

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), septiembre-octubre 2025,
Volumen 9, Número 5.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i5

**ACTIVANDO EL CONOCIMIENTO PREVIO
MEDIANTE EL USO DE LA PLATAFORMA
KAHOOT! EN UNA MATERIA DE INGLÉS DEL
NIVEL TSU DE LA UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
DEL SUR DE SONORA**

ACTIVATING PRIOR KNOWLEDGE THROUGH THE USE OF THE
KAHOOT! PLATFORM IN AN ENGLISH SUBJECT AT THE TSU
LEVEL AT THE TECHNOLOGICAL UNIVERSITY OF SOUTHERN

Lilia Zulema Gaytán Martínez
Universidad Tecnológica del Sur de Sonora

Ruth Alonso Aldana
Universidad Tecnológica del Sur de Sonora

Eusebio Jiménez López
ITESCA-Universidad La Salle Noroeste

Adrián Sepúlveda Romo
Universidad Tecnológica del Sur de Sonora

Yadira Beltrán Márquez
Universidad Tecnológica del Sur de Sonora

Erika Ercilia Vázquez Moreno
Universidad Tecnológica del Sur de Sonora



DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i5.20971

Activando el conocimiento previo mediante el uso de la plataforma Kahoot! en una materia de inglés del nivel TSU de la Universidad Tecnológica del Sur de Sonora

Lilia Zulema Gaytán Martínez¹

zgaytan@uts.edu.mx

<https://orcid.org/0000-0003-4280-6064>

Universidad Tecnológica del Sur de Sonora
México

Ruth Alonso Aldana

ralonso@uts.edu.mx

<https://orcid.org/0000-0003-3684-1613>

Universidad Tecnológica del Sur de Sonora
México

Eusebio Jiménez López

ejimenezl@msn.com

<https://orcid.org/0000-0001-6893-3550> Conf

ITESCA-Universidad La Salle Noroeste
México

Adrián Sepúlveda Romo

asepulveda@uts.edu.mx

<https://orcid.org/0000-0002-7639-3512>

Universidad Tecnológica del Sur de Sonora
México

Yadira Beltrán Márquez

ybeltran@uts.edu.mx

<https://orcid.org/0000-0002-8169-1717>

Universidad Tecnológica del Sur de Sonora
México

Erika Ercilia Vázquez Moreno

evazquez@uts.edu.mx

<https://orcid.org/0000-0003-0511-9804>

Universidad Tecnológica del Sur de Sonora
México

RESUMEN

El impulso hacia los aprendizajes de los alumnos es una tarea crucial para los profesores en las universidades. Se puede decir que el aprendizaje es un proceso que se encarga de construir conocimientos nuevos relacionando la información y los conocimientos que ya existen. Por consiguiente, la construcción de didácticas que motiven la asimilación del conocimiento anterior o previo, es fundamental para los aprendizajes de los nuevos conocimientos. Existen diversas herramientas didácticas que pueden utilizarse para motivar a los alumnos a que activen sus conocimientos previos, una de ellas es la plataforma Kahoot! que permite la construcción de escenarios y concursos de aprendizaje en los que los alumnos compiten para responder preguntas sobre ciertos temas. En este artículo se presenta una experiencia sobre la activación del conocimiento previo en la materia de inglés V impartida a TSU (Técnico Superior Universitario) de la carrera desarrollo de negocios en la Universidad Tecnológica del Sur de Sonora. Las estrategias didácticas diseñadas fueron: 1) Recordatorio de verbos a través de quizzes y 2) Uso de la plataforma de aprendizaje lúdica Kahoot! Los resultados obtenidos mostraron que existió un alto interés por parte de los alumnos en usar Kahoot! y se constató por medio de evaluaciones que los alumnos pudieron activar sus conocimientos previos.

Palabras clave: Kahoot!; Universidades Tecnológicas; Enseñanza del inglés.

¹ Autor principal

Correspondencia: zgaytan@uts.edu.mx



Activating prior knowledge through the use of the Kahoot! platform in an English subject at the TSU level at the Technological University of Southern

ABSTRACT

The drive towards student learning is a crucial task for teachers in universities. It can be said that learning is a process of constructing new knowledge related to the information and knowledge that already exists. Therefore, the construction of didactics that motivate the assimilation of previous knowledge is fundamental for the learning of new knowledge. There are several didactic tools that can be used to motivate students to activate their prior knowledge, one of them is the Kahoot platform that allows the construction of learning scenarios and contests in which students compete to answer questions about certain topics. This article presents an experience on the activation of prior knowledge in the English 3 subject taught to TSU (Técnico Superior Universitario) in marketing at the Universidad Tecnológica del Sur de Sonora (Technological University of Southern Sonora). The didactic strategies designed were: 1) Reminder of verbs in Quiz and 2) Use of the Kahoot! playful learning platform. The results obtained showed that there was a high interest on the part of the students in using Kahoot! and it was confirmed through evaluations that the students were able to activate their previous knowledge.

Keywords: Kahoot!, Technological Universities, English Teaching.

Artículo recibido 09 agosto 2025

Aceptado para publicación: 13 septiembre 2025



INTRODUCCIÓN

Una de las funciones más sustantivas y complejas en la educación es el proceso del aprendizaje. Al respecto Cedeño menciona que:

Desde una perspectiva muy general, se puede decir que el aprendizaje está relacionado con la necesidad que tiene el ser humano para adaptarse a su entorno, es decir, con la manera en que percibe información del contexto donde se desempeña el sujeto; también como la asimila, relaciona, utiliza y aplica en su beneficio (Cedeño et al., 2022, p. 423).

De acuerdo con Peeters y Boddu (2016), para que los estudiantes puedan alcanzar el éxito en la vida académica, profesional, familiar y social deben ser capaces de pensar y reflexionar sobre los procesos del aprendizaje. Una de las tareas más importantes para el profesorado es diseñar estrategias para que sus alumnos puedan lograr los aprendizajes deseados. El proceso del aprendizaje no es sencillo y se requiere que los profesores tengan conocimientos sobre las distintas maneras en que sus estudiantes aprenden. De acuerdo con Cervantes et al. (2020), los alumnos en general logran aprender según sus motivaciones e intereses y sus aprendizajes están en función de su grado de desarrollo cognitivo-académico, así como en la forma en la que aprenden; es decir, de su estilo de aprendizaje. De hecho, según López et al. (2021), el aprendizaje, sin importar la forma en que se adquiera, está relacionado necesariamente con los procesos de la formación y con el desarrollo de la personalidad de los individuos. Por su parte, Vega et al. (2019), afirman que los aprendizajes están relacionados con los conocimientos que se han logrado o adquirido en los sucesos diarios y que se traduce en el logro de destrezas, habilidades y de aptitudes.

Existen diversos tipos de aprendizaje según la pedagogía clásica, algunos de ellos son, según Picardo (2005), los siguientes: 1) Aprendizaje repetitivo, 2) Aprendizaje receptivo, 3) Aprendizaje por descubrimiento y 4) Aprendizaje significativo. Todos los métodos de aprendizaje son importantes, sin embargo, el aprendizaje significativo es muy relevante en la actualidad. Ausubel (1980), define el aprendizaje significativo como la relación que existe entre los conocimientos y las experiencias previas del estudiante y los nuevos conocimientos. Por su parte, Ningsih y Retnowati (2020), mencionan que el aprendizaje es el proceso de construir nuevos conocimientos vinculando los ya existentes o saberes previos. Jiménez et al. (2023), mencionan que el conocimiento efectivo es la diferencia entre el conocimiento previo y los conocimientos actuales o por saber. Estas definiciones sobre el aprendizaje significativo resaltan la importancia del dominio de los conocimientos previos por parte de los alumnos.



De acuerdo con Ningsih y Retnowati (2020), una de las tareas fundamentales que tiene el profesor en la práctica docente es diseñar o buscar mecanismos para que los estudiantes puedan desarrollar la capacidad de vincular el conocimiento que ya poseen (una vez detonado) en el proceso de construcción de la nueva información. El aprendizaje significativo puede llevarse en todos los niveles de estudio. Para el caso de la educación superior Julio César Roa menciona que:

La teoría del aprendizaje significativo contiene valores que pueden ser aplicables a la educación superior. En este tipo de aprendizaje el conocimiento previo que trae el alumno al salón de clase es vital para que se logre dar un aprendizaje significativo. De igual forma, el material de aprendizaje tiene un papel preponderante, ya que da las pautas para que el estudiante establezca una relación entre lo que él conoce y el nuevo contenido (Roa, 2021, p. 74).

De acuerdo con Halanoca (2024), “el aprendizaje significativo en la educación superior es un enfoque pedagógico que se centra en la comprensión profunda y en la aplicación activa del conocimiento por parte de los estudiantes” (p.1720). Dada la importancia que tienen los conocimientos previos en el aprendizaje significativo, es de suma importancia buscar métodos y herramientas que hagan posible recordar, manejar y dominar los conocimientos ya aprendidos o, en otras palabras, es necesario buscar mecanismos para detonar los conocimientos previos. Las metodologías activas pueden ser una alternativa para que los alumnos sean capaces de detonar sus conocimientos previos. Labrador y Andreu (2008), mencionan que por “Metodologías activas se entiende hoy en día como aquellos métodos, técnicas y estrategias que utiliza el docente para convertir el proceso de enseñanza en actividades que fomenten la participación activa del estudiante y lleven al aprendizaje” (p.6).

En términos generales las metodologías activas se pueden considerar como procedimientos participativos e interactivos que se utilizan para impulsar y motivar a los alumnos para que sean capaces de desarrollar o construir conocimientos de manera activa. Algunas de estas metodologías son, de acuerdo con Lascano et al. (2024), las siguientes: 1) Aprendizaje Cooperativo, 2) Aprendizaje Basado en Proyectos, 3) Espiral Constructivista, 4) Aprendizaje Basado en la Gamificación y 5) Aula Invertida. Cabe señalar que todas las metodologías activas tienen su valor y aplicaciones específicas. Sin embargo,

La gamificación es una estrategia didáctica que implica actividades lúdicas en el proceso de los aprendizajes, estas se dan a través del uso de mecánicas y dinámicas propias de los juegos en una situación o un tema educativo, la gamificación como característica central busca provocar actividades que diviertan, que muevan y activen la atención para un clima educativo positivo y que estas sean aprovechadas para buscar objetivos con la finalidad de motivar las relaciones educativas (Medina, 2024, p. 96).



el Aprendizaje Basado en la Gamificación destaca por su importancia al estar basado en juegos. Según Vanitha (2022), “la gamificación o aprendizaje basado en juegos es la tendencia actual en la educación que está aumentando constantemente su popularidad en varios campos relacionados con el aprendizaje académico” (p.1). La gamificación está asociada con tareas y actividades lúdicas, como por ejemplo los videojuegos, pero en realidad no es un juego, más bien es un concepto (Carrero et al. 2011). Por su parte Medina señala que:

De acuerdo con García et al. (2022), la gamificación trae beneficios importantes para los alumnos ya que aumenta la motivación, provoca el interés por mejorar, promueve el trabajo en equipo, favorece la comunicación y la creatividad, invita a la sana competencia y promueve el respeto y la tolerancia entre los alumnos, entre otras habilidades blandas. Por otro lado, para poder implementar los métodos de gamificación en la educación se requiere utilizar tecnología. Al respecto, las Tecnologías de la Información y la Comunicación prestan un soporte vital para una diversidad de herramientas asociadas con la gamificación. Palazón (2020), desarrolla un listado de dichas herramientas. Dicho listado es el siguiente: 1) Knowre, 2) Cerebriti, 3) Kahoot!, 4) Socrative, 5) Quizizz y 6) Brainscape.

El Kahoot! es una herramienta que se apoya en la gamificación para motivar los aprendizajes de los alumnos. De acuerdo con Wang y Tahir (2020), la herramienta Kahoot! es un sistema de respuesta del alumno que fue concebido para otorgar una experiencia de juego usando la aplicación de los principios

Kahoot! es una plataforma de aprendizaje mixto basado en el juego, permitiendo a los educadores y estudiantes investigar, crear, colaborar y compartir conocimientos. Se ofrece a los estudiantes una voz en el aula, y permite a los educadores que se dediquen y centren sus estudiantes a través del juego y la creatividad (Martínez, 2017, p. 265)

de juego de la teoría de la motivación y la jugabilidad. Esta herramienta combina el aprendizaje, los juegos y las nuevas tecnologías, y proporciona un medio para motivar los aprendizajes en el contexto educativo, y fue desarrollada en el año 2013 por el profesor Alf Inge Wang. De acuerdo con Gema Martínez, el creador del Kahoot! describe esta herramienta de la manera siguiente:

Esta herramienta, según Rodríguez (2017), “es gratuita y ha ganado popularidad entre los docentes por su uso sencillo y su capacidad de establecer dinámicas de trabajo activas en el aula” (p. 182). La herramienta Kahoot! se ha utilizado en casi todos los niveles de estudio. En lo que respecta al nivel superior, algunos investigadores educativos la han aplicado para proyectos de gamificación. Por



ejemplo, Martínez et al. (2021), aplicaron Kahoot! en ocho materias relacionadas con la gestión empresarial y los resultados que obtuvieron mostraron que la calificación final estuvo influida por el uso de esta herramienta. Por su parte, Alcántara, González y López (2022), diseñaron una metodología basada en Kahoot! en tres cursos académicos de grado de ingeniería la cual aplicaron durante todo el tiempo de dichos cursos y los resultados que obtuvieron mostraron que los estudiantes vieron más atractiva la asignatura, aumentaron el seguimiento y mejoraron sus resultados académicos.

Por otro lado, el idioma inglés es uno de los lenguajes más hablados y practicados en todo el mundo, y tiene una enorme importancia en el mundo laboral. Sin embargo, de acuerdo con Bustamante (2025), “la enseñanza de las lenguas extranjeras, y en particular del inglés, enfrenta múltiples retos en el mundo cada vez más globalizado y dependiente de la comunicación intercultural” (p.1). En la educación superior se tienen diversos desafíos y problemáticas con el idioma inglés. Al respecto Cedeño et al. (2023), enlistan los desafíos del idioma inglés de la manera siguiente: 1) Falta de recursos didácticos, 2) Escasa capacitación docente, 3) Heterogeneidad de los niveles de inglés de los estudiantes, 4) Poca motivación y bajo rendimiento académico de los estudiantes y 5) Falta de articulación entre los niveles de educación básica y superior.

Para lograr una motivación en el estudio del idioma inglés se han utilizado métodos activos, como la gamificación y la herramienta Kahoot!. Por ejemplo, Aire (2024), analizó la percepción de los estudiantes de Ingeniería y Arquitectura sobre el uso del Kahoot! en la evaluación formativa para el aprendizaje de la gramática inglesa. Los resultados mostraron que los alumnos presentaron la percepción más alta en la variable de gamificación respecto al resto. Por su parte, Martínez (2022), implementó Kahoot! como una herramienta de gamificación en una asignatura de inglés como lengua extranjera en la enseñanza universitaria. El estudio mostró que Kahoot! dinamizó el proceso de la enseñanza y el aprendizaje y fomentó la motivación y la creatividad del alumnado.

Por otro lado, la Universidad Tecnológica del Sur de Sonora tiene el interés genuino de mejorar las competencias lingüísticas de sus estudiantes y cumplir con el nivel de inglés que exige el perfil de egreso de acuerdo con los planes de estudio vigentes. Para Técnico Superior Universitario (TSU) es el nivel A2 y para Licenciatura es el nivel B1, de acuerdo con el Marco Europeo de Referencia para las Lenguas. Cabe mencionar que en las Universidades Tecnológicas el inglés forma parte del plan curricular de todas



las carreras con un total de 75 horas por cuatrimestre. Durante la formación de TSU los programas educativos incluyen 375 horas de enseñanza del idioma inglés y en el caso de la UTS suelen ser insuficientes para que el estudiante logre egresar con el nivel de inglés que exige el programa educativo. Después de la experiencia de la formación en línea derivada del confinamiento por el COVID 19, se comprobó que hubo un retraso en el aprendizaje de los estudiantes. Se determinó que los alumnos realmente no dominaron las competencias de inglés que debieron haber adquirido en las clases virtuales durante el periodo del COVID-19, por lo que ha sido necesario motivar a los profesores para que diseñen estrategias docentes con el objetivo de nivelar o regularizar a los estudiantes y acercarles tecnologías apropiadas a los mismos para que tengan un mejor rendimiento durante las clases presenciales y/o en línea. No ha sido fácil llevar a cabo todo este proceso de regularización, sin embargo, hay que aceptar que ha consecuencia de las problemáticas antes señaladas, se han puesto en marcha nuevas estrategias flexibles y adaptativas como la modalidad mixta, por ejemplo, la constante aplicación de Quizzes, el uso de herramientas lúdicas como Kahoot!, duolingo, quizzlett y el programa SMRT (Student Media Relevant Training), que se han utilizado como apoyos en la activación del conocimiento previo, en el aprendizaje de nuevos conceptos y en la evaluación.

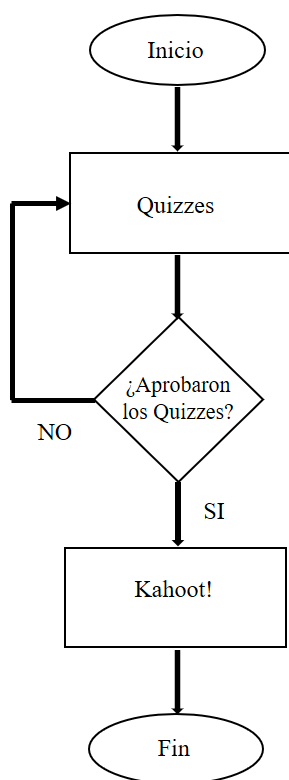
En este artículo se presenta una experiencia docente en la que se aplicaron dos métodos: uno tradicional (Quizzes) y otro lúdico (Kahoot!), para activar el conocimiento previo en la materia de inglés V, impartida a TSU (Técnico Superior Universitario) de la carrera Desarrollo de Negocios en la Universidad Tecnológica del Sur de Sonora.

METODOLOGÍA

La metodología utilizada fue la investigación descriptiva-cualitativa. En la Figura 1 se muestra el procedimiento general utilizado en la experiencia docente.



Figura 1. Procedimiento utilizado para la evaluación de los alumnos.



Las fases del diagrama anterior son las siguientes:

- 1) La fase 1 consiste en la aplicación gradual incremental de Quizzes de verbos que los alumnos ya vieron en sus clases de inglés previas para que puedan recordarlos y manejarlos.
- 2) La fase 2 consiste en utilizar la herramienta Kahoot! para practicar los verbos recordados con los Quizzes y observar el comportamiento de los alumnos.

Población

Para realizar este estudio se consideró una población de 40 estudiantes que es el total de alumnos y alumnas que cursaban la materia de inglés V, aunque la estrategia para activar el conocimiento previo, en este caso los verbos en pasado, se aplicó para todos los alumnos, el estudio presentado en esta experiencia solo se enfocó en una muestra de 28 estudiantes de la carrera de Desarrollo de Negocios del nivel TSU.

Procedimiento

La aplicación de los Quizzes como estrategia de aprendizaje en clases de inglés resulta favorable cuando se quiere que los estudiantes memoricen vocabulario, refuercen un tema aprendido a manera de

evaluación sin sentir la ansiedad de un examen, así como el mantenerlos estudiando constantemente si se aplican con frecuencia, además de que los estudiantes se dan cuenta por ellos mismos del avance que van logrando.

Para la impartición del tema gramatical “presente perfecto” es necesario que los estudiantes aprendan los verbos en pasado participio, por lo que se optó por una evaluación constante a través de la aplicación de Quizzes, con el objetivo de mantener el estudio frecuente de los verbos hasta lograr que todos se los aprendieran. Esta estrategia se llevó a cabo en la materia de inglés V, que es último curso que llevan los estudiantes del programa de Técnico Superior Universitario en la Universidad Tecnológica del Sur de Sonora, por lo cual, el objetivo del curso está enfocado en la preparación del estudiante para solicitar empleo (en inglés) y es equivalente al nivel A2, de acuerdo con el marco común europeo de referencia para las lenguas

(https://es.wikipedia.org/wiki/Marco_Com%C3%BAn_Europeo_de_Referencia_para_las_lenguas)

El curso se inició con un repaso de los tiempos presente simple, presente continuo o progresivo y pasado simple, para posteriormente abordar el tema gramatical presente perfecto, el cual se utiliza en forma oral y escrita en el tema de solicitar empleo. Antes de iniciar con el repaso de los tiempos, era primordial que los estudiantes dominaran el significado de los verbos y se supieran la conjugación de los mismos en pasado, por lo que se inició con una serie de prácticas a través de quizzes para activar el conocimiento previo de los verbos.

En la primera sesión de práctica para activar el conocimiento previo, se le otorgó a cada estudiante una tabla en blanco para que la llenaran con los conocimientos que cada quien tuviera, sobre los verbos en forma infinitiva, pasado y en español, sin consultar apuntes, internet o cualquier material de apoyo que tuvieran de los cuatrimestres anteriores.

En la segunda sesión, se les pidió a los estudiantes que con la ayuda de sus compañeros (descartando el apoyo de los alumnos que sacaron calificación alta 9-10) corrigieran los errores y continuaran llenando la tabla que realizaron en la primera sesión. Posteriormente, se volvió a calificar el ejercicio y, por último, se les pidió que concluyeran con el llenado de la tabla haciendo uso del material de apoyo necesario para completarla correctamente, esto con la finalidad de repasar los verbos y usarla como guía de estudio. Se les informó que a partir de la siguiente clase se les estaría evaluando a través de quizzes y que la calificación



que obtuvieran no tendría ponderación que influyera en su calificación de parcial, sin embargo, sería requisito obligatorio aprobar el quiz para tener derecho a presentar el examen de parcial.

La tercera sesión se inició con la aplicación del primer quiz, en el cual se evaluaron 20 verbos. De 28 estudiantes que fueron evaluados solamente dos aprobaron el quiz. La dinámica fue que cada clase se les iba estar aplicando un quiz e iría aumentando cinco verbos en cada aplicación, con la finalidad de motivarlos para que se los aprendieran lo más pronto posible. La tabla 1 muestra la lista de verbos que se evaluó en el primer Quiz.

Tabla1. Estructura del Quiz 1.

Name:		
Base form	Simple past	Español
1. Write		
2. Go		
3. Do		
4. Have		
5. Study		
6. Visit		
7. Run		
8. Drink		
9. Wash		
10. Cook		
11. Drive		
12. Is		
13. Dance		
14. Sing		
15. Play		
16. Watch		
17. Buy		
18. Work		
19. Eat		
20. Make		

El segundo Quiz fue de 25 verbos y se llevó la misma dinámica de la sesión anterior. Cabe mencionar que de 26 estudiantes solo lo aprobaron tres. Para poder orientar a los alumnos en cada clase se hacía un repaso, en ocasiones de manera verbal y en otras de forma escrita. La tabla 2 muestra la estructura del Quiz 2.



Tabla 2. Estructura del Quiz 2.

Name:		
Base form	Simple past	Español
1. Do		
2. Play		
3. Make		
4. Study		
5. Cut		
6. Watch		
7. Drive		
8. Go		
9. Give		
10. Sing		
11. Dance		
12. Buy		
13. Sell		
14. Read		
15. Write		
16. Swim		
17. Work		
18. Have		
19. Take		
20. Wash		
21. Be		
22. Fix		
23. Eat		
24. Drink		
25. Fly		

Se continuó con un Quiz de 30 verbos, advirtiéndolo a los estudiantes que el límite era llegar al Quiz de 50 verbos por lo que tenían que estar estudiando cada vez más si seguían sin aprobarlo. En esta ocasión lo aprobaron cuatro de 23 estudiantes. En la clase siguiente, después de repasar oralmente y de manera grupal los verbos en forma base, pasado y en español, se aplicó el Quiz programado para evaluar el aprendizaje de por lo menos 35 verbos el cual fue aprobado por siete estudiantes de 19 que lo realizaron. El próximo intento fue un Quiz de 40 verbos. Cabe mencionar que la tabla de estudio que se les proporcionó para estudiar desde el inicio del curso fue de un total de 131 verbos que incluía verbos regulares e irregulares. En esta ocasión lo presentaron 12 estudiantes de los cuales cuatro lo aprobaron. Se llegó a la última oportunidad para acreditar el Quiz de verbos antes de la fecha del examen parcial. Se aplicó un Quiz de 50 verbos y de ocho estudiantes lo aprobaron seis. Dos estudiantes no lograron aprobarlo a pesar de los repases constantes y la aplicación de quizzes cada clase.



Tabla 3. Estructura del Quiz 3.

Name:					
Verb	Past	Español	Verb	Past	Español
1. Go			26. Take		
2.	Was/Were		27.	Saw	
3.		Manejar	28.		Jugar
4.	Ate		29. Study		
5.		Beber	30. Watch		Observar
6.	Swam		31.	Danced	
7.			32. To be		
8. Cut			33.	Drank	
9.	Talked		34.	Sat	Sentarse
10. Order		Ordenar	35. Sell		
11.	Stopped		36. Walk		Caminar
12. Begin			37. Speak		
13.	Wore	Usar	38. Have		
14. Sleep			39.	Meet	Conocerse/verse
15.		Vivir	40.		Lavar
16. Keep		Guardar	41.	Cleaned	
17.	Visited		42. Lose		
18.	Did		43.	Paid	Pagar
19.		Correr	44.		
20.	Sang		45. Steal		Robar
21. Give		Dar o regalar	46.	Forgot	
22.	Made	Hacer	47.	Woke up	
23.	Taught	Enseñar	48. Leave		Salir
24. Speak			49. Love		Amar
25.	Put		50.		Gustar

En las Universidades Tecnológicas, el inglés forma parte del programa de todas las carreras que se ofrecen, precisamente por considerarlo como una herramienta básica necesaria para la formación de jóvenes profesionistas. Es una realidad en estas instituciones que los estudiantes cursan el idioma inglés como una materia que hay que aprobar para continuar con su formación profesional y, en general, solo se preocupan por cumplir con la entrega de tareas, asistir a clases, participar en las actividades que se les asignan, etc., más no se interesan por aprender el idioma y mucho menos por utilizarlo. Una manera de forzarlos un poco a aprenderse los verbos, que son el tronco común para cualquier conjugación, fue por medio de la aplicación de quizzes como se explicó anteriormente. Se creó una tabla en la que los estudiantes la completaban escribiendo los verbos que se indicaban, en pasado y español. Hubo un periodo de constante aplicación de aproximadamente un mes.

Una vez concluida la actividad de aplicación de las pruebas para incitar el aprendizaje de verbos en pasado, se evaluó de manera lúdica a través del juego en línea denominado Kahoot! a los alumnos. Esta herramienta tiene una versión gratis que permite elaborar actividades de cualquier tema que se desee practicar o evaluar a través del juego. El maestro crea su cuenta y sus lecciones de manera personalizada y puede incluir imágenes, así como programar el tiempo límite de respuesta por pregunta, además tiene la opción de replicar el juego con los diferentes grupos de clase creando copias. También puede acceder

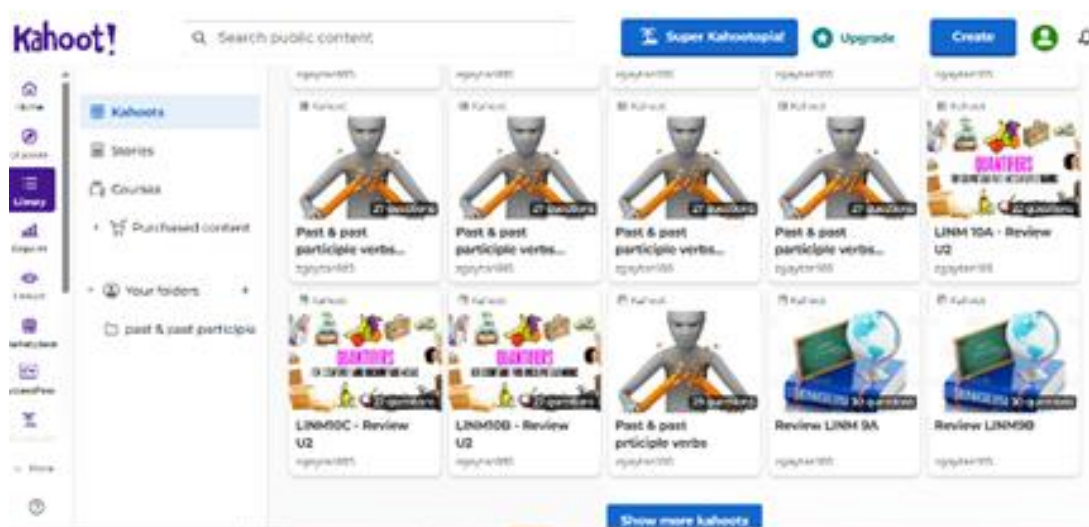
a una base de datos en donde ya existen los juegos y las imágenes predeterminadas de muchos temas. En esta herramienta, los trabajos del maestro se quedan guardados por lo que se va haciendo de un acervo de ejercicios que pueden ser reutilizados o editarlos para usarlos en cursos posteriores. En este caso se diseñó una competencia de verbos, sus usos y ejemplos en pasado. También se seleccionaron las imágenes y el contenido del juego para evaluar el tema que se estuvo trabajando durante la unidad de competencia. El proceso que se llevó a cabo se enlista a continuación:

1. Se crea una clase en Kahoot! mediante el siguiente procedimiento:
 - a) Elaborar las preguntas y las respuestas del tema a tratar.
 - b) Buscar y seleccionar las imágenes relacionadas con cada pregunta.
 - c) Asignar los tiempos de respuesta a cada pregunta de acuerdo con el grado de dificultad.
 - d) Replicar el ejercicio creando diferentes copias (una por cada grupo), esta función se realiza en la misma aplicación con el fin de realizar dicho ejercicio con cada grupo.
 - e) Generación del código de acceso.
2. Aplicación de la clase diseñada.
 - a) Se le dan las instrucciones precisas al grupo de alumnos.
 - b) Se les da el PIN del juego para que puedan acceder por una herramienta electrónica (computadora, tableta, móvil).
 - c) Los estudiantes personalizan su perfil generando un nombre y un personaje que los identifique.
 - d) Inicio del juego.
 - e) El sistema evalúa la veracidad y el tiempo de la respuesta.
 - f) Se visualiza en cada acierto el lugar que ocupan los primeros cinco estudiantes.
 - g) Fin del juego (el sistema muestra los primeros 3 lugares).
3. Evaluación.
 - a) Se evalúa la motivación de los estudiantes.
 - b) Se evalúa la capacidad de la respuesta.
 - c) Se evalúa la efectividad de la herramienta

La siguiente figura muestra el diseño de clases en kahoot!:



Figura 2. Diseño de clases de inglés en Kahoot!



La aplicación de la clase en Kahoot!, se realizó de la siguiente manera: La clase se llevó a cabo en un laboratorio de cómputo de la Universidad Tecnológica del Sur de Sonora. Se les pidió a los estudiantes que ingresaran a la página de Kahoot! <https://kahoot.it/> y escribieran el “PIN” que les proporcionó el maestro. Este PIN se genera automáticamente al seleccionar el juego desde la cuenta del maestro, como se visualiza en la imagen siguiente:

Figura 3. Portal de acceso al juego



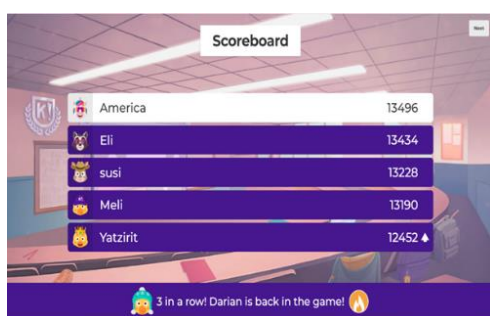
Una vez que todos los estudiantes ingresan al portal, cada quien personaliza su perfil de participación con su nombre y escogen un personaje que los identifique, como se observa en la figura 4.

Figura 4. Participantes en el juego.



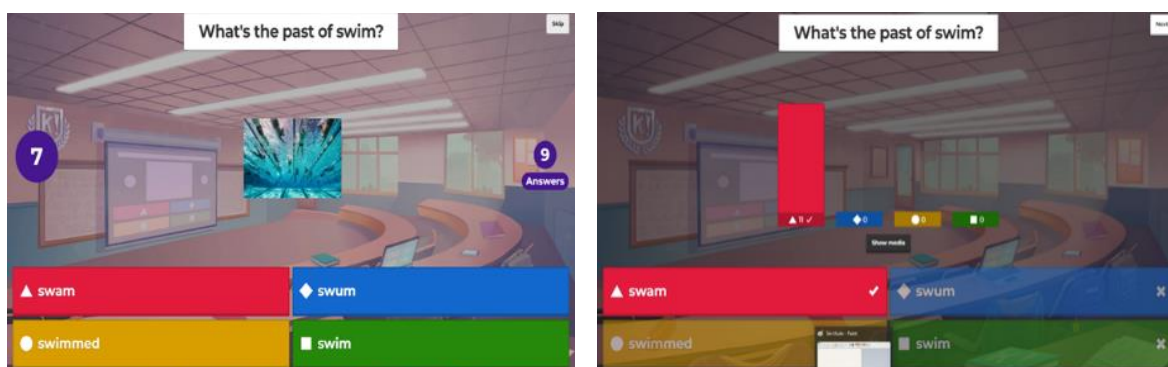
Se da inicio a la competencia; el sistema evalúa la veracidad y el tiempo de la respuesta de cada pregunta, visualizando en cada acierto el lugar que ocupan los primeros cinco estudiantes. Esto se muestra en la figura 5.

Figura 5. Ejemplo de evaluación de una pregunta.



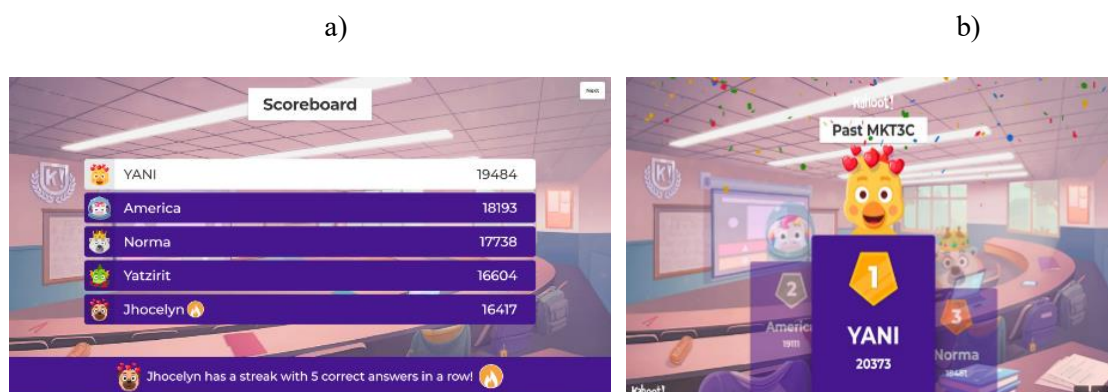
Cada estudiante desde su computadora responde a la pregunta que se muestra frente al salón mediante un proyector. El juego se realizó con un total de 11 estudiantes y el ejercicio se diseñó con 26 reactivos que incluían verbos en pasado simple, participio y oraciones en pasado. En la siguiente figura se observa un ejemplo de la pregunta y la respuesta.

Figura 6. Ejemplo de las preguntas y las respuestas.



El que los estudiantes estén visualizando su avance al mostrar resultados en cada pregunta, les provoca emociones lo que hace que estén atentos al contestar. Una vez finalizada la competencia el programa muestra un pódium en donde se presentan a los ganadores: tercero, segundo y primer lugar, como se muestra en la figura 7.

Figura 7. a) Avance de resultados, b) Resultado final.



RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El concentrado de resultados de los Quizzes aplicados se resume en la siguiente tabla:

Tabla 4. Resultados de los Quizzes

	Quiz 1	Quiz 2	Quiz 3	Quiz 4	Quiz 5	Quiz 6
No. de verbos evaluados	20	25	30	35	40	50
No. de estudiantes aprobados	2	3	7	7	4	6
No. de estudiantes reprobados	26	23	19	12	8	2

Se observa en la tabla de resultados que las evaluaciones iniciaron con 20 verbos (Quiz 1) y los resultados fueron negativos ya que solamente aprobaron 2 alumnos de 28. En el caso del Quiz 2 se observó un comportamiento similar ya que solo pasaron 3 de 26. A partir del Quiz 3 en adelante se observaron algunas mejoras en el aprendizaje de los verbos. El Quiz 6 consistió en la evaluación de 50 verbos, de los cuales aprobaron 6 de 8. El uso de los Quizzes para activar el conocimiento previo fue útil y necesario ya que promovió el estudio constante de los verbos provocando la memorización. Aunque el tiempo usado para esta estrategia es largo, el ejercicio se compensa con la efectividad ya que al final 26 de 28 alumnos lograron regularizarse. Cabe señalar que los dos Quizzes iniciales muestran serios problemas en el recordatorio de los verbos básicos en pasado, lo que implica realizar un análisis profundo de esta problemática en las academias. La aplicación de los Quizzes no causa una motivación extra, al contrario, provoca estrés y malestar en los alumnos por el clásico miedo a los exámenes. Por tal motivo, se decidió utilizar la herramienta lúdica Kahoot! para implementar otra estrategia con

características lúdicas, es decir, aquellas que provocan competencia y gusto por la clase. Con respecto al uso de Kahoot! se observaron los siguientes comportamientos en los alumnos:

1. Se notó el gusto por participar en el juego.
2. Se desarrolló la competencia eufóricamente entre los compañeros de manera positiva.
3. El tablero de los resultados mostró a los estudiantes que iban al frente de la competencia y no necesariamente eran los estudiantes que aprobaron los Quizzes 1 y 2 (ver tabla 4).
4. El tiempo de respuesta fue mucho menor que al contestar los Quizzes.
5. Al finalizar el juego los alumnos pidieron volverlo a jugar.

El juego Kahoot! motivó a los alumnos en el aprendizaje y recordatorio de los verbos. Sin embargo, cabe aclarar que los alumnos ya habían pasado por un proceso previo de Quizzes, lo que pudo influir en los resultados positivos del kahoot! aunque fuese así, es recomendable el uso de las dos estrategias ya que son complementarias.

CONCLUSIONES

En este artículo se utilizaron dos estrategias: una convencional (Quizzes) y otra lúdica (Kahoot!), para motivar los recordatorios y los aprendizajes de los verbos en inglés en pasado, como antecedentes a la materia de inglés V. Las principales conclusiones se resumen en los puntos siguientes:

- El uso de ambas herramientas (Quizzes y Kahoot!) permitieron que los alumnos alcanzaran un nivel de dominio de verbos necesario para abordar el tema en estudio.
- El uso del Kahoot! permitió cambiar de perspectiva a los alumnos al ser una herramienta lúdica que se apega al uso de la tecnología. Se observó un cambio positivo y participativo en los alumnos debido a las características lúdicas (juegos) del Kahoot!.
- Aunque los Quizzes funcionaron bien y se logró que la gran mayoría se aprendieran los verbos al motivar el estudio diario de los mismos, este proceso fue largo, incómodo y tedioso, por lo que el uso en conjunto del Kahoot! es una buena combinación, ya que ayuda a transformar los estados de ánimo de los alumnos.
- Estas herramientas no solo son útiles para aprender el inglés, sino que también pueden utilizarse para cualquier materia ayudando a los profesores y alumnos en el proceso de la enseñanza y el aprendizaje.



Se puede concluir que, para activar el conocimiento previo de los estudiantes, es necesaria la práctica constante de los conocimientos anteriores. La estrategia de aplicación de los Quizzes retó a los estudiantes para estudiar los verbos y se probó con la actividad en la plataforma Kahoot!. Se pudo evaluar el aprendizaje

considerando el tiempo de respuesta y la motivación que mostró el estudiante para participar en el juego desinhibidamente y con seguridad, esto debido a que finalmente se logró que los estudiantes se aprendieran los verbos en estudio.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aire, J. G. (2024). Evaluación formativa con Kahoot para el aprendizaje de gramática del idioma inglés en una universidad peruana. En libro de actas: X Congreso de Innovación Educativa y Docencia en Red. Valencia, 11 - 12 de julio de 2024. Doi: <https://doi.org/10.4995/INRED2024.2024.18089>

Alcántara, Ó. J. G., González, I. F., & López, M. Á. C. (2022). Kahoot!: gamificación eficaz, sencilla y fácil en la educación superior: Aplicación práctica en un Grado de Ingeniería. *HUMAN REVIEW. International Humanities Review/Revista Internacional de Humanidades*, 12(3), 1-14.

Ausubel. (1980). Psicología Educativa. Un punto de vista cognoscitivo. México: 4a. Ed. Trillas.

Carrero García, F. M., Cortizo Pérez, J. C, Monsalve Piqueras, B., Velasco Collado, A., Díaz del Dedo, L. I. y Pérez Martín, J. (2011). Gamificación y docencia: lo que la universidad tiene que aprender de los videojuegos. VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria: Retos y oportunidades del desarrollo de los nuevos títulos en educación superior, Madrid, Universidad Europea. <http://hdl.handle.net/11268/1750>

Bustamante, J.G. (2025). Aprender Jugando: El uso de Kahoot y la gamificación en la Enseñanza de Inglés en la ESCS. *Ingenio y Conciencia Boletín Científico de la Escuela Superior Ciudad Sahagún*, 12(23), 74-77.

Cedeño, M. M. D., Zurita, L. O. E., Pérez, R. W. M., & Anchundia, L. S. P. (2023). Innovación en la enseñanza del inglés en la Educación Superior: desafíos, oportunidades y buenas prácticas. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 5(7), 165-174.



- Cedeño, M. I., Barreiro, M. P. R., y Acosta, J. Z. (2022). El aprendizaje significativo en la educación superior. *593 Digital Publisher CEIT*, 7(1), 418-429.
- Cervantes, M.J., Llanes, A., Peña, A.A., Cruz, J. (2020). Estrategias para potenciar el aprendizaje y el rendimiento académico en estudiantes universitarios, *Revista Venezolana de Gerencia*, 90: 579-594.
- García, G., Rodríguez, C., & Mendoza, J. (2022). Fortalecimiento de habilidades blandas por medio de estrategias de gamificación en aprendices del centro de servicios financieros SENA, Bogotá - Colombia. *INVESTICGA: Revista De Investigación En Gestión Administrativa y Ciencias De La Información*, 5, 23-34.
- Halanoca, D. (2024). Aprendizaje Significativo en la educación superior. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 8(34), 1714-1726.
- Jiménez, E., Olea, L.E., Sepúlveda, A., Núñez, E. (2023). Activando el conocimiento previo del concepto de función en la materia de Cálculo Vectorial, XXV Coloquio de Matemáticas Dr. Alfonso Nápoles Gándara. Universidad La Salle Cuernavaca, Cuernavaca, Morelos, 26 y 27 de octubre 2023, 22-37.
- Labrador, J., y Andreu, A. (2008). Metodologías Activas. Universidad Politécnica Valencia. www.upv.es/contenidos/EQIN/info/U0553826.pdf
- Lascano, W. A. Z., López, F. D. J. M., Jarrín, E. N. M., Moposita, A. G. M., & Vinueza, V. A. E. (2024). Metodologías Activas para Impulsar el Proceso Enseñanza-Aprendizaje. Otros Horizontes, Otros Desafíos. *Ciencia Latina: Revista Multidisciplinar*, 8(3), 2433-2456.
- López, R., Nieto, L. E., Vera, J. A., Quintana, M. R. (2021). Modos de aprendizaje en los contextos actuales para mejorar el proceso de enseñanza. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(5): 542-550.
- Martínez. M.D. (2022). Explorando el Uso De Kahoot Para Enseñar Gramática Inglesa en la Educación Superior, *Cultura Científica*, 20, 7-23
- Martínez, R., Ruiz, M., García, E., Pedrosa, C., y Licerán, A. (2021). Kahoot! como herramienta para mejorar los resultados académicos en educación superior. In *IN-RED 2020: VI Congreso de Innovación Educativa y Docencia en Red*. Editorial Universitat Politècnica de València. pp. 656-669.



- Martínez, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, (83), 252-277.
- Medina, G. C. (2024). Beneficios de la gamificación como opción estratégica didáctica para mejorar el clima del aula universitaria. *Educación Superior*, 11(2), 85-98.
- Ningsih, E.F., Retnowati E. (2020). Prior Knowledge in Mathematics Learning. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 467, 61-65.
- Palazón, J. (2020). 25 herramientas de gamificación para clase que engancharán a tus alumno. Recuperado de: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-gamificacion-educacion/>
- Peeters, M. J., y Boddu, S. H. S. (2016). Assessing development in critical thinking: One institution's experience. *Currents in Pharmacy Teaching and Learning*, 8(3), 271-278.
- Picardo, O. (2005). Diccionario pedagógico de las ciencias de la educación. Primera edición, Centro de Investigación Educativa, Colegio García Flamenco. <https://bit.ly/3exM0xL>.
- Roa, J.C. (2021). Importancia del aprendizaje significativo en la construcción de conocimientos. *Revista Científica Estelí*, 63-75.
- Rodríguez, L. (2017). Smartphones y aprendizaje: el uso de Kahoot en el aula universitaria. *Revista Mediterránea de Comunicación/Mediterranean Journal of Communication*, 8(1), 181-190. <https://www.doi.org/10.14198/MEDCOM2017.8.1.13>
- Thurairasu, V. (2022). Gamification-based learning as the future of language learning: An overview. *European Journal of Humanities and Social Sciences*, 2(6), 62-69.
- Vega, N., Flores, R., Flores, I., Hurtado, B., Rodríguez, J. (2019). Teorías del aprendizaje. XIKUA Boletín Científico De La Escuela Superior De Tlahuelilpan, 7(14): 51–53.
- Wang, A. I., y Tahir, R. (2020) "The effect of using Kahoot! for learning – A literature review." *Computers & Education*, 149, 1-22. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>

