich, R. & Mora, S. (2009), Monereo, C. Castelló, M., Clariana, M., Palma, M., & Pérez, L. (2000), Campos, Y. (2000), Elosúa, R. & García, E. (1993), Corredor, V., Arbeláez, R. & Pérez, I. (2008), Ornelas, G. (2001), Parra, M. (2003), Díaz, J. & Martins, A. (1997), García Rodríguez, J. & Cañal de León, P. (1995), Peralta, M. (2015), y entre otros autores que abordan el estudio de las ***estrategias de enseñanza*** ,mencionan que, son un conjunto de métodos, técnicas y recursos empleados por docentes para facilitar el proceso de aprendizaje en estudiantes.

[34] **Cualitativo:** Procedimientos o recursos específicos que se emplean en un arte, ciencia u oficio Echeverría, G. (2005)

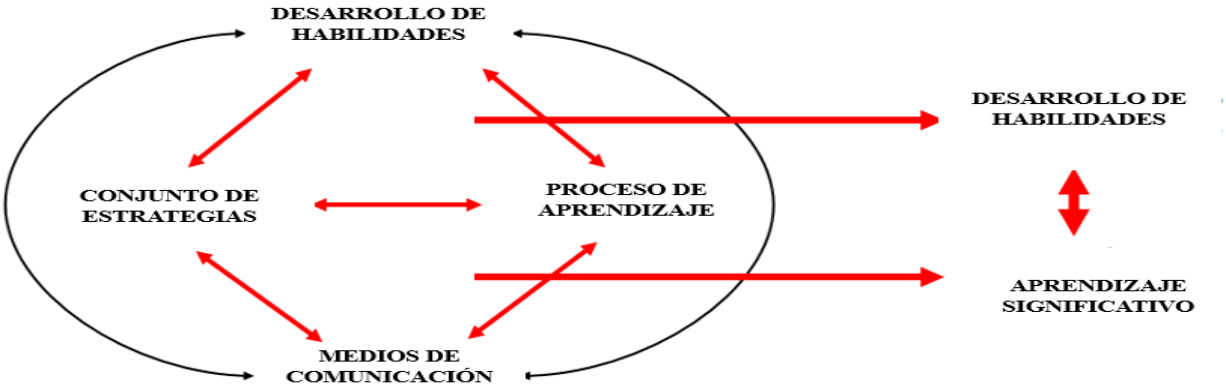
La multiplicidad de criterios que se embarcan sobre el tema, todos los autores hacen referencia a que se pueden incluir, el aprendizaje basado en proyectos, la instrucción diferenciada [35]y el aprendizaje cooperativo. Además, la enseñanza directa implica la transmisión de información de manera explícita, aprendizaje basado en proyectos permite a los estudiantes investigar

Para el teórico del diseño instruccional, las estrategias de enseñanza "es un conjunto de especificaciones relativas [36]a realización de determinados contenidos disciplinares[37], que toma cuerpo instruccional específico conformado por representaciones a través de diferentes sistemas de comunicación" (Merrill, 1983, p. 65). Aquí el autor enfatiza que son estrategias de enseñanza que estructuran presentación y práctica de contenidos académicos al utilizar diversos medios comunicativos.

Sin embargo, emplear estrategias de enseñanza variadas y adecuadas fomenta aprendizaje significativo y desarrolla habilidades valiosas en estudiante.

Figura 14

Sistema de configuración Estrategias de enseñanza.



Nota: Las ***estrategias de enseñanza*** es el producto de la relación dialéctica que se expresa entre el conjunto de estrategias y el proceso de aprendizaje que, sintetiza el desarrollo de habilidades y medios comunicativos, y que contribuyen a la transmisión de información y aprendizajes significativos.

[35] **Instrucción diferenciada:** Un enfoque de enseñanza que adapta el contenido, el proceso y el producto de acuerdo con las necesidades de los estudiantes Tomlinson, C. A. (2001)
[36] **Especificaciones relativas:** Requisitos o características técnicas que se establecen en relación con un estándar, norma o contexto específico Leyva, Y. (2011)
[37] **Contenidos disciplinares:** Los conocimientos, habilidades y actitudes propios de una disciplina o área de estudio específica Bolívar, A. (2008)

Adaptaciones curriculares

González, D., Ripalda, J. & Asegurado, A. (1993), García, J. (1996), Zaballos, M. Díaz, M., & Albéniz, P. (2001), Guijarro, B. (1996), Martínez, A. & Calvo, R. (1997), Reta, A. (2016), Díaz, P. & Ruiz, R. (2004), Navarro, A. Arriagada, A. Osse, S. & Burgos, G. (2016), Silva, P. Giraldo, M. & Chica, G. (2015), Lozano, J. & García, R. (1999), y otros autores que abordan el estudio de las ***adaptaciones curriculares,*** mencionan que, son modificaciones realizadas en currículo educativo para ajustarlo a necesidades, capacidades e intereses específicos de determinados estudiantes y buscan garantizar igualdad de oportunidades y acceso equitativo [38]a la educación.

Es un proceso riguroso [39]de planificación y seguimiento que permiten personalizar enseñanza, atienden a la diversidad presente en aulas, estas adaptaciones involucran modificaciones en elementos básicos del currículo para ajustarlo a capacidades de aprendizaje individuales y se requiere la evaluación previa[40] de necesidades, capacidades e intereses de estudiantes.

Para llevar a cabo este proceso, se requiere una evaluación previa de las necesidades, capacidades e intereses de los estudiantes esto permite identificar las áreas en las que cada estudiante presenta fortalezas y debilidades, y diseñar estrategias de enseñanza y aprendizaje que se ajusten a sus características particulares donde, el proceso sea flexible y continuo, adaptándose a los cambios y avances que se presenten a lo largo del proceso educativo tomando en cuenta las metodologías de enseñanza, los recursos didácticos y las formas de evaluación.

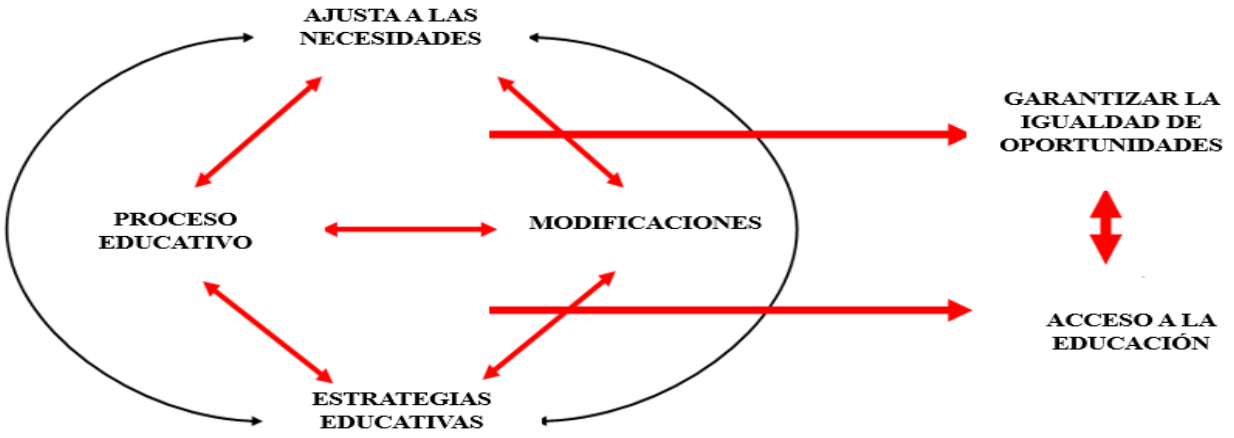
"Son estrategias y criterios de actuación educativa definidos en Proyecto Curricular de un centro con objeto de permitir una respuesta más adecuada a necesidades educativas generales o particulares que plantean algunos alumnos" (Casanova, 2011, p. 19), destaca que esta estrategia busca adecuar el proceso educativo a la diversidad del alumnado.

Sin embargo, la implementación apropiada permite brindar educación inclusiva y de calidad para estudiantes.

[38] **Acceso equitativo:** La provisión de oportunidades iguales y justas para que todas las personas puedan acceder y beneficiarse de bienes Pisanty, A. (2004)
[39] **Riguroso:** Estrictamente ajustado a las normas y principios de una disciplina o método Ragghianti, C. L. (2001)
[40] **Previa:** Anticipado, que va delante o que sucede primero Silver, R. M. (2015)

Figura 15

Sistema de configuración Adaptaciones curriculares.



Nota: Las ***adaptaciones curriculares*** son el producto de la relación dialéctica que se expresa entre el proceso educativo y las modificaciones que, sintetiza el ajuste a las necesidades y las estrategias educativas, y contribuye a garantizar la igualdad de oportunidades y el acceso a la educación.

Desarrollo de habilidades emocionales

Mena, I. Romagnoli, C. & Valdés, M. (2008), Santa, F. & D'Angelo, G. (2020), Edwards, M. Espinosa, R. & Mena, V. (2009), Agulló, M. Meroño, P. & Bueno, B. (2017), Román, S. Risoto, A. & Ruano, M. (2022), Martínez, L. Reche, C. Martínez, G. & Guerra, M. (2013), Laudadío, J. & Mazzitelli, C. (2019), Cervantes, M. & González, G. (2017), Fernández, B. Jorge, V. & Bejar, E. (2009), Rodríguez, D. (2004), y otros autores que han abordado el estudio del ***desarrollo de habilidades emocionales***, [41]manifiestan que, se refiere al proceso de adquirir y fortalecer capacidades para reconocer, comprender, manejar y expresar emociones de manera apropiada y efectiva.

En este desarrollo abarca la identificación y denominación precisa de emociones propias y ajenas. Implica regular los estados emocionales intensos, controlar impulsos y manejar tensiones [42]de forma saludable, ayuda a fomentar la empatía y sensibilidad hacia sentimientos de otros, y

[41] **Habilidades emocionales**: Capacidad de identificar, comprender y regular las emociones propias y ajenas Mayer, J. D., & Salovey, P. (1997)
[42] **Tensiones**: Situaciones de estrés Galtung, J. (1969)

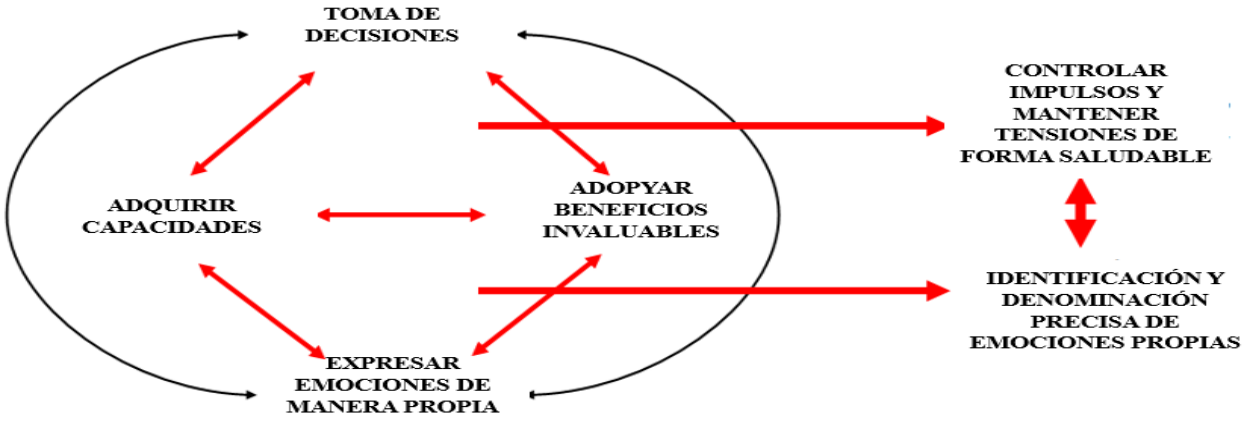
permite establecer y mantener relaciones interpersonales positivas, de esa manera se promueve la toma de decisiones responsables que se consideran factores emocionales.

Según el psicólogo y autor del libro "Inteligencia Emocional" "Carecer de habilidades emocionales nos deja a merced de impulsos incontrolados [43]y arranques ciegos, las personas que carecen de ellas no pueden gobernar de forma adecuada su vida emocional y acaban atrapadas en constantes tormentas". (Goleman, 1995, p. 112), enfatiza la importancia de desarrollar capacidades emocionales para regular emociones, relacionarse y alcanzar plenitud.

Sin embargo, la enseñanza de habilidades desde temprana edad aporta beneficios invaluables para vida personal y profesional.

Figura 16

Sistema de configuración Desarrollo de habilidades emocionales.



Nota: El ***desarrollo de habilidades emocionales*** son el producto de la relación dialéctica que se expresa entre la adquisición de capacidades y la aportación de beneficios invaluables que, sintetiza la toma de decisiones y la expresión de emociones de manera apropiada, y contribuye a controlar impulsos y mantener tensiones de forma saludable y la identificación y denominación precisa de emociones propias.

Innovación educativa

Moschen, C. (2005), Morales, P. (2010), Salinas, J. (2008), García, J. (2015), Moreno, G. (2000), de León, C. (2005), Arias, R. (1996), García, J. (2016), Michavila, F. (2009), Bonafé, M.

[43] **Impulsos incontrolados:** Comportamientos o acciones repentinas e intensas que son difíciles de controlar Martínez, J. H. (2018)

& Anaya, R. (2021), y otros teóricos que abordan el estudio de la ***innovación educativa,*** manifiestan que, implica la introducción de nuevas ideas, metodologías, estrategias y recursos en procesos de enseñanza-aprendizaje para mejorar la calidad y eficacia[44] de educación.

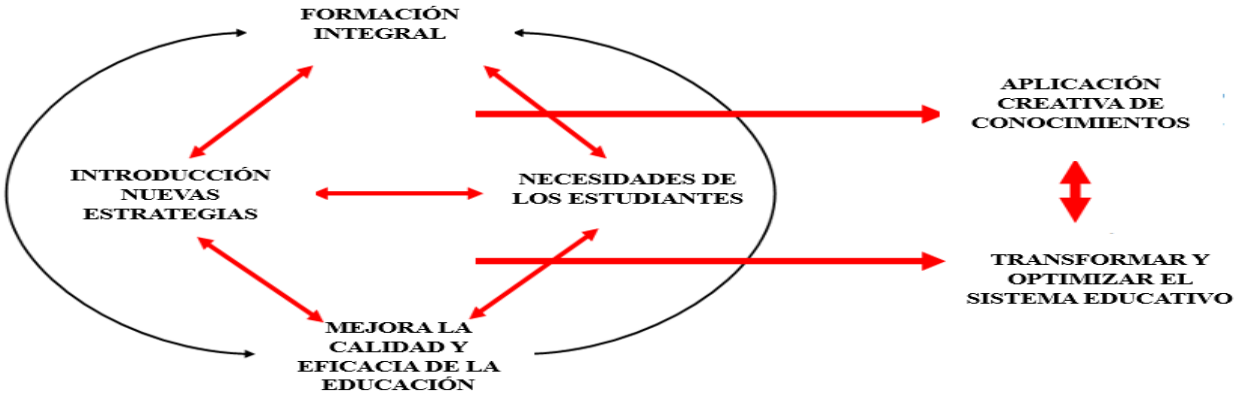
Esta propuesta busca transformar y optimizar sistemas educativos para responder mejor a necesidades cambiantes de estudiantes y sociedad, e involucra la aplicación creativa de conocimientos, prácticas, enfoques pedagógicos y uso de tecnologías emergentes[45].

"La innovación educativa es la novedad incorporada de manera sólida en el ámbito instructivo, teorizado e investigado, con consecuencias apreciables para quienes aprenden y lineamientos[46] relativos al valor educativo de tal novedad" (Fullan, 2002, p. 116). Aquí el experto en cambio educativo, resalta que innovación debe basarse en evidencia, generar valor pedagógico y sostenerse en la práctica educativa.

Sin embargo, impulsar esta innovación puede permitir la actualización y potenciar procesos formativos para responder de manera eficaz a desafíos presentes y futuros

Figura 17

Sistema de configuración Innovación educativa.



Nota: La ***innovación educativa*** es el producto de la relación dialéctica que se expresa entre la introducción de nuevas estrategias y las necesidades cambiantes de estudiantes que, sintetiza la formación integral y la mejora de la calidad y eficiencia de la educación, y contribuye a la aplicación creativa de conocimientos y a la transformación y optimización del sistema educativo.

[44] **Eficacia:** Lograr el efecto o resultado esperado o deseado Mokate, K. M. (1999)
[45] **Tecnologías emergentes:** Las nuevas tecnologías que están surgen, cuyo desarrollo de aplicaciones e impacto potencial no se han definido completamente Halaweh, M. (2013)
[46] **Lineamientos:** Normas que sirven para encauzar o guiar la acción y el comportamiento hacia un fin determinado Fernández, N. (2004)

Intervención Temprana

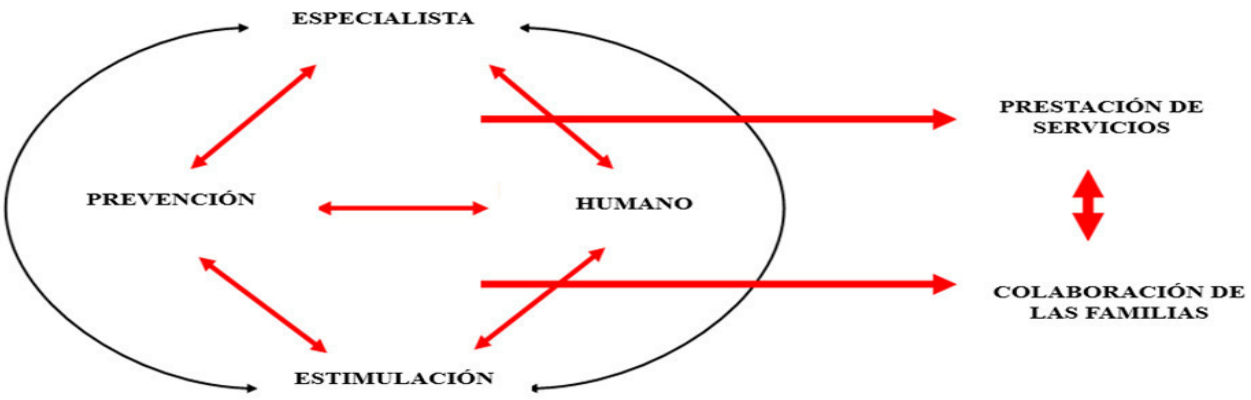
Peterander, F. (1999), Rattazzi, A. (2014), Lecannelier, F. (2006), Rico, J. 2020), Fernández, V. (2009), Gándara, C. (2013), Maldonado, N. (2008), Ibáñez, V. (2019) Soriano, V. (1999), Fernández, X. (2022), y otros teóricos que han abordado el estudio de la ***Intervención Temprana*** manifiestan que, se constituye por aquella prevención[47] o intervención que ocurre desde los primeros años de vida de un ser humano, el cual se refiere a la prestación de servicios y apoyo a niños, niñas de temprana edad; estos programas suelen implicar la colaboración de las familias

La intervención temprana despliega un papel crucial en la asistencia a niños con necesidades de desarrollo atípico[48] o discapacidad desde una edad temprana. A medida que el niño avanza hacia la etapa escolar progresiva traspasan la responsabilidad a la educación a los especialistas que cumplen un rol fundamental en el diagnóstico para la estimulación temprana.

Desde la perspectiva de Alonso y Paniagua (1995), destacan que la intervención temprana debe enfocarse en potenciar la "zona de desarrollo potencial", que es el espacio entre las habilidades que el niño puede lograr por sí solo y aquellas que puede alcanzar con ayuda.

Figura 18

Sistema de configuración de la intervención temprana.



Nota: La intervención temprana es producto de la relación dialéctica que se expresa entre la prevención y el ser humano que, se sintetiza en especialistas y la estimulación, y contribuye a la prestación de servicios y hace énfasis a la colaboración de las familias.

[47] **Prevención:** Son los efectos que dan contenido a la prevención general positiva en sus distintas formulaciones. Pérez Manzano, M. (1989).

[48] **Atípico:** Aquel que rompe con los moldes tradicionales y típicos definidos por la relación. Caamaño Rojo, E. (2005).

Aprendizaje cooperativo

Domingo, J. (2008), Pujolàs, P. (2008), Azorín, M. (2018), Díaz, J. (2005), Pujolàs, P. (2012), Pla, C. (2011), Lobato, C. (1998), i Maset, P. (2008). Ferreiro, R. (2007), Aguilera, S. (2020), y otros teóricos que han abordado el estudio del ***Aprendizaje cooperativo*** manifiestan que, es una metodología y recurso eficaz para enseñar donde, los estudiantes colaboran en equipos heterogéneos[49] con el objetivo de alcanzar un mismo propósito.

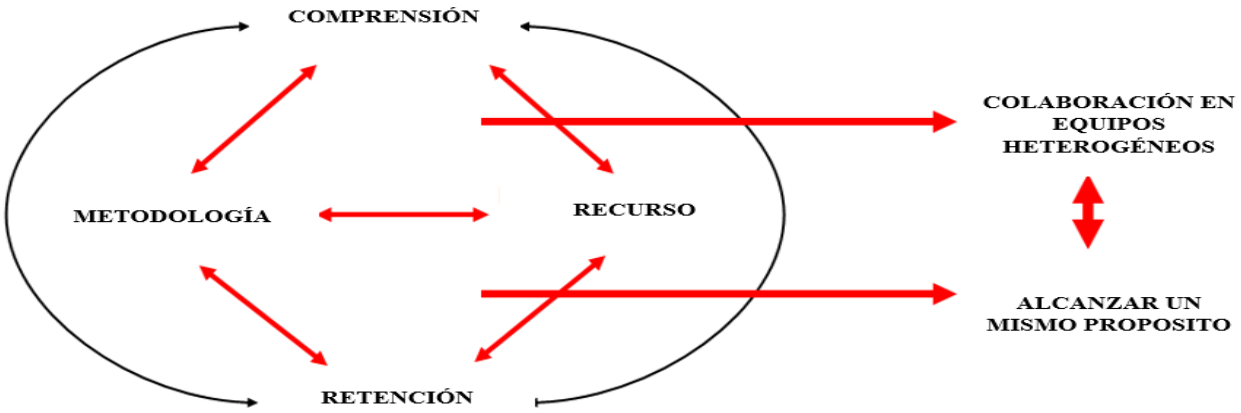
Se destaca por su efectividad en el desarrollo de habilidades entre los estudiantes permite establecer metas grupales y radica en la contribución de cada miembro del equipo, además, este aprendizaje promueve la participación[50] activa de todos los estudiantes, evita que solo unos pocos dominen el tema sino más bien maximiza el nivel de comprensión y retención del contenido.

La propuesta por Johnson y Holubec (1999), reconoce la importancia de trabajar en equipo para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje al propiciar la colaboración entre los estudiantes, busca promover una comprensión más profunda de los contenidos.

Sin embargo, es fundamental contrarrestar estas limitaciones desde un enfoque inclusivo.

Figura 19

Sistema de configuración del aprendizaje cooperativo.



Nota: El a***prendizaje cooperativo*** es producto de la relación dialéctica que se expresa entre la metodología y el recurso que, se sintetiza la comprensión y la retención, y contribuye a la construcción de la colaboración en equipos heterogéneos y alcanzar un mismo propósito.

[49] **Heterogéneo:** variedad de experiencias, gran parte de lo que afirmamos es falso o incorrecto. Lindón, A. (2007).
[50] **Participación:** Implica modelos de comunicación horizontales donde las relaciones de poder proporcionan a cada individuo la posibilidad de intercambiar puntos de vista, expresar ideas, comentarios. Aparici, R., & Osuna-Acedo, S. (2013).

Apoyo a la diversidad estudiantil

Cantillo, L. (2018), Gross, M. (2016), Hernández, A. (2007), Salazar, N. (2021), Gross, M. (2014), Agüero, R. (2007), Reynoso, G. (2021), Danields, C. (2023), Sánchez, J. (2015), Morales, G. (2018) y otros teóricos que han abordado el estudio del ***apoyo a la diversidad estudiantil*** manifiestan que, es esencial priorizar acciones para mejorar la calidad de la educación implementar estrategias pedagógicas[51], aquellos involucrados en esta rama deben reconocer la importancia de estar abiertos y dispuestos a atender a estudiantes con necesidades y características diversas.

Ante la diversidad estudiantil, es esencial que los profesores efectúen procedimientos de apoyo para mitigar[52] los obstáculos que puedan surgir. Estos incluyen iniciar el curso con una conversación para conocer a los estudiantes, comprender sus metas, condiciones, discapacidades y anticiparles el material instruccional para su adaptación según sea necesario; acordar estrategias de enseñanza y fomentar una convivencia inclusiva en el aula, además, crear un sistema más equitativo para todos los estudiantes.

Es importante implementar el uso de las tecnologías que faciliten el acceso al aprendizaje y fomenten un ambiente de apoyo mutuo entre compañeros donde, fomenten la colaboración a través de actividades y grupos de estudio inclusivos que puede potenciar la integración de un ambiente más equitativo y el sentido de pertenencia de todos los estudiantes planteando en fin en común.

Según Paz (2018), destaca la importancia de comprender la diversidad desde una perspectiva que motive la creación de entornos educativos inclusivos, lo cual representa un desafío para los docentes. Es esencial que el profesorado examine este paradigma ya que, considera que los contextos socioculturales de los estudiantes en la enseñanza superior evitan cualquier forma de discriminación en su práctica pedagógica y se lleve a cabo el apoyo a la diversidad estudiantil.

Sin embargo, estos teóricos se limitan a contrarrestar desde el punto vista, de los docentes pues es importante que los docentes reciban una formación apropiada para desarrollar habilidades y capacidades para atender con eficacia a estudiantes con diversas necesidades y peculiaridades.

[51]: **Pedagógicas:** Favorecen su potencial integro convirtiéndose en un excelente estudiantes y ciudadano, listo para seguir y formar sus capacidades durante el resto de su vida. Zambrano, J. D. T., Mendoza, C. E. L., & Camacho, M. P. (2018).
[52] **Mitigar:** Lo que denomina "vulnerabilidad humana fundamental". Silva, M. F. (2017).

Figura 20

Sistema de configuración del apoyo a la diversidad estudiantil



Nota: El ***apoyo a la diversidad estudiantil*** es producto de la relación dialéctica que se expresa entre las acciones y las estrategias que, se sintetiza dentro de la parte inclusiva y equitativa, y contribuye a la construcción de atender a estudiantes y a las caracterizas diversas.

Fomento de la participación de los padres

Laguna, J. (1999), Rubio, Y. (2019), Choccechanca, C. (2018), Sosa, E. (2012), Guerra, D. (2012), Murrieta, N. (2017), Fernández, M. (2013). Lidia, A. (2022). Martínez, V. (2005), Ospina, A. (2016) y otros teóricos que han abordado el estudio del ***fomento de la participación de los padres*** manifiestan que, la implicación de la familia en el desarrollo académico de los alumnos es crucial ya que, causa un impacto positivo en su progreso educativo al colaborar en las actividades escolares y fomenta la participación activa de los padres en la vida escolar.

Para promover la colaboración entre las familias y las escuelas, es esencial establecer una comunicación efectiva. En el momento que existe comprensión y diálogo entre ambas partes, se facilita la mejora y el avance en el desarrollo cognitivo[53], donde muestran que la participación activa de las familias en la vida escolar tiene un impacto significativo durante la etapa de educación y colaboración que refuerza el vínculo emocional entre padres e hijos y fortalece la comunicación familiar que contribuye a una educación de calidad.

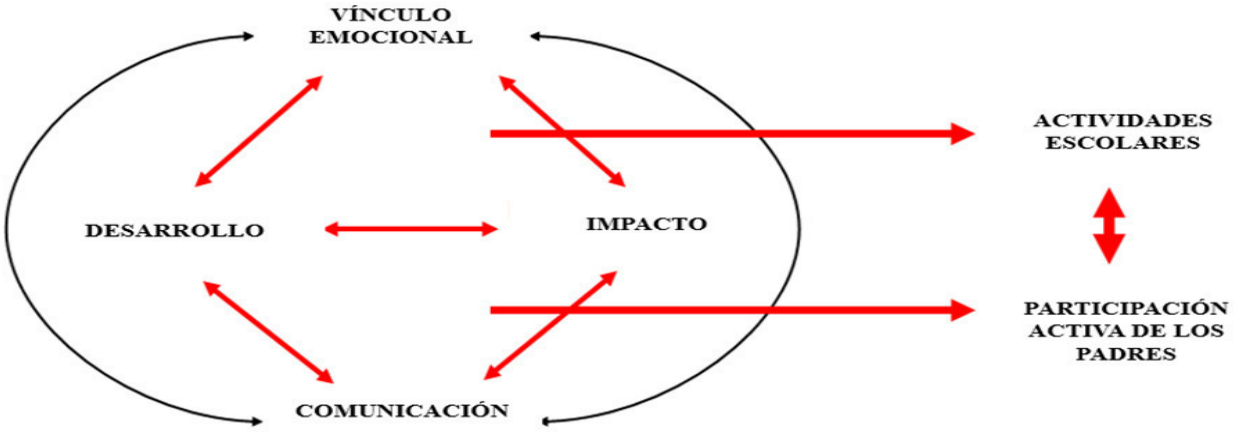
[53]: **Cognitivo:** Se interesa por los cambios cualitativos que tienen lugar en la formación mental de la persona, desde el nacimiento hasta la madures. Piaget, J., & TEORICOS, A. (1976).

Investigaciones como las de Nadal y Reparaz (2014), han demostrado que la participación familiar en la vida escolar no solo es un derecho si no una responsabilidad que también genera beneficios significativos tanto para los estudiantes, las escuelas y las propias familias. Por ello, la involucración de las familias en la formación de sus hijos es fundamental, reconocer como un derecho esencial en las sociedades democráticas y respaldada por la legislación.

Sin embargo, estos teóricos se limitan a contrarrestar desde el punto vista, técnico ya que las familias deben contar con las herramientas, recursos adecuados y un plan de estudios para participar de forma activa juntos a sus hijos.

Figura 21

Sistema de configuración del fomento de la participación de los padres



Nota: El ***fomento de la participación de los padres*** es producto de la relación dialéctica que se expresa entre el desarrollo y el impacto que, se sintetiza en la emoción y comunicación, y contribuye a las actividades escolares y la participación activa de los padres.

Aprendizaje autodirigido

Estrada, J. (2013), Schorwer, K. (2017), Castro, S. (2021), Spormann, C. (2014), Fuenzalida, P. (2013), Jaramillo, E. (2021), Rascón, C. (2017), Herrero, J. (2017), Ligeti, P. (2018), Cepeda, L. (2018), y otros teóricos que han abordado el estudio del ***aprendizaje autodirigido*** manifiestan que, este método implica que los estudiantes asuman la responsabilidad de su propio

proceso de aprendizaje. Este enfoque estratégico destaca aspectos como el deseo intrínseco[54] de adquirir conocimientos que formen un aprendizaje continuo y significativo.

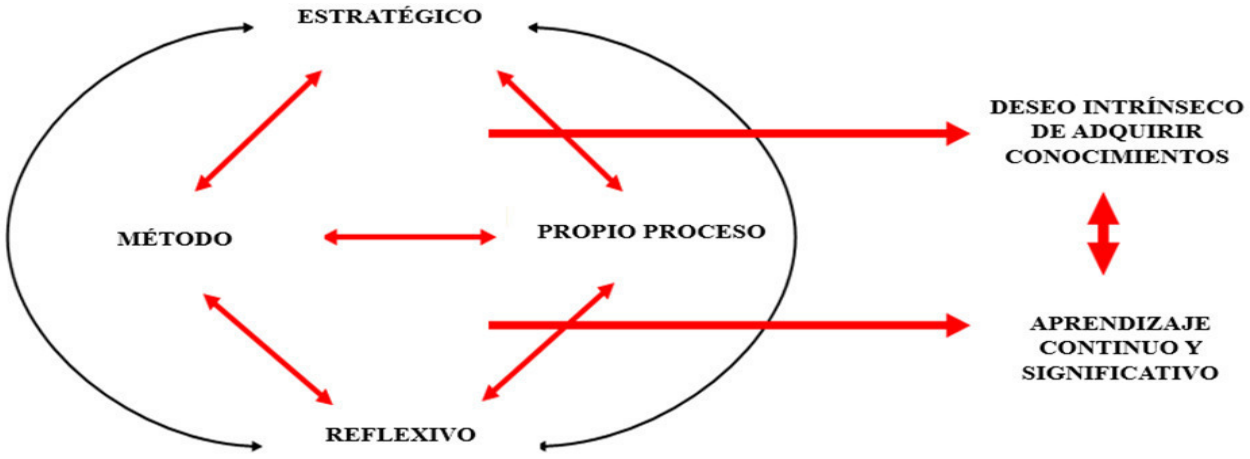
El aprendizaje autodirigido es esencial para que los sujetos puedan comprender y aplicar la información disponible. En este sentido, asumir la responsabilidad de aprender y actualizar conocimientos se convierte en un aspecto crucial, este enfoque implica que las personas sean proactivas[55] en la identificación de sus necesidades de aprendizaje, establezcan metas.

En el enfoque humanista, Malcom Knowles (1975), se destaca por su definición del aprendizaje autodirigido. Él describe como un proceso en el que los aprendices asumen la responsabilidad de identificar sus necesidades de aprendizaje, establecer metas, buscar los recursos necesarios, implementar estrategias apropiadas y evaluar los resultados.

Sin embargo, estos teóricos se limitan a contrarrestar desde el punto vista, de las habilidades de autogestión y la resiliencia en este enfoque.

Figura 22

Sistema de configuración del aprendizaje autodirigido.



Nota: El ***aprendizaje autodirigido*** es producto de la relación dialéctica que se expresa entre el método y el propio proceso que, se enfatiza en el plano estratégico y reflexivo, y contribuye al deseo intrínseco de adquirir conocimientos y al aprendizaje continuo y significativo.

[54] **Intrínseco:** Describe el interés espontáneo y la exploración que es esencial al desarrollo cognitivo y social, y representa la principal fuente de gozo y vitalidad a lo largo de la vida. Aguilar, J., González, D., & Aguilar, A. (2016).

[55] **Proactivas:** Considera los aspectos cognitivos, lingüísticos, emocionales y de actuación de la misma nos puede ayudar a desarrollar una conducta más adecuada a la nueva realidad. Ares Parra, A. (2004).

Habilidades tecnológico-cognitivas

Müller, G. (1996), Alauzis, M. (2020), González, M. (2020), Cantos, L. (2022), Arias, J. (2021), Constain, E. (2021), Martins, X. (2008), Cattafi, R. (2018), Espinoza, M. (2021), Sernaqué, A. (2021), y otros teóricos que han abordado el estudio de las ***habilidades tecnológico-cognitivas*** manifiestan que, son capacidades que combinan habilidades tecnológicas con habilidades cognitivas[56], es decir, procesos mentales como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la toma de decisiones.

Se ostenta que, son indispensables en la sociedad actual, ya que permiten a diferentes personas desenvolverse eficaz en un entorno cada vez más digitalizado y cambiante. Estas habilidades capacitan a individuos para utilizar herramientas tecnológicas de manera eficiente, que aumenta su productividad y capacidad para resolver problemas complejos.

Además, facilitan la adaptación y el aprendizaje continuo de nuevas tecnologías, promueven la flexibilidad y la agilidad en el entorno laboral al fomentar el pensamiento crítico y la toma de decisiones informadas que potencian la colaboración y el trabajo en equipo a través, de plataformas digitales que permiten a las personas estar mejor preparadas para enfrentar los desafíos del futuro.

Gardner (2016), argumenta que, el desarrollo de habilidades tecnológico-cognitivas no solo implica el dominio de herramientas digitales, sino también la capacidad para pensar de manera crítica, analítica[57] y reflexiva sobre cómo utilizarlas de manera efectiva en diversas situaciones y contextos. En su enfoque, enfatiza la importancia de una educación que promueva el desarrollo integral de estas habilidades para preparar y aprovechar el potencial de las herramientas tecnológicas para resolver problemas de manera creativa y eficiente.

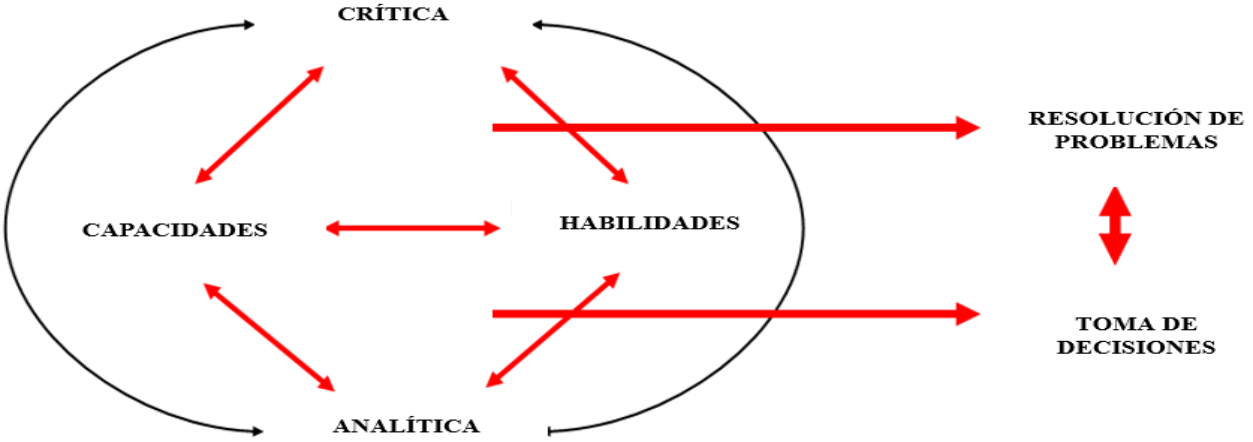
Sin embargo, estos teóricos se limitan a contrarrestar desde el punto de vista de una brecha digital ya que es importante tener en cuenta que ciertos grupos de la sociedad podrían quedar excluidos al no contar con el acceso tecnológico y con esto limitar oportunidades de desarrollo.

[56] **Cognitivas:** es el estudio de la mente y la inteligencia desde un punto de vista interdisciplinario. Baranger, M., & Baranger, W. (1964).

[57] **Analítica:** El campo dinámico que se establece entre las dos personas involucradas en el contrato analítico. García, Y. H. (2006).

Figura 23

Sistema de configuración de habilidades tecnológico-cognitivas.



Nota: El ***habilidades tecnológico-cognitivas*** es producto de la relación dialéctica que se expresa entre las capacidades y las habilidades que, se sintetiza la crítica y la analítica, y, contribuye a la resolución de problemas y toma de decisiones.

Adaptabilidad tecnológica

Rodríguez, A. (2015), Rendón, I (2020), Flores, N. (2022), Vizcarra, E. (2022), Domínguez, J (2008), Chacón, I. (2020), Reynoso, A (2023), Figueroba, J. (2008), Moyano, W. (2017), Uribe, E(2018), y otros teóricos que han abordado el estudio de la ***adaptabilidad tecnológica*** manifiestan que, es fundamental para mantenerse selecto en un mundo que está impulsado por la tecnología en constante cambio, esta herramienta digital[58] se adecua y ayuda a acercar al estudiante al conocimiento de esa forma aprovechar el potencial que este ofrece.

Para desarrollar la capacidad de adaptación, es crucial reconocer, superar las barreras que los limitan, y estar abiertos a aprender, expandirse y cambiar en continuidad a la consonancia de los progresos tecnológicos. Las personas con una gran adaptabilidad pueden abordar situaciones diversas de manera efectiva, demostrar nuevas habilidades y conocimientos, integrarse en distintos equipos de trabajo, asumir roles y responsabilidades. Pues aquellos que no se adaptan ni actualizan sus habilidades tecnológicas[59] corren el riesgo de quedarse atrás en un mundo que cada vez depende más de la tecnología y puede dificultar su desempeño en diversas tareas.

[58] **Digital:** Ayuda a alcanzar una comprensión de nuestra vida diaria en medio de la aceleración tecnológica. Hui, Y. (2017). Ã

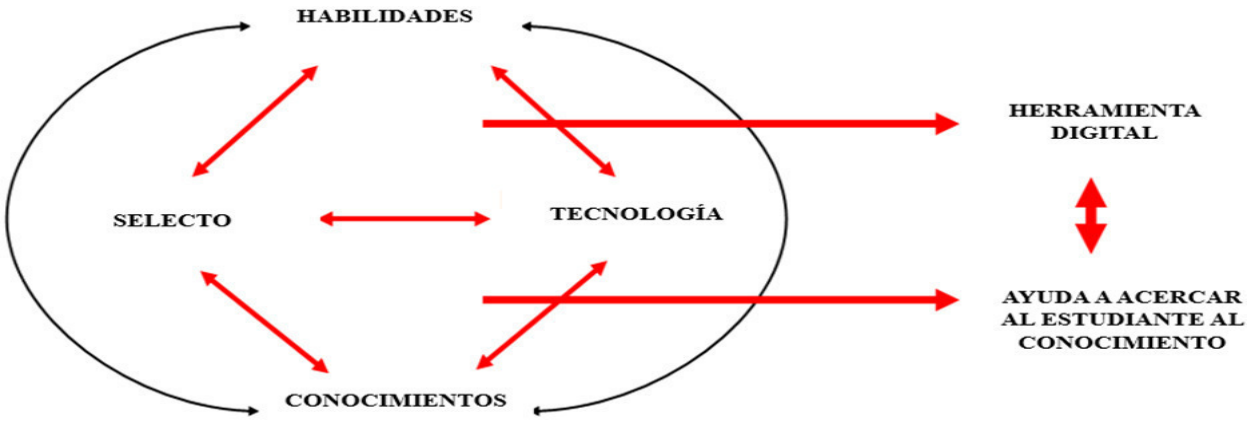
[59] **Tecnológicas:** Generar conocimiento y el dominio de los temas a desarrollar y son un apoyo pedagógico y didáctico con la tecnología al servicio del proceso de aprendizaje. Gómez-Quitian, J. C. (2019).

Según señalan Expósito y Marsollier (2020), la adaptabilidad dentro del plano educativo implica la evolución de las actividades educativas hacia sistemas de aprendizaje más dinámicos, donde se fomenta el desarrollo integral de conocimientos, destrezas y competencias que incluyen aspectos cognitivos, sociales y tecnológicos.

Sin embargo, estos teóricos se limitan a contrarrestar desde el punto vista, institucional pues es relevante recibir una capacitación constante y puedan aportar no solo el ámbito educativo, sino también el profesional.

Figura 24

Sistema de configuración de la adaptabilidad tecnológica



Nota: La ***adaptabilidad tecnológica*** es producto de la relación dialéctica que se expresa entre el selecto y la tecnología que, se sintetiza en las habilidades y conocimiento, y contribuye a las herramientas digitales y ayuda a acercar al estudiante al conocimiento.

Pensamiento crítico en el entorno digital

Álvarez, G. (2013), Calle, G. (2014), Valencia, C. (2021), García, J. (2016), Rodríguez, L. (2021), Mata, J. (2020), Kutugata, A. (2016), Valencia, C. (2020), Barroso, M. (2013), Cordón, J. A. (2016), y otros teóricos que han abordado el estudio del ***pensamiento crítico en el entorno digital*** manifiestan que, es una capacidad que posee el ser humano para evaluar de manera minuciosa y analizar de forma reflexiva la validez y la fiabilidad de la información que se encuentra en los entornos digitales.

El pensamiento crítico digital emerge como una herramienta indispensable para afrontar la complejidad del análisis reflexivo en un entorno digitalizado, el cual implica aprovechar en

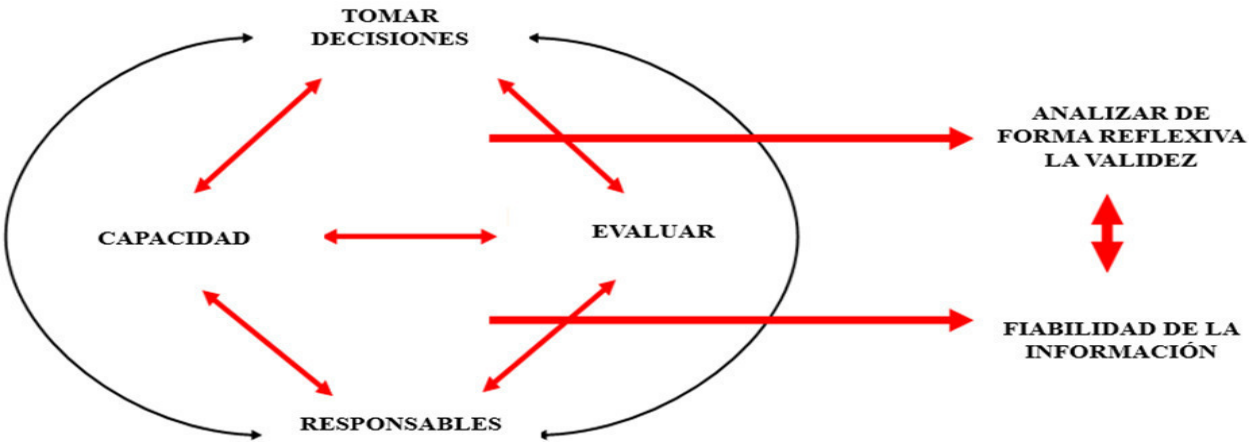
plenitud la tecnología disponible. En este contexto, la capacidad de discernir[60], examinar y valorar de forma crítica la información digital se vuelve esencial en un mundo donde la tecnología y la información son omnipresentes[61], esta competencia permite a las personas tomar decisiones fundamentadas y responsables en el ciberespacio.

Según propuesto por Prensky (2001), la creciente dependencia de la tecnología en la vida cotidiana y el acceso sin restricciones a una gran cantidad de información en línea exigen que los individuos posean la capacidad de evaluar y discernir de manera crítica la veracidad de la información y el pensamiento crítico digital que consiente a los para tomar decisiones informadas y responsables en un entorno cada vez más complejo y cambiante.

Sin embargo, estos teóricos se limitan a contrarrestar desde el punto de vista de la enseñanza del pensamiento crítico digital en los planes de estudio desde una edad temprana de igual manera, incorporar en el ámbito educativo, sino también en la vida diaria y profesional.

Figura 25

Sistema de configuración del pensamiento crítico en el entorno digital



Nota: El ***pensamiento crítico digital en el entorno digital*** es producto de la relación dialéctica que se expresa entre la capacidad y la evaluación que, se sintetiza al tomar decisiones y ser responsables, y contribuye al analizar de forma reflexiva la validez y la fiabilidad de la información.

[60] **Discernir:** El uso de la ironía o de la utilización de preguntas retóricas en un debate; interpretar los datos exhibidos en una presentación. González, J. H. (2006).
[61] **Omnipresentes:** En la vida humana, no es errática ni ilógica, sino que, por el contrario, gran parte de los problemas de la vida cotidiana se solucionan efectivamente con ella. Orozco, R. A.

Habilidades de la colaboración en línea

Velásquez-Durán, A. (2017), Salvat, B. G. (2004), Ozán, V. A. (2019), López, O. R. (2013), Quinto Orihuela, M. (2021), Churches, A. (2009), Ferrada Cubillos, M. (2005), Ferrada Cubillos, M. (2005), Scott, C. L. (2015), Schnitzler, T. (2021), y otros teóricos que han abordado el estudio de las ***habilidades de la colaboración en línea*** manifiestan que, son esenciales para desempeñar un rol de trabajo donde, de manera efectiva y productiva, está un mundo digital conectado para crear habilidades que permiten el trabajo colaborativo, virtual[62] y el acceso a herramientas colaborativas.

Las tecnologías de información y comunicación en la educación ya no se consideran cómo única herramienta para el aprendizaje individual, sino también como apoyo para el aprendizaje colaborativo y la creación colectiva de conocimiento. Esto implica que los estudiantes deben desarrollar habilidades para utilizar y actualizar su conocimiento, mantenerse informados mediante búsquedas activas, establecer metas y aprender cómo adaptarse a nuevas tecnologías. Además, deben ser capaces de integrar estas tecnologías en su vida diaria para mejorar su calidad de vida y transferir su conocimiento a diferentes contextos.

Se destaca la importancia de habilidades como la iniciativa, la resiliencia, el trabajo en equipo y la capacidad de aprender y adaptarse, a pesar del avance de las nuevas tecnologías, los aprendices en línea valoran el apoyo humano en su proceso de aprendizaje donde, el acompañamiento de mentores y tutores proporciona un sentido de comunidad y pertenencia, lo cual es crucial para mantener la motivación y el compromiso.

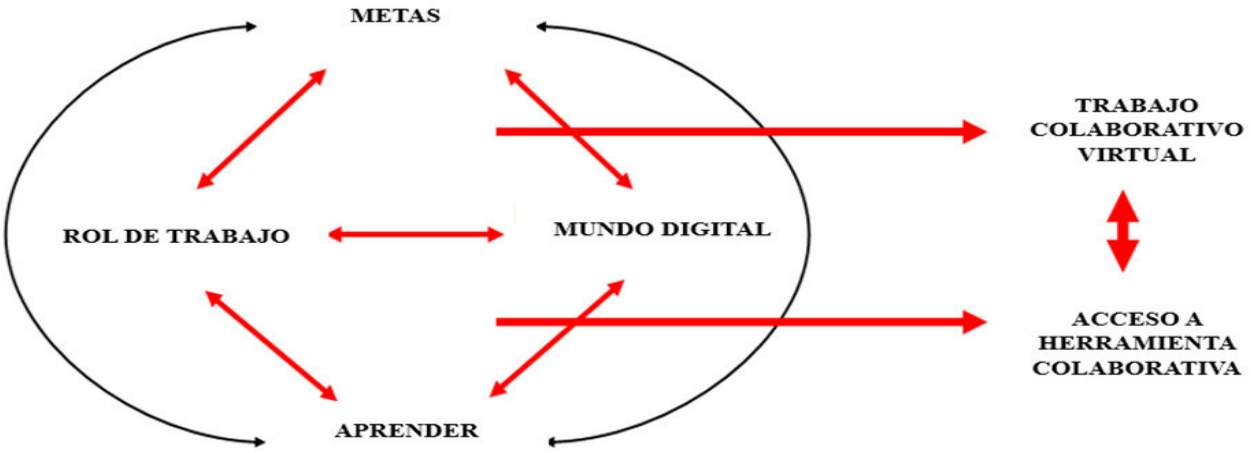
Es importante reconocer que las habilidades de información necesarias para la educación en línea pueden desglosarse en diversas fases, desde la formulación de necesidades hasta la evaluación de los logros obtenidos. Este enfoque secuencial subraya la importancia de adquirir habilidades de búsqueda, análisis y comunicación de información en el contexto digital actual.

Sin embargo, estos teóricos se limitan a contrarrestar desde el punto de vista, de la necesidad de capacitar a los educadores en estas competencias para que puedan guiar de manera efectiva a los estudiantes.

[62] **Virtual:** Es algo que observamos como resultado de la proliferación de las tecnologías de la información y la comunicación. Domènech, M., & Tirado, F. J. (2002).

Figura 26

Sistema de configuración de las habilidades de la colaboración en línea.



Nota: Las ***habilidades de colaboración en línea*** es producto de la relación dialéctica que se expresa entre el rol de trabajo y el mundo digital que, se sintetiza con las metas y aprender, y contribuye al trabajo colaborativo virtual y al acceso a herramienta colaborativas.

Pensamiento computacional

Zapata, M. (2015), Motoa, S. (2019), Zapata, M. (2019), Téllez, M. (2019), Angulo, J. (2019), Vilanova, G. (2018), Rodríguez, M. (2017), Zapata, M. (2018), Román, M. (2016), Castañeda, A. (2023) y otros teóricos que han abordado el estudio del ***pensamiento computacional*** manifiestan que, se integra en el amplio campo de la resolución de problemas y se refleja en el proceso de encontrar soluciones mediante la tecnología digital, donde presenta una metodología que puede ser automatizada.[63]

El pensamiento computacional es una habilidad crucial en todos los niveles educativos, ya que capacita a los estudiantes para dominar la tecnología futura. Resolver problemas, diseñar sistemas y comprender el comportamiento humano a través de los principios fundamentales de la informática que son implicados en este enfoque, este pensamiento busca fortalecer las habilidades y competencias de los estudiantes, fomentar su capacidad para abordar la creatividad, la innovación y el pensamiento crítico.

Según Jeannette Wing (2006), el pensamiento computacional es fundamental para resolver problemas, diseñar sistemas y comprender el comportamiento humano a través de los principios

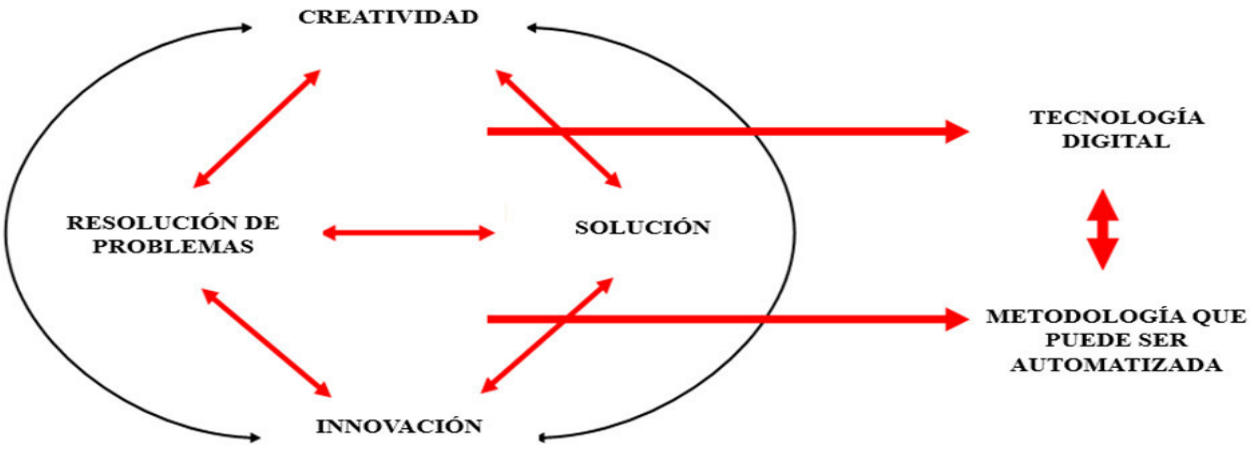
[63] **Automatizada:** Son el objeto de análisis. Delgado, I. M. (2009).

fundamentales. Wing subraya que estas destrezas traen beneficios para todos, no solo para los expertos en informática. Al entender y poner en práctica los principios fundamentales de la informática, las personas pueden aumentar su habilidad para resolver problemas de forma efectiva, crear sistemas innovadores y adquirir una mejor comprensión del mundo que les rodea.

Sin embargo, estos teóricos se limitan a contrarrestar, desde el punto de vista, la incorporación de habilidades en los currículos escolares de manera transversal.

Figura 27

Sistema de configuración del pensamiento computacional.



Nota: El ***pensamiento computacional*** es producto de la relación dialéctica que se expresa entre la resolución de problemas y la solución que, se sintetiza mediante la creatividad y la innovación, y contribuye a la tecnología digital y a la metodología que puede ser automatizada.

Innovación y pensamiento disruptivo

Pilonieta, G. (2017), Socorro, F. (2018), Navas, A. (2019), Redondo, M. (2023), Pandiella, L. (2021), Bofarull, I. (2014), Rodríguez, E. (2021), Perdomo, P. (2023), Valderrama, B. (2020), Chourio, Q. (2024), y otros teóricos que han abordado el estudio de la ***innovación y pensamiento disruptivo*** manifiestan que, estos dos conceptos están vinculados, ya que la innovación a menudo proviene de un pensamiento disruptivo[64] donde juntos, son motores clave del progreso y el

[64] **Disruptivo:** Se aplicado a tecnología o innovación, se acuñó en el seno de la academia, para volverse luego una muletilla que aplica a casi cualquier fenómeno que logra cierta notoriedad. Sartor, P. (2017).

desarrollo[65] en diversos campos, que impulsan la evolución y la competitividad en un mundo en constante cambio.

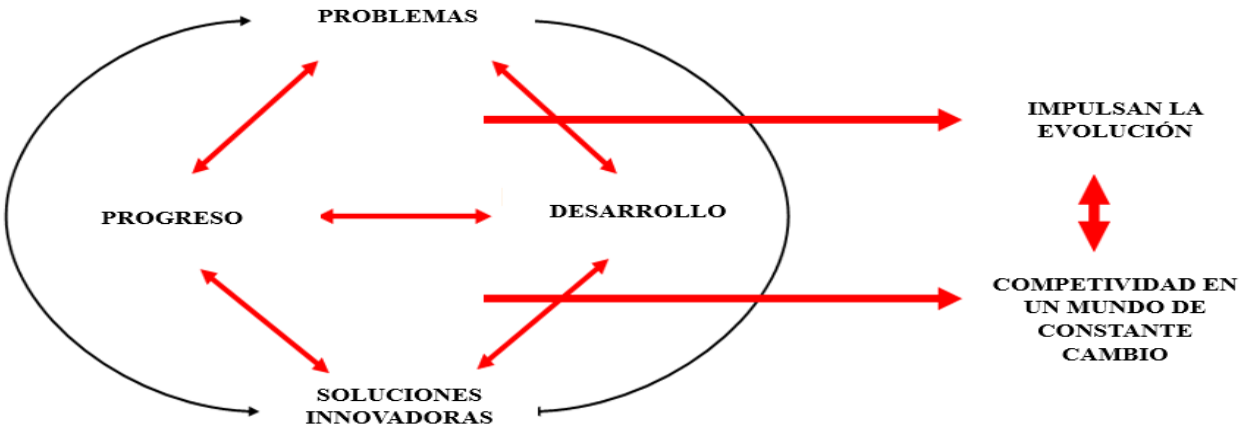
El progreso y la transformación se ven impulsados de forma significativa por la innovación y el pensamiento disruptivo, en especial en el campo tecnológico la introducción de nuevas ideas, procesos o productos revoluciona la forma en que interactuamos con la tecnología y su impacto en nuestra vida implica la innovación tecnológica el pensamiento disruptivo implica desafiar las normas y convenciones establecidas, explorar nuevas formas de abordar los problemas y crear soluciones innovadoras.

La innovación y el pensamiento disruptivo en el ámbito tecnológico han trabajado juntos y generan avances importantes que promueven cambios en el desarrollo en la sociedad.

Sin embargo, estos teóricos se limitan a contrarrestar y no hacen hincapié, a la importancia de crear entornos educativos y empresariales que formen estas habilidades, además, de subrayar el papel crucial de la ética.

Figura 28

Sistema de configuración de la innovación y pensamiento disruptivo



Nota: La ***innovación y pensamiento disruptivo*** es producto de la relación dialéctica que se expresa entre el progreso y el desarrollo que, se sintetiza en los problemas y las soluciones innovadores, y contribuye e impulsan la evolución y la competividad en un mundo de constante cambio.

[65] **Desarrollo:** puede ser considerado como un proceso de expansión de las libertades reales que disfruta la gente. Sen, A. (2000).

Comunicación digital

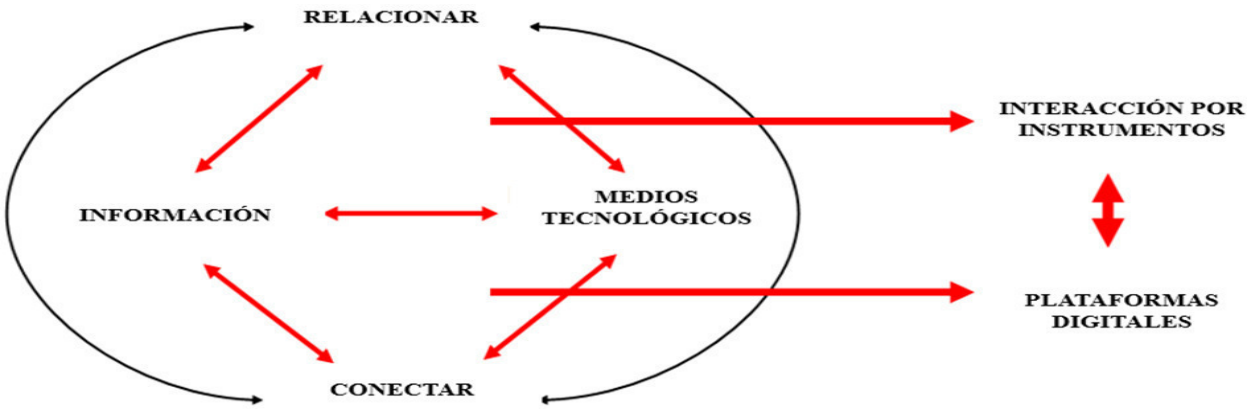
Scolari, C. (2008), Arango, G. (2013), Bertolotti, P. (2014), Zuccherino, S. (2021), Laborda, X. (2005), Pérez, F. (2011), Noda, F. (2005), Marta, C. (2016), Noci, J. (2008), y otros teóricos que han abordado el estudio de la ***comunicación digital*** manifiestan que, se destaca por los amplios medios por los cuales se puede intercambiar información, mensajes por medios tecnológicos y a su vez, enfatizan la importancia de la interacción[66] por instrumentos digitales como los medios electrónicos y plataformas digitales.

Las comunicaciones digitales pueden aprovechar al máximo el potencial de los sistemas electrónicos[67] digitales para lograr este objetivo de forma más eficaz se necesita ampliar interacciones para llegar de manera rápida al público donde, la comunicación desarrolla la calidad y eficiencia de transmitir información como; relacionar y conectar en la sociedad actual.

Sin embargo, estos teóricos se limitan a contrarrestar y no hacen hincapié, a la escala de la alfabetización digital y la competencia mediática que abarca dentro de la misma.

Figura 29

Sistema de configuración de la comunicación digital



Nota: La ***comunicación digital*** es producto de la relación dialéctica que se expresa entre la información y los medios tecnológicos que, se sintetiza en relacionar y conectar, y contribuye a la interacción por instrumentos y plataformas digitales.

[66] **Interacción:** La interacción se utiliza como herramienta por excelencia para, en términos de 'interpensar' o 'pensar juntos para aprender'. Mercer (2004).

[67] **Electrónicos:** La generalización de la edición y la aparición constante de nuevas herramientas, la descripción de estos recursos por medio de metadatos es un hecho que debe tender a globalizarse. Senso, J. A., & Rosa Piñero, A. D. L. (2003).

Ética digital

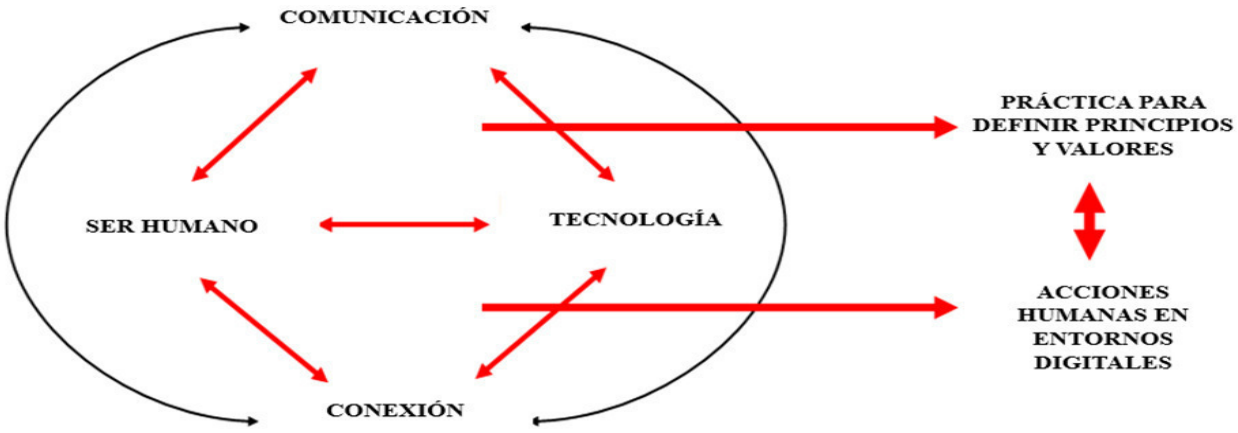
Balladares, J. (2017), Burgos, J. (2023), Sguerra, M. (2019), Maggiolini, P. (2014), Celi, L. (2023), García, J. (2019), Mont, C (2023), Biondi, G. (2022), Feenstra, R. (2014), Martínez, J. (2022), y otros teóricos que han abordado el estudio de la ***ética digital*** manifiestan que, busca encontrar un equilibrio y una mediación[68] entre el ser humano y la tecnología, una ética digital es entendida como práctica en la elección para definir principios y valores que guíen las acciones humanas en entornos digitales.

La ética digital permite examinar y crear los principios que permiten reconocer, evaluar los valores y antivalores[69] presentes en el mundo digital contemporáneo de esta manera, surge como una iniciativa que facilita la interacción, comunicación y conexión entre las personas para fomentar un comportamiento ético y profesional a través de medios en línea.

Según Rischenole (2011), menciona que es importante promover una ética digital desde la infancia, se difunden principios como la responsabilidad, la universalidad dinámica, la autodeterminación, la racionalidad práctica y la intersubjetividad

Figura 30

Sistema de configuración de la ética digital.



Nota: La ***ética digital*** es producto de la relación dialéctica que se expresa entre el ser humano y la tecnología que, se sintetiza en la comunicación y la conexión, y contribuye a la práctica para definir principios y valores y acciones humanas en entornos digitales.

[68] **Mediación:** Es un procedimiento de resolución de conflictos donde el tercero, neutral, que no tiene poder sobre los disputantes, ayuda a que éstos, en forma cooperativa, encuentren una solución a su disputa. Iungman, S. (1998).
[69] **Antivalores**: aparecen como conductas negativas que peyorativamente son utilizadas para excluir de la dinámica social a ciertos grupos. Salcedo, I., & Romero, J. J. (2006)

Creatividad digital

Castells, M. (2008), Venegas, A. (2019), Rey, J. (2021), Valero, J. (2020), García, P. (2020), Barrera, M. (2019), Nebot, S. (2022), Ríos, A. (2019). Diaz, R. (2022), Dourado, D. (2015), y otros teóricos que han abordado el estudio de la ***creatividad digital*** manifiestan que, se refiere a la capacidad de generar ideas[70] únicas, innovadoras, expresivas utilizan herramientas y tecnologías digitales que abarcan en una amplia gama de disciplinas y campos estratégicos tecnológicos.

Se define como una actividad que implica el uso intencional de tecnologías digitales para producir resultados originales y valiosos en el aprendizaje el uso de estas tecnologías en la enseñanza digital creativa respalda pedagogías centradas en el estudiante, fomentan una ética[71] abierta, colaboración y conexión de conocimientos, se incorpora en la vida diaria de las personas destacándose por los logros creativos digitales basadas en el entorno educativo y la expresión personal de la creatividad.

Además, la creatividad digital promueve el desarrollo de habilidades críticas del siglo XXI, como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la alfabetización digital, preparándolos mejor para enfrentar los desafíos del futuro.

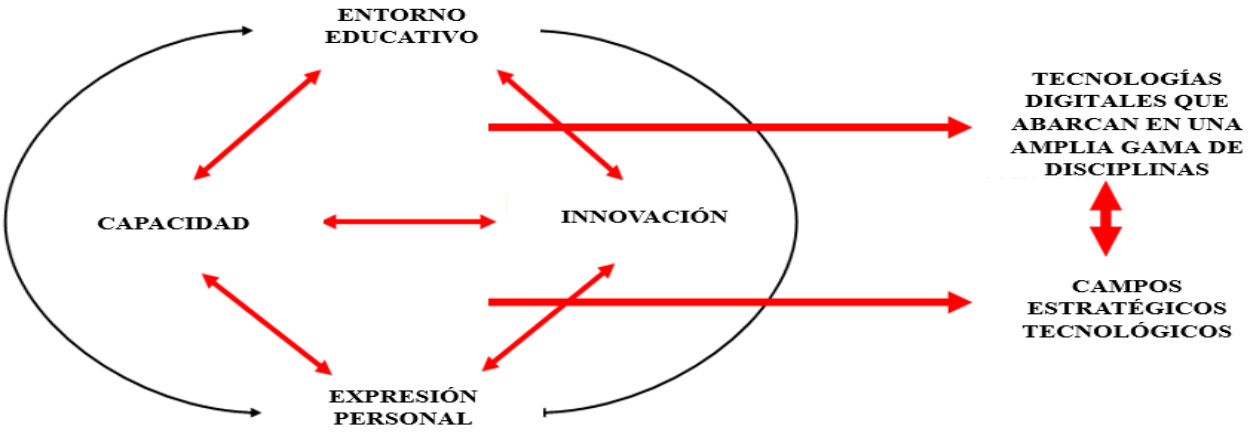
Para Maher y Poon (1996), resaltan cómo la creatividad digital es crucial para generar procesos innovadores, en especial en el desarrollo intuitivo de diseños digitales o en la creación de soluciones nuevas; en el campo educativo se acepta que la extensa creatividad implica más que producir software está relacionada con la habilidad de tomar decisiones ante varias opciones. Es fundamental comprender que la creatividad en la educación supone un enfoque amplio, diverso que implica resolver problemas y explorar nuevas ideas en distintos contextos y reconocer que la creatividad digital en la educación también promueve la adaptación y personalización del aprendizaje.

Sin embargo, estos teóricos se limitan a contrarrestar y no hacen hincapié, a los desafíos que enfrenta como el acceso a la tecnología, la brecha digital, o la falta de formación en habilidades digitales.

[70] **Ideas:** A partir de sus percepciones y de las interacciones con otros, y para llegar a compartir el conocimiento elaborado. Sanmartí, N. (10).
[71] **Ética**: Entendida como aquella parte de la Filosofía que se dedica a la reflexión sobre la moral. Cortina, A., Orts, A. C., & Navarro, E. M. (1996).

Figura 31

Sistema de configuración de la creatividad digital.



Nota: La ***creatividad digital*** es producto de la relación dialéctica que se expresa entre la capacidad y la innovación que, se sintetiza en el entorno educativo y la expresión personal, y contribuye a las tecnologías digitales que abarcan en una amplia gama de disciplinas y campos estratégicos tecnológicos.

Autogestión del aprendizaje en línea

Barboza, E. (2014), Albornoz, J. (2022), Chui, O. (2023), Mora, M. (2011), Aponte, H. (2011), González, R. (2007), Garay, J. (2021), Mejía, J. (2017), Bellina, M. (2016), Jaramillo, E. (2021), y otros teóricos que han abordado el estudio de la ***autogestión del aprendizaje en línea*** manifiestan que, es el desarrollo de competencias digitales que fomentan un enfoque[72] de aprender a aprender que se adapta a los intereses y necesidades individuales, potencian el desempeño académico y enriquecen los recursos disponibles para alcanzar sus metas de aprendizaje de manera efectiva y eficiente.

La autogestión del aprendizaje en línea provee herramientas validadas para evaluar la [73]autogestión del aprendizaje y las competencias en estudiantes de los años escolares mejoran la calidad y sistematización del aprendizaje, aumenta su rendimiento académico, habilidades, informáticas en entornos tecnológicos que promueven medidas específicas para fomentar un enfoque autónomo en el aprendizaje y potenciar el uso de las herramientas digitales.

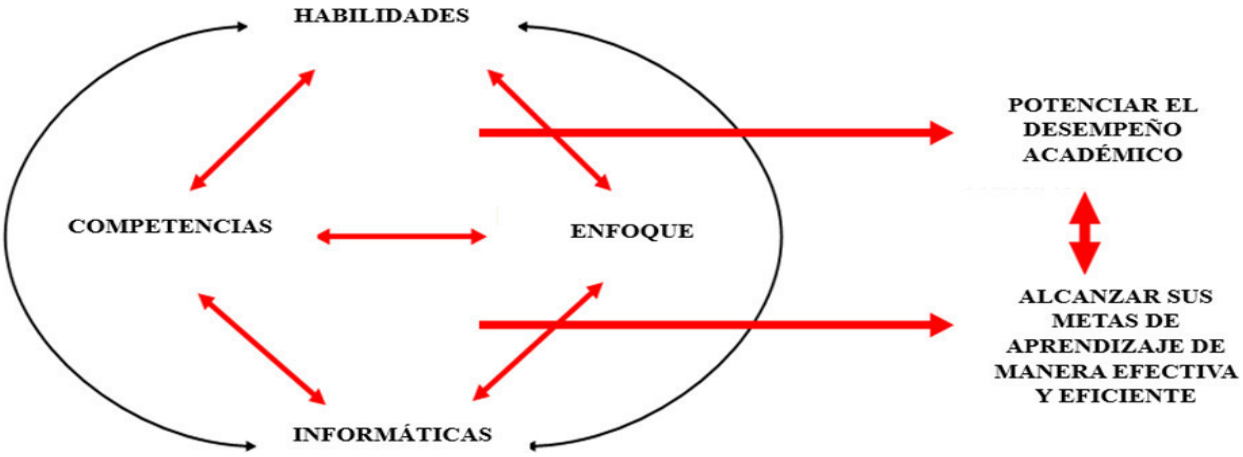
[72] **Enfoque:** Las capacidades y método del desarrollo humano. Silva Carreño, W. H., & Mazuera Moreno, J. A. (2019).
[73] **Autogestión:** Es un proyecto o movimiento social que, aspiran a la autonomía del individuo, tiene como método y objetivo. Méndez[1], N., & Vallota, A. (2006).

Es esencial implementar diversas estrategias para lograr un aprendizaje autogestionado efectivo, argumenta Reyes Lagunes (1993), esto involucra técnicas particulares para la enseñanza remota, adquisición de las destrezas requeridas para ser un estudiante en línea y sacar provecho de la experiencia del aprendizaje digital para manejar su propio proceso educativo.

Sin embargo, estos teóricos se limitan a contrarrestar y no hacen hincapié, a los desafíos y soluciones comunes que enfrentan los estudiantes en la autogestión del aprendizaje en línea.

Figura 32

Sistema de configuración de la autogestión del aprendizaje en línea



Nota: La ***autogestión del aprendizaje en línea*** es producto de la relación dialéctica que es expresa entre las competencias y el enfoque que, se sintetiza en habilidades e informáticas, y contribuye a potenciar el desempeño académico y alcanzar sus metas de aprendizaje de manera efectiva y eficiente.

Adaptación a cambios tecnológicos

Herrero, J. (2002), Rodríguez, M. (2020), Magro, (2020), Fernández, M. (2020), Sánche, Á. (1992), Diaz, E. (2015), Ospina, P. (2013), Rojas, V. (2015), Cueva, A. (2020), Lam, A. (2011), y otros teóricos que han abordado el estudio de la ***adaptación a cambios tecnológicos*** manifiestan que, es fundamental tener la capacidad para adaptarse a los cambios actuales y de esa manera aprovechar las oportunidades que estas innovaciones ofrecen y así reforzar el aforo[74] de

[74] **Aforo:** Máximo de personas que pueden ingresar a un área interna o externa. Peña Cáceres, O. J., More More, M. A., Cornejo Sojo, R. E., & Garay Silupu, E. R. (2022).

recuperación y habilidad para ajustarse al cambio constante e integrar estructuras que sean más flexibles y adaptables.

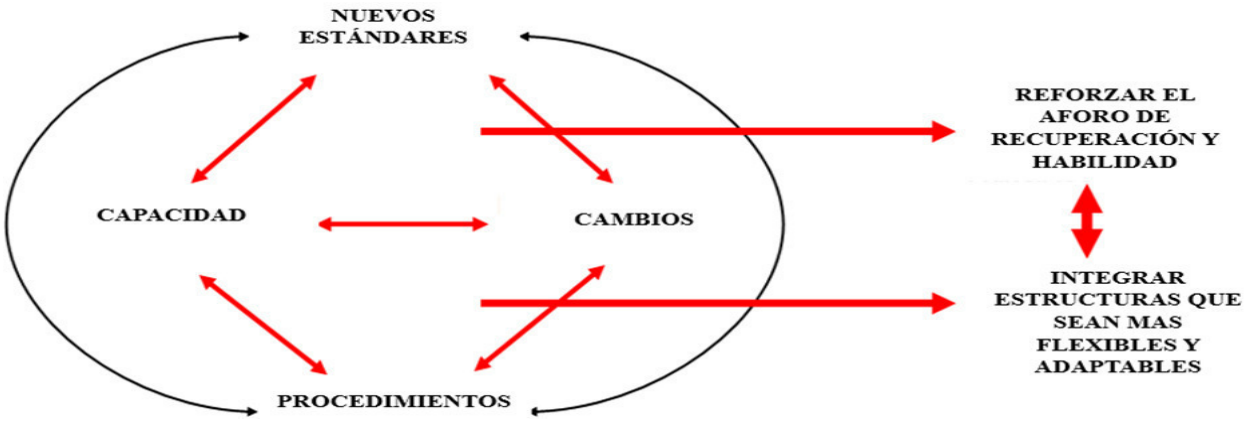
La adaptación se considera estratégica al cambio organizacional de cómo un proceso continuo, influencia tanto por la estabilidad como por la innovación, proporciona un cambio tecnológico significativo. Es crucial que los individuos se adapten a los nuevos estándares y procedimientos ya que, este proceso implica el uso de nuevas plataformas[75] tecnológicas y la medición de su impacto.

Según Barbero (1994), afirma que en distintas regiones del país han existido procesos interactivos de aprendizaje y adaptación social ante los cambios en innovación y tecnología impulsados por iniciativas de desarrollo. Donde, la población ha logrado adaptarse a los desafíos tecnológicos y logran una adaptación integral y sostenible.

Sin embargo, estos teóricos se limitan a contrarrestar, cómo las organizaciones pueden promover una cultura de innovación para facilitar la adaptación.

Figura 33

Sistema de configuración de la adaptación a cambios tecnológicos



Nota: La ***adaptación a cambios tecnológicos*** es producto de la relación dialéctica que se expresa entre la capacidad y los cambios que, se sintetiza en nuevos estándares y procedimientos, y contribuye en reforzar el aforo de recuperación y habilidad e integrar estructuras que sean más flexibles y adaptables.

[75] **Plataformas**: Dan cobertura técnica a estas acciones formativas, y que pueden propiciar, o entorpecer, que se desarrolle una acción de calidad. Llorente Cejudo, M. D. C., & Cabero Almenara, J. (2005).

6.2 TEORÍA LEGAL

CODIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

Art. 26.- Derecho a una vida digna. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una vida digna, que les permita disfrutar de las condiciones socioeconómicas necesarias para su desarrollo integral (CODIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA, 2017).

Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

1. ¡Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;

2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar;

3.¡Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;

4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y,

5. Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes. La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el décimo año de educación básica y gratuita hasta el bachillerato o su equivalencia (CODIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA, 2017).

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación.- La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, ¡en un entorno lúdico y afectivo;

b) Promover y practicar la paz, el respeto a los derechos humanos y libertades fundamentales, la no discriminación, la tolerancia, la valoración de las diversidades, ¡la participación, el diálogo, la autonomía y la cooperación;

c) Ejercitar, defender, ¡promover y difundir los derechos de la niñez y adolescencia;

d) Prepararlo para ejercer una ciudadanía responsable, ¡en una sociedad libre, democrática y solidaria;

e) Orientarlo sobre la función y responsabilidad de la familia, la equidad de sus relaciones internas, ¡la paternidad y maternidad responsable y la conservación de la salud;

f) Fortalecer el respeto a sus progenitores y maestros, a su propia identidad cultural, su idioma, sus valores, a los valores nacionales y a los de otros pueblos y culturas;

g) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo;

h) La capacitación para un trabajo productivo y para el manejo de conocimientos científicos y técnicos; e,

i) El respeto al medio ambiente (CODIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA, 2017).

CONSTITUCIÓN DEL ECUADOR 2008

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

Art. 344.- El sistema nacional de educación comprenderá las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en los niveles de educación inicial, básica y bachillerato, y estará articulado con el sistema de educación superior. El Estado ejercerá la rectoría del sistema a través de la autoridad educativa nacional, que formulará la política nacional de educación; asimismo regulará y controlará las actividades relacionadas con la

educación, así como el funcionamiento de las entidades del sistema (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

Art. 347.- Será responsabilidad del Estado:

1. Fortalecer la educación pública y la coeducación; asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas.

2**.**Garantizar que los centros educativos sean espacios democráticos de ejercicio de derechos y convivencia pacífica. Los centros educativos serán espacios de detección temprana de requerimientos especiales.

3.Garantizar modalidades formales y no formales de educación.

4.Asegurar que todas las entidades educativas impartan una educación en ciudadanía, sexualidad y ambiente, desde el enfoque de derechos.

5.Garantizar el respeto del desarrollo psicoevolutivo de los niños, niñas y adolescentes, en todo el proceso educativo.

6.Erradicar todas las formas de violencia en el sistema educativo y velar por la integridad física, psicológica y sexual de las estudiantes y los estudiantes.

7.Erradicar el analfabetismo puro, funcional y digital, y apoyar los procesos de post-alfabetización y educación permanente para personas adultas, y la superación del rezago educativo.

8.Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

9.Garantizar el sistema de educación intercultural bilingüe, en el cual se utilizará como lengua principal de educación la de la nacionalidad respectiva y el castellano como idioma de relación intercultural, bajo la rectoría de las políticas públicas del Estado y con total respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

10.Asegurar que se incluya en los currículos de estudio, de manera progresiva, la enseñanza de al menos una lengua ancestral.

11.Garantizar la participación activa de estudiantes, familias y docentes en los procesos educativos.

12. Garantizar, bajo los principios de equidad social, territorial y regional que todas las personas tengan acceso a la educación pública (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL – LOEI

Art. 2.3, literal h.- Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo, en sus sistemas, niveles, subniveles o modalidades; y que incluya evaluaciones permanentes. Así mismo, garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades y realidades fundamentales. Promueve condiciones adecuadas de respeto, tolerancia y afecto, que generen un clima escolar propicio en el proceso de aprendizaje (LOEI, 2011).

Art. 6, literal e.- La principal obligación del Estado es el cumplimiento pleno, permanente y progresivo de los derechos y garantías constitucionales en materia educativa, y de los principios y fines establecidos en esta Ley. Asegurar el mejoramiento continuo de la calidad de la educación (LOEI, 2011).

Art .11, literales i, o.- Las y los docentes tienen las siguientes obligaciones; Dar apoyo y seguimiento pedagógico a las y los estudiantes, para superar el rezago y dificultades en los aprendizajes y en el desarrollo de competencias, capacidades, habilidades y destrezas. Mantener el servicio educativo en funcionamiento de acuerdo con la Constitución y la normativa vigente (LOEI, 2011).

Art. 22.- Competencias de la Autoridad Educativa Nacional. - La Autoridad Educativa Nacional, como rectora del Sistema Nacional de Educación, formulará las políticas nacionales del sector, estándares de calidad y gestión educativos, así como la política para el desarrollo del talento humano del sistema educativo. La competencia sobre la provisión de recursos educativos la ejerce de manera exclusiva la Autoridad Educativa Nacional y de manera concurrente con los distritos metropolitanos y los gobiernos autónomos descentralizados, distritos metropolitanos y gobiernos autónomos municipales y parroquiales de acuerdo con la Constitución de la República y las Leyes (LOEI, 2011).

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

El Ministerio de Educación tiene la obligación de garantizar la observancia del mandato constitucional que establece el derecho de todos los ciudadanos a acceder a una educación adecuada, contextualizada, actualizada y articulada con los diversos contextos cotidianos, este derecho implica la provisión de una educación que sea pertinente y que se adapte a las necesidades y realidades específicas de la población, asegurando que la instrucción recibida esté en consonancia con las exigencias y dinámicas contemporáneas de la sociedad (MINEDUC, 2020).

PLAN CIENCIA Y TECNOLOGÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

El Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología, Innovación y Saberes Ancestrales persigue el objetivo de generar, adaptar y diseminar conocimientos científicos y tecnológicos, así como desarrollar tecnologías e innovaciones que promuevan la producción nacional, incrementen la eficiencia y la productividad, y eleven la calidad de vida de la ciudadanía. El Plan Nacional ESCCISA actuará como el marco rector que facultará a la CTiySA para cumplir su finalidad (INNOVACIT, 2024).

Nota: Como estudiantes no podemos interpretar los artículos, esto es concerniente a ley cada artículo mencionado.

6.3 TEORÍA REFERENCIAL

La Unidad Educativa "Ángel Polibio Chávez" fue creada en la ciudad de Guaranda el 2 de octubre de 1969, durante la gestión del Ministerio de Educación Pública, con el Ing. Galo Plaza Lasso como ministro de Educación y el Dr. Bolívar Costales Terán como subsecretario de Educación. Los impulsores de esta iniciativa fueron la Sra. Mariana Larrea Godoy, directora provincial de Educación de Bolívar, y el respetado maestro Sr. Ángel Polibio Chávez Manrique.

Otras distinguidas personalidades que fueron precursores de la creación de esta institución educativa incluyen a la Sra. Mariana Larrea Godoy y el Sr. Ángel Polibio Chávez Manrique. Cabe destacar también el aporte del Sr. Héctor Zurita Vaca, quien fue el autor de la letra del himno de la escuela, el cual consta de un coro y cuatro estrofas, y el Sr. César Guamán, una persona respetable, quien fue el creador del escudo de la institución.

En sus inicios, la institución comenzó a funcionar en una casa arrendada de propiedad del Sr. Manuel Ibarra, ubicada en la calle Olmedo, entre Sucre y Pichincha. Dentro de la historia de la escuela, se crearon seis grados consecutivos con dos paralelos para cada grado, actualmente denominados años de Educación General Básica. En la actualidad, la institución cuenta con diez años básicos, que abarcan desde el nivel inicial hasta el bachillerato, distribuidos en veinte paralelos. Además, para el recreo de los estudiantes, dispone de dos patios amplios: uno en la parte inferior y otro en la posterior.

A lo largo de su trayectoria, la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chávez" ha crecido significativamente tanto en infraestructura como en la calidad de la educación que ofrece, en el año 1975, se logró la construcción de su edificio propio, gracias al apoyo de la comunidad y de las autoridades locales, lo que permitió mejorar las condiciones de enseñanza y aprendizaje.

La institución ha implementado programas educativos innovadores y ha participado en diversas competencias académicas y deportivas a nivel provincial y nacional, destacándose por su compromiso con la formación integral de sus estudiantes, actualmente, la escuela no solo se enfoca en la educación académica, sino también en el desarrollo de valores y habilidades sociales, preparando a sus alumnos para enfrentar los desafíos del futuro con una sólida base educativa y ética.

CAPÍTULO II

7 MARCO METEDEOLÓGICO

Paradigma de investigación

La investigación sobre el uso de KAHOOT en la Unidad Educativa Ángel Polibio Chávez se inscribe en el paradigma socio-crítico, que postula que las herramientas tecnológicas en la educación están inextricablemente vinculadas a contextos sociales, políticos y culturales, este enfoque examina no solo el impacto de KAHOOT en el aprendizaje, sino también cómo las dinámicas socioeducativas y las estructuras de poder influyen en el desarrollo de habilidades tecnológico-cognitivas de los estudiantes.

Al adoptar una perspectiva crítica, la investigación no solo describe los efectos del uso de KAHOOT, sino que también busca desentrañar las barreras y facilitadores contextuales, este enfoque transformador pretende promover una educación más equitativa e inclusiva, abordar las desigualdades y fomentar el desarrollo integral de los estudiantes mediante un análisis profundo de las relaciones de poder subyacentes.

Investigación aplicada y de desarrollo

La investigación sobre el uso del sistema de gestión del aprendizaje KAHOOT en la Unidad Educativa Ángel Polibio Chávez se centró en identificar necesidades y problemas prácticos relacionados con el desarrollo de habilidades tecnológico-cognitivas en los estudiantes de quinto año de Educación General Básica, se recopiló información sobre los desafíos enfrentados por estudiantes, docentes y padres en relación con el uso de herramientas tecnológicas y el desarrollo de competencias digitales.

Basándose en estos hallazgos, se diseñó una propuesta de intervenciones y estrategias prácticas, que incluyan un programa de intervención educativa que utiliza KAHOOT para fortalecer dichas habilidades, también se planificó la capacitación y acompañamiento a los docentes sobre el uso pedagógico de KAHOOT, así como la orientación a los padres para apoyar a sus hijos en el hogar, la investigación y la propuesta de intervención buscan generar soluciones prácticas y contextualizadas para mejorar el uso de herramientas tecnológicas y el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes de quinto año.

Enfoque de investigación

La investigación sobre el uso de KAHOOT para desarrollar habilidades tecnológico-cognitivas en los niños de quinto año de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chávez utilizó un enfoque multimodal, combinar métodos cuantitativos y cualitativos, este enfoque permitió obtener una comprensión integral del fenómeno, abarcar tanto datos cuantitativos de encuestas y pruebas de rendimiento como datos cualitativos de entrevistas y observaciones.

Al emplear este método, se identificaron áreas de mejora en las intervenciones educativas y se promovió una educación más inclusiva y equitativa, la combinación de enfoques permitió evaluar de manera exhaustiva las necesidades, desafíos y oportunidades asociadas con la implementación de KAHOOT en el aula, ofrecer una visión completa y detallada del impacto de esta herramienta tecnológica en el contexto educativo

Método

Observación

El proceso de observación emerge como una etapa primordial e ineludible en el trayecto de indagación, orientada a discernir con acuciosidad y meticulosidad la presencia de eventuales problemáticas latentes. Esta fase introductoria se revela como un preludio esencial, permitir erigir un cimiento informacional que sustentará análisis ulteriores de mayor profundidad. En su génesis, la observación se erige como un crisol donde convergen las manifestaciones superficiales, proveer una visión panorámica que desentraña los velos iniciales de la situación en estudio.

En este sentido, la observación trasciende el mero acto visual, convirtiéndose en una suerte de destilador cognitivo que extrae, de manera paulatina, los componentes subyacentes que constituyen la esencia de las situaciones problemáticas. En esencia, el proceso de observación, cual escultor de conocimiento, talla las formas básicas en un bloque de mármol informativo, moldear la piedra bruta de los enigmas en estatuas esclarecedoras de soluciones y entendimiento profundo.

Técnicas e instrumentos de datos

Entrevista

Se realizó una entrevista a un docente de quinto año de Educación General Básica y a dos expertos en el área de educación para explorar sus percepciones y experiencias en la gestión del aprendizaje con Kahoot durante el proceso de intervención educativa, con el objetivo de desarrollar

habilidades tecno-cognitivas, durante las entrevistas, se indagó sobre cómo perciben y utilizan Kahoot para mejorar el aprendizaje y fomentar habilidades como la resolución de problemas, la colaboración entre estudiantes y el desarrollo del pensamiento crítico, estas perspectivas proporcionaron una visión integral sobre la eficacia de Kahoot como herramienta pedagógica en el contexto educativo actual.

Encuesta

Se realizó una encuesta con 35 estudiantes de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chávez para explorar su percepción sobre el uso de Kahoot como herramienta educativa, Kahoot, una plataforma interactiva que permite la creación de cuestionarios y juegos basados en preguntas, fue el foco principal de la investigación, los estudiantes expresaron sus opiniones sobre la efectividad de Kahoot para mejorar la participación, el aprendizaje y la motivación en el aula, proporcionar información relevante sobre los beneficios y desafíos percibidos de esta tecnología en el contexto educativo.

Universo y Muestra

La población considerada en la presente investigación incluye a 35 estudiantes y 1 docente del aula de quinto año de Educación General Básica, paralelo A, así como a 2 docentes expertos en Educación Básica, esta muestra fue seleccionada para obtener una visión amplia y representativa de las experiencias y percepciones tanto de los estudiantes como de los educadores en relación con las prácticas pedagógicas y el uso de herramientas tecnológicas en el aula, la diversidad de los participantes permite un análisis detallado de cómo distintas perspectivas y niveles de experiencia contribuyen al proceso educativo y al desarrollo de habilidades cognitivas y tecnológicas entre los estudiantes.

Tabla 1

	Universo
Estudiantes de Quinto EGB	35
Docente de EGB	3

Nota: La tabla detalla el universo, compuesto por 35 estudiantes del quinto año y el total de 3 docentes de Educación General Básica.

Tabla 2

	Muestra
Estudiantes de Quinto EGB	35
Docente de la institución APCH	1
Docentes expertos EUB	2

Nota: En la presenta tabla se describe la muestra específica utilizada en el estudio, que incluye los 35 estudiantes de Quinto EGB, 1 docente de la institución APCH y 2 docentes expertos de la EUB. Esta estructura indica una metodología clara y organizada, donde se diferencian la población total y la muestra específica, destacando la inclusión de expertos para fortalecer el análisis**.**

Procesamiento de información

La información fue sometida a un análisis exhaustivo a través de la implementación de entrevistas y encuestas focalizadas dirigidas tanto a los educadores, expertos y estudiantes, estas herramientas posibilitaron la comprensión de las diversas problemáticas asociadas al uso de Kahoot en el contexto educativo, las entrevistas se caracterizaron por preguntas abiertas de naturaleza semi-estructurada, lo cual se reconoce como un enfoque elemental de investigación exploratoria, a través de este método, se logró capturar información esencial que servirá como cimiento en la búsqueda de soluciones apropiadas para mejorar la gestión del aprendizaje y el desarrollo de habilidades tecno-cognitivas entre los estudiantes.

CAPÍTULO III

8 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Tabla 1

¿Ha utilizado la herramienta KAHOOT?

Indicador	*fa*	*fr*
Si	5	86%
No	30	14%
Total	35	100%

Nota: En el presente cuadro estadístico se observa que el uso de la herramienta KAHOOT se ha caracterizado por un 14% de los estudiantes los cuales han respondido de manera favorable y manifiestan que han hecho uso de esta herramienta, mientras que el 86% respondieron que no la han utilizado, de ello se deriva que los encuestados desconocen la utilización de la herramienta de gestión de aprendizaje KAHOOT.

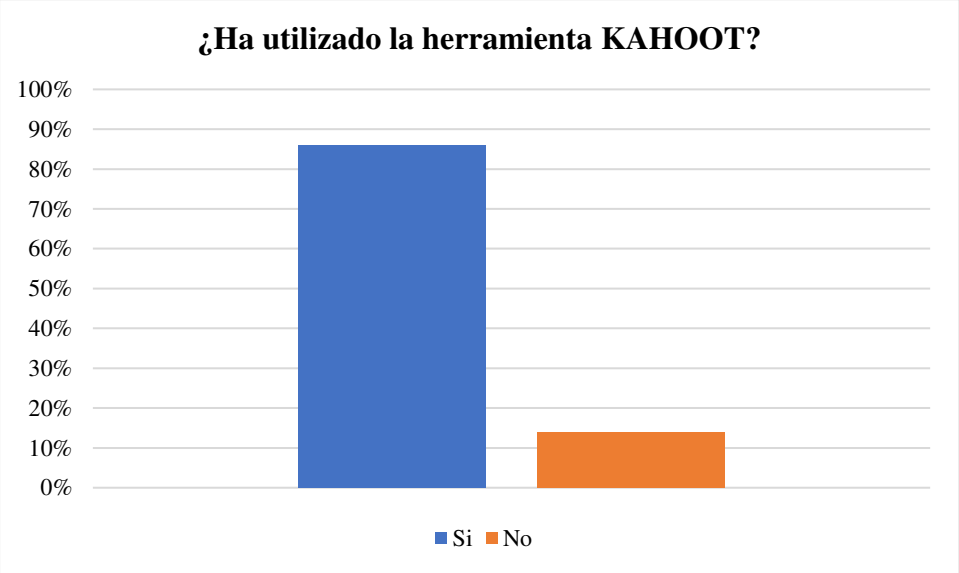


Figura 1

Fuente: Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves. **Elaborado por:** Cabrera Paulina y Quinatoa Nayeli

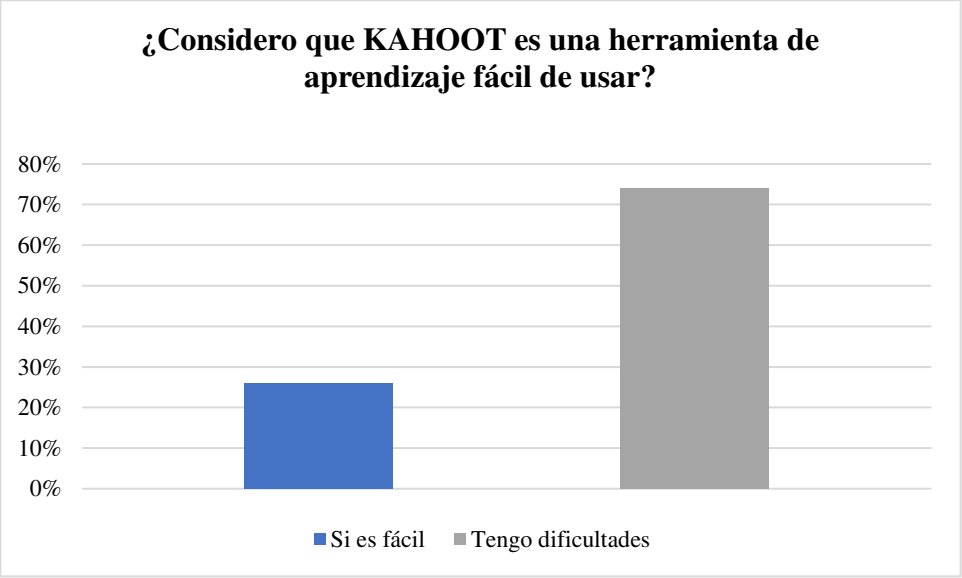
Tabla 2

¿Considero que KAHOOT es una herramienta de aprendizaje fácil de usar?

Indicador	*fa*	*fr*
Si es fácil	9	26%
No es fácil	0	0%
Tengo dificultades	26	74%
Total	35	100%

Nota: En el presente cuadro estadístico se observa que las opiniones sobre la facilidad de uso de la herramienta de aprendizaje KAHOOT para un 26% de los y las estudiantes encuestados consideran que KAHOOT es fácil de usar mientras que el 74% responden que poseen cierto de grado de dificultad, al respecto se puede considerar que es imprescindible proponer espacios de mejoras ya sea para el desarrollo personal o académico.

Figura 2



Fuente: Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves. **Elaborado por:** Cabrera Paulina y Quinatoa Nayeli.

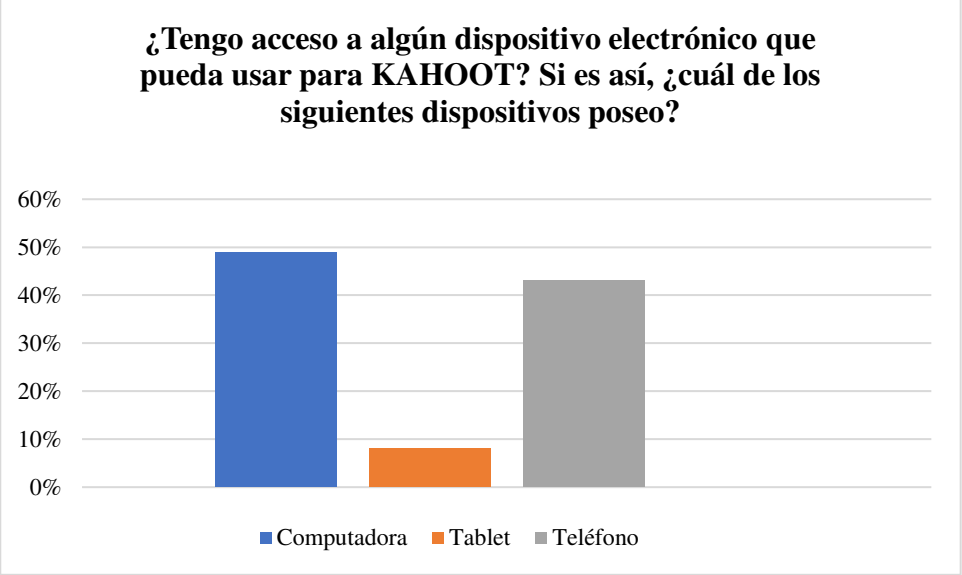
Tabla 3

¿Tengo acceso a algún dispositivo electrónico que pueda usar para KAHOOT? Si es así, ¿cuál de los siguientes dispositivos poseo?

Indicador	*fa*	*fr*
Computadora	17	49%
Tablet	3	8%
Teléfono	15	43%
No tengo un dispositivo electrónico	0	0%
Total	35	100%

Nota: En el presente cuadro estadístico se distingue el dispositivo electrónico por el cual los niños acceden a la herramienta KAHOOT se halla caracterizado por: computadora con un 49%, con un 8% Tablet, con un 40% teléfono y con un 3% no tengo un dispositivo electrónico, esto se define que la accesibilidad para KAHOOT varía entre distintos medios tecnológicos por donde, pueden hacer uso.

Figura 3



Fuente: Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves. **Elaborado por:** Cabrera Paulina y Quinatoa Nayeli.

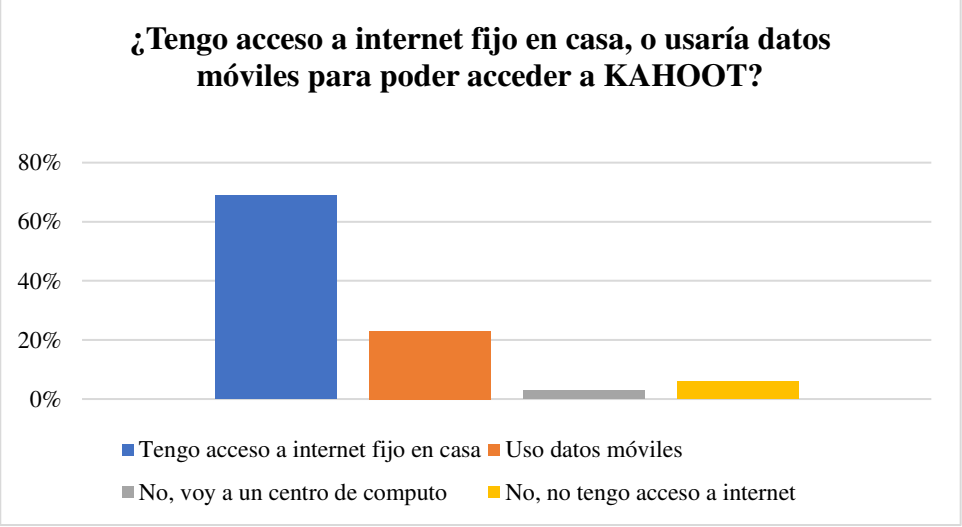
Tabla 4

¿Tengo acceso a internet fijo en casa, o usaría datos móviles para poder acceder a KAHOOT?

Indicador	*fa*	*fr*
Tengo acceso a internet fijo en casa	24	69%
Uso datos móviles	8	23%
No, voy a un centro de computo	1	3%
No, no tengo acceso a internet	2	6%
Total	35	100%

Nota: En el presente cuadro estadístico se observa que si los estudiantes tienen acceso a internet fijo en casa o utilizan datos para poder acceder a KAHOOT se define por: un 69% que tienen acceso a internet fijo en casa, un 23% utilizan datos móviles, 23% que van a un centro de cómputo y con un 2% no tienen acceso a internet, de ello se deduce que los niños y niñas cuentan con una amplia variedad de recursos tecnológicos para participar en actividades educativas como KAHOOT.

Figura 4



Fuente: Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves. **Elaborado por:** Cabrera Paulina y Quinatoa Nayeli.

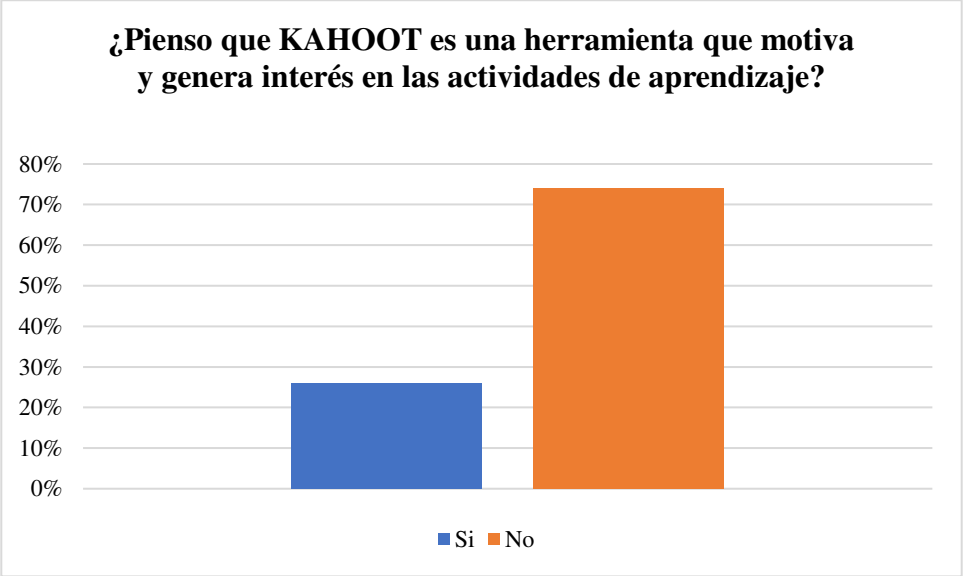
Tabla 5

¿Pienso que KAHOOT es una herramienta que motiva y genera interés en las actividades de aprendizaje?

Indicador	*fa*	*fr*
Si	9	26%
No	26	74%
Total	35	100%

Nota: En el presente cuadro estadístico se observa que la herramienta KAHOOT como fuente de interés y motivadora dentro del proceso de aprendizaje se muestra que por: un 26% si piensa que en su efecto esta herramienta motiva y genera interés, un 74% que no al contrario no les motiva ni causa interés, a partir de eso se deduce que los dicentes tienen distintas percepciones sobre el impacto que genera KAHOOT en su aprendizaje

Figura 5.



Fuente: Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves. **Elaborado por:** Cabrera Paulina y Quinatoa Nayeli

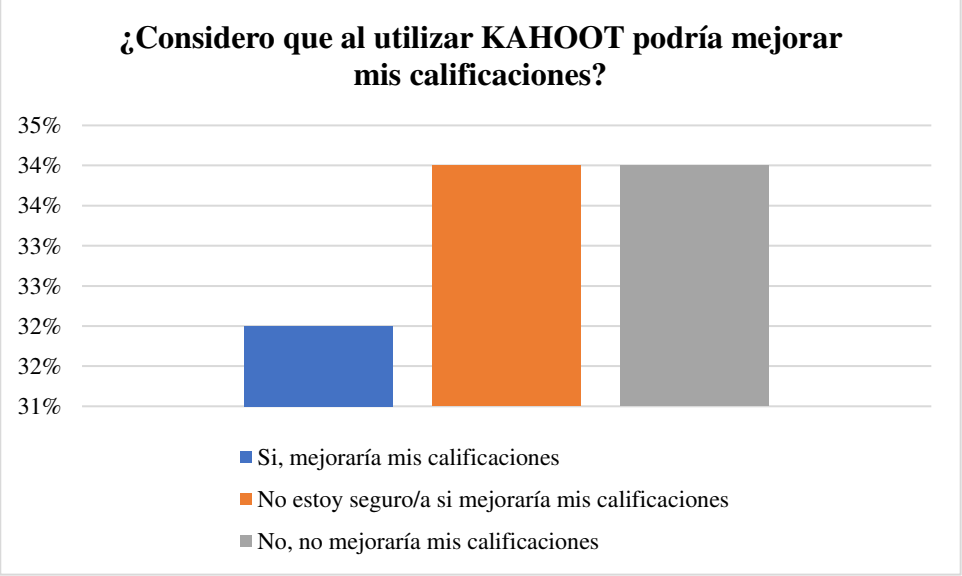
Tabla 6

¿Considero que al utilizar KAHOOT podría mejorar mis calificaciones?

Indicador	*fa*	*fr*
Si, mejoraría mis calificaciones	11	32%
No estoy seguro/a si mejoraría mis calificaciones	12	34%
No, no mejoraría mis calificaciones	12	34%
Total	35	100%

Nota: En el presente cuadro estadístico se logra distinguir que al hacer uso de KAHOOT las calificaciones de los estudiantes mejorarían donde se muestra que: un 32% responde a un sí, mejoraría mis calificaciones, con un 34% a no estoy seguro si mejoraría mis calificaciones y con un 34% a que no mejoraría mis calificaciones, con ello se define que la herramienta KAHOOT tiene el potencial para mejorar el rendimiento académico para algunos estudiantes y seria fundamental que exploren esta herramienta para su beneficio propio.

Figura 6



Fuente: Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves. **Elaborado por:** Cabrera Paulina y Quinatoa Nayeli.

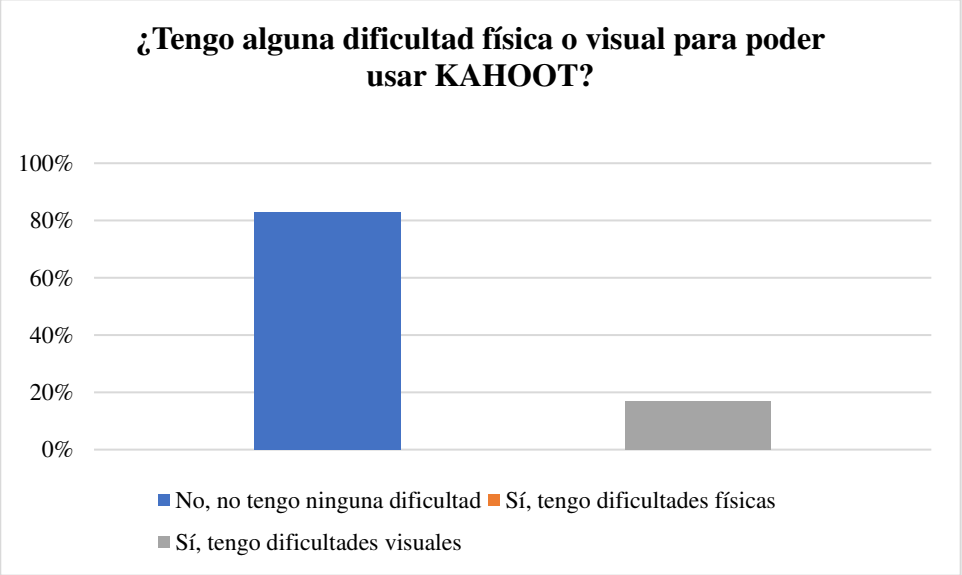
Tabla 7

¿Tengo alguna dificultad física o visual para poder usar KAHOOT?

Indicador	*Fa*	*fr*
No, no tengo ninguna dificultad	29	83%
Sí, tengo dificultades físicas	0	0%
Sí, tengo dificultades visuales	6	17%
Total	35	100%

Nota: En el presidente cuadro estadístico se observa que si los estudiantes tienen alguna dificultad física o visual para poder usar KAHOOT se halla caracterizado por: un 83% no, no tengo ninguna dificultad, con un 17% que en efecto tienen dificultades visuales. Por ello, se duce que es importante tener en cuenta las necesidades que tiene cada estudiante, ya que es fundamental asegurar la participación equitativa de todos los estudiantes en actividades educativas basadas en tecnología como KAHOOT.

Figura 7



Fuente: Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves. **Elaborado por:** Cabrera Paulina y Quinatoa Nayeli.

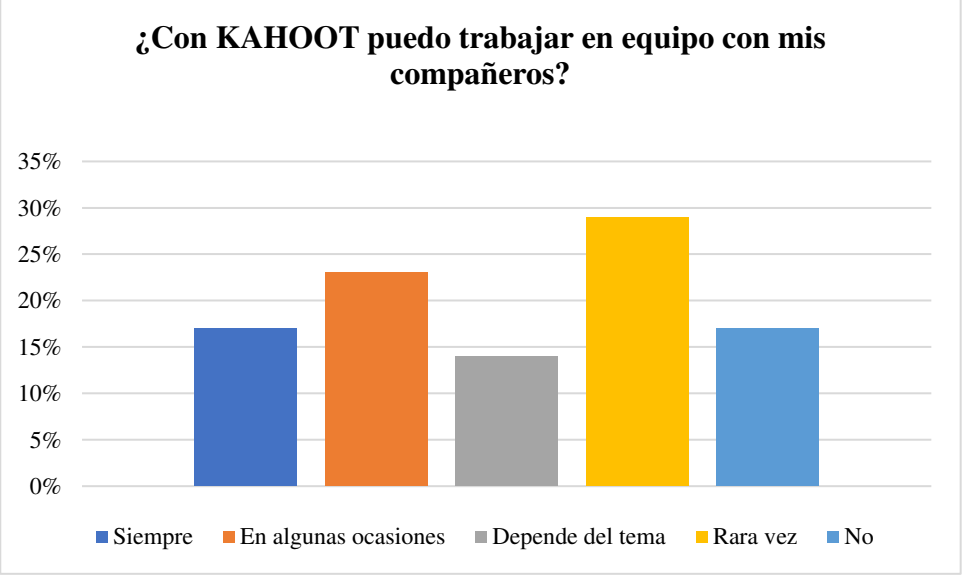
Tabla 8

¿Con KAHOOT puedo trabajar en equipo con mis compañeros?

Indicador	*fa*	*fr*
Siempre	6	17%
En algunas ocasiones	8	23%
Depende del tema	5	14%
Rara vez	10	29%
No	6	17%
Total	35	100%

Nota: En el presente cuadro estadístico se observa que si KAHOOT permite trabajar en equipo donde se muestra que un 17% responde a que siempre, con un 23% en algunas ocasiones, depende el tema con el 14%, rara vez con un 29% y no con un 17% en cuanto a eso, se deduce que KAHOOT es una herramienta que permite trabajar de forma colaborativa compartir ideas entre compañeros y promover la empatía, el respeto entre ellos.

Figura 8



Fuente: Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves. **Elaborado por:** Cabrera Paulina y Quinatoa Nayeli.

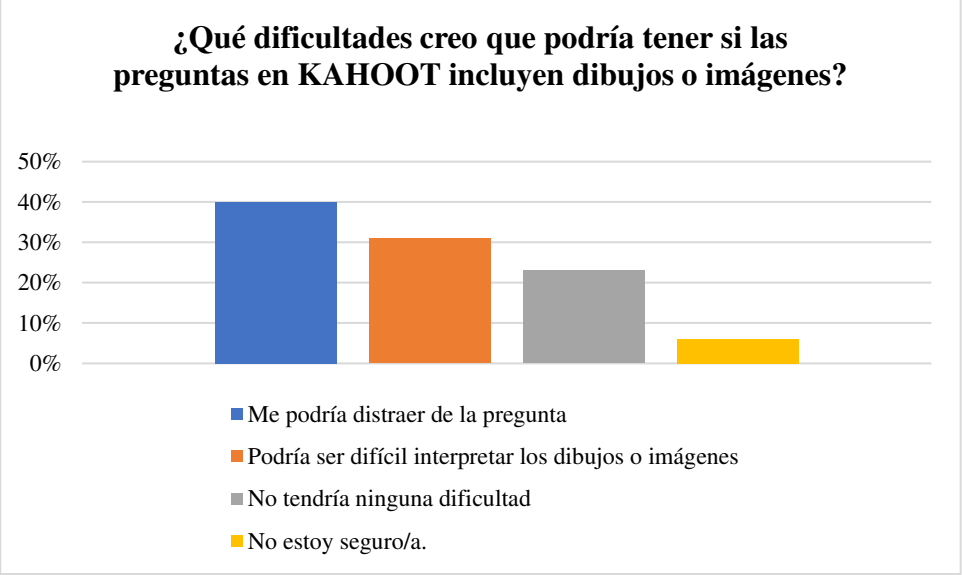
Tabla 9

¿Qué dificultades creo que podría tener si las preguntas en KAHOOT incluyen dibujos o imágenes?

Indicador	*fa*	*fr*
Me podría distraer de la pregunta	14	40%
Podría ser difícil interpretar los dibujos o imágenes	11	31%
No tendría ninguna dificultad	8	23%
No estoy seguro/a.	2	6%
Total	35	100%

Nota: En el cuadro estadístico se observa que si al incluir dibujos o imágenes a las preguntas de KAHOOT este podría ayudarle a entender mejor se caracteriza de la siguiente manera: con un 40% que indican que me podría distraer de la pregunta, con 31% podría ser difícil de interpretar los dibujos o imágenes, no tendría nada de dificultad con un 23% y con un 6% no estoy seguro/a, se detalla que se representan las distintas opiniones que tienen los estudiantes acerca de cómo pueden ser útiles o fuente de distracción los elementos visuales en KAHOOT.

Figura 9



Fuente: Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves. **Elaborado por:** Cabrera Paulina y Quinatoa Nayeli.

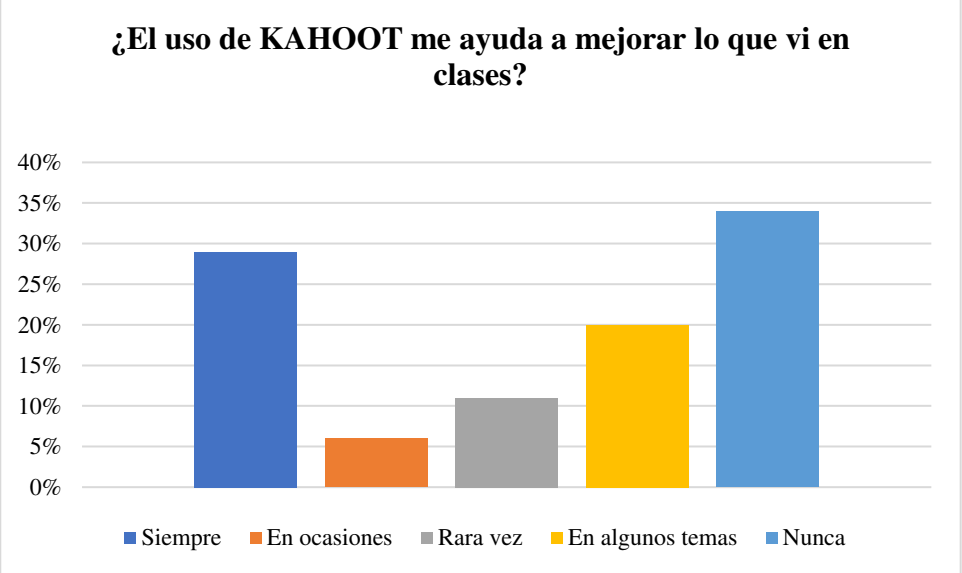
Tabla 10

¿El uso de KAHOOT me ayuda a mejorar lo que vi en clases?

Indicador	*fa*	*fr*
Siempre	10	29%
En ocasiones	2	6%
Rara vez	4	11%
En algunos temas	7	20%
Nunca	12	34%
Total	35	100%

Nota: En el presente cuadro estadístico se observa que si el uso de KAHOOT ayuda a los estudiantes a mejorar lo que se ha visto en clase donde se muestra que un 29% indica que sí, con un 6% en ocasiones, rara vez con un 11%, 20% en algunos temas y con 34% nunca al respecto, se entiende que esta herramienta facilita los contenidos para un mejor entendimiento y, además, sirve como apoyo para un refuerzo académico.

Figura 10



Fuente: Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves. **Elaborado por:** Cabrera Paulina y Quinatoa Nayeli.

TABLA 1

MATRIZ DE ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA AL DOCENTE

Objeto de conocimiento	Campo de estudio	Nivel de objetividad/subjetividad	Interpretación	Conclusión
Sistema de aprendizaje KAHOOT	Función y uso básico de KAHOOT	Objetividad/subjetividad	Manifiesta que es importante el uso del sistema de KAHOOT para clases más dinámicas y estudiantes participativos.	KAHOOT es esencial para facilitar el aprendizaje a través del juego con cuestionarios de preguntas con retroalimentación que promueva la participación de los estudiantes.
	Gamificación y motivación	Subjetividad	Sugiere que al KAHOOT ser una herramienta de gamificación educativa aumenta la motivación y hace que el aprendizaje sea divertido.	La integración de KAHOOT en el aula se trata de una destreza para aumentar su motivación gracias a la gamificación en los estudiantes.

	Evaluación y retroalimentación	Objetividad	Indica que la herramienta es utilizada para evaluar y para retroalimentar el conocimiento de los estudiantes.	Mejora el transcurso de aprendizaje y ayuda a la comprensión de cada uno de los estudiantes, KAHOOT es excelente para las evaluaciones y recrear las clases.
	Integración de KAHOOT en diferentes contextos educativos: aulas presenciales, aprendizajes remotos.	Objetividad/subjetividad	El docente señala que la herramienta KAHOOT se podría adaptar a diferentes ambientes educativos como presenciales y en línea de manera que llega a una buena participación e interacción de aprendizaje.	De acuerdo a la experiencia del docente es eficaz para divertirse y aprender en aulas virtuales como en presenciales y así tener un aprendizaje significativo.
	Implementación de KAHOOT para repaso y refuerzo de conceptos	Objetividad/subjetividad	Señala que el refuerzo de conceptos y la revisión de los mismos facilita una forma	KAHOOT es una herramienta utilizada al momento de repaso y refuerzo de los

			atractiva y participativa para el aprendizaje.	conceptos estudiados que fortalece la retención de conocimientos de forma dinámica.
	Integración multimedia	Objetividad	El docente piensa que al integrar contenido a la herramienta KAHOOT podría ser un apoyo ya que tiene el pensamiento que será de mucha ayuda en sus clases.	Aunque el docente no conoce la herramienta KAHOOT resalta que esta plataforma podría integrarla al impartir sus clases y con ello mejoraría el proceso educativo.
	KAHOOT en la enseñanza de habilidades blandas.	Subjetividad	Menciona que las habilidades blandas son importantes para la comunicación entre los estudiantes, pero en KAHOOT se podría investigar para conocer y poder integrar a esta	Las habilidades blandas son parte importante en torno a la función como individuos que se debe conocer, tomar en cuenta que si se integra en KAHOOT se debe conocer la aplicación y

			herramienta los contenidos.	sus detallas para manejar con sabiduría.
	Colaboración y trabajo en equipo KAHOOT.	Objetividad/subjetividad	El uso de KAHOOT en el aula puede mejorar la dinámica y fortalecer las relaciones entre los estudiantes que trabajan en grupo.	El trabajo en grupo es de gran aporte para crear un lazo de relación entre los estudiantes, y con KAHOOT podrían lograrlo, sin embargo, es importante que los docentes se familiaricen adecuadamente con esta herramienta para maximizar su eficacia.
	Integración de KAHOOT en actividades extracurriculares.	Subjetividad	El docente manifiesta que KAHOOT dejará atrás la clase tradicional y ofrecerá una mayor motivación.	Las actividades extracurriculares harán que salgan fuera del confort y se comenzara a apreciar nuevos conocimientos que entusiasmen a los estudiantes y allí

				adquieran un aprendizaje activo que complete su educación.
	KAHOOT en la enseñanza de la ciudadanía.	Subjetividad	Promueve una intervención mayor en la sociedad que impliquen temas cívicos.	Esta herramienta es para utilización de la sociedad en general para generar conocimientos básicos de diferentes temas.
Proceso de intervención educativa	Colaboración interdisciplinaria	Objetividad	Se evidencia que por la colaboración interdisciplinaria que se puede responder inquietudes por diferentes perspectivas que ayude al proceso educativo.	Esta colaboración es eficaz porque aborda múltiples enfoques educativos que incrementa la comprensión de conocimientos en estudiantes.
	Estrategias de enseñanza	Objetividad/subjetividad	Menciona que por las diferentes estrategias de enseñanza en el entorno educativo da salida a los	La integración de cada una de las estrategias es crucial para la educación ya que, aumenta la

			diferentes vacíos de conocimiento existentes.	solución a las necesidades estudiantiles.
	Adaptaciones curriculares	Objetividad/subjetividad	Permiten atender a cada problemática de cada estudiante.	Las adaptaciones curriculares se adecuan de acuerdo a la necesidad que tenga el estudiante para mejorar y alcanzar un aprendizaje igual al de los demás compañeros de clase.
	Desarrollo de habilidades emocionales	Subjetividad	El docente manifiesta que una clase divertida pueda aumentar la satisfacción emocional de un estudiante al alcanzar un logro.	Los estudiantes manejan sus emociones de acuerdo a sus metas y sus méritos obtenidos, sin embargo, el docente transmite un ambiente de diversión para dar paso al conocimiento.

	Innovación educativa	Objetividad/subjetividad	KAHOOT es una herramienta utilizada que da lugar a nuevas opciones para llegar al conocimiento de forma dinámica.	La innovación educativa abre puertas a mayores estrategias que aumentan contenidos y clases actualizadas para no quedarse en la parte tradicional y actualizarse en base a nuevas experiencias.
	Intervención temprana	Subjetividad	El docente manifiesta que incluir la herramienta KAHOOT dentro de los primeros años de vida puede influir de manera positiva ya que, permite desarrollar habilidades autónomas y habilidades que pueden lograr a largo plazo con el acompañamiento de esta plataforma.	Desde la experiencia del docente considera oportuno hacer uso de la herramienta KAHOOT una vez que la responsabilidad recae en la parte educativa donde, priorizan acciones entre grupos de especialistas para fomentar el fortalecimiento de sí mismo. Sin embargo, es

				importante recalcar que debe existir un trabajo colaborativo entre padres de familia, docente y especialistas.
	Aprendizaje cooperativo	Objetividad	El docente menciona la importancia de incluir el aprendizaje cooperativo dentro del proceso de utilización de la herramienta KAHOOT.	La utilización de KAHOOT por parte del docente y en base a la malla curricular que promueve el ministerio de educación encuentra importante hacer uso de esta metodología el aprendizaje cooperativo ya que, hace el aprendizaje más dinámico y promueve la participación activa entre los estudiantes pues favorece la compatibilidad amigable entre los niños

				y niñas para su interacción, donde en equipo se plantean un objetivo para alcanzar un mismo propósito.
	Fomento de la participación de los padres	Subjetividad	El docente manifiesta la importancia de fomentar la participación de los padres en el proceso de enseñanza- aprendizaje.	La participación de los padres de familia es de suma importancia en el ciclo educativo ya que, causa un impacto significativo en el rendimiento escolar y con ello fortalecen la comunicación entre estudiantes y padres que contribuye a construir una educación de calidad.

	Aprendizaje autodirigido	Objetividad/subjetividad	KAHOOT promueve el aprendizaje autodirigido en los niños y niñas.	Con KAHOOT, los estudiantes tienen la oportunidad de asumir el control de su proceso de aprendizaje al involucrarse de forma directa con la creación y resolución de cuestionarios. Además, permite aprender a un ritmo personalizado, apoyado al desarrollo de habilidades autónomas y promover una mayor motivación entre los alumnos.
Habilidades tecnológico-cognitivas	Adaptabilidad tecnológica	Subjetividad	El docente menciona la importancia de efectuar la adaptabilidad tecnológica en los y las estudiantes.	La docente busca promover la adaptabilidad tecnológica en su salón de clase ya que, sirve como retroalimentación

				de acuerdo a las necesidades que tenga cada estudiante, además, impulsa a desarrollar nuevas habilidades, conocimientos y estar abiertos a aprender de nuevas herramientas educativas.
	Pensamiento crítico digital	Subjetividad	El docente manifiesta la importancia de fomentar el pensamiento crítico digital dentro de la herramienta de gestión de aprendizaje KAHOOT.	Desde una perspectiva educativa es crucial que los niños y niñas desarrollen un pensamiento crítico digital pues esta plataforma es muy favorable para su proceso de aprendizaje, además, que les permiten evaluarse a sí mismos.

	Habilidades de colaboración en línea	Objetividad/subjetividad	Para el docente es fundamental mencionar las habilidades de colaboración en línea a la hora de efectuar una clase virtual.	Es necesario reconocer que desempeñar este rol de habilidades de colaboración en línea fomenta la capacidad de aprender ya sea en grupo o mediante las distintas plataformas tecnológicas que promueven destrezas a la hora de proporcionar resultados.
	Pensamiento computacional	Subjetividad	El docente menciona la importancia del empleo de un pensamiento computacional.	Desde una perspectiva educativa es importante desarrollar en los niños y niñas un pensamiento computacional, no obstante, se observa que primero es fundamental crear espacios de

				creatividad e innovación.
	Comunicación digital	Objetividad/ Subjetividad	Para la docente es importante de la utilización de una comunicación digital entre estudiantes y docente en KAHOOT.	La docente sintetiza que el uso de una comunicación digital dentro de la plataforma KAHOOT promueve un entorno de aprendizaje más dinámico y accesible, además, que mejora la participación de los estudiantes y fortalece la relación educativa ya que ha permitido alcanzar las experiencias pedagógicas deseadas.
	Ética digital	Subjetividad	El docente evidencia manejar una ética digital con los y las estudiantes	Desde la perspectiva del docente es importante subrayar el maneja de

			a la hora de desempeñar su rol con la herramienta KAHOOT.	prácticas responsables y seguras dentro de KAHOOT, además, de respetar la privacidad de cada niño permite enriquecer el aprendizaje interactivo
	Creatividad digital	Objetividad	El docente menciona la importancia de promover la creatividad digital en la ejecución de la herramienta KAHOOT.	La docente asume que a la hora trabajar con esta herramienta va de la mano con la parte lúdica la cual manifiesta que despierta el interés en los estudiantes por aprender mientras juegan, con ello generan la capacidad de generar nuevas ideas y construir habilidades creativas mediante la creación y participación en

				cuestionarios interactivos.
	Autogestión de aprendizaje en línea	Subjetividad	El docente indica que la autogestión de aprendizaje en línea en los alumnos es importante para mejorar su propio aprendizaje mediante KAHOOT.	KAHOOT hace que los estudiantes se involucren de forma activa en su proceso de aprendizaje pues al tener la capacidad de crear y responder cuestionarios por sí mismos. En esta plataforma se fomenta la responsabilidad y autonomía individual, permite a los estudiantes decidir cuándo y cómo interactuar con el contenido.
	Adaptación a cambios tecnológicos	Subjetividad	El docente menciona que es imprescindible la adaptación a cambios tecnológicos.	La adaptación a cambios tecnológicos facilita en su totalidad el uso de nuevas plataformas

				permite a docentes y estudiantes familiarizarse a nuevas tecnologías y adaptarse a un entorno digital que está en constante cambio

Nota: Por su parte la docente muestra una visión positiva acerca del uso de KAHOOT dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje ya que, destaca la facilidad con la que se maneja y el potencial que este ofrece para la mejor de comprensión de contenidos o el refuerzo académico, KAHOOT es una de los métodos más interactivos por los que un niño puede aprender mientras juega. (entrevista realizada en la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves el 3 de junio de 2024)

TABLA 2

MATRIZ DE ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA AL EXPERTO

Objeto de conocimiento	**Campo de estudio**	**Nivel de objetividad/subjetividad**	**Interpretación**	**Conclusión**
¿Qué piensa usted acerca del sistema de gestión del aprendizaje KAHOOT, durante el proceso de intervención educativa para desarrollar habilidades	Docente de la UEB (Lic. Daniela Rivadeneira)	Objetividad/subjetividad	Respecto al uso de KAHOOT el experto menciona que al hacer de uso de ella mejora de manera significativa los resultados del aprendizaje, ya que los	KAHOOT es una herramienta educativa valiosa porque se adapta a las habilidades digitales que los niños tienen. Los estudiantes pueden interactuar por

tecnológico-cognitivas en los niños de quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Ángel Polibio Cháves, estudio realizado durante los meses de marzo a junio del año 2024?		niños de hoy están muy familiarizados con las habilidades digitales, además, esta herramienta no sólo apoya el proceso de aprendizaje, sino que también facilita la adquisición de habilidades tecnológicas- cognitivas y los estudiantes pueden utilizar estas habilidades para mejorar su rendimiento académico.	medio de la tecnología desde una edad temprana, lo que convierte a KAHOOT en un recurso de aprendizaje eficaz. La plataforma no sólo facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje, sino que también promueve el desarrollo esencial de habilidades. Por lo tanto, implementar KAHOOT en el aula no sólo satisface las necesidades educativas actuales, sino que también prepara a los estudiantes para un futuro cada vez más tecnológico.

¿Qué piensa usted acerca del sistema de gestión del aprendizaje KAHOOT, durante el proceso de intervención educativa para desarrollar habilidades tecnológico-cognitivas en los niños de quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Ángel Polibio Cháves, estudio realizado durante los meses de marzo a junio del año 2024?	Docente de la UEB (Doc. Jorge Andrade)	Objetividad/subjetividad	Respecto a la importancia de KAHOT manifiesta que primero hay que tomar en cuenta, la diferenciación y el uso adecuado de las tecnologías educativas, distinguir las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) de las tecnologías del aprendizaje (TAP). Si bien las TIC tienen una amplia gama de usos mientras que la TAP se centra directamente en el aprendizaje. Por ello esta herramienta permitirá una interacción dinámica y receptiva con los	Es importante que el uso de la tecnología en el aprendizaje sea estratégico y dirigido. Es importante distinguir entre TIC y TAP y comprender que cada herramienta tecnológica tiene propósitos específicos. Por ejemplo, las herramientas como KAHOOT se centrar en medir el aprendizaje de forma interactiva y dinámica donde, se trabaja de la mano de la gamificación la cual puede hacer más interesante el proceso educativo y fomentar una mayor

	estudiantes. La gamificación también se considera un enfoque innovador que hace que el aprendizaje sea más interactivo más allá de los métodos tradicionales.	participación. Por tanto, si estos métodos se conceptualizan y aplican de manera adecuada, el proceso de enseñanza y aprendizaje puede mejorar de forma significativa.

Nota: Los expertos de la Universidad Estatal de Bolívar manifiestan que KAHOOT es una valiosa herramienta educativa que se ajusta a las habilidades digitales de los niños, fomenta el aprendizaje y estimula el desarrollo de capacidades, además, se enfoca en evaluar el aprendizaje de una manera interactiva y dinámica donde la gamificación hace que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea aún más atractivo y participativo donde se conceptualiza y aplica correctamente estas tecnologías.

9 CONCLUSIONES

Kahoot es una herramienta de gestión del aprendizaje que fomenta el debate y la colaboración entre los estudiantes, cuando se trata de aprendizaje esta herramienta permite que los niños sean más activos porque su modo de juego y la competencia entre pares alientan a los estudiantes a participar en el proceso, esta interacción es un elemento sustancial para el desarrollo de habilidades cognitivas porque los niños se relacionan entre sí y aprenden bien.

El formato que se trabaja en Kahoot se basa en juegos y desafíos que ayudan a apoyar el aprendizaje de una manera divertida y atractiva, los discentes aprenden cosas nuevas, fomentan ideas y descubren habilidades participando en cuestionarios y juegos, este enfoque no sólo ayuda a mantener el interés de los estudiantes, sino que también aumenta la retención y fomenta un mejor contenido a través de la repetición y desafíos divertidos.

Este programa proporciona a los estudiantes una evaluación inmediata y comentarios instantáneos esenciales para el proceso de aprendizaje, cuando brindamos intervenciones educativas, descubrimos que los niños se benefician enormemente al poder recibir retroalimentación y corrección inmediata, esta retroalimentación ahora permite a los estudiantes continuar desarrollando su comprensión y sus conocimientos y habilidades.

El uso de la herramienta Kahoot fomenta la colaboración y el trabajo de los estudiantes, las actividades grupales y los desafíos compartidos crean una experiencia de aprendizaje colaborativo donde los estudiantes trabajan juntos y comparten conocimientos, estas dinámicas de grupo son esenciales para desarrollar relaciones y habilidades a medida que los estudiantes aprenden a comunicarse, resolver problemas juntos y apoyarse mutuamente mientras aprenden de nuevas tecnologías.

Esta aplicación permite a los profesores personalizar el contenido de aprendizaje en función de las necesidades únicas de sus estudiantes, al participar de manera activa en el aprendizaje, los maestros han demostrado ser capaces de crear preguntas y actividades apropiadas para los objetivos de aprendizaje y los niveles de habilidad de los niños, este cambio personal es importante para el desarrollo de la alfabetización tecnológica porque garantiza que el desarrollo personal de cada estudiante esté adecuadamente enfocado y compartido..

10 PROPUESTA

Diseña una propuesta del sistema de gestión del aprendizaje KAHOOT, durante el proceso de intervención educativa para desarrollar habilidades tecnológico-cognitivas.

Introducción

En el contexto educativo actual, el desarrollo de habilidades tecnológico-cognitivas es esencial para preparar a los estudiantes para los desafíos del siglo XXI la capacidad de utilizar tecnologías digitales de manera efectiva y el desarrollo de habilidades cognitivas como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad son fundamentales para el éxito académico y profesional en una sociedad cada vez más digitalizada.

Es una plataforma de aprendizaje basada en juegos, se presenta como una herramienta eficaz para promover el aprendizaje interactivo y participativo esta plataforma permite a los educadores crear cuestionarios, encuestas y juegos interactivos que los estudiantes pueden responder en tiempo real, utilizar sus dispositivos electrónicos la naturaleza competitiva y lúdica, no solo hace que el aprendizaje sea más atractivo y divertido, sino que también fomenta la participación activa y el compromiso de los estudiantes.

La integración de esta herramienta en el aula representa una oportunidad valiosa para innovar en la enseñanza y el aprendizaje ofrece una oportunidad única para mejorar las competencias digitales y cognitivas de los estudiantes al combinar las funcionalidades de un Sistema de Gestión del Aprendizaje con las capacidades interactivas donde los educadores pueden diseñar y gestionar actividades educativas que desarrollen tanto habilidades tecnológicas como cognitivas este enfoque permite realizar evaluaciones formativas continuas, proporcionar retroalimentación inmediata y adaptar las estrategias de enseñanza en función de las necesidades y el progreso de los estudiantes.

Esta propuesta tiene como objetivo integrar KAHOOT en el Sistema de Gestión del Aprendizaje para maximizar el potencial educativo de ambas herramientas, a través de actividades lúdicas y evaluaciones formativas, se busca no solo mejorar el conocimiento y la comprensión de los contenidos curriculares, sino también desarrollar habilidades esenciales para el manejo de tecnologías digitales y el pensamiento crítico en última instancia, esta intervención educativa

pretende preparar a los estudiantes para enfrentar los retos del mundo moderno con un conjunto robusto de habilidades tecnológico-cognitivas.

Objetivos pedagógicos

1) Fomentar el aprendizaje interactivo y participativo a través del uso de KAHOOT en el aula.
2) Desarrollar habilidades tecnológico-cognitivas en los estudiantes mediante actividades diseñadas en KAHOOT.
3) Implementar evaluaciones formativas continuas para monitorear el progreso de los estudiantes.
4) Diseñar un plan operativo de la propuesta planteada para la posterior inducción docente del establecimiento educativo.

Manual de usuario de KAHOOT

Paso 1: Acceder a KAHOOT

Acceda al sitio web: Vaya a la página web de KAHOOT en su navegador favorito puede ingresar a través de www.kahoot.com.

Iniciar sesión o registrarse: Si ya tiene una cuenta de KAHOOT, puede iniciar sesión con su nombre de usuario y contraseña si es nuevo en KAHOOT, puede registrarse de forma gratuita hacer clic en "Sign up" (Registrarse) y seguir las instrucciones para crear su cuenta.

Paso 2: Crear un nuevo KAHOOT

Crear KAHOOT: Una vez iniciada sesión, haga clic en "Create" (Crear) en la barra de navegación superior.

Seleccione tipo de KAHOOT: Elija entre "Quiz" (Cuestionario), "Discussion" (Discusión) o "Survey" (Encuesta). Para este tutorial, seleccione "Quiz".

Paso 3: Configurar detalles del KAHOOT

Título y descripción: Ingrese un título y una descripción para su KAHOOT, por ejemplo, quiz de Ciencias Naturales.

Agregue preguntas: Haga clic en "Add Question" (Agregar Pregunta) para comenzar a crear preguntas para su KAHOOT.

Tipo de pregunta: Elija entre opción múltiple, verdadero/falso, encuesta, o cuestionario.

Formulación de la pregunta: Escriba la pregunta y las opciones de respuesta.

Opciones de respuesta: Ingrese las respuestas correctas e incorrectas.

Imagen (opcional): Puede agregar una imagen relacionada con la pregunta para hacerla más visual y comprensible.

Paso 5: Personalizar configuraciones

Temporizador y puntos: Configure el tiempo para responder cada pregunta y la cantidad de puntos asignados por respuesta correcta.

Configuración avanzada: Ajuste las opciones como el orden aleatorio de las respuestas, la visibilidad de las respuestas correctas después de cada pregunta, y más.

Paso 6: Revisar y Guardar

Revisar y Editar: Revise todas las preguntas y respuestas para asegurarse de que estén formuladas de manera correcta.

Guardar KAHOOT: Haga clic en "Save" (Guardar) en el momento que este satisfecho con su KAHOOT puede guardar su KAHOOT como borrador o publicarlo.

Paso 6: Jugar en KAHOOT

Iniciar la sesión de juego: Después de crear su KAHOOT, haga clic en "Play" (Jugar) en la barra de navegación superior.

Modo de Juego: Elija el modo de juego adecuado para tu clase, ya sea en vivo o asignar el KAHOOT como tarea.

En el caso que vayas a unirte de forma directa al juego debes seguir estos pasos:

Ingresa a la página web de KAHOOT en su navegador favorito puede ingresar a través de www.kahoot.com.

Código del Juego: Los estudiantes deberán ingresar al juego usar el código proporcionado en kahoot.it desde sus dispositivos.

Unirse al Juego: Los estudiantes pueden unirse al juego ingresar el código de KAHOOT en kahoot.it desde sus dispositivos móviles o computadores donde procederán a colocar su nombre y esperar que el juego de inicio.

Paso 7: Participar en el KAHOOT

Responder preguntas: Durante el juego, los estudiantes verán preguntas y opciones de respuesta en sus dispositivos deben seleccionar la respuesta correcta lo más rápido posible para obtener más puntos

Competir y ganar puntos: A medida que responden de forma correcta, acumulan puntos y pueden ver su clasificación en tiempo real en la pantalla.

Paso 8: Finalizar y Discutir

Ver resultados y discutir: Al finalizar el KAHOOT, podrás ver los resultados y discutir las respuestas correctas e incorrectas con los estudiantes para revisar y reforzar el aprendizaje

Retroalimentación: Proporciona retroalimentación sobre el desempeño y discute los conceptos abordados durante el KAHOOT.

Explorar Actividades en KAHOOT

Explora los KAHOOT Disponibles: Una vez que hayas iniciado sesión, podrás explorar diferentes actividades (llamadas KAHOOTS) creadas por otros educadores y usuarios de KAHOOT estos KAHOOT están organizados por temas como matemáticas, ciencias, historia, entre otros.

Buscar KAHOOT: Utiliza la barra de búsqueda para encontrar KAHOOT específicos, por ejemplo, puedes buscar "matemáticas de quinto grado" o "ciencias naturales para niños".

Filtrar por edad y tema: KAHOOT ofrece filtros que te permiten buscar actividades adecuadas para niños y sobre temas específicos que estés interesado en explorar.

Consejos Adicionales

Interacción y animación: KAHOOT anima a los estudiantes a participar de forma activa y celebrar sus logros durante el juego.

Variedad de preguntas: Incluye preguntas que desafíen diferentes habilidades, como conocimiento factual, comprensión y aplicación.

Motivación y refuerzo positivo: Reconoce, premia el esfuerzo y la participación de los estudiantes para fomentar un ambiente de aprendizaje positivo.

Estrategias didácticas

Estrategia 1: Talleres interactivos de capacitación en KAHOOT

Introducción teórica:

Realizar una sesión inicial donde explican qué es KAHOOT, sus beneficios y cómo se puede utilizar en el ámbito educativo.

Sesiones prácticas:

Dividir a los estudiantes en grupos pequeños y realizar talleres prácticos donde cada grupo tenga acceso a dispositivos con internet.

Guiar a los estudiantes a través del proceso de creación de cuestionarios, encuestas y juegos interactivos en KAHOOT.

Permitir que los estudiantes creen y presenten sus propios KAHOOT, promover la colaboración y el intercambio de ideas.

Estrategia 2: Programa de mentoría entre pares

Identificación de mentores:

Seleccionar a los estudiantes que ya dominan el uso de KAHOOT y estén dispuestos a ayudar a sus compañeros.

Formar un grupo de mentores que recibirán una capacitación adicional sobre cómo enseñar a usar KAHOOT.

Actividades prácticas:

Implementar actividades prácticas donde los entes puedan aplicar lo aprendido con la supervisión de sus mentores.

Fomentar la colaboración en la creación de contenidos de KAHOOT, permitir que los entes ganen confianza y habilidades.

Estrategia 3: Integración gradual y gamificación del aprendizaje con KAHOOT

Actividades gamificadas:

Utilizar KAHOOT para gamificar el aprendizaje, crear concursos y desafíos semanales que fomenten la participación y el entusiasmo de los estudiantes.

Implementar un sistema de recompensas y reconocimientos para incentivar el uso de KAHOOT y premiar el esfuerzo y la mejora continua.

Proyectos y presentaciones:

Asignar proyectos donde los estudiantes deben crear y presentar sus propios cuestionarios y juegos en KAHOOT, fomentar el aprendizaje activo y la creatividad.

Realizar sesiones de presentación donde los estudiantes puedan compartir sus KAHOOT con el resto de la clase, promover el aprendizaje colaborativo.

Estrategia Didáctica 4: Personalización y relevancia de los contenidos en KAHOOT

Personalización de cuestionarios:

Crear cuestionarios y juegos de KAHOOT que reflejen los intereses y contextos de los estudiantes, integrar ejemplos y situaciones de la vida real.

Permitir que los estudiantes sugieran preguntas y temas para los cuestionarios, aumentar su sentido de propiedad y participación.

Integración de diversos tipos de contenido:

Utilizar una variedad de formatos de preguntas (imágenes, videos, audio, etc.) para hacer las actividades más dinámicas y atractivas.

Incorporar elementos de gamificación, como historias y desafíos temáticos, que capturen la atención de los estudiantes.

Estrategia 5: Competencias y recompensas para incrementar la motivación

Organización de competencias:

Establecer competencias regulares de KAHOOT, tanto a nivel de clase como inter clase, donde los estudiantes puedan participar y demostrar sus conocimientos.

Crear una estructura de competencias que incluya rondas eliminatorias, semifinales y finales para mantener el interés y la emoción.

Retroalimentación Positiva:

Proporcionar retroalimentación positiva y constructiva después de cada competencia, destacar los logros y el esfuerzo de los estudiantes.

Fomentar un ambiente de apoyo y colaboración, donde se celebre no solo el éxito individual, sino también el esfuerzo y la mejora continua.

Actividades practicas dentro de la intervención educativa con la herramienta de Gestión de Aprendizaje KAHOOT

Tabla 1

Exploración del Ciclo del Agua con KAHOOT: Aprendizaje Divertido y Competitivo en Ciencias Naturales.

Concepto	**Descripción**
Aprendizaje Basado en Juegos	El aprendizaje basado en juegos se fundamenta en la idea de que los juegos pueden ser una herramienta poderosa para la educación, proporcionar un entorno donde los estudiantes pueden aprender de manera interactiva y motivadora. KAHOOT utiliza esta teoría al crear cuestionarios y actividades que convierten el aprendizaje en una experiencia divertida y competitiva.
Ejemplo	**Descripción**
Ciencias Naturales	Una clase de ciencias naturales utiliza KAHOOT para revisar los conceptos sobre el ciclo del agua los estudiantes participan en un cuestionario en tiempo real donde deben identificar las etapas del ciclo y responder

	preguntas relacionadas con la evaporación, condensación y precipitación este enfoque no solo refuerza el conocimiento adquirido, sino que también fomenta la competencia saludable y la colaboración entre compañeros.

Nota: El aprendizaje basado en juegos utiliza herramientas como KAHOOT para hacer el aprendizaje interactivo y motivador, transformar el estudio en una experiencia competitiva y divertida, por ejemplo, en una clase de ciencias naturales, KAHOOT ayuda a revisar conceptos del ciclo del agua a través de cuestionarios en tiempo real, fomentar la colaboración y la competencia saludable entre estudiantes.

Tabla 2

¡Resolución de Valor posicional con Rapidez y Precisión! Aprendizaje Activo en Matemáticas con KAHOOT.

Concepto	**Descripción**
Aprendizaje Activo	La teoría del aprendizaje activo sugiere que los estudiantes aprenden mejor cuando están de manera activa involucrados en el proceso de aprendizaje, participar en actividades que requieren reflexión y acción KAHOOT apoya esta teoría al involucrar a los estudiantes en actividades que requieren pensar rápido y responder preguntas, promover la retención del conocimiento y la aplicación práctica de conceptos.
Ejemplo	**Descripción**
Matemáticas	Los estudiantes aprenderán y reforzarán su comprensión del concepto de valor posicional en números de varios dígitos utilizarán KAHOOT para practicar y evaluar su

conocimiento de manera interactiva y divertida se comenzará la clase al explicar de forma rápida el concepto de valor posicional.

Se utilizará ejemplos para ilustrar cómo cada dígito en un número tiene un valor el cual, depende de su posición (unidades, decenas, centenas, etc.).

Dentro de la plataforma KAHOOT los estudiantes:

1. Dividir a los estudiantes en grupos pequeños si es necesario.

2. Iniciar el juego de KAHOOT una vez preparado con preguntas relacionadas con valor posicional.

Las preguntas pueden incluir:

1. Identificación del valor de un dígito en un número dado.

2. Conversión de números en palabras a números en dígitos y viceversa

3. Ejercicios de descomposición de números en sumas de valores posicionales.

Es importante que el juego sea dinámico y se fomente la participación de todos los estudiantes.

Nota: KAHOOT fomenta el aprendizaje activo al involucrar a los estudiantes en actividades que requieren pensar rápido y responder preguntas, promover así la retención del conocimiento y la aplicación práctica de conceptos, como en el caso del valor posicional entre las unidades, decenas, centenas.

Tabla 3

¡Revive la Revolución Francesa con KAHOOT! Gamificación y Motivación en la Clase de Historia.

Concepto	**Descripción**
Gamificación y Motivación	La gamificación se refiere a la aplicación de elementos de juego en contextos no lúdicos para mejorar la motivación y el compromiso. KAHOOT, incorpora elementos de juego como puntos, tablas de clasificación y recompensas, lo que puede aumentar la motivación intrínseca de los estudiantes para participar y aprender.
Ejemplo	**Descripción**
Historia	En una clase de historia, se organiza un torneo de KAHOOT sobre la Revolución Francesa los estudiantes compiten en equipos para responder preguntas sobre eventos clave, figuras históricas y fechas importantes los puntos se acumulan y las tablas de clasificación se actualizan en tiempo real, lo que mantiene a los estudiantes comprometidos y motivados para estudiar y participar de forma activa.

Nota: KAHOOT utiliza la gamificación al integrar elementos de juego como puntos, tablas de clasificación y recompensas en contextos educativos esto aumenta la motivación intrínseca de los estudiantes al participar y aprender, como en el caso de un torneo sobre la Revolución Francesa en una clase de historia, donde los estudiantes compiten en equipos para responder preguntas y ganar puntos en tiempo real.

Tabla 4

Explorar Cuentos con KAHOOT: Aprendizaje Interactivo en Lengua y Literatura con Clases Invertidas

Concepto	**Descripción**
Clases invertidas	La clase invertida representa un cambio significativo en la pedagogía tradicional, centrándose en el aprendizaje activo y la personalización del proceso educativo al invertir el orden de las actividades de enseñanza y aprendizaje, los estudiantes se benefician de una mayor interacción, colaboración y apoyo durante el tiempo de clase, lo que mejora de manera significativa su comprensión y retención de los contenidos.
Ejemplo	**Descripción**
Lengua y Literatura	Comprensión de Lectura Los estudiantes leerán un cuento corto o un capítulo de un libro asignado donde, las actividades a realizar será responder a preguntas de comprensión en KAHOOT, tales como: ¿Quién es el protagonista del cuento? ¿Dónde ocurre la historia? ¿Cuál es el conflicto principal? Los estudiantes discuten el cuento en pequeños grupos, compartir sus interpretaciones y opiniones mediante su creatividad construirán una continuación o un final alternativo para el cuento, y luego compartirlo con la clase esta evaluación se realizará dentro de un

	cuestionario en KAHOOT sobre detalles más profundos del cuento, como temas y moralejas.

Nota: La clase invertida, al utilizar herramientas como KAHOOT para actividades de comprensión de lectura, promueve un aprendizaje más activo y personalizado los estudiantes se benefician al interactuar de forma más intensa durante el tiempo de clase, discutir y aplicar lo aprendido de manera creativa, el cual mejora significativa su comprensión y retención de los contenidos literarios.

Tabla 5

¡Desafíos Matemáticos en Equipo con KAHOOT! Fomento del Pensamiento Crítico y Colaborativo en la Resolución de Problemas

Concepto	**Descripción**
Resolución de problemas en equipo	La resolución de problemas en equipo es un enfoque educativo donde los estudiantes colaboran para identificar y resolver desafíos complejos, fomentar habilidades de pensamiento crítico y trabajo colaborativo esta metodología es eficaz en entornos educativos donde se busca promover la creatividad y el aprendizaje activo.
Ejemplo	**Descripción**
Matemática	Los estudiantes revisan previo un tutorial en video sobre problemas matemáticos que involucran fracciones. - Resuelven ejercicios de práctica en KAHOOT relacionados con la suma y resta de fracciones. - Forman equipos los estudiantes y se dividen en equipos de 3-4 personas.

Para la resolución de problemas utilizan KAHOOT, cada equipo resuelve una serie de problemas matemáticos en un formato de competencia las preguntas incluyen problemas como:

Sumar fracciones con diferentes denominadores.

Restar fracciones mixtas.

Resolver problemas verbales que requieren el uso de fracciones.

Se promueve una competencia amistosa, cada pregunta en KAHOOT se presentará como una oportunidad para que los equipos demuestren su comprensión y habilidades matemáticas el formato competitivo motiva a los estudiantes a colaborar para encontrar respuestas correctas.

Al finalizar la sesión de KAHOOT, se lleva a cabo una breve discusión en clase sobre los puntos fuertes y áreas de mejora observadas durante la actividad los estudiantes reflexionan sobre cómo la colaboración y el trabajo en equipo mejoraron su capacidad para resolver problemas matemáticos.

Nota: La resolución de problemas en equipo con KAHOOT en matemáticas fortalece habilidades cognitivas y matemáticas, promover la colaboración y pensamiento crítico este enfoque activo y competitivo motiva a los estudiantes a aplicar conceptos teóricos en situaciones prácticas, culminar en reflexiones que refuerzan el aprendizaje e identifican áreas de mejora, enriquecer el ambiente educativo.

Tabla 6

Uso de KAHOOT para desarrollar habilidades tecnológico-cognitivas en la intervención educativa.

Actividad	Descripción
Lengua y Literatura	Analizar personajes y tramas de obras literarias mediante preguntas en KAHOOT, incentivar la comprensión y el análisis crítico de textos literarios.
Matemática	Resolver patrones numéricos con preguntas de opción múltiple en KAHOOT, fomentar el pensamiento crítico y la aplicación de conocimientos matemáticos
Inglés	Practicar vocabulario y gramática con KAHOOT, acumular puntos y subir en la clasificación para aumentar la motivación.
Estudios Sociales	Usar KAHOOT para analizar sistemas de gobierno y eventos históricos, promueve la reflexión crítica y la aplicación práctica de conceptos.
Educación Física	Evaluar el conocimiento sobre reglas de diferentes deportes y técnicas de entrenamiento con KAHOOT, promover la comprensión teórica del ejercicio físico.
Ciencias Naturales	Revisar conceptos de tipos de suelo y el ciclo del agua mediante cuestionarios en KAHOOT, reforzar el conocimiento sobre temas científicos y promover la colaboración.
Animación a la Lectura	Fomentar el amor por la lectura a través de preguntas sobre cuentos y autores en

	KAHOOT, motivar a los estudiantes a leer más y compartir sus opiniones.
Acompañamiento integral en el aula	Usar KAHOOT para reforzar el progreso general de los estudiantes y realizar actividades que promuevan el bienestar y el desarrollo personal.
Educación Cultural y Artística (Música)	Evaluar el conocimiento sobre teoría musical y compositores famosos mediante cuestionarios en KAHOOT, hacer el aprendizaje de la música más interactivo y divertido.

Nota: KAHOOT como un sistema de gestión del aprendizaje durante el proceso de intervención educativa, enfocado en desarrollar habilidades tecnológico-cognitivas la propuesta se basará en la teoría del Aprendizaje Basado en Juegos, la cual sostiene que el uso de juegos en el entorno educativo puede mejorar la motivación, la retención de información y el desarrollo de habilidades cognitivas y tecnológicas durante el proceso de intervención educativa.

Tabla 7

Habilidades tecnológico-cognitivas

Actividad	**Descripción**
Creación de Presentaciones Interactivas	Las presentaciones interactivas en KAHOOT son una herramienta poderosa para transformar el aula en un entorno de aprendizaje más atractivo y efectivo, ayudar a los estudiantes a comprender y retener mejor la información mientras se divierten con una planificación cuidadosa y una implementación creativa se puede aprovechar al máximo esta plataforma para mejorar la experiencia educativa en los estudiantes. **Ejemplo:**

	Tema de la Presentación: El Sistema Solar 1. Introducción a la Presentación Título de la diapositiva: ¡Explora el Sistema Solar! Contenido: Breve introducción sobre los planetas, el sol y otros cuerpos celestes en nuestro sistema solar Este ejemplo proporciona una manera interactiva y educativa para que los niños de quinto año aprendan sobre el Sistema Solar utilizar KAHOOT de manera efectiva y divertida.
Debates en línea	Implementar debates en línea con KAHOOT puede transformar la forma en que los estudiantes interactúan con el material y entre ellos de esta forma hacer el aprendizaje más dinámico y colaborativo. **Ejemplo:** Tema del Debate: ¿Deberían los estudiantes de primaria usar computadoras en lugar de libros de texto? 1. Preparación del KAHOOT Crea un KAHOOT con las siguientes preguntas: Pregunta 1: ¿Prefieres usar una computadora o un libro de texto para estudiar?

A) Tablet

B) Libro de texto

Pregunta 2: ¿Crees que las computadoras mejoran el aprendizaje?

A) Sí

B) No

2. Realización del KAHOOT en Línea (10 minutos)

Ejecución de KAHOOT en vivo:

Hacer uso de una plataforma de videoconferencia (como Zoom o Google Meet) para compartir tu pantalla y ejecutar el KAHOOT.

Se discutirá de manera breve las respuestas después de cada pregunta para iniciar el debate mediante la división en grupos:

Divide a los estudiantes en dos grupos: uno a favor del uso de computadoras y otro a favor del uso de libros de texto.

Grupo A (a favor de las computadoras): Argumentos como facilidad de acceso a información y recursos multimedia.

Grupo B (a favor de libros de texto): Argumentos como menos distracciones y mejor concentración.

Presentación de Argumentos (5 minutos por grupo):

	Grupo A presenta sus argumentos. Grupo B presenta sus argumentos. Réplica y Contraargumentos Permite a cada grupo responder a los argumentos del otro grupo. 4. Conclusión y Reflexión (5 minutos) Resumen del Debate: Resume los puntos clave discutidos por ambos grupos. Votación Final en KAHOOT.
Juegos educativos	KAHOOT es una plataforma excelente para crear juegos educativos en línea que pueden ser divertidos y a la vez efectivos para enseñar diferentes temas a los niños. **1. Juego: Adivina el Animal** Descripción: Presenta imágenes de animales y pide a los estudiantes que adivinen de qué animal se trata basándose en pistas visuales y de sonido. Preguntas ejemplo: ¿Qué animal tiene rayas negras y blancas y vive en la selva? A) Tigre B) Cebra C) Oso D) Elefante

¿Qué animal hace muu y produce leche?

A) Caballo

B) Vaca

C) Oveja

D) Mono

Nota: Proporciona ejemplos específicos de actividades que pueden realizarse con KAHOOT para desarrollar diversas habilidades tecnológico-cognitivas cada tema incluye una descripción de la actividad y las habilidades que se desarrollan a través de dicha actividad.

Tabla 8

Teoría del Aprendizaje Basado en Juegos.

Concepto	**Descripción**
Motivación	Los juegos aumentan el interés y la participación del estudiante.
Aprendizaje activo	Los estudiantes aprenden hacer y participar activa.
Retroalimentación inmediata	Los juegos proporcionan una respuesta instantánea, lo que ayuda a los estudiantes a corregir errores de manera rápida.
Aprendizaje colaborativo	Fomenta el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes.
Desafío y competencia	Los juegos introducen elementos de desafío y competencia saludable, que pueden impulsar a los estudiantes a mejorar.
repetición	Permite la práctica repetitiva de habilidades y conocimientos, lo que refuerza el aprendizaje.
Flexibilidad	Los juegos pueden adaptarse a diferentes niveles de habilidad y estilos de aprendizaje.

Contexto y relevancia	Sitúa el aprendizaje en contextos significativos, hacer que los conceptos sean más relevantes para los estudiantes.
Diversión y entretenimiento	La naturaleza divertida de los juegos hace que el aprendizaje sea más atractivo y menos estresante.

Nota: Presenta los conceptos clave del Aprendizaje Basado en Juegos y sus descripciones, destacar cómo los juegos pueden mejorar diversos aspectos del aprendizaje, como la motivación, el aprendizaje activo, la retroalimentación inmediata, y el desarrollo de habilidades tecnológicas.

Tabla 9

Integración de KAHOOT en el Sistema de Gestión de Aprendizaje

Fase	**Actividad**	**Descripción**
Preparación y Capacitación.	Evaluación del Sistema de Gestión de Aprendizaje existente.	Asegurarse de que el Sistema de Gestión de Aprendizaje puede integrarse con KAHOOT.
	Diseño de actividades.	Crear una biblioteca de actividades y cuestionarios de KAHOOT alineados con los objetivos de aprendizaje.
Fase	**Actividad**	**Descripción**
Ejecución	Lanzamiento	Implementar KAHOOT en el aula, comenzar con actividades simples y aumentar de manera gradual la complejidad.
	Monitoreo	Monitorear el uso de KAHOOT y su impacto en el aprendizaje de los estudiantes.

	Retroalimentación continua	Recoger retroalimentación de estudiantes y docentes para realizar ajustes necesarios.
Fase	**Actividad**	**Descripción**
Evaluación	Análisis de resultados	Evaluar el impacto de la implementación de KAHOOT en el desarrollo de habilidades tecnológico-cognitivas.
	Mejoras continuas	Implementar mejoras basadas en los resultados de la evaluación y la retroalimentación recibida.

Nota: El proceso incluye asegurar la compatibilidad del Sistema de Gestión del Aprendizaje con KAHOOT y capacitación a los docentes se desarrolla una biblioteca de actividades alineadas con los objetivos educativos, implementándolas de manera gradual en el aula y se monitorea el uso de KAHOOT para ajustes continuos, evaluar su impacto en el desarrollo de habilidades y aplicar mejoras basadas en la retroalimentación recibida.

PLAN OPERATIVO

Estrategia Metodológica	Objetivo General	Planificación	Recursos	Responsables	Beneficiarios	Resultados Esperados
Uso de KAHOOT como herramienta principal de intervención educativa.	Desarrollar habilidades tecnológico-cognitivas en los estudiantes mediante el uso de KAHOOT.	Fase de preparación (1 semana) Implementación inicial (1 clase) Aplicación continua (1-2 veces por semana).	Dispositivos con acceso a internet. Manuales y tutoriales de KAHOOT. Materiales para crear cuestionarios.	Estudiantes Investigadoras.	Comunidad educativa.	Mayor participación y motivación. Mejora en la retención de conceptos. Desarrollo de habilidades tecnológicas
Creación y administración de cuestionarios interactivos y encuestas.	Evaluar el impacto de KAHOOT en la comprensión y retención de conceptos.	Diseño de cuestionarios temáticos. Evaluaciones formativas y encuestas de satisfacción al final de cada unidad.	Contenidos curriculares. Plataforma KAHOOT.	Estudiantes Investigadoras.	Comunidad educativa.	Aumento en las calificaciones. Identificación de áreas de mejora.

Fomento de discusiones y pensamiento crítico mediante preguntas abiertas	Promover el pensamiento crítico y el debate entre los estudiantes	Creación de cuestionarios con preguntas abiertas. Facilitar debates y discusiones después de cada pregunta.	Plataforma KAHOOT. Guías de discusión.	Estudiantes Investigadoras	Comunidad educativa.	Mejora en las habilidades de análisis crítico. Desarrollo del debate constructivo.
Seguimiento y evaluación continua del progreso estudiantil a través de estadísticas de KAHOOT.	Monitorear el progreso de los estudiantes y ajustar estrategias pedagógicas.	Análisis semanal de resultados y estadísticas de KAHOOT. Adaptación de metodologías de enseñanza según los resultados.	Plataforma KAHOOT. Herramientas de análisis de datos.	Estudiantes Investigadoras.	Comunidad Educativa.	Ajustes constantes en las estrategias de enseñanza. Mejora continua en el rendimiento académico.
Recopilación de feedback de estudiantes sobre el uso de KAHOOT en el	Mejorar la experiencia de aprendizaje mediante retroalimentación.	Encuestas a estudiantes. Reuniones periódicas para discutir el	Formularios de encuestas. Plataforma de recopilación de datos.	Estudiantes Investigadoras	Estudiantes y Docentes	Implementación de ajustes basados en el feedback.

proceso educativo.	feedback recibida.	Satisfacción y compromiso de los estudiantes

11 BIBLIOGRAFÍA

Batista, A. M. (2020). Revista Lengua y Cultura. Obtenido de Quizlet, Quizizz, Kahoot & Lyricstraining: aprendizaje lúdico digital de una segunda lengua: file:///C:/Users/User/Downloads/5438-Manuscrito-28791-1-10-20200429.pdf

Cabarique, A., & Valencia, C. (2022). Uso pedagógico de la herramienta Kahoot para fortalecer las competencias ciudadanas en estudiantes de básica primaria. . Obtenido de manglar.uninorte.edu.co: https://manglar.uninorte.edu.co/bitstream/handle/10584/11592/4.KahootcomoHerramientaAnayClaudia.pdf%3Fsequence%3D1%26isAllowed%3Dy&ved=2ahUKEwimsruhtp-HAxXUSTABHTE1Bb4QFnoECCwQAQ&usg=AOvVaw12PZJKEuug4daZ05NSNDfn

Cevallos, M. E. (2022). Dominio de las Ciencias. Obtenido de Kahoot y su aplicación en actividades de evaluación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.: file:///C:/Users/User/Downloads/%23%23common.file.namingPattern%23%23.pdf

CODIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA. (2017). CODIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA. Recuperado el 26 de 07 de 2023, de acnur.org: https://www.acnur.org/fileadmin/Documentos/BDL/2014/9503.pdf

Constitución de la República del Ecuador. (2008). Constitución de la República del Ecuador. Quito: Tribunal Constitucional del Ecuador. Obtenido de jprf.gob.ec: https://jprf.gob.ec/wp-content/uploads/2023/03/1.-Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador-2.pdf

Grávalos; Hernández; Peréz , G. (2022). 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. Obtenido de revista científica iberoamericana de tecnología educativa.: https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/220610/Art.%208.pdf?s

Guevara, C., Cordero, G., & Erazo, C. (2022). Kahoot! como herramienta de gamificación del aprendizaje: una experiencia con estudiantes de Medicina. 593 Digital Publisher CEIT, 328-341.

INNOVACIT. (2024). PLAN INNOVACIT. Obtenido de educacionsuperior.gob.ec: https://www.educacionsuperior.gob.ec/wp-content/uploads/2024/04/plan_esccisa.pdf

LOEI. (2011). LEY ORGANICA DE EDUCACION INTERCULTURAL. Obtenido de oig.cepal.org: https://oig.cepal.org/sites/default/files/2011_leyeducacionintercultural_ecu.pdf

MINEDUC. (2020). CURRÍCULO PRIORIZADO CON ÉNFASIS EN COMPETENCIAS COMUNICACIONALES, MATEMÁTICAS, DIGITALES Y SOCIOEMOCIONALES. Obtenido de educacion.gob.ec: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/12/Curriculo-priorizado-con-enfasis-en-CC-CM-CD-CS_Superior.pdf

Ochoa Egoavil, J. C. (2019). El uso del Kahoot y su contribución en la mejora de la habilidad de escritura del idioma inglés en estudiantes de pregrado del primer ciclo de una universidad privada de Lima. Obtenido de https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/2441/Juan%20Ochoa_Trabajo%20de%20Investigacion_Maestria_2019.pdf?sequence=1

Quintero, M. (2022). Kahoot y su aplicación en actividades de evaluación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Dominio de las Ciencias, 524-538.

Ramos, L. (2020). SOFTWARE EDUCATIVO KAHOOT COMO DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES Y DIGITALES EN ESTUDIANTES DE LA I.E. JOSÉ DE SAN MARTÍN – PISCO, 2019 . Obtenido de repositorio.usil.edu.pe: https://repositorio.usil.edu.pe/bitstreams/491d804e-af86-49e6-b72a-ede1e39ef662/download

Sarate, L., Pazmiño, J., & Cisneros, P. (2022). Kahoot como estrategia metodológica para el aprendizaje de las matematicas: Experiencias de estudiantes de bachillerato. Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología.

Sevil, J. S. (2017). Kahoot, Socrative & Quizizz herramientas gratuitas para fomentar un aprendizaje interactivo y la gamificación en el aula. Obtenido de Buenas prácticas en la docencia universitaria con apoyo de TIC: https://catbs.unizar.es/jornada/septima/resumenes/23_artal.pdf

Silva, J., & Herreras, C. (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 , 15-40.

Villena, J. (2023). Gamificación con Kahoot, Cerebriti Brainscape para el aprendizaje de la biología en estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa "Santa Teresita", ciudad de Celica, año lectivo 2022-2023 . Obtenido de https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/14126/2/PG%25201444%2520TRABAJO%2520DE%2520GRADO.pdf&ved=2ahUKEwiI0vndup-HAxWMSTABHSdtD0A4ChAWegQIBRAB&usg=AOvVaw27QWG2qxZtGnR7TwtpjUiz

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Agüero, R. A. (2007). Una propuesta educativa para atender la diversidad en el contexto de aula. Revista Electrónica Educare, 1, 119-140.

Aguilar, J., González, D., & Aguilar, A. (2016). Un modelo estructural de motivación intrínseca. Acta de investigación psicológica, 6(3), 2552-2557.

Alauzis, M. (2020). Incertidumbre en la Educación para adultos, en contextos vulnerables sin acceso a una computadora. Covid 19, un aislamiento socioeconómico y la desaparición del espacio educativo. https://rdu. unc. edu. ar/handle/11086/19283.

Albornoz-Ocampo, J. A. (2022). Validación de instrumentos para medir la autogestión del aprendizaje y competencias informacionales en un sistema de clases en línea1. Revista Electrónica en Educación y Pedagogía, 6(11), 184-196.

Alonso, P. & Paniagua, G. (1995). La educación temprana. En A. Marchesi El desarrollo cognitivo y lingüístico de los niños sordos. Alianza: Madrid.

Álvarez, G. Y. C. (2013). La evaluación de las habilidades del pensamiento crítico asociadas a la escritura digital. Revista Virtual Universidad Católica del Norte, (40), 68-83.

Angulo, J. A. P. (2019). El pensamiento computacional en la vida cotidiana. Revista Scientific, 4(13), 293-306.

Aparici, R., & Osuna-Acedo, S. (2013). La cultura de la participación.

Aponte, H. N. (2011). Enseñar sin la integración efectiva de las nuevas tecnologías de la información y comunicación es ultimar la autogestión del aprendizaje. Obtenido de VIRTUAL EDUCA: https://scholar. google. es/scholar.

Arango-Forero, G. (2013). Comunicación digital: una propuesta de análisis desde el pensamiento complejo. Palabra clave, 16(3), 673-697.

Ares Parra, A. (2004). La conducta proactiva de los emprendedores.

Arias, J. L. P., & Constain, G. E. (2021). Experiencia de diseño de aplicaciones móviles basada en estrategias de gamificación para el fortalecimiento de habilidades cognitivas. Revista de la Asociación Interacción Persona Ordenador (AIPO), 2(1), 17-24.

Arraiza, P. D. (2022). Propuesta de intervención educativa.

ARTEAGA, T. D. J. N. (2010). La intervención educativa. Un campo emergente en México. Contenido/Summary, 35.

Ashley, C. (2004). El cuaderno de bitácora o weblog, parte II: Un sitio web tan versátil como una navaja suiza.

Azorín Abellán, C. M. (2018). El método de aprendizaje cooperativo y su aplicación en las aulas. Perfiles educativos, 40(161), 181-194.

Balladares, J. (2017). Una ética digital para las nuevas generaciones digitales. revistapuce.

Baranger, M., & Baranger, W. (1964). El “insight” en la situación analítica. Revista Uruguaya de Psicoanálisis, 6(1), 19-38.

Baranger, M., & Baranger, W. (1964). El “insight” en la situación analítica. Revista Uruguaya de Psicoanálisis, 6(1), 19-38.

Barboza, E. C. (2014). Autogestión del aprendizaje en la investigación educativa sobre Entornos Personales de aprendizaje (PLE): Una revisión de literatura. Edmetic, 3(2), 114-134.

Barrera Larrea, M. (2019). Fomento de la creatividad digital en aulas universitarias. Prácticas profesionalizadoras en: CreaTIC Nens.

Barroso Jerez, M. C. (2013). Sociedad del conocimiento y entorno digital. Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información.

Bellina, M. C. (2016). Aprender desde la autonomía en la Educación a Distancia. Argonautas: Revista de Educación y Ciencias Sociales, 6(7), 165-174.

Bertolotti, P. (2014). Conceptos básicos comunicación digital.

Biondi, G. M. C. B. (2022). Ética digital e inteligência artificial para desafios do mundo real.

Bofarull, I. (2014). El futuro de la educación vincula-do a un nuevo modelo producti-vo en una sociedad de cambios disruptivos. Dendra méd rev humanid, 13(2), 150-165.

Burgos, J. A. B. (2023). Principios y valores para una ética digital. Oxímora. Revista Internacional de Ética y Política, 1-16.

Caamaño Rojo, E. (2005). Las transformaciones del trabajo, la crisis de la relación laboral normal y el desarrollo del empleo atípico. Revista de derecho (Valdivia), 18(1), 25-53.

Calle Álvarez, G. Y. (2014). La habilidad del pensamiento crítico para el establecimiento de una posición frente a un tema en la escritura digital. Zona Próxima, (21), 17-33.

CANTILLO BARRIOS, L. E. (2018). Empoderamiento estudiantil universitario de la diversidad sexual en el Departamento del Atlántico, Colombia. Libro Violencia de género desde un abordaje interdisciplinar, 347-375.

Cantos Bravo, P. L. (2022). Aplicación de herramientas tecnológicas para desarrollar habilidades cognitivas en niños de educación media.

Caraballo, A. M. M., Peinado, C. P. H., & González, M. M. S. (2017). Gamificación en la educación, una aplicación práctica con la plataforma Kahoot. Anales de ASEPUMA, (25), 2.

Castañeda, A. M. (2023). Pensamiento computacional para una sociedad 5.0. Revista Tecnología, Ciencia y Educación, 111-140.

Castells, M. (2008). Creatividad, innovación y cultura digital. Un mapa de sus interacciones. Telos: Cuadernos de comunicación e innovación, (77), 50-52.

Castro Vera, S. A. (2021). Efectividad del portafolio virtual autorreflexivo en el aprendizaje autodirigido de los estudiantes de Cirugía I. Escuela de Medicina Humana, Universidad Privada Antenor Orrego, 2019–I.

Cattafi, R. (2018). Impacto del uso de los Recursos Tecnológicos Didácticos en el desarrollo de habilidades cognitivas en estudiantes de educación media en Ciudad de Panamá. Investigación y Pensamiento Crítico, 6(3), 36-46.

Celi, L. M. Y. (2023). Hemel: ética digital, cultura y tendencias. Revista Cuadernos de Trabajo, (22), 19-28.

Cepeda Pinzón, L. F. (2018). Aprendizaje autodirigido como estrategia de educación continua en educación medica.

Cevallos, M. E. Q. (2022). Kahoot y su aplicación en actividades de evaluación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Dominio de las Ciencias, 8(3), 524-538.

Chacón, I. (2020). Malabares en la red: una apreciación de la adaptabilidad de los oferentes de servicios al ecosistema digital. Abierta Anuario de Investigación , (14), 10-31.

Choccechanca Gutiérrez, C. T. (2018). Fomento de la participación activa de los padres de familia en el logro de aprendizajes y mejora de los estados emocionales de los estudiantes de la IE N° 22711 de la Pascana.

Chui Garcia, O. P. (2023). Autogestión del aprendizaje y motivación hacia el logro académico en estudiantes universitarios de una universidad privada de Lima, 2022.

Churches, A. (2009). Taxonomía de Bloom para la era digital.

Coll, C. (2000). Constructivismo e intervención educativa. Barbera, Elena (2000). El constructivismo en la práctica. Caracas: Laboratorio educativo, 157p, 11-32.

Cordón, J. A. (2016). La lectura en el entorno digital: nuevas materialidades y prácticas discursivas. Revista chilena de literatura, (94), 15-38.

Cortina, A., Orts, A. C., & Navarro, E. M. (1996). ética (Vol. 4). Ediciones Akal.

Danields, C. (2023). ACOTACIONES PARA REPENSAR LA FORMACION DEL PROFESOR UNIVERSITARIO FRENTE A LA DIVERSIDAD ESTUDIANTIL. TESIS DOCTORALES.

Delgado, I. M. (2009). Naturaleza, concepto y régimen jurídico de la actuación administrativa automatizada. Revista de administración pública, (180), 353-386.

Diaz Suarez, R. D. P. (2022). Escritura creativa digital para potenciar la producción literaria de textos narrativos en estudiantes de secundaria.

Díaz-Aguado, M. J. (2005). Aprendizaje cooperativo. Hacia una nueva síntesis entre la eficacia docente y la educación en valores. Madrid, Santillana-UCETAM.

Domingo, J. (2008). El aprendizaje cooperativo. Cuadernos de trabajo social, 21.

Domínguez, JMF (2008). METAMODELO PARA PROVEER DE ACCESIBILIDAD Y ADAPTABILIDAD DE CONTENIDOS A UNA PLATAFORMA WEB CON CONTENIDOS MULTIMEDIA DIGITALES.

Dourado Silva, D. (2015). Los modelos de negocios de las agencias creativas digitales de Brasil y España: un estudio exploratorio basado en la metodología Business Model Canvas.

En el TEACCH Center, P. (2007). Principios y estrategias de intervención educativa en comunicación para personas con autismo: TEACCH. Revista de Logopedia, foniatría y audiología, 27(4), 173-186.

Espinoza, M. D., & Sernaqué, M. A. C. (2021). Habilidades y actitudes investigativas en estudiantes de maestría en educación. Revista Venezolana de Gerencia: RVG, 26(6), 410-425.

Estrada Galdames, J. T. (2013). Relación entre prácticas docentes asociadas al aprendizaje y el nivel de aprendizaje autodirigido en estudiantes de medicina.

Expósito, C. D., & Marsollier, R. G. (2020). Virtualidad y educación en tiempos de COVID-19. Un estudio empírico en Argentina. Educación y Humanismo, 22(39), Article 39. https://doi.org/10.17081/ eduhum.22.39.4214

Feenstra, R. A. (2014). Ética de la publicidad: retos en la era digital.

Fernández, V. H. (2009). Intervención temprana en niños sordos y sus familias. Un programa de atención integral. Revista electrónica diálogos educativos, (17), 4.

Fernández, X. (2022). Revisión sistemática de intervenciones tempranas en bebés prematuros para fomentar las interacciones sensibles padres-bebé y el vínculo de apego. Psychology, Artículo-e3.

Fernández-i-Tarrés, M. (2013). Legislación educativa y fomento de la participación familiar en los centros: el camino hacia el éxito (Master's thesis).

Ferrada Cubillos, M. (2005). Serie N° 6: Weblogs o bitácoras: un recurso de colaboración en línea para los profesionales de la información.

Ferreiro Gravié, R. (2007). Una visión de conjunto a una de las alternativas educativas más impactante de los últimos años: El aprendizaje cooperativo. Revista electrónica de investigación educativa, 9(2), 1-9.

Figueroba Domínguez, J. M. (2008). Metamodelo para proveer de accesibilidad y adaptabilidad de contenidos a una plataforma web con contenidos multimedia digitales (Bachelor's thesis).

Flores-González, N. (2022). El perfil del docente y su adaptabilidad a entornos educativos virtuales. RECIBE. Revista Caribeña de Investigación Educativa , 6 (2), 99-115.

Franco, J. (2016). Experiencia de intervención educativa para mejorar la calidad de escritura académica de los estudiantes de posgrado. CPU-e. Revista de Investigación Educativa, (22), 151-175.

Fuenzalida Silva, P. (2013). Relación entre las estrategias de aprendizaje, el aprendizaje autodirigido y el rendimiento académico en alumnos de nutrición y dietética.

Gándara, C. (2013). Intervención temprana basada en Teacch para alumnos con Tea escolarizados. Instituto Psicopedagógico EOS Perú Revista Digital EOS PERÚ Rev. digit. EOS Perú, 2, 79.

Garay Núñez, J. R. (2021). Representaciones sociales de las competencias docentes en entornos virtuales de aprendizaje en tiempos de pandemia. Dilemas contemporáneos: educación, política y valores, 8(2).

García Carcedo, P. (2020). Memes, reciclajes y escritura creativa digital.

García, J. A. C. (2016). La investigación sobre lectura en el entorno digital. MEI: Métodos de información, 7(13), 247-268.

García, J. D. (2019). ¿ Dónde y con quién comienza la ética digital?. Revista Sistemas, (153), 79-84.

García Jiménez, E. (2015). La evaluación del aprendizaje: de la retroalimentación a la autorregulación. El papel de las tecnologías. Relieve: Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa, 21 (2), 1-24.

García, Y. H. (2006). Acerca del género como categoría analítica. Nómadas. Critical Journal of Social and Juridical Sciences, 13(1).

Gargallo López, B. (1995). Estrategias de aprendizaje: estado de la cuestión: propuestas para la intervención educativa. Teoría de la educación: revista interuniversitaria.

Gómez-Quitian, J. C. (2019). Las aplicaciones tecnológicas al servicio de la educación superior. Revista Electrónica en Educación y Pedagogía, 3(5), 95-109.

González Forero, R. (2007). Utilización de las tecnologías de información y comunicación TICS, en un curso de balance y transferencia mediante la plataforma Moodle, con estrategias para la autogestión del aprendizaje dirigido-Edición Única.

González, F. (1996). Acerca de la metacognición. Paradigma, 14(1-2), 109-135.

González, F. F. M. (2020). Mediación tecnológica orientada al desarrollo de habilidades cognitivas: Aportes para la sociedad del conocimiento. Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0, 24(2), 190-211.

González, J. H. (2006). Discernimiento. Evolución del pensamiento crítico en la educación superior. Cali, Colombia: universidad ICESI.

Gross Martínez, M. (2016). Accesibilidad al proceso educativo en el entorno universitario. Actualidades investigativas en educación, 16(1), 1-17.

Gross, M. (2014). Prácticas inclusivas para la población estudiantil en condición de discapacidad visual en el entorno universitario. Alteridad, 9(1), 108-117.

Guerra, N. D. C. A. (2012). Percepción del profesorado sobre la participación de las familias en la escuela, especialmente de aquellas en situación de riesgo psicosocial. Intervención psicoeducativa en la desadaptación social: IPSE-ds, (5), 9-30.

Hederich Martínez, C. (2013). Estilística educativa. Revista colombiana de Educación, (64), 21-56.

Hernández, A. F. (2007). Talleres para docentes: actividades para la atención de la diversidad escolar. Revista Electrónica Educare, 1, 105-116.

Hernández-Ramos, J. P., & Belmonte, M. L. (2020). Evaluación del empleo de Kahoot! en la enseñanza superior presencial y no presencial. Education in the knowledge society (EKS), 21, 13-13.

Herrero Herrero, J. I. (2017). Desarrollo, aplicación y evaluación de una estrategia, basada en el modelo GOLE, para el aprendizaje autodirigido en el Rotatorio de Medicina Interna.

Hui, Y. (2017). ¿Qué es un objeto digital? Virtualis , 8 (15).

i Maset, P. P. (2008). 9 ideas clave. El aprendizaje cooperativo (Vol. 8). Graó.

Ibáñez Rojo, V. (2019). Aproximación crítica a la prevención e intervención temprana en psicosis. Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría, 39(135), 215-240.

Jaramillo, E. M. (2021). Aprendizaje autodirigido en la educación superior: una perspectiva para la modalidad en línea. Revista Digital Universitaria, 22(3).

Jaramillo, E. M. (2021). Aprendizaje autodirigido en la educación superior: una perspectiva para la modalidad en línea. Revista Digital Universitaria, 22(3).

Johnson, D.W.; Johnson, R.T.; Holubec, E.J. (1999): El aprendizaje cooperativo en el aula. Buenos Aires. Paidós

Knowles, MS (1975). Aprendizaje autodirigido: una guía para estudiantes y profesores.

Kutugata Estrada, A. (2016). Foros de discusión: herramienta para incrementar el pensamiento crítico en educación superior. Apertura (Guadalajara, Jal.), 8(2), 84-99.

Laborda Gil, X. (2005). Tecnologías, redes y comunicación interpersonal. Efectos en las formas de la comunicación digital. Anales de Documentación, vol. 8, 2005.

Laguna Molina, J. (1999). El fomento de la participación de los padres de familia respecto a las tareas escolares de sus hijos.

Lecannelier, F. (2006). Estrategias de intervención temprana en salud mental. Revista Psicología & Sociedad, 1-9.

Lidia, A. V. M. (2022). Fomento De La Responsabilidad De Los Padres Y Madres De Familia En El Proceso Educativo De Sus Hijos E Hijas (Doctoral dissertation, Ecuador PUCESE-Escuela Ciencias de la Educación–Educación Inicial).

Ligeti Stuardo, P. A. (2018). Aprendizaje autodirigido y motivación académica en estudiantes de enfermería de una universidad de de alta complejidad del Norte de Chile.

Lindón, A. (2007). Diálogo con Néstor García Canclini¿ Qué son los imaginarios y cómo actúan en la ciudad?. Eure, 33(99), 89-99.

Lobato Fraile, C. (1998). El trabajo en grupo: aprendizaje cooperativo en secundaria. Bilbao: Universidad del País Vasco, Servicio Editorial, 1998.

López, O. R. (2013). Desarrollo de habilidades investigativas de los estudiantes que cursan el bachillerato en línea. Revista mexicana de bachillerato a distancia, 5(10).

Maggiolini, P. (2014). Um aprofundamento para o conceito de ética digital. Revista de administração de Empresas, 54, 585-591.

Magliano, M. J. (2013). Los significados de vivir múltiples presencias: Mujeres bolivianas en Argentina. Migraciones internacionales, 7(1), 165-195.

Maher, ML y Poon, J. (1996). Modelado de la exploración del diseño como coevolución. Ingeniería civil y de infraestructura asistida por computadora , 11 (3), 195-209.

Maldonado, N. (2008). La importancia de la intervención temprana con los hijos de padres alcohólicos. Revista Griot, 1(4), 18-27.

Marta-Lazo, C. (2016). Comunicación digital: Un modelo basado en el Factor R-elacional.

Martínez-Otero Pérez, V. (2005). Conflictividad escolar y fomento de la convivencia. Revista iberoamericana de educación.

Martínez-Robles, J. N. (2022). Ética y privacidad en la era digital. Con-Ciencia Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 3, 9(17), 92-93.

MARTINS, R. X. (2008). Modalidades de ensino e sua relação com habilidades cognitivas e tecnológicas (Doctoral dissertation, Tese de Doutorado, Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Psicologia Universidade São Francisco, Itatiba, SP).

Mata, J. C. (2020). LEER, INTEPRETAR Y ACTUAR EN UN MUNDO DIGITAL: LITERACIDAD CRÍTICA DIGITAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA. Enseñanza de las ciencias sociales: revista de investigación, (19), 17-28.

Matos, S. L. (2011). Educación musical: un problema emergente de intervención educativa, indicadores pedagógicos para el desarrollo de competencias en educación musical (Doctoral dissertation, Universidade de Santiago de Compostela).

Mejía Perea, J. E. (2017). Aplicación del conectivismo audiovisual y su impacto en la autogestión del aprendizaje significativo en estudiantes de la Facultad de Comunicaciones

Méndez, N., & Vallota, A. D. (2006). Utopía colectiva y autonomía individual: la perspectiva anarquista de la autogestión. Germinal: revista de estudios libertarios, (2), 15-30.

Mercer, N. (2004). Análisis del discurso sociocultural. Revista de lingüística aplicada , 1 (2), 137-168.

Mont, C. G. (2023). La IA y la ética digital: reales posibilidades y cuestionamientos para América Latina. Comunicación, (49), 5-13.

Mora, M. I. N. (2011). LA AUTOGESTIÓN DEL APRENDIZAJE EN LA COMPLEJIDAD. In Univest 2011: III Congreso Internacional" La autogestión del aprendizaje" (p. 14).

Morales Calvache, G. M. (2018). Estrategias incluyentes para atender la diversidad educativa de 6to. Año de EGB de la Unidad Educativa" Pérez Pallares", con énfasis en las dificultades sensoriales (Master's thesis, Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador).

Motoa, S. P. (2019). Pensamiento computacional. Revista Educación y Pensamiento, 26(26), 107-111.

Moyano-Grimaldo, W. A. (2017). Adaptabilidad de la Clasificación Decimal Dewey para la organización de contenidos: de los estantes a la Web. Revista Interamericana de bibliotecología, 40(1), 27-34.

Müller-Fahrenholz, G. (1996). El Espíritu de Dios: transformar un mundo en crisis (Vol. 84). Editorial Sal Terrae

Murrieta, N. R. (2017). Proyecto de fomento de la lectura con padres de familia de niños en edad preescolar.

Nadal, C., y Reparaz, C. (2014). La participación de las familias en la educación escolar. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Recuperado de https://dadun.unav.edu/bitstream/10171/37128/4/bases%20conceptuales.pdf

Navarro, G. M. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales, (83), 252-277.

Navas Sierra, J. A. (2019). Las innovaciones disruptivas: el punto de vista de las humanidades. Tecnologías disruptivas del proceso de globalización, 262.

Nebot, S. (2022). Creatividad digital a velocidad de vértigo. Interactiva: Revista de la comunicación y el marketing digital, (194), 4-7.

Noci, J. D. (2008). Definición teórica de las características del ciberperiodismo: elementos de la comunicación digital. Doxa Comunicación. Revista interdisciplinar de estudios de comunicación y ciencias sociales, 53-91.

Noda, F. N. (2005). Guía de comunicación digital. Universidad Catolica Andres.

Orozco, R. A. La omnipresente intuición: ciencia, filosofía y vida. Los caminos de la filosofía Diálogo y método, 233.

Ospina, A. G. (2016). ESTRATEGIA oRGANIzACIoNAL PARA EL fomENTo dE LA PARTICIPACIÓN dE ESTudIANTES dE INGENIERíA INduSTRIAL EN PRoCESoS dE INvESTIGACIÓN E INNovACIÓN. Los retos de la didáctica: lecturas para el siglo XXI, 115.

Ozán, V. A. (2019). Minería de datos para descubrir habilidades de colaboración vinculadas con roles en grupos de aprendizaje.

Pandiella, G. L. (2021). Discursos que hacen rizoma y transitan silencios en la universidad de oviedo: una propuesta epistemológica en innovación educativa e intercomprensión románica (Doctoral dissertation, Universidad de Oviedo).

Paz Maldonado, E. J. (2018). La formación del profesorado universitario para la atención a la diversidad en la educación superior. IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH, 9(16), 67-82.

Perdomo Vega, M. P. (2023). Liderazgo disruptivo en la formación del profesional de la administración de empresas en algunas universidades en Santiago de Cali.

Pérez Gómez, Á. I. (2008). ¿ Competencias o pensamiento práctico?: La construcción de los significados de representación y de acción. Educar por competencias,¿ qué hay de nuevo?.-(Pedagogía), 59-102.

Pérez Manzano, M. (1989). Culpabilidad y Prevención:: las teorías de la prevención general positiva en la fundamentación de la imputación subjetiva y de la pena (Doctoral dissertation, Universidad Autónoma de Madrid).

Pérez-Latre, F. J. (2011). Paradojas de la comunicación digital.

Peterander, F. (1999). El futuro de la intervención temprana: calidad y profesionalidad. IX Reunión Interdisciplinar sobre Poblaciones de Alto Riesgo de Deficiencias. Respuesta Global e Interdisciplinar en la Atención Temprana. Madrid. GENYSI.

Piaget, J., & TEORICOS, A. (1976). Desarrollo cognitivo. España: Fomtaine.

Pilonieta, G. (2017). Innovación disruptiva. Esperanza para la educación de futuro. Educación y ciudad, (32), 53-64.

Pla, C. L. (2011). Aprendizaje cooperativo. Crítica, 61(972), 37-41.

Prensky, M. (2001). Nativos digitales, inmigrantes digitales. On the horizon, 9(5), 1-7.

Pujolàs Maset, P. (2012). Aulas inclusivas y aprendizaje cooperativo.

Pujolàs, P. (2008). El aprendizaje cooperativo como recurso y como contenido. Aula de innovación educativa, 170, 37-41.

Quinto Orihuela, M. (2021). Aprendizaje en línea en el desarrollo de habilidades sociales de estudiantes de Trabajo Social, Universidad Nacional del Centro del Perú, 2021.

Rascón Hernán, C. (2017). El aprendizaje autodirigido en la educación superior. Percepción de los estudiantes de grado de ciencias de la salud.

Rattazzi, A. (2014). La importancia de la detección precoz y de la intervención temprana en niños con condiciones del espectro autista. Rev. Arg. De Psiquiat, 25, 290-294.

Redondo Gómez, M. (2023). La modernidad líquida y el pensamiento disruptivo.¿ Nuevos retos para el urbanismo?[Presentación].

Remedí, E. (2004). La intervención educativa. In Conferencia pronunciada en la Reunión Nacional de Coordinadores de la Licenciatura en Intervención.

Rendón, IM (2020). Perspectivas del derecho del trabajo en la era digital. Análisis teórico: de la reflexión a los criterios de adaptabilidad. Revista Jurídica del Trabajo , 1 (1), 122-145.

Rey, J. P. (2021). Creatividad digital: la madurez del medio rey. Interactiva: Revista de la comunicación y el marketing digital, (192), 4-8.

Reyes, L. (1993). Redes semánticas para la construcción de instrumentos. Revista de psicología social y personal. 83-99. https://amepso.org/product/revista-de-psicologiasocial-y-personalidad-vol-xxix-1/

Reynoso, G. E. T. (2021). Diversidad En La Población Estudiantil Universitaria. Palibrio.

Reynoso-Padilla, AM (2023). Análisis de las estrategias de la agencia de marketing Connect Ideas en el entorno digital: un estudio de caso sobre la importancia de la innovación, la creatividad y la adaptabilidad en la implementación de campañas de marketing efectivas para diferentes tipos de empresas.

Rico Fontalvo, J. E. (2020). Enfermedad renal diabética: de cara a la prevención, diagnóstico e intervención temprana. Revista Colombiana de Nefrología, 7(2), 15-16. Ojo

Rico Vercher, M., & Rico Pérez, C. (2004). El portfolio discente. Universidad de Alicante.

Ríos, A. A. (2019). Ciudad creativa digital en Guadalajara: actores y proceso sociopolítico.

Rischenole, R. (2011). Digital Ethics and Kids. Center for Digital Ethics Policy. Retrieved from http://digitalethics. org/essays/digital-ethics-kids.

Rodidardo, H. (2021). La plataforma kahoot influye en la motivación durante la evaluación en los estudiantes de cuarto grado de primaria de la institución educativa nueva juventud de santa rita de siguas–arequipa, 2020 (doctoral dissertation, universidad nacional de san agustín).

Rodríguez Fernández, L. (2021). Propaganda digital: Comunicación en tiempos de desinformación. Propaganda digital, 1-189.

Rodríguez Tovar, A. (2015). Enseñanza del sistema bucal mediante un recurso educativo digital bilingüe adaptativo: Línea de investigación: Hacia la comprensión de la adaptabilidad en el aula (Tesis de maestría, Universidad de La Sabana).

Rodríguez, E. (2021). LA GERENCIA AVANZADA FRENTE A LA INNOVACIÓN DISRUPTIVA. Gerentia, (3).

Rodríguez, M. Á. (2017). Desarrollo del pensamiento computacional en educación primaria: una experiencia educativa con Scratch. UTE Teaching & Technology (Universitas Tarraconensis), (2), 45-64.

Román González, M. (2016). Codigoalfabetización y pensamiento computacional en educación primaria y secundaria: validación de un instrumento y evaluación de programas.

Rubio Fuentes, Y. P. (2019). Participación de los padres de familia para el fomento de la lectoescritura en la práctica profesional docente.

Salazar, N. A. (2021). Atención a la diversidad estudiantil en la virtualidad: desafíos docentes. Revista peruana de investigación e innovación educativa, 1(3), e21727-e21727.

Salcedo, I., & Romero, J. J. (2006). Cultura Organizacional y Gestión de la Calidad en una Empresa del Estado venezolano. Revista venezolana de gerencia, 11(33), 74-82.

Salvat, B. G. (2004). La construcción del conocimiento en la red: límites y posibilidades. Education in the knowledge society (EKS), 5(1).

Sánchez Martínez, J. J. (2015). Percepción de los profesionales de la orientación educativa sobre el tratamiento a la diversidad estudiantil. La educación compensatoria en Castilla y León.

Sánchez, D. R. (2011). Estrategias de intervención educativa con el alumnado con dislexia. Innovación y experiencias educativas, 49, 1-19.

Sartor, P. (2017). Mejorar el acceso al diagnóstico y tratamiento etiológico de la enfermedad de Chagas en comunidades rurales remotas del Chaco argentino mediante el fortalecimiento de la atención primaria de salud y la amplia participación social. PLoS neglected tropical diseases , 11 (2), e0005336.

Schnitzler, T. (2021). El poder de la colaboración: evaluación de una nueva e innovadora prueba WeQ. Sophia, 17(2), 100-113.

Schorwer Beddings, K. H. (2017). Relación del aprendizaje autodirigido y directividad docente sobre los resultados académicos en la asignatura de anatomía en estudiantes de medicina de la Universidad de Concepción.

Scolari, C. (2008). Hipermediaciones: elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva. Editorial Gedisa.

Scott, C. L. (2015). El futuro del aprendizaje 2¿ Qué tipo de aprendizaje se necesita para el siglo XXI?.

Sempere Ferre, F. (2018, September). Kahoot como herramienta de autoevaluación en la universidad. In IN-RED 2018. IV Congreso Nacional de Innovación Educativa y Docencia en Red (pp. 250-255). Editorial Universitat Politècnica de València.

Sen, A. (2000). El desarrollo como libertad. Gaceta ecológica , (55), 14-20.

Senso, J. A., & Rosa Piñero, A. D. L. (2003). El concepto de metadato: algo más que descripción de recursos electrónicos. Ciência da Informação, 32, 95-106.

Sguerra, M. D. (2019). Ética digital en una sociedad transformada. Revista Sistemas, (153), 25-44.

Sheninger, EC y Murray, TC (2017). Aprendizaje transformado: 8 claves para diseñar hoy las escuelas del mañana . ASCD.

Silva, M. F. (2017). Consentimiento informado: estrategia para mitigar la vulnerabilidad en la asistencia hospitalaria. Revista bioética, 25, 30-38.

Socorro, F. (2018). Elementos de reflexión sobre los mitos y desencantos de la innovación y el pensamiento disruptivo. Desarrollo, estructuras económicas, políticas públicas y gestión: Reflexión interdisciplinar, 161.

Soriano, V. (Ed.). (1999). Intervención temprana en Europa: organización de servicios y asistencia a los niños y sus familias: tendencias en 17 países europeos. Real Patronato de Prevención y de Atención a Personas con minusvalía.

Sosa González de David, E. B. (2012). Importancia de la participación activa de padres/maestros en el proceso psicoeducativo y fomento de principios y valores en la formación integral del niño.

Soto Bernabeu, L. (2020). El Kahoot como método de Evaluación continua del aprendizaje en Derecho Financiero y Tributario.

Spormann Romeri, C. G. (2014). Factores predictores del aprendizaje autodirigido en alumnos de medicina de una universidad tradicional de Chile.

Tapia Gardner, N. E. (2016). La influencia de la tecnología digital en el desarrollo de las inteligencias múltiples de los jóvenes de la generación del espectáculo. Estudio de caso de los jóvenes del tercer año de bachillerato del Tecnológico de Monterrey Campus Chiapas y Campus Santa Fe.

Téllez Ramírez, M. (2019). Pensamiento computacional: una competencia del siglo XXI. Educacion superior, 6(1), 23-32.

Thagard, P. (2008). La mente. Introducción a las ciencias cognitivas (Vol. 3021). Katz Editores.

Tirado, F., & Domènech, M. (2001). Extituciones: del poder y sus anatomías. Política y sociedad, 36(2), 191-204.

Uribe-Moya, ER (2018). Plan de marketing digital para la empresa “ART4” Producción Artística Adaptable (Tesis de maestría).

Valderrama, B. (2020). Innovación para la transformación digital. Capital humano: revista para la integración y desarrollo de los recursos humanos, (350), 29.

Valencia Morocho, C. A. (2020). Educación virtual en el pensamiento crítico en los estudiantes de una universidad privada de Lima, 2020.

Valencia Morocho, C. A. (2021). La educación virtual en el pensamiento crítico de los estudiantes universitarios. Desde el sur, 13(2).

Valero Matas, J. A. (2020). La educación en la Technoaldea:¿ Privación de la creatividad?. Foro de educación.

Velásquez-Durán, A. (2017). eTraining: aprendizaje colaborativo y desempeño laboral.

Venegas, A. (2019). Lo mejor (y lo último) en creatividad digital: Negocio digital. Anuncios: Semanario de publicidad y marketing, (1591), 30-31.

Vilanova, G. E. (2018). Tecnología educativa para el desarrollo del pensamiento computacional. Sistemas, Cibernética e informática, 15(3), 25-32.

Vizcarra-García, E. (2022). La estrategia digital como impulsor de la adaptabilidad y competitividad de la industria verde en el contexto de la pandemia COVID19.

Wing, JM (2006). Pensamiento computacional. Comunicaciones de la ACM , 49 (3), 33-35.

Zambrano, J. D. T., Mendoza, C. E. L., & Camacho, M. P. (2018). Estrategias pedagógicas en el desarrollo cognitivo. In Memorias del cuarto Congreso Internacional de Ciencias Pedagógicas de Ecuador: La formación y superación del docente:" desafíos para el cambio de la educación en el siglo XXI" (pp. 691-700). Instituto Superior Tecnológico Bolivariano.

Zapata-Ros, M. (2015). Pensamiento computacional: Una nueva alfabetización digital. Revista de Educación a Distancia (RED), (46).

Zapata-Ros, M. (2018). Pensamiento computacional. Una tercera competencia clave. El pensamiento computacional como una nueva alfabetización en las culturas digitales. Murcia: Universidad de Murcia, 4-87.

Zapata-Ros, M. (2019). Pensamiento computacional desenchufado.

Zuccherino, S. (2021). Social Media Marketing: la revolución de los negocios y la comunicación digital. Editorial Temas.

12 ANEXOS

Anexos A. Documentos.

A1: Resolución del consejo directivo: aprobación del tema.

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

DECANATO
CONSEJO DIRECTIVO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

Guaranda, 21 de mayo de 2024
RCD-FCESFH-UEB-0251.13 – 2024

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Lcdo. Francisco Moreno Del Pozo, PhD, Certifica que el Consejo Directivo de sesión ordinaria (07), realizada el 20 de mayo de 2024.

EN RELACIÓN AL SEGUNDO PUNTO.- Análisis y resolución de aprobación de los temas de trabajo de integración curricular, Proyecto de Investigación, validados por los señores Tutores de la Carrera de Educación Básica, periodo académico abril – agosto 2024.

EL CONSEJO DIRECTIVO
CONSIDERANDO:

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (…)

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (…)

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal;

QUE, en el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en el art. 8.- Funciones. – expresa: Las funciones de la Unidad de Integración Curricular de la carrera son:
a.- Recepta, analiza, gestiona y valida la documentación relacionada con el proceso de titulación de acuerdo con lo establecido en el presente reglamento.
b.- Analiza la pertinencia de los temas propuestos para las diferentes modalidades de titulación y sugiere su aprobación.
c.- Da seguimiento al avance de los trabajos de integración curricular

QUE, en el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en el Capítulo IV del trabajo de integración curricular en los artículos manifiesta: **Art. 18.**- Para la elaboración del trabajo de integración curricular se podrán conformar equipos de dos estudiantes de una misma o distintas carreras, asegurándose la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados. **Art.19.**- Para el desarrollo del trabajo de integración curricular se garantiza la designación oportuna del director o tutor para el grupo de estudiante de entre los miembros del personal académico.

QUE, en Memorando UEB-FCESFH-CEB-CUIC-2024-055 de fecha 10 de mayo de 2024, firmado por la Lcda. Daniela Ribadeneira, MSc. Coordinadora de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, en el que hace llegar la matriz de los temas de trabajo de integración curricular, Proyecto de Investigación, validados por los señores Tutores de la Carrera de Educación Básica, Proceso de Titulación 03-2024, periodo académico abril – agosto 2024.

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

DECANATO

CONSEJO DIRECTIVO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

RESUELVE: "Aprobar el Tema de Trabajo de Integración, titulado: "EL SISTEMA DE GESTIÓN DEL APRENDIZAJE KAHOOT, DURANTE EL PROCESO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA DESARROLLAR HABILIDADES TECNOLÓGICO-COGNITIVAS EN LOS NIÑOS DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ÁNGEL POLIBIO CHAVES, ESTUDIO REALIZADO DURANTE LOS MESES DE ABRIL A JUNIO DEL AÑO 2024.", presentado por: CABRERA CAMPOVERDE PAULINA ALEJANDRA Y QUINATOA CHICAIZA NAYELI ELIZABETH, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular proceso abril – agosto 2024 de la Carrera de Educación Básica, revisado y aprobado por el tutor/a: DR. FRANCISCO SALCEDO LUCIO MSc, Profesor/a – Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas".

Notifíquese.

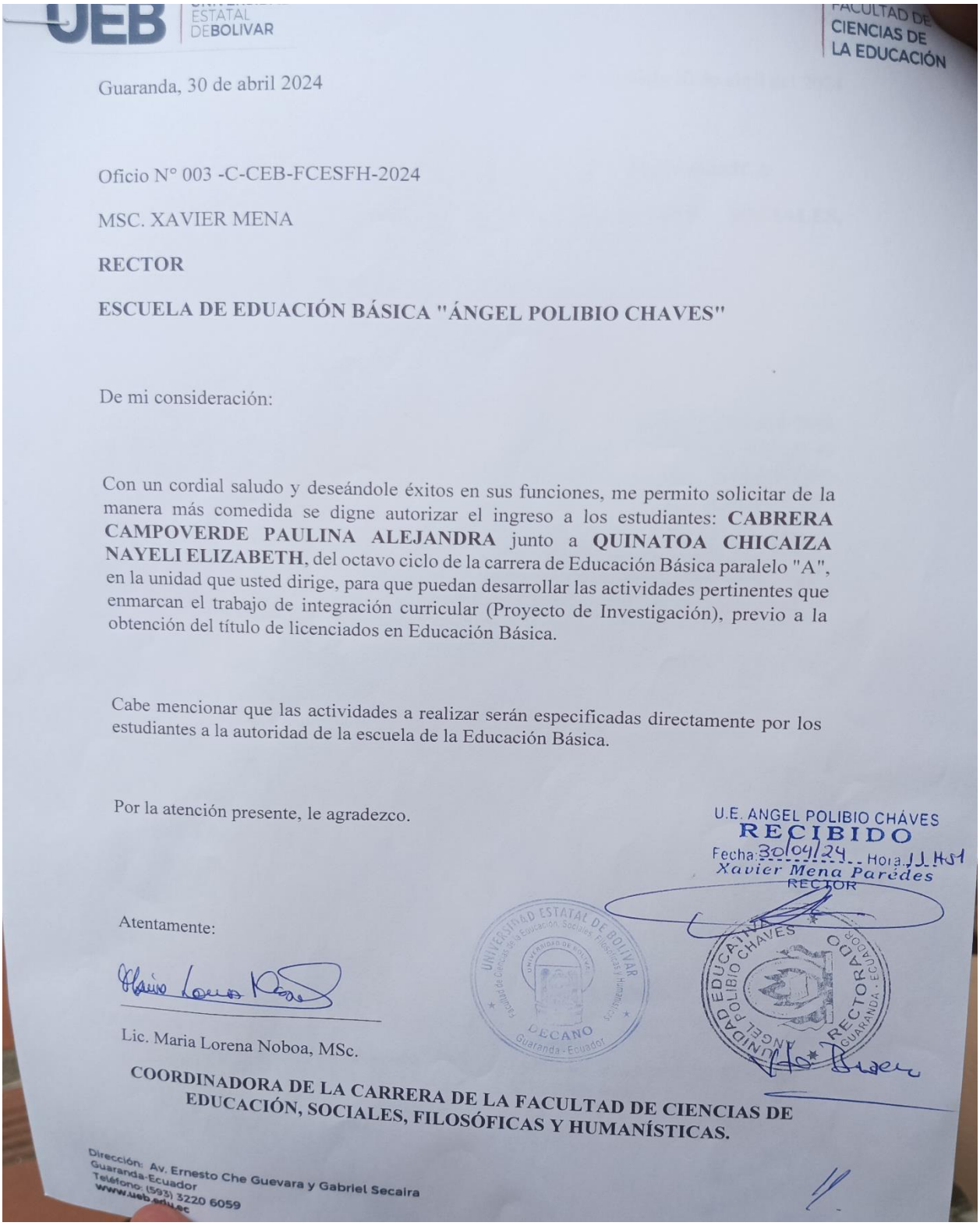
Atentamente,

Firmado electrónicamente por: GUIDO FRANCISCO MORENO DEL POZO

Dr. C. FRANCISCO MORENO DEL POZO
DECANO

FMDP/Marcela N.

A2: Autorización de la escuela



UEB UNIVERSIDAD ESTATAL DEBOLIVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Guaranda, 30 de abril 2024

Oficio N° 003 -C-CEB-FCESFH-2024

MSC. XAVIER MENA

RECTOR

ESCUELA DE EDUACIÓN BÁSICA "ÁNGEL POLIBIO CHAVES"

De mi consideración:

Con un cordial saludo y deseándole éxitos en sus funciones, me permito solicitar de la manera más comedida se digne autorizar el ingreso a los estudiantes: **CABRERA CAMPOVERDE PAULINA ALEJANDRA** junto a **QUINATOA CHICAIZA NAYELI ELIZABETH**, del octavo ciclo de la carrera de Educación Básica paralelo "A", en la unidad que usted dirige, para que puedan desarrollar las actividades pertinentes que enmarcan el trabajo de integración curricular (Proyecto de Investigación), previo a la obtención del título de licenciados en Educación Básica.

Cabe mencionar que las actividades a realizar serán especificadas directamente por los estudiantes a la autoridad de la escuela de la Educación Básica.

Por la atención presente, le agradezco.

U.E. ANGEL POLIBIO CHÁVES
RECIBIDO
Fecha: 30/04/24 Hora: 11 H51
Xavier Mena Parédes
RECTOR

Atentamente:

Lic. Maria Lorena Noboa, MSc.

COORDINADORA DE LA CARRERA DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS.

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR
Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas
DECANO
Guaranda - Ecuador

UNIDAD EDUCATIVA ANGEL POLIBIO CHAVES
RECTORADO
GUARANDA - ECUADOR

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

A3: Certificado de haber realizado el proyecto en la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"



Ministerio de Educación

UNIDAD EDUCATIVA "ÁNGEL POLIBIO CHAVES"

Provincia Bolívar Cantón Guaranda

MSC. XAVIER MENA, RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ANGEL POLIBIO CHAVES", TIENE A BIEN EXTENDER EL PRESENTE:

CERTIFICADO

Que, las Srtas. **Cabrera Campoverde Paulina Alejandra** C.I. 0705765436 y **Quinatoa Chicaiza Nayeli Elizabeth**, con C.I. 0550136865, estudiantes de Octavo ciclo paralelo "A", de la carrera de Educación Básica de la Facultad de Ciencias de la Educación Sociales , Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, cumplieron con la ejecución del proyecto de investigación con el tema: **EL SISTEMA DE GESTIÓN DE APRENDIZAJE KAHOOT, DURANTE EL PROCESO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA DESARROLLAR HABILIDADES TECNOLÓGICO-CONGNITIVAS EN LOS NIÑOS DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ÁNGEL POLIBIO CHÁVES, ESTUDIO REALIAZIDO DE ABRIL A JUNIO DEL AÑO 2024.**

Tiempo en los que han demostrado responsabilidad, capacidad y puntualidad en las actividades planteadas.

Es todo cuanto debo informar en honor a la verdad, facultando al interesado hacer uso de la presente certificación como convenga sus intereses.

Guaranda, 16 de julio del 2024

Atentamente,

MSc. Xavier Mena
RECTOR
Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"

UNIDAD EDUCATIVA ANGEL POLIBIO CHAVES RECTORADO GUARANDA - ECUADOR

A4: Certificado de Turnitin

Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO	AUTOR
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.docx	Cabrera Paulina Quinatoa Nayeli
RECUENTO DE PALABRAS	RECUENTO DE CARACTERES
30479 Words	177957 Characters
RECUENTO DE PÁGINAS	TAMAÑO DEL ARCHIVO
159 Pages	6.2MB
FECHA DE ENTREGA	FECHA DEL INFORME
Jul 26, 2024 8:43 AM GMT-5	Jul 26, 2024 8:46 AM GMT-5

6% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- Base de datos de Crossref

Excluir del Reporte de Similitud

- Base de datos de Internet
- Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref
- Base de datos de trabajos entregados
- Fuentes excluidas manualmente



Resumen

Anexos B

B1: Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"






BIENVENIDOS
Abrir una Escuela hoy es cerrar una carcel por muchos años
HORARIO


HORARIO
"La Educación es el arma más poderosa que puedes usar para cambiar el mundo"

Anexo C

C1: Instrumento recolección de datos

Formato encuesta:

ENTREVISTA AL DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ÁNGEL POLIBIO CHÁVES"
Objetivo general: Explorar la percepción y experiencia de los docentes de quinto año de Educación General Básica en el uso de la plataforma KAHOOT como herramienta de enseñanza-aprendizaje durante un proceso de intervención educativa, con el fin de determinar su efectividad en el desarrollo de habilidades tecnológico-cognitivas en los estudiantes. **Instrucciones:** Estimada Docente antes de iniciar las preguntas, agradezco sinceramente que haya reservado tiempo para esta entrevista. Su participación es fundamental y valorada durante esta sesión.
1. ¿Tiene experiencia al utilizar KAHOOT?
2. ¿Ha oído hablar del sistema de gestión del aprendizaje KAHOOT? Si es así, ¿qué sabe al respecto?
3. ¿Qué tan fácil o difícil le resultó aprender a usar KAHOOT? ¿Qué aspectos le parecieron más desafiantes?
4. ¿Ha utilizado alguna vez plataformas similares a KAHOOT en su enseñanza?
5. ¿A lo largo de su etapa profesional usted como docente ha utilizado KAHOOT?
6. ¿Qué experiencias pedagógicas ha tenido al trabajar con KAHOOT?
7. ¿Considera que el uso de KAHOOT ha facilitado el proceso de enseñanza-aprendizaje en las aulas de clase? ¿De qué manera?
8. ¿Piensa usted que el uso de KAHOOT facilita la comprensión de los contenidos de la asignatura para los estudiantes?

9. ¿Considera que KAHOOT es una herramienta de aprendizaje fácil de usar e implementar en sus clases? ¿Por qué?
10. ¿Cree usted que KAHOOT tiene el potencial de ser una herramienta sostenible y efectiva a largo plazo en la educación básica? ¿Por qué sí o por qué no?

Formato encuesta:

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO AÑO

Objetivo: Evaluar la percepción de los estudiantes sobre el uso de la plataforma KAHOOT durante el proceso de intervención educativa y su impacto en el desarrollo de sus habilidades tecnológico-cognitivas.

Instrucciones didácticas: Se solicita responder las siguientes preguntas, pintar con el color de su elección y marcar la respuesta que considere correspondiente según las interrogantes planteadas.

Tómese el tiempo que necesite para pensar en su respuesta y lee con atención.

Si tiene alguna pregunta durante la entrevista, también puedes hacerla.



1. ¿Ha utilizado la herramienta KAHOOT?

a) Si ☐

b) No ☐

2. Considero que KAHOOT es una herramienta de aprendizaje fácil de usar:

a) Si es fácil ☐

b) No es fácil ☐

c) Tengo dificultades ☐

3. ¿Tengo acceso a algún dispositivo electrónico que pueda usar para KAHOOT? Si es así, ¿cuál de los siguientes dispositivos poseo? a) Computadora ☐ b) Tablet ☐ c) Teléfono ☐ d) No tengo dispositivo electrónico ☐
4. ¿Tengo acceso a internet fijo en casa, o usaría datos móviles para poder acceder a KAHOOT? a) Tengo acceso a internet fijo en casa ☐ b) Uso de datos móviles ☐ c) No, voy a un centro de computo ☐ d) No, no tengo acceso a internet ☐
5. ¿Pienso que KAHOOT es una herramienta que motiva y genera interés en las actividades de aprendizaje? a) Si ☐ b) Depende el tema ☐ c) Algunas veces ☐ d) No mucho ☐ c) No, no me motiva ☐
6. ¿Considero que al utilizar KAHOOT podría mejorar mis calificaciones? a) Si, mejoraría mis calificaciones ☐ b) No estoy seguro/a si mejoraría mis calificaciones ☐ c) No, no mejoraría mis calificaciones ☐
7. ¿Tengo alguna dificultad física o visual para poder usar KAHOOT? a) No, no tengo ninguna dificultad ☐ b) Si, tengo dificultades físicas ☐ c) Si, tengo dificultades visuales ☐
8. ¿Con KAHOOT puedo trabajar en equipo con mis compañeros? a) Siempre ☐ b) En algunas ocasiones ☐

c) Depende el tema ☐ d) Rara vez ☐ e) No ☐
9. ¿Qué dificultades creo que podría tener si las preguntas en KAHOOT incluyen dibujos o imágenes? a) Me podría distraer la pregunta ☐ b) Podría ser difícil interpretar los dibujos e imágenes ☐ c) No tendría ninguna dificultad ☐ d) No estoy seguro/a ☐
10. ¿El uso de KAHOOT me ayuda a mejorar lo que vi en clases? a) Siempre ☐ b) En ocasiones ☐ c) Rara vez ☐ d) En algunos temas ☐ e) Nunca ☐

Anexo D.

D1: Portada del libro de Matemática 5to grado. (Propuesta)



ANEXO 3. FORMATO PARA EL INFORME DE TUTORÍAS DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Facultad: Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas			
Carrera: Educación Básica			
Modalidad de Titulación: Trabajo de Integración Curricular	**Opción:** Proyecto de Investigación		
Título del proyecto: EL SISTEMA DE GESTIÓN DE APRENDIZAJE KAHOOT, DURANTE EL PROCESO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA DESARROLLAR HABILIDADES TECNOLÓGICO- CONGNITIVAS EN LOS NIÑOS DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ÁNGEL POLIBIO CHÁVES, ESTUDIO REALIAZIDO DE ABRIL A JUNIO DEL AÑO 2024.			
Estudiante: Cabrera Campoverde Paulina Alejandra	**Cédula:** 0705765436	**Teléfono:** 0968103760	**E-mail:** pcabrera@mailes.ueb.edu.ec
Estudiante: Quinatoa Chicaiza Nayeli Elizabeth	**Cédula:** 0550136865	**Teléfono:** 0985447247	**E-mail:** nayquinatoa@mailes.ueb.edu.ec
Docente Tutor: Dr. Cs. Francisco David Salcedo Lucio Mg. Sc. PhD	**Cédula:** 1802006732	**Teléfono:** 0980816564	**E-mail:** fsalcedo@ueb.edu.ec

2. REGISTRO DE TUTORÍAS ACADÉMICAS EN LOS TRABAJOS DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

15	24/07/2024	Indicaciones previas para la culminación y revisión de los informes finales con todos los puntos previos a su entrega a integración curricular.	4		

Dr. Cs. Francisco David Salcedo Lucio Mg. Sc. PhD
Docente Tutor/a

MSC. Daniela Alejandra Ribadeneira Pazmiño
Coordinadora de la Unidad de Integración curricular