

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.  
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), mayo-junio 2025,  
Volumen 9, Número 3.

[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i1](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1)

## **USO DE KAHOOT! EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR**

**THE USE OF KAHOOT! IN THE TEACHING-LEARNING PROCESS  
IN HIGHER EDUCATION**

**Jorge Luis González Sánchez**

Universidad Técnica de Machala – Ecuador

**Gloria Estefany Villacres Arias**

Instituto Superior Tecnológico de Formación Profesional Administrativa y Comercial – Ecuador

**Liseth del Carmen Núñez Sánchez**

Universidad Técnica de Machala – Ecuador

**Jorge Luis Serrano Aguilar**

Universidad Técnica de Machala – Ecuador

**Richar lutter Calderón Zambrano**

Universidad Técnica de Machala - Ecuador

DOI: [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i3.17806](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i3.17806)

## Uso de Kahoot! en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Superior

**Jorge Luis González Sánchez<sup>1</sup>**[jgonzalez@utmachala.edu.ec](mailto:jgonzalez@utmachala.edu.ec)<https://orcid.org/0000-0003-2345-9036>Universidad Técnica de Machala  
Provincia de El Oro, Ecuador**Lisbeth del Carmen Núñez Sánchez**[lnunez@utmachala.edu.ec](mailto:lnunez@utmachala.edu.ec)<https://orcid.org/0009-0002-9062-0192>Universidad Técnica de Machala  
Provincia de El Oro, Ecuador**Richar Iutter Calderón Zambrano**[rcalderon@utmachala.edu.ec](mailto:rcalderon@utmachala.edu.ec)<https://orcid.org/0009-0003-8257-0532>Universidad Técnica de Machala  
Provincia de El Oro, Ecuador**Gloria Estefany Villacres Arias**[glorita2704@gmail.com](mailto:glorita2704@gmail.com)<https://orcid.org/0000-0002-0238-8681>Instituto Superior Tecnológico de Formación  
Profesional Administrativa y Comercial  
Provincia Guayas, Ecuador**Jorge Luis Serrano Aguilar**[jserrano@utmachala.edu.ec](mailto:jserrano@utmachala.edu.ec)<https://orcid.org/0009-0008-3694-574X>Universidad Técnica de Machala  
Provincia de El Oro, Ecuador

### RESUMEN

El presente estudio analiza el impacto del uso de Kahoot! en el proceso de enseñanza-aprendizaje en educación superior, centrándose en su influencia sobre la motivación, la participación estudiantil y la retención del conocimiento. Se llevó a cabo una investigación cuasi-experimental con enfoque mixto en la Universidad Técnica de Machala (UTMACH), con una muestra de 57 estudiantes de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales, divididos en un grupo experimental que utilizó Kahoot! como herramienta de evaluación y un grupo de control que siguió métodos tradicionales. La metodología incluyó sesiones semanales estructuradas en tres fases: instrucción teórica, aplicación de cuestionarios interactivos y discusión con retroalimentación. Los resultados evidenciaron que el uso de Kahoot! mejora la motivación y la participación en el aula, con un alto porcentaje de estudiantes manifiesta que la herramienta hace las clases más dinámicas y atractivas. Sin embargo, se identificaron desafíos como la brecha tecnológica y la limitada profundidad en el aprendizaje cuando se emplea como único recurso. Se concluye que Kahoot! es un complemento valioso dentro de estrategias pedagógicas más amplias, aunque su efectividad a largo plazo requiere de estudios adicionales que evalúen su impacto en el desarrollo de habilidades cognitivas superiores.

**Palabras clave:** gamificación, kahoot!, enseñanza-aprendizaje, educación superior, motivación estudiantil

---

<sup>1</sup> Autor Principal

Correspondencia: [jgonzalez@utmachala.edu.ec](mailto:jgonzalez@utmachala.edu.ec)

# The Use of Kahoot! in the Teaching-Learning Process in Higher Education

## ABSTRACT

This study analyzes the impact of using Kahoot! in the teaching-learning process in higher education, focusing on its influence on student motivation, participation, and knowledge retention. A quasi-experimental mixed-methods research was conducted at the Technical University of Machala (UTMACH), with a sample of 57 students from the Pedagogy of Experimental Sciences program, divided into an experimental group using Kahoot! as an assessment tool and a control group following traditional methods. The methodology included weekly sessions structured in three phases: theoretical instruction, interactive quiz application, and discussion with feedback. The results showed that using Kahoot! enhances motivation and classroom participation, with a high percentage of students stating that the tool makes classes more dynamic and engaging. However, challenges such as the digital divide and limited depth in learning when used as the sole resource were identified. It is concluded that Kahoot! is a valuable complement within broader pedagogical strategies, although its long-term effectiveness requires further studies evaluating its impact on the development of higher-order cognitive skills.

**Keywords:** gamification, kahoot!, teaching-learning, higher education, student motivation

*Artículo recibido 12 enero 2024*

*Aceptado para publicación: 16 febrero 2024*



## O Uso do Kahoot! no Processo de Ensino-Aprendizagem no Ensino Superior

### RESUMO

Este estudo analisa o impacto do uso do Kahoot! no processo de ensino-aprendizagem no ensino superior, com foco em sua influência na motivação dos estudantes, na participação e na retenção do conhecimento. Foi realizada uma pesquisa quase-experimental com abordagem mista na Universidade Técnica de Machala (UTMACH), com uma amostra de 57 estudantes do curso de Pedagogia das Ciências Experimentais, divididos em um grupo experimental que utilizou o Kahoot! como ferramenta de avaliação e um grupo de controle que seguiu métodos tradicionais. A metodologia incluiu sessões semanais estruturadas em três fases: instrução teórica, aplicação de questionários interativos e discussão com feedback. Os resultados mostraram que o uso do Kahoot! melhora a motivação e a participação em sala de aula, com um alto percentual de estudantes afirma que a ferramenta torna as aulas mais dinâmicas e envolventes. No entanto, foram identificados desafios como a desigualdade digital e a limitação na profundidade do aprendizado quando utilizado como único recurso. Conclui-se que o Kahoot! é um complemento valioso dentro de estratégias pedagógicas mais amplas, embora sua eficácia a longo prazo exija estudos adicionais que avaliem seu impacto no desenvolvimento de habilidades cognitivas superiores.

**Palavras-chave:** Gamificação; Kahoot!; ensino-aprendizagem; ensino superior; motivação estudantil.

## INTRODUCCIÓN

En los últimos años, la tecnología ha transformado significativamente el ámbito educativo, ofrece nuevas oportunidades y desafíos para docentes y estudiantes. La era digital ha introducido una variedad de herramientas tecnológicas que facilitan el acceso a la información y permiten metodologías de enseñanza más dinámicas y participativas. En este contexto, la gamificación se ha consolidado como una estrategia innovadora para motivar a los estudiantes y mejorar su proceso de aprendizaje (Wang, 2015; Villacres Arias et al., 2020; Carrillo Puga et al., 2024).

La gamificación se define como la incorporación de elementos y técnicas de diseño de juegos en contextos no lúdicos, como la educación, con la finalidad de aumentar la motivación y el compromiso de los participantes. Esta metodología se basa en la idea de que los juegos generan altos niveles de implicación y disfrute, características que pueden trasladarse a entornos de aprendizaje para mejorar la experiencia educativa (Galeano et al., 2023). Según Parrales et al. (2023), la gamificación utiliza elementos del juego y técnicas de diseño de videojuegos en contextos ajenos al juego. Por su parte, Ayala et al., (2024) destacan que la gamificación busca motivar a las personas a través de dinámicas de juego aplicadas en entornos no lúdicos.

Uno de los recursos más utilizados para la gamificación en el aula es Kahoot!, una plataforma en línea que permite a los docentes diseñar cuestionarios interactivos con formato de juego (Coronel et al., 2022). Esta herramienta ha ganado popularidad debido a su facilidad de uso y su capacidad para captar la atención de los estudiantes mediante dinámicas competitivas y en tiempo real. A través de Kahoot!, los alumnos pueden responder preguntas utiliza sus dispositivos móviles o computadoras, mientras que el docente obtiene retroalimentación instantánea sobre su desempeño (Wang y Tahir, 2020; León-Reyes et al., 2023). Al integrar esta herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se logra generar un ambiente educativo más dinámico y participativo, en el que los estudiantes no solo se divierten, sino que también refuerzan sus conocimientos de manera efectiva (Lopatynska et al., 2024).

Sin embargo, a nivel local, existe un desconocimiento sobre el impacto de la herramienta Kahoot! en el proceso de enseñanza en la educación superior. Aunque se reconoce el uso de recursos digitales como material didáctico (Espinoza Freire et al., 2020), a menudo no se proporciona un sustento pedagógico claro ni se demuestra cómo emplearlos adecuadamente. Por fin, un estudio en una universidad local

ayudaría a comprender las bondades de Kahoot! al mejorar el proceso de aprendizaje, facilita tanto la planificación como la ejecución de las clases mediante la interacción e innovación en el aula (Özdemir, 2024; Guardia et al., 2019).

Diversos estudios han demostrado que la gamificación, y en particular el uso de Kahoot!, tiene un impacto positivo en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes (Martínez, 2021). Investigaciones recientes han evidenciado que la implementación de herramientas de gamificación en la educación superior mejora la motivación y el compromiso de los estudiantes, promueve un aprendizaje y participativo (Guardia et al., 2019). Además, Kahoot! permite a los docentes evaluar la comprensión de los contenidos de manera rápida y efectiva, al tiempo que estimula la competitividad sana entre los alumnos y fomenta el aprendizaje colaborativo. La plataforma ofrece múltiples opciones de personalización que se adaptan a diferentes estilos de enseñanza y niveles educativos, esto la convierte en una herramienta versátil para la educación moderna (Hernández-Ramos et al. 2020; Mdlalose et al., 2021).

Sin embargo, la implementación de Kahoot! en el aula también presenta ciertos desafíos que deben ser considerados. Entre ellos, se encuentra la necesidad de garantizar el acceso equitativo a dispositivos tecnológicos y una conexión a internet estable, así como el diseño de cuestionarios que equilibren el factor competitivo con un enfoque inclusivo para evitar la ansiedad en algunos estudiantes (Sianturi et al., 2022). Asimismo, es importante que los docentes utilicen Kahoot! como un complemento dentro de una estrategia pedagógica integral, en lugar de depender exclusivamente de la gamificación para la enseñanza de contenidos (Holbrey, 2020).

La gamificación en el ámbito educativo se fundamenta en diversas teorías del aprendizaje que explican su efectividad en el aula. Desde el enfoque constructivista (Piaget, 1976), se sostiene que los estudiantes construyen su conocimiento a través de la interacción con su entorno y con otros Vygotsky (1978) amplió esta perspectiva con su teoría del aprendizaje sociocultural, en la que el conocimiento se desarrolla a partir de la participación y la colaboración con los demás. En este contexto, herramientas digitales como Kahoot! favorecen el aprendizaje colaborativo, incentiva la discusión de respuestas y la reflexión colectiva sobre los contenidos.

Por otra parte, el aprendizaje basado en el juego ha sido identificado como un modelo eficaz para la enseñanza, proporciona un entorno propicio para el desarrollo del pensamiento crítico, la autonomía y la resolución de problemas (Pachacama-Nasimba et al., 2025). La mecánica del juego incorporada en plataformas como Kahoot! transforma la evaluación en una experiencia más dinámica y motivadora, facilita la retención del conocimiento y el compromiso del estudiante con su propio proceso de aprendizaje (Campillo-Ferrer et al., 2020). Además, desde la teoría de la autodeterminación, se ha argumentado que la motivación humana está impulsada por la autonomía, la competencia y la relación con los demás. La gamificación, al permitir que los estudiantes gestionen su aprendizaje, reciban retroalimentación inmediata y participen en actividades en grupo, responde a estas necesidades psicológicas, fortalece su motivación intrínseca y extrínseca (Campillo-Ferrer et al., 2020).

El uso de la gamificación en el aula ha demostrado múltiples beneficios en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se ha observado que la implementación de estas estrategias incrementa la motivación y el compromiso de los estudiantes, reduce los índices de deserción y favorece su participación en el aula (Olmedo-Flores et al., 2024). Además, la integración de elementos lúdicos en la enseñanza facilita la consolidación de conceptos y mejora la retención del conocimiento, esto repercute positivamente en el rendimiento académico. Otra ventaja significativa de la gamificación es que promueve el aprendizaje autónomo y colaborativo, los estudiantes desarrollan habilidades de resolución de problemas y trabajo en equipo, fomenta una educación más activa y centrada en el estudiante. Asimismo, la retroalimentación inmediata proporcionada por herramientas digitales permite a los docentes identificar con rapidez las dificultades que enfrentan los estudiantes y ajustar sus estrategias.

A pesar de sus beneficios, el uso de la gamificación en la educación no está exento de desafíos. Uno de los principales inconvenientes es la posible distracción de los estudiantes, especialmente si la mecánica del juego desvía la atención del contenido académico. Además, la competitividad implícita en algunas plataformas puede generar ansiedad en ciertos alumnos, afecta su experiencia de aprendizaje. Por otro lado, la implementación de estas estrategias requiere garantizar que todos los estudiantes tengan acceso a dispositivos electrónicos y una conexión a internet estable, esto puede generar desigualdades en el acceso a la educación digital. Para mitigar estos desafíos, es fundamental que los docentes diseñen

actividades que equilibren la competencia con un enfoque inclusivo, promueve la participación de todos los estudiantes sin generar presión innecesaria.

En este contexto, Kahoot! se ha consolidado como una herramienta eficaz para la gamificación en el aula, al permitir a los docentes diseñar cuestionarios interactivos que los estudiantes pueden responder en tiempo real mediante dispositivos electrónicos. La facilidad de uso y la posibilidad de personalizar las actividades hacen de esta plataforma un recurso versátil para distintos niveles educativos y estilos de enseñanza. Uno de los aspectos más valorados de Kahoot! es su capacidad para ofrecer retroalimentación inmediata, facilita la identificación de errores y mejora la comprensión de los temas abordados. Además, el uso de esta plataforma fomenta la competencia sana entre los estudiantes, aumentan su interés y motivación por el aprendizaje.

El impacto de la gamificación y de Kahoot! en la educación ha sido ampliamente documentada en la literatura científica. Diversos estudios han demostrado que estas estrategias no solo mejoran la retención del conocimiento, sino que también aumentan la participación en clase y fomentan un aprendizaje más significativo. La integración de elementos visuales y auditivos en estas plataformas facilita el aprendizaje en estudiantes con diferentes estilos cognitivos, hace que la enseñanza sea más inclusiva y efectiva. Sin embargo, es importante considerar que la gamificación no debe entenderse como una solución única, sino como un complemento dentro de un enfoque pedagógico integral. Para maximizar su impacto, es recomendable combinar Kahoot! con otras metodologías activas, como el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje colaborativo y la resolución de problemas.

El uso de la gamificación en el aula representa una oportunidad valiosa para mejorar la experiencia educativa de los estudiantes, pero su implementación debe ser planificada cuidadosamente para evitar posibles efectos adversos, como la ansiedad o la exclusión de aquellos con menos acceso a la tecnología. A medida que avance la digitalización de la educación, es esencial que los docentes reciban formación adecuada en el uso de estas herramientas, de manera que puedan potenciar el aprendizaje y garantizar una enseñanza de calidad adaptada a las necesidades.

El objetivo general de este estudio es analizar el impacto del uso de Kahoot! en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se explora cómo la gamificación a través de esta plataforma contribuye a la motivación, participación y retención del conocimiento en los estudiantes.

## **METODOLOGÍA**

Este estudio cuasi-experimental con enfoque mixto se realizó con el objetivo de evaluar la efectividad de Kahoot! en la enseñanza de Ciencias Sociales en educación superior. La investigación se llevó a cabo en la Universidad Técnica de Machala (UTMACH) durante un período de 10 semanas, con una muestra de 57 estudiantes de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales, divididos aleatoriamente en dos grupos: un grupo experimental (28 estudiantes) que utilizó Kahoot! como herramienta de evaluación y un grupo de control (29 estudiantes) que siguió métodos tradicionales de enseñanza.

El diseño metodológico incluyó sesiones semanales de 60 minutos estructuradas en tres fases: introducción teórica mediante clase magistral (30 minutos), aplicación de un cuestionario interactivo en Kahoot! (20 minutos) y discusión grupal con retroalimentación (10 minutos). Para la recolección de datos, se utilizó un cuestionario estructurado basado en escalas tipo Likert, aplicado de manera presencial, así como observaciones en el aula para complementar la evaluación del impacto de la gamificación en el proceso de aprendizaje.

Desde una perspectiva ética, se garantizó la confidencialidad de los participantes y se obtuvo su consentimiento informado. Los criterios de inclusión en la matriculación en el curso y el acceso a dispositivos digitales, mientras que los criterios de exclusión incluyen la inasistencia a más del 20% de las sesiones. Entre las limitaciones del estudio se reconoce la posible variabilidad en la aceptación de la metodología por parte de los estudiantes y docentes, aunque se implementan estrategias para minimizar estos efectos. Este diseño permitió evaluar el impacto de Kahoot! en la motivación, la participación y el rendimiento académico de los estudiantes, proporciona evidencia empírica sobre su aplicabilidad en el contexto educativo.

## **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

Los resultados de este estudio reflejan la percepción de los 57 estudiantes encuestados sobre la implementación de Kahoot! en sus clases, evalúa su impacto en la motivación, la participación y la comprensión de los contenidos.

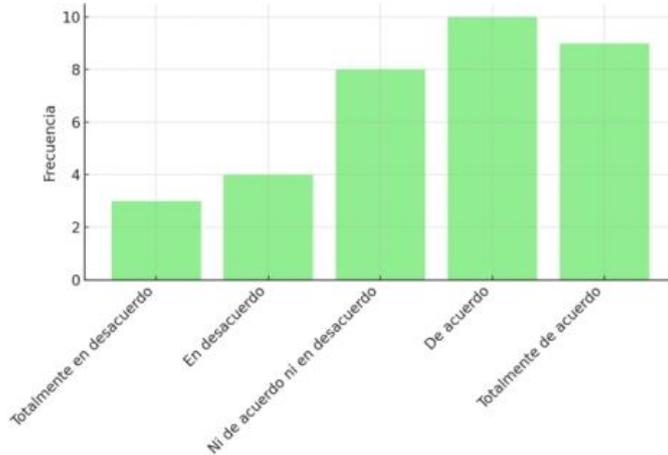
En cuanto al ambiente de aprendizaje, la mayoría de los estudiantes manifestó sentirse cómodo en clase, con un 36,84% indican estar "De acuerdo" y un 33,33% seleccionan "Totalmente de acuerdo". Un porcentaje menor 15,79% mantuvo una posición neutral, mientras que un 5,26% y 8,77% expresaron

desacuerdo con la afirmación Tabla 1, Figura 1. Estos resultados sugieren que, en general, los estudiantes perciben un ambiente propicio para el aprendizaje, puede facilitar la integración de herramientas tecnológicas como Kahoot!.

**Tabla 1.** Cómo se sienten los estudiantes en el ambiente de aprendizaje

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	3	5,26
En desacuerdo	5	8,77
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	9	15,79
De acuerdo	21	36,84
Totalmente de acuerdo	19	33,33

**Figura 1.** Como se sienten los estudiantes en el ambiente de aprendizaje



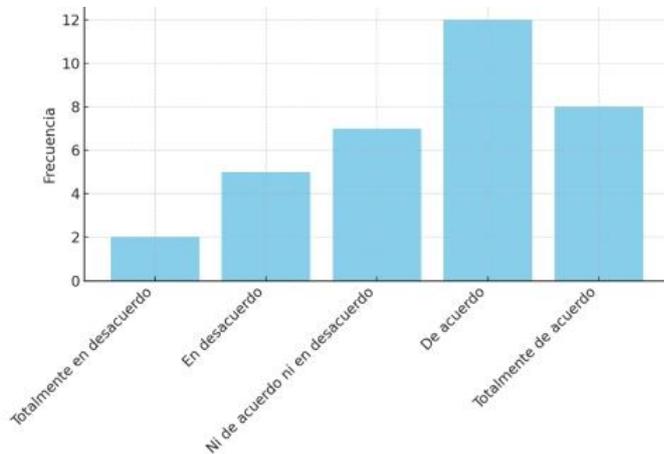
Respecto a la organización y estructura de las clases, un 35.09% de los encuestados estuvo "De acuerdo" en que las sesiones estaban bien estructuradas, mientras que un 22.81% seleccionó "Totalmente de acuerdo". Sin embargo, un 21,05% adoptó una postura neutral y un 5,26% y 15,79% indicaron estar en desacuerdo o totalmente en desacuerdo, respectivamente (Tabla 2, Figura 2). Aunque la mayoría de los estudiantes consideran que las clases están bien organizadas, los resultados evidencian una oportunidad de mejora en la planificación y estructuración de los contenidos.

**Pregunta 2:** Las clases de Informática están bien organizadas y estructuradas.

**Tabla 2.** Organización y estructura percibida de las clases.

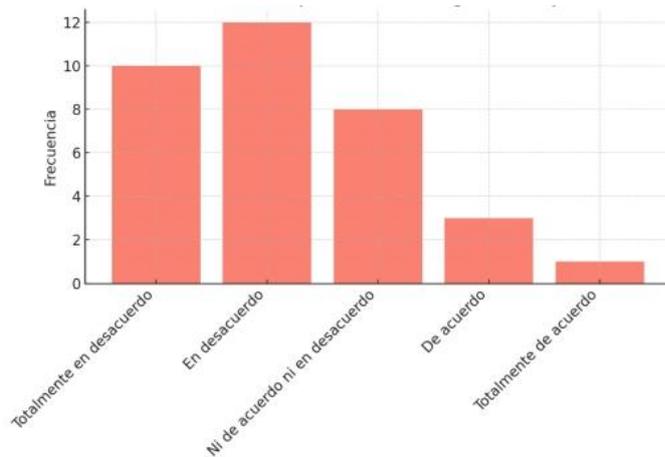
Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	3	5,26
En desacuerdo	9	15,79
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	12	21,05
De acuerdo	20	35,09
Totalmente de acuerdo	13	22,81

**Figura 2.** Organización y estructura percibida de las clases de Informática



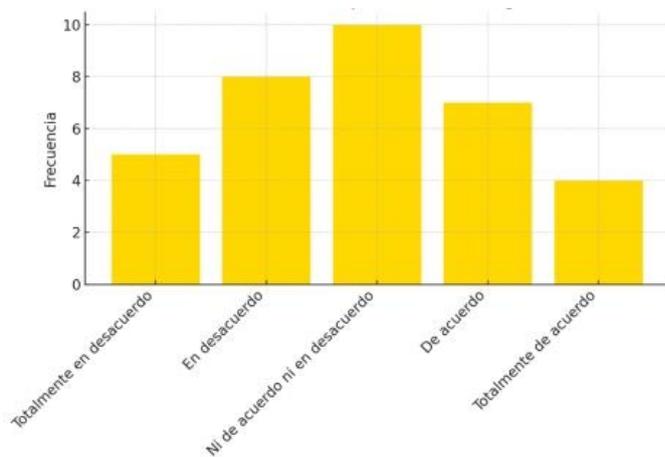
En relación con el uso de recursos tecnológicos por parte del docente, los resultados fueron menos favorables. Un 35.29% indicó estar "En desacuerdo" y un 29.41% expresó estar "Totalmente en desacuerdo", pues, señala que la mayoría considera insuficiente la integración de herramientas digitales. Solo un 8,82% manifestó estar "De acuerdo" y un 2,94% seleccionó "Totalmente de acuerdo" Figura 3. Este hallazgo resalta la necesidad de mejorar el uso de tecnologías educativas para potenciar la enseñanza.

**Figura 3.** Percepción sobre el uso de recursos tecnológicos por parte del docente



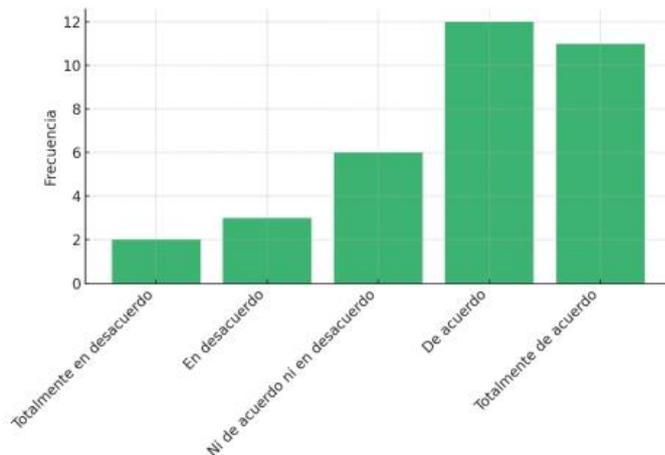
Al evaluar la motivación de los estudiantes para participar activamente en clase, un 29.41% indicó una postura neutral, mientras que un 23.53% y un 14.71% manifestaron desacuerdo o total desacuerdo, respectivamente. Solo un 20.59% y un 11.76% estuvieron "De acuerdo" o "Totalmente de acuerdo", pues, se sugiere que las actividades en clase podrían beneficiarse de enfoques más dinámicos para estimular la participación Figura 4.

**Figura 4.** Motivación de los estudiantes por las actividades realizadas en clase



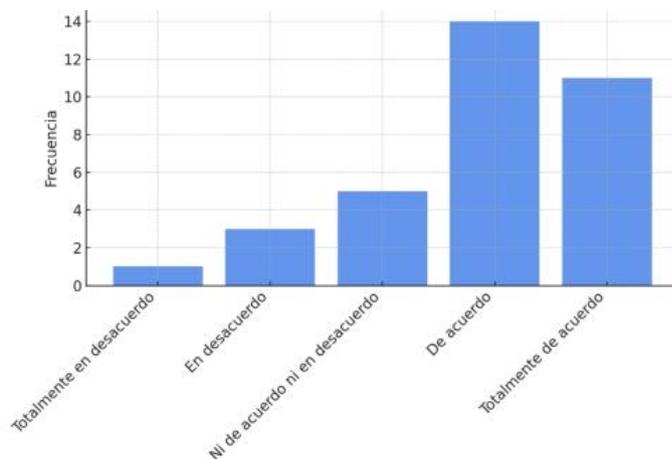
La percepción de los estudiantes sobre el impacto de Kahoot! en la dinámica de las clases fue mayoritariamente positiva. Un 35,29% indicó estar "De acuerdo" y un 32,35% "Totalmente de acuerdo", mientras que un 17,65% se mostró neutral. Solo un pequeño porcentaje expresó opiniones negativas ( 8.82% en desacuerdo y 5.88% totalmente en desacuerdo) Figura 5. Esto indica que Kahoot! es percibido como una herramienta efectiva para hacer las clases más atractivas y participativas.

**Figura 5.** Percepción sobre el impacto de Kahoot! en la dinámica y entretenimiento de las clases



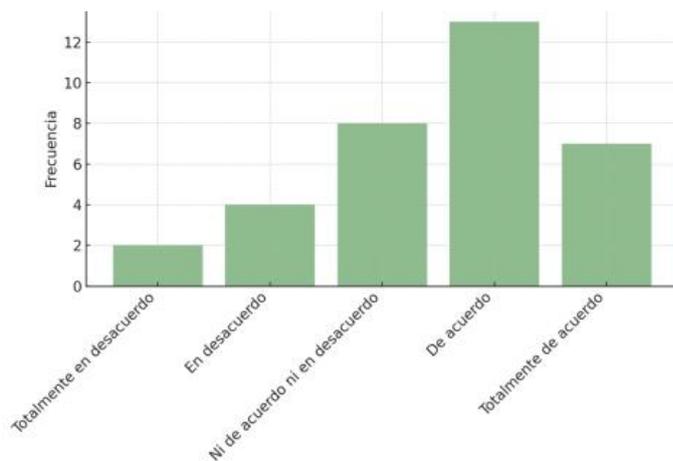
En cuanto a la motivación que Kahoot! Por género en los estudiantes, un 41.18% respondió estar "De acuerdo" y un 32.35% seleccionó "Totalmente de acuerdo". Solo un 8.82% expresó estar "En desacuerdo" y un 2.94% manifestó estar "Totalmente en desacuerdo" Figura 6. Esto sugiere que Kahoot! tiene un impacto positivo en la participación de los estudiantes.

**Figura 6.** Percepción sobre la motivación generada por Kahoot!



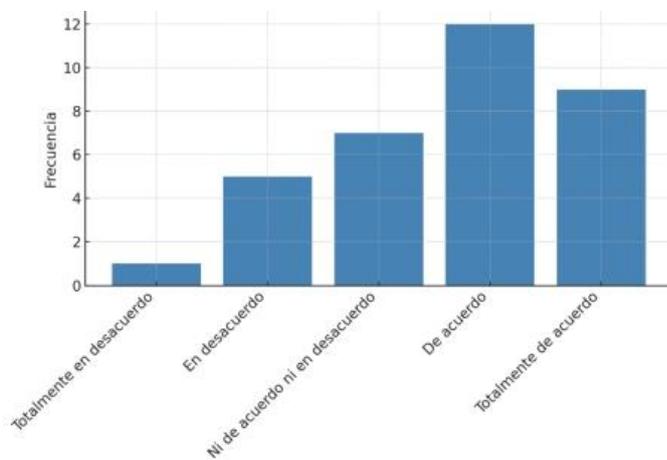
Sobre la contribución de Kahoot! a la comprensión de los temas, un 38.24% de los encuestados indicó estar "De acuerdo", seguido por un 20.59% que seleccionó "Totalmente de acuerdo". Sin embargo, un 23,53% mantuvo una posición neutral, y un 17,64% manifestó desacuerdo Figura 7. Esto sugiere que, si bien Kahoot! Para facilitar la comprensión de los contenidos, algunos estudiantes podrían necesitar estrategias complementarias para un aprendizaje más profundo.

**Figura 7.** Percepción sobre el apoyo de Kahoot! en la comprensión de los temas tratados



En relación con el repaso de contenidos mediante Kahoot!, un 35.29% de los estudiantes indicó estar "De acuerdo", mientras que un 26.47% seleccionó "Totalmente de acuerdo". Sin embargo, un 20,59% se mantuvo neutral y un 17,65% expresó desacuerdo Figura 8. Estos resultados sugieren que Kahoot! se percibe como una herramienta útil para reforzar contenidos, aunque su efectividad podría optimizarse mediante estrategias adicionales.

**Figura 8.** Percepción sobre el apoyo de Kahoot! en el repaso de los contenidos de la asignatura

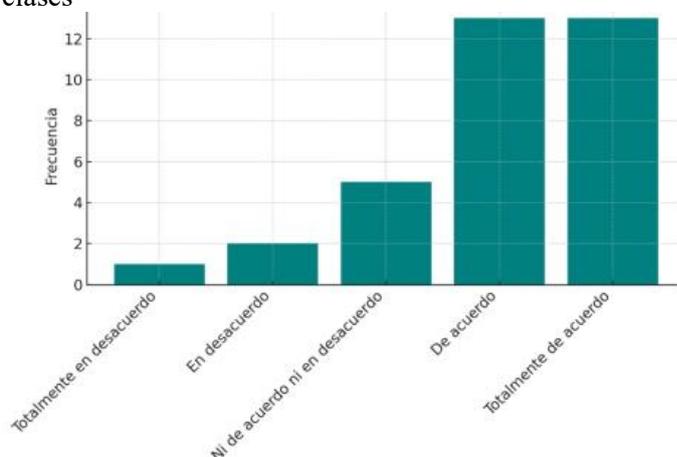


Sobre la necesidad de implementar más herramientas tecnológicas en clase, un 38.24% de los estudiantes indicó estar "De acuerdo" y un 38.24% "Totalmente de acuerdo". Un 14.71% se mostró neutral, mientras que un 8.82% expresó desacuerdo Tabla 3, Figura 9. Esto evidencia un alto nivel de aceptación hacia la integración de tecnologías en el aula.

**Tabla 3.** Percepción sobre la implementación de herramientas tecnológicas como Kahoot! en las clases

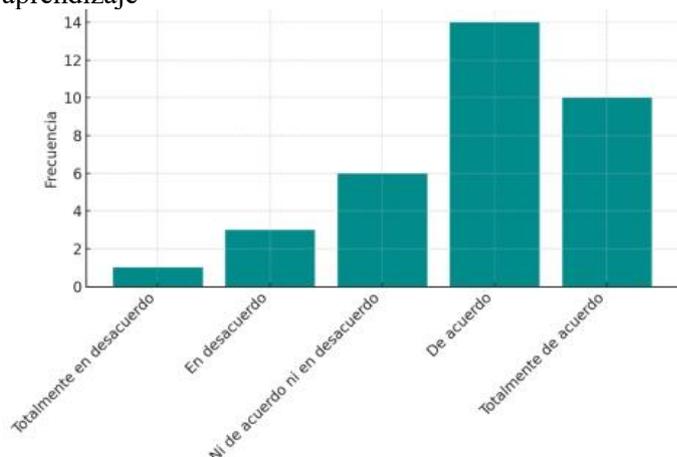
Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	2	3,51
En desacuerdo	3	5,26
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	7	12,28
De acuerdo	24	42,11
Totalmente de acuerdo	21	36,84

**Figura 9.** Percepción sobre la implementación de herramientas tecnológicas como Kahoot! en las clases



Finalmente, la percepción sobre el impacto de la gamificación en el ambiente de aprendizaje fue mayoritariamente positiva, con un 42,11% de los encuestados indican estar "De acuerdo" y un 36,84% "Totalmente de acuerdo". Solo un 11,76% expresó desacuerdo Figura 10. Esto respalda la idea de que herramientas como Kahoot! pueden contribuir a un entorno de aprendizaje más dinámico y atractivo.

**Figura 10.** Percepción sobre el impacto de las estrategias de gamificación en el ambiente de aprendizaje



Los resultados obtenidos son consistentes con estudios previos que destacan el impacto positivo de la gamificación en la educación superior. Investigaciones recientes han demostrado que herramientas como Kahoot! mejoran significativamente la motivación y la participación de los estudiantes en el aula (Ruiz-Palmero et al., 2023; Wang & Tahir, 2022). Sin embargo, algunos autores sostienen que su impacto en la comprensión profunda de los contenidos puede ser limitado si no se complementa con estrategias pedagógicas que promuevan el análisis crítico y la reflexión (Mdlalose et al., 2021).

Se ha identificado que el formato competitivo de Kahoot! puede generar presión en algunos estudiantes, afecta su rendimiento y experiencia de aprendizaje (Sianturi y Hung, 2022). Para mitigar este efecto, se recomienda flexibilizar la dinámica de juego, permite opciones de participación en equipo o eliminan la presión del tiempo en ciertas actividades.

Kahoot! es una herramienta valiosa que fortalece la motivación y la interacción de los estudiantes en el aula. Sin embargo, su implementación debe ser complementada con estrategias que favorezcan un aprendizaje más profundo y equitativo, garantiza su impacto positivo en la educación superior.

## CONCLUSIONES

El uso de Kahoot! como herramienta de gamificación en la educación superior ha demostrado ser una estrategia efectiva para mejorar la retención del conocimiento, incrementar la motivación y fomentar la participación de los estudiantes. Su integración en el aula ha fortalecido la interacción docente-estudiante y ha generado un ambiente de aprendizaje dinámico y estimulante. Sin embargo, su impacto real depende de la manera en que se estructura dentro de una planificación pedagógica coherente y

alineada con los objetivos de aprendizaje. Aunque la plataforma es útil para reforzar conocimientos y evaluar la comprensión de conceptos básicos, su capacidad para desarrollar habilidades de pensamiento crítico y análisis profundo sigue siendo una cuestión abierta. Además, la sostenibilidad del impacto motivacional de Kahoot! a largo plazo requiere mayor exploración, la novedad del juego podría perder su efecto con el tiempo si no se acompaña de estrategias didácticas complementarias que mantengan el interés y el compromiso de los estudiantes.

Asimismo, es fundamental considerar las limitaciones tecnológicas que pueden afectar la implementación equitativa de Kahoot!, particularmente en contextos donde el acceso a dispositivos electrónicos y a internet no está garantizado para todos los estudiantes. A pesar de sus múltiples beneficios, Kahoot! no debe entenderse como una solución única, sino como un recurso complementario dentro de un enfoque pedagógico integral que combine diversas metodologías para garantizar un aprendizaje significativo y el desarrollo de competencias analíticas. El desafío para los docentes radica en equilibrar la gamificación con estrategias que prioricen la comprensión profunda y la aplicación del conocimiento en situaciones reales. Futuras investigaciones podrían centrarse en la personalización de la gamificación para adaptarse a distintos estilos de aprendizaje y en la exploración de su impacto en el desarrollo de habilidades cognitivas superiores, se asegura que su uso en el aula no solo motive a los estudiantes, sino que también contribuya a su formación como profesionales críticos y reflexivos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ayala Escudero, F. I., Verdugo, M. M. H., Peralta, C. A. L., Rueda, J. Y. M., & Doicela, E. Y. D. (2024). La gamificación como una herramienta de evaluación estudiantil. *Ciencia Latina: Revista Multidisciplinar*, 8(4). [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i4.13146](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13146)
- Buckley, P., & Doyle, E. (2016). Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environments*, 24(6), 1162–1175. <https://doi.org/10.1080/10494820.2014.964263>
- Campillo-Ferrer, J., Miralles-Martínez, P., & Sánchez-Ibáñez, R. (2020). Gamification in higher education: Impact on student motivation and the acquisition of social and civic key competencies. *Sustainability*. <https://doi.org/10.3390/su12124822>



- Carrillo Puga, S. E., León Reyes, B. B., Ulloa Hernández, T. S., & Villacres Arias, G. E. (2024). El rol de las revistas científicas en la promoción de prácticas pedagógicas innovadoras. *Acción*, 20(Especial), 100-112. <https://accion.uccfd.cu/index.php/accion/article/view/351>
- Coronel Heredia, J. V., Moscoso Bernal, S. A., & Erazo Álvarez, C. A. (2022). Kahoot como estrategia para fortalecer el proceso de enseñanza. *AlfaPublicaciones*, 4(4.1), 24–41. <https://doi.org/10.33262/ap.v4i4.1.288>
- Espinoza Freire, E. E. ., Villacres Arias, G. E. ., & Granda Ayabaca, D. M. . (2020). Influencia de las didácticas tecnológicas en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes. *Revista Metropolitana De Ciencias Aplicadas*, 3(3), 63-70. <https://doi.org/10.62452/g8q33421>
- Galeano-Rojas, D., León-Reyes, B. B., Ortiz-Franco, M., Farías-Valenzuela, C., Ferrari, G., & Valdivia-Moral, P. (2023). Utilización del *Teaching Games for Understanding* en deportes de equipo en el contexto de la educación física: Una revisión sistemática. *Journal of Sport and Health Research*, 15(Supl. 1). <https://doi.org/10.58727/jsr.102695>
- Guardía, J., Olmo, J., Roa, I., & Berlanga, V. (2019). Innovation in the teaching-learning process: The case of Kahoot!. *On the Horizon*. <https://doi.org/10.1108/OTH-11-2018-0035>
- Hernández-Ramos, J., & Belmonte, M. (2020). Evaluación del empleo de Kahoot! en la enseñanza superior presencial y no presencial. *Education in the Knowledge Society*, 21, 13–13. <https://doi.org/10.14201/eks.22910>
- Holbrey, C. (2020). Kahoot! Using a game-based approach to blended learning to support effective learning environments and student engagement in traditional lecture theatres. *Technology, Pedagogy and Education*, 29, 191 - 202. <https://doi.org/10.1080/1475939X.2020.1737568>
- León-Reyes, B. B., Kakiyama, T., & Piz-Herrero, Y. (2023). El papel de la virtualización de los procesos educativos en la educación física. *Portal de la Ciencia*, 4(3), 270–285. <https://doi.org/10.51247/pdlc.v4i3.391>
- Lopatynska, I., Bratanych, O., Biletska, I., Cherednychenko, V., & Pustovoichenko, D. (2024). Evaluating the efficacy of Kahoot as a computer-assisted language learning tool in higher education. *Revista Eduweb*, 18(1), 152-163. <https://doi.org/10.46502/issn.1856-7576/2024.18.01.11>

- Martínez Lirola, M. (2021). La gamificación como estrategia metodológica para enseñar gramática en el contexto educativo universitario: Explorando el uso de Kahoot. *Innovación Educativa*, 31(1), 123–137. <https://revistas.usc.gal/index.php/ie/article/view/8531/12372>
- Mdlalose, N., Ramaila, S., & Ramnarain, U. (2021). Using Kahoot! as a formative assessment tool in science teacher education. *International Journal of Higher Education*. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v11n2p43>
- Olmedo-Flores, D. E., Gordon-Merizalde, G. J., Jara-Zarria, H. M., Chuqui-Shañay, M. E., Lema-Coordonez, S. X., & Palaguaray-Guagrilla, D. A. (2024). La eficacia de la gamificación en el fomento de la motivación y el aprendizaje activo en aulas virtuales. *Revista Científica Retos de la Ciencia*, 1(4), 239–251. <https://doi.org/10.53877/rc.8.19e.202409.19>
- Özdemir, O. (2024). Kahoot! Game-based digital learning platform: A comprehensive meta-analysis. *Journal of Computer Assisted Learning*. <https://doi.org/10.1111/jcal.13084>
- Pachacama-Nasimba, V., Villacrés-Arias, G., Carlin-Chávez, E., & Maliza-Cruz, W. (2025). Metodología para la creación de entornos virtuales de aprendizaje de la asignatura Mecánica Automotriz en Educación Superior. *CONNECTIVIDAD*, 6(1), 195-210. <https://doi.org/10.37431/conectividad.v6i1.226>
- Parrales Poveda, M. L., Fienco Parrales, J., Fienco Parrales, M. J., & Fienco Collantes, J. V. (2023). Gamificación en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Ciencia y Líderes*, 2(1), 4–14. <https://doi.org/10.47230/revista.ciencia-lideres.v2.n1.2023.4-14>
- Pegalajar Palomino, M. del C. (2021). Implicaciones de la gamificación en educación superior: Una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169–188. <https://doi.org/10.6018/rie.419481>
- Piaget, J. (1976). *El desarrollo de la noción del tiempo en el niño*. Morata.
- Sianturi, A., & Hung, R. (2022). The challenges of using Kahoot! in teaching and learning in higher education – A systematic review. *Proceedings of the 6th International Conference on Digital Technology in Education*. <https://doi.org/10.1145/3568739.3568753>
- Villacres Arias, Gloria Estefany, Espinoza Freire, Eudaldo Enrique, & Rengifo Ávila, Génesis Karen. (2020). Employment of information and communication technologies as an innovative teaching

and learning strategy. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(5), 136-142.

[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202020000500136&lng=es&tlng=en](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202020000500136&lng=es&tlng=en).

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Wang, A. I. (2015). The wear out effect of a game-based student response system. *Computers & Education*, 82, 217–227. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.11.004>

Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers & Education*, 149(103818), 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>

