



# USO DE KAHOOT PARA LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS

## USE OF KAHOOT FOR TEACHING THE ENGLISH LANGUAGE

---

Recibido: 17/10/2024 - Aceptado: 15/01/2025

---

**Edwin Emilio Puetate Medina**

Universidad Politécnica Estatal del Carchi  
Posgrado

Ingeniero Industrial y de Procesos  
Universidad Tecnológica Equinoccial.

[edwine.puetate@upec.edu.ec](mailto:edwine.puetate@upec.edu.ec)

<https://orcid.org/0009-0009-7092-4763>

---

**Cristhian Patricio Castillo Martínez**

Universidad Politécnica Estatal del Carchi  
Posgrados

Magíster en Educación  
Universidad Tecnológica América

[cristhian.castillo@gmail.com](mailto:cristhian.castillo@gmail.com)

<https://orcid.org/0000-0002-6944-035X>

---

**Maritza Genoveva Méndez Ortega**

Universidad Politécnica Estatal del Carchi  
Posgrado

Magíster en Tecnología e Innovación Educativa  
Universidad Técnica del Norte

maritza.mendez@upec.edu.ec  
<https://orcid.org/0000-0003-3889-6247>

---

Puetate, E., & Tulcán, F. (febrero, 2025). Kahoot para la enseñanza del idioma inglés. *Sathiri*, 240 – 254. <https://doi.org/10.32645/13906925.1363>



## Resumen

Los métodos habituales de enseñanza del inglés presentan limitaciones, que se incrementan por la carencia de competencias digitales, tanto en docentes como en estudiantes, lo que conduce al bajo rendimiento de esta materia a nivel de Ecuador. Por ende, el objetivo fue implementar Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés, con 331 estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel-La Salle de Tulcán para mejorar las habilidades lingüísticas del inglés. Se utilizó un enfoque mixto y causal, combinando métodos de campo y documental, con un diseño cuasiexperimental y preexperimental, aplicando pretest y posttest. La metodología consistió en entrevistar a 7 docentes y aplicar encuestas en Microsoft Forms y actividades en Kahoot a los estudiantes, para evaluar sus habilidades en inglés. Se aplicó Kolmogórov-Smirnov como prueba de normalidad, en donde los resultados sugirieron que las distribuciones de las respuestas para las preguntas no son normales. Por ello, se usó la prueba de Wilcoxon no paramétrica para comparar las puntuaciones del pretest y posttest, dado que el número de muestras es mayor a 30. En conclusión, el uso de Kahoot tuvo un impacto positivo y significativo en la motivación para la participación activa y la accesibilidad para aprender inglés, así como en la competitividad en el aprendizaje del idioma mediante juegos, pero destaca la necesidad de capacitar a los docentes para optimizar su uso y efectividad en el aula.

**Palabras clave:** Kahoot, gamificación, enseñanza, inglés, educación.

## Abstract

The usual methods of teaching English have limitations, which are exacerbated by the lack of digital skills in both teachers and students, leading to poor performance in this subject across Ecuador. Therefore, the objective was to implement Kahoot in the English teaching-learning process with 331 students from the Unified General Baccalaureate of the Fiscomisional Educational Unit Hermano Miguel La Salle in Tulcán to improve their English language skills. We used a mixed and causal approach, combining field and documentary methods with a pre-experimental quasi-experimental design that included pre- and post-tests. The methodology consisted of interviewing 7 teachers and conducting surveys on Microsoft Forms and Kahoot with students to assess their English skills. We applied Kolmogorov-Smirnov as a normality test, and the results indicated that the question response distributions were not normal. Given this, we used the non-parametric Wilcoxon test to compare the pretest and posttest scores, as the number of samples exceeded 30. In conclusion, the use of Kahoot had a positive and significant impact on motivation for active participation and accessibility in learning English, as well as on competitiveness in learning English through games, but it highlights the need to train teachers to optimize its use and effectiveness in the classroom

**Keywords:** Kahoot, gamification, teaching, English, education

## Introducción

Las prácticas poco efectivas de enseñanza del idioma inglés no son sólo un problema para América Latina, sino que se extiende globalmente (Fernández et al., 2021). Los educadores en todo el mundo enfrentan desafíos al enseñar el inglés como segundo idioma, por la ausencia de metodologías innovadoras, lo cual afecta de forma directa a la motivación del estudiante (Samaiya et al., 2024). La falta de recursos didácticos atractivos, innovadores y adecuados limita la oportunidad de práctica y exposición. (Martínez et al., 2020). La motivación radica en el creciente interés en las tecnologías educativas innovadoras como Kahoot que, al ser una plataforma de aprendizaje basada en juegos, enriquece el aprendizaje del inglés (Pazmiño et al., 2024). Los educadores deben centrarse en el uso de herramientas pedagógicas que sean dinámicas, se adapten a la participación activa de los estudiantes, para mejorar el proceso de aprendizaje del inglés como segundo idioma a escala mundial (Chica-Esquiva, 2023).

Es importante explorar metodologías innovadoras que sean eficaces para la enseñanza del inglés, especialmente en entornos de educación secundaria, donde la competencia lingüística de los estudiantes desempeña un papel indispensable en su futuro académico y profesional, así como en su integración social (Pionce-Mendoza et al., 2023). La teoría cognitivista estudia cómo las personas procesan y utilizan la información, destacando el papel del conocimiento previo en la interpretación de estímulos y en la optimización del aprendizaje y la resolución de problemas (Ortiz et al., 2021). La teoría constructivista sostiene que los estudiantes aprenden inglés construyendo activamente el conocimiento, a través de experiencias significativas y una comunicación real, conectando nuevo vocabulario con conocimientos previos para lograr un aprendizaje más profundo (Heyliger, 2022).

En este contexto, la integración de Kahoot en la enseñanza de gramática inglesa en instituciones educativas mejora la motivación y dinamismo, pues permite a los estudiantes revisar y aplicar teoría de manera divertida y efectiva (Martínez, 2022). La gamificación es importante porque promueve la participación activa, la colaboración y el aprendizaje autodirigido de los estudiantes, a través de actividades atractivas y desafiantes como juegos, pruebas, premios y concursos (Clerici et al., 2022). De hecho, la gamificación propicia una visión amplia para la enseñanza del inglés, transforma el proceso educativo y mejora la participación estudiantil (Caraballo, 2023), lo que resalta la capacidad de motivación de los estudiantes a través de actividades interactivas y fomentando la colaboración en el aprendizaje autónomo, en el contexto áulico.

El estudio de Tene y Espinoza (2022) plantea un enfoque cuantitativo con pretest y postest, mostrando que Kahoot mejora la formación estudiantil, al crear espacios dinámicos y motivadores que fomentan el aprendizaje autónomo y participativo. Por su parte Yélamos Guerra y Moreno (2022) evalúan la motivación y aprendizaje tras usar Kahoot mediante un cuestionario dividido en tres partes: datos personales, aceptación del proyecto como estudiantes y como futuros docentes; los resultados indican alta aceptación entre estudiantes de inglés. La investigación de Lozano (2022), en tanto, identifica y evalúa las estrategias de enseñanza apoyadas en Kahoot en instituciones educativas de Baraya, con miras a aumentar la motivación de estudiantes de grado undécimo y mejorar su aprendizaje de inglés al integrar TIC en las actividades de aula y trabajo en casa. El estudio de Guano et al. (2020) investiga el uso de Kahoot para enseñar vocabulario en inglés en estudiantes de ingeniería eléctrica, aumentando significativamente el aprendizaje, mejorando la comprensión y retención del material; por lo tanto, Kahoot es una herramienta eficaz para entornos educativos específicos. Montaner (2018) respalda la eficacia de la gamificación en el aula de inglés y destaca el potencial de Kahoot como una herramienta eficaz, para motivar a los estudiantes y mejorar la comprensión de los conceptos de gramática inglesa.

La implementación de estrategias de gamificación utilizando la herramienta Kahoot se prevé que beneficiará significativamente a los estudiantes de segundo año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle, de Tulcán. Estos beneficios se manifiestan en un aumento del rendimiento académico y una mayor participación en el proceso de aprendizaje del inglés, al transformar la enseñanza en una experiencia más atractiva y dinámica. Además, se espera que la sociedad en general se beneficie, al contar con individuos mejor preparados en el dominio del idioma inglés, lo cual puede ampliar sus oportunidades académicas y profesionales.

De acuerdo con el Plan Nacional de Desarrollo del Ecuador 2021-2025 (Secretaría Nacional de Planificación, 2021), el objetivo 7 del eje social, y objetivo 7 apunta a promover la modernización y eficiencia del modelo educativo por medio de la innovación y el uso de herramientas tecnológicas, por lo que esta investigación se alinea con la necesidad de innovar en la mediación pedagógica. La incorporación de herramientas digitales y estrategias de gamificación responde a la demanda de modernizar la educación, brindando a los docentes y estudiantes herramientas más efectivas y atractivas, contribuyendo directamente a la formación docente en el aula, impulsando prácticas pedagógicas más dinámicas y acordes con las exigencias de una sociedad del conocimiento, encaminadas a una era digital moderna.

Por lo tanto, las estrategias de juego basadas en la herramienta Kahoot tienen una gran relevancia social, primero, al mejorar los resultados de aprendizaje de los estudiantes de tercer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Hermano Miguel-La Salle, en Tulcán, contribuyendo directamente al desarrollo de ciudadanos que dominen el inglés, habilidad esencial en un mundo cada vez más globalizado, a la vez que se promueve una fuerza laboral calificada y competitiva a nivel nacional. Además, la utilidad metodológica de la gamificación Kahoot radica en su capacidad para involucrar activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje y convertir la experiencia docente en una actividad interactiva y lúdica. Esto no sólo aumenta la motivación y el compromiso de los estudiantes, sino que también les permite desarrollar habilidades de colaboración, resolución de problemas y pensamiento crítico de una manera práctica y eficaz. Es así como la aplicación de estas estrategias no sólo es conveniente y significativa a nivel social, sino que también proporciona una metodología de enseñanza muy efectiva y que se adapta a las necesidades y expectativas de los estudiantes de hoy.

En consecuencia, el presente estudio tiene como finalidad, evaluar las estrategias didácticas digitales utilizando la plataforma Kahoot, para la enseñanza del idioma inglés de los estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Hermano Miguel-La Salle, de Tulcán.

## Materiales y métodos

La investigación se desarrolló en la Unidad Educativa Hermano Miguel-La Salle de la parroquia Tulcán, cantón Tulcán, provincia de Carchi. Está ubicada en el barrio 10 de agosto, en las calles 10 de agosto y Esmeraldas, a una cuadra del Subcentro de Salud N° 1. Fue creada en el año 1888; actualmente forma parte de la Zona 1, Distrito 04D01 San Pedro de Huaca-Tulcán y del circuito 04D01C02\_05\_06\_08 de Tulcán. Está conformada por 53 estudiantes de Educación Inicial, 81 de primero de Educación General Básica, 500 estudiantes de segundo a séptimo de Educación General Básica y 649 de nivel secundario (de octavo año de Educación General Básica Superior a tercero de Bachillerato General Unificado), 65 docentes, 8 administrativos, 2 psicólogos, 3 funcionarios como personal de apoyo. El grupo de estudio está compuesto por los docentes y estudiantes de primero, segundo y tercero de Bachillerato General Unificado, que imparten y reciben la asignatura de inglés, respectivamente (La Salle, 2022).

La investigación adoptó un enfoque mixto, de tipo descriptivo, al caracterizar el uso de herramientas tecnológicas para la enseñanza de idiomas; de campo, al realizar la observación directa con los docentes y estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa

Fiscomisional La Salle; y documental, al analizar estudios previos como artículos académicos o trabajos de titulación sobre el uso de herramientas tecnológicas, como Kahoot, para la enseñanza del idioma inglés. Se empleó la entrevista semiestructurada y la encuesta; ambos instrumentos fueron validados por expertos en el área. También, se extendió un consentimiento informado, explicando el proceso, el tipo de información solicitada, la confidencialidad y el anonimato de los datos.

El estudio se realizó en cuatro fases, que se detallan a continuación. En la fase 1, se efectuó el análisis de las estrategias de gamificación que utilizan los docentes, para la enseñanza del idioma inglés, dirigida a los estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Hermano Miguel-La Salle, Tulcán, para lo cual se aplicó una entrevista semiestructurada, basada en un guion de 12 preguntas abiertas, divididas en 9 apartados: uso de herramientas tecnológicas en la enseñanza de idiomas, impacto en el rendimiento estudiantil, desafíos de implementación, evaluación de efectividad, aceptación del uso de la herramienta, capacitación de los docentes, ventajas de Kahoot, evaluación del impacto de las herramientas tecnológicas, y futuro y sostenibilidad. Todo ello, para determinar las prácticas educativas empleadas por los docentes y la percepción que tienen sobre Kahoot, como se muestra en el enlace: [https://issuu.com/emiliopuetate/docs/entrevista\\_semiestructurada\\_con\\_un\\_guion\\_de\\_9\\_apar](https://issuu.com/emiliopuetate/docs/entrevista_semiestructurada_con_un_guion_de_9_apar)

La fase 2 consistió en el diseño de las estrategias didácticas digitales, para la enseñanza del idioma inglés de los estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Hermano Miguel-La Salle, Tulcán. Para ello, se usaron las estrategias didácticas preinstruccional, coinstruccional y posinstruccional, con el fin de desarrollar actividades con Kahoot para el aprendizaje del idioma inglés en el bloque curricular de escritura, con temas específicos como Passive Voice, para primero de Bachillerato General Unificado; “Used to” para segundo año; y Second conditional, para tercer año.

Durante la fase 3, se procedió a la integración de las estrategias didácticas digitales en la plataforma Kahoot. Se elaboraron videos, juegos, cuestionarios interactivos y retroalimentación de los temas, para promover el aprendizaje colaborativo y la evaluación continua, como se muestra en el enlace: [https://issuu.com/emiliopuetate/docs/propuesta\\_emilio\\_puetate.docx](https://issuu.com/emiliopuetate/docs/propuesta_emilio_puetate.docx)

Finalmente, en la fase 4, se implementaron las estrategias didácticas digitales basadas en la plataforma Kahoot, para la enseñanza del idioma inglés en la población seleccionada. Para el efecto, se trabajó las actividades propuestas con Kahoot para cada año de Bachillerato General Unificado y se aplicó un pretest y un postest, a modo de encuesta, conformado por 13 preguntas cerradas de selección múltiple. El instrumento fue sometido a un proceso de validez y confiabilidad bajo el criterio de los expertos; además, se solicitó el consentimiento de los padres para obtener la participación voluntaria de los estudiantes.

Los ítems se centran en investigar la satisfacción del alumnado respecto de la metodología de aprendizaje, la participación activa y el nivel de accesibilidad, la competitividad generada mediante juegos, la facilidad de uso, el potencial para fomentar creatividad y competitividad, la capacidad para facilitar la colaboración dentro del aula; la mejora de la comprensión gramatical, la retención de vocabulario y comprensión de textos e imágenes, y la comprensión de aspectos culturales y sociales relacionados con el inglés; la promoción del respeto y sensibilidad hacia diferentes culturas y formas de expresión, el impacto en el desarrollo personal (autoconfianza y motivación) y la mejora de habilidades de organización y gestión del tiempo.

## Resultados y discusión

### Resultados de la entrevista

Los docentes entrevistados tienen educación de tercer nivel o superior y más de 5 años de experiencia en la enseñanza del inglés. Cada uno destacó la importancia de adaptar los métodos de enseñanza a la edad y el nivel de los estudiantes. Mencionaron que existe una amplia gama de recursos de aprendizaje, como *collages*, juegos, diálogos, carteles y materiales audiovisuales ilustrativos y técnicos. Se observó que el uso de vídeos informativos y mapas conceptuales mejora la capacidad de adquirir y organizar información relevante para el proceso de aprendizaje. Los entrevistados indicaron que los principales desafíos de los estudiantes al aprender inglés son el miedo a hablar inglés, la falta de práctica y la percepción de que el tema no es importante.

La investigación de Indrayanti (2021) destaca la importancia de los estilos de enseñanza de los docentes en el uso y la percepción de las herramientas digitales en el aula. Estos hallazgos sugieren que los métodos de enseñanza de los profesores pueden influir en la adopción y eficacia de la tecnología educativa y son elementos necesarios para que futuras investigaciones profundicen en los beneficios de usar Kahoot en el aprendizaje y la enseñanza del idioma inglés. El estudio actual observó que los docentes utilizan una variedad de métodos de enseñanza, pero también identificó una falta de oportunidades y recursos para integrar eficazmente las herramientas digitales, enfatizando la necesidad de programas de apoyo y capacitación adecuados.

Los docentes informaron sobre la falta de espacio y oportunidades para desarrollar habilidades sociales como el habla. Se recomiendan actividades alternativas como leer, ver películas y escuchar música en inglés, así como utilizar audiolibros y aplicaciones móviles para afrontar estos desafíos. Romualdi et al. (2023) resaltan la importancia de los estilos de enseñanza de los docentes en la adopción y efectividad de la tecnología educativa, y el estudio actual se centra en la disposición y el interés de los estudiantes en aprender y utilizar herramientas digitales.

En diversas disciplinas, los juegos se utilizan para el aprendizaje porque contienen un componente social y simulan el mundo real, lo que los estudiantes consideran importante en sus vidas (Ortiz-Colón et al., 2018). Sin embargo, el juego debe ir acompañado de la formación del docente. Al respecto, Quintero (2020) sostiene que los docentes con habilidades técnicas para manejar entornos virtuales y que utilizan herramientas tecnológicas son esenciales en la educación, ya que esto les permite planificar, organizar, evaluar y tomar decisiones de manera efectiva para mejorar la calidad de la enseñanza, especialmente en asignaturas como Matemáticas.

### Prueba estadística de pretest y postest

El análisis estadístico del cuestionario inició con el cálculo del Alfa de Cronbach, para evaluar la correlación de los ítems.

#### La fórmula de alfa de Cronbach:

Donde:

- N es el número de ítems
- C es la covarianza promedio entre los ítems.
- V es la varianza promedio de los ítems.

#### Hipótesis:

Existe diferencia entre las respuestas de los estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Hermano Miguel-La Salle antes y después de haber utilizado la herramienta Kahoot.

$H^0$ : No hay diferencia significativa en las respuestas de los estudiantes antes y después de la intervención.

$H^1$ : Existe diferencia significativa en las respuestas de los estudiantes antes y después de la intervención.

Se considera un nivel de confianza 95 %, Alpha=5 %, o bien 0,05

Se realizó una prueba de normalidad en SPSS y se utilizó la prueba Kolmogórov-Smirnov ya que la muestra es mayor a 30.

Si P-Valor>=Alpha, Se acepta que los datos vienen de una distribución normal.

Si P-Valor<Alpha, Se rechaza que los datos vienen de una distribución normal

## Prueba de normalidad

**Tabla 1.**

*Prueba de normalidad*

	Kolmogórov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pregunta 1	0.257	75	<.001	,814	75	<.001
	0.248	75	<.001	,820	75	<.001

El resultado de la Tabla 1 sugiere que la distribución de las respuestas para ambas preguntas no es normal. Debido a esto, se usó una prueba no paramétrica para comparar las puntuaciones del pretest y postest.

Se continuó con la aplicación de la prueba de Wilcoxon para los dos tiempos (pretest y postest). Si el valor  $p$  es menor que el nivel de significancia (por ejemplo, 0,05), se rechaza la hipótesis nula, lo que indica que hay una diferencia significativa entre las puntuaciones del pre y postest. En el ejemplo, con un valor  $p$  de 0,043, se rechaza la hipótesis nula, indicando una diferencia significativa entre las puntuaciones del pre y post test.

## Aplicación de Alfa de Cronbach

**Tabla 2.**

*Resumen de procesamiento de casos*

		N	%
Casos	Válido	320	100.0
	Excluido	0	0.0
	Total	320	100.0

El cuestionario tiene, en el resumen de procesamiento de casos, un total de 320 casos válidos y no existen casos perdidos o excluidos (Tabla 2), una consistencia interna aceptable con un alfa de Cronbach de 0,720, que indica que el instrumento es confiable, como se aprecia en la Tabla 3.

**Tabla 3.**  
*Estadísticas de fiabilidad del cuestionario aplicado*

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,720	320

### Primero de Bachillerato General Unificado

Para el desarrollo de la prueba no paramétrica se plantean las hipótesis, con un nivel de confianza de 95 % y un valor de Alpha del 5 %, a una muestra de n=98 estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado. Se realiza el análisis de los datos según cada pregunta, con las respuestas antes y después de aplicar las estrategias didácticas digitales con la herramienta Kahoot. Los resultados se presentan en la Tabla 4.

**Tabla 4.**  
*Prueba de Wilcoxon para 1º de Bachillerato*

Z	Sig. asin. (bilateral)	Sig. Monte Carlo (bilateral)			Sig. Monte Carlo (unilateral)			
		Intervalo de confianza al 95%		Sig.	Intervalo de confianza al 95%			
		Límite inferior	Límite superior		Límite inferior	Límite superior		
Pregunta 1	-1,009 <sup>b</sup>	0,204	0,217	0,102	0,301	0,127	0,037	0,167
Pregunta 2	-1,004 <sup>d</sup>	0,024	0,013	0,000	0,029	0,003	0,000	0,099
Pregunta 3	-2,305 <sup>d</sup>	0,021	0,013	0,000	0,039	0,013	0,000	0,039
Pregunta 4	-5,856 <sup>d</sup>	0,000	0,000	0,000	0,039	0,000	0,000	0,039
Pregunta 5	-,427 <sup>b</sup>	0,090	0,587	0,540	0,713	0,323	0,237	0,420
Pregunta 6	-,778 <sup>d</sup>	0,437	0,493	0,380	0,606	0,200	0,109	0,291
Pregunta 7	-1,282 <sup>d</sup>	0,196	0,147	0,067	0,217	0,087	0,010	0,123
Pregunta 8	-1,201 <sup>b</sup>	0,193	0,200	0,109	0,261	0,077	0,027	0,157
Pregunta 9	-1,801 <sup>b</sup>	0,072	0,080	0,019	0,051	0,067	0,010	0,121
Pregunta 10	-1,984 <sup>b</sup>	0,052	0,040	0,000	0,054	0,013	0,000	0,038
Pregunta 11	-1,720 <sup>b</sup>	0,055	0,053	0,002	0,094	0,027	0,000	0,061
Pregunta 12	-1,380 <sup>b</sup>	0,093	0,107	0,037	0,157	0,053	0,002	0,101
Pregunta 13	-1,165 <sup>b</sup>	0,244	0,307	0,202	0,211	0,160	0,057	0,241

Los resultados indican que, entre los estudiantes de primero de Bachillerato General Unificado, no existe una diferencia en la satisfacción con la metodología de aprendizaje utilizada en inglés después de haber utilizado la herramienta, en comparación con la metodología utilizada por los docentes, por lo que no se evidencia un impacto significativo.

Adicionalmente, se evidencia que existe una diferencia estadísticamente significativa en la satisfacción con Kahoot como herramienta tecnológica para motivar la participación activa en el aprendizaje del inglés. Por otra parte, se demuestra una diferencia estadísticamente significativa

en la satisfacción con el nivel de accesibilidad de Kahoot para aprender inglés, en comparación con otras herramientas tecnológicas.

Asimismo, se demuestra una diferencia estadísticamente significativa en la percepción de competitividad generada por Kahoot en el aprendizaje del inglés mediante juegos. En cuanto a la facilidad de uso de Kahoot independientemente del nivel de habilidad tecnológica, no se evidencia una diferencia estadísticamente significativa en la percepción de los estudiantes.

Respecto al potencial para fomentar creatividad y competitividad, los estudiantes demuestran en los resultados que no hay una diferencia estadísticamente significativa en su criterio acerca de ese ámbito. De igual manera, tampoco se observa una diferencia estadísticamente significativa en la percepción de la capacidad de Kahoot para facilitar la colaboración dentro del aula.

Similares resultados se obtuvieron en torno al uso de Kahoot para mejorar la comprensión gramatical y también para mejorar la retención de vocabulario y comprensión de textos e imágenes, aunque en este caso, la diferencia está cerca de ser significativa.

La mejora de la comprensión de aspectos culturales y sociales relacionados con el inglés tienen una diferencia estadísticamente significativa, lo cual contribuye a la promoción del respeto y sensibilidad hacia diferentes culturas y formas de expresión. Mientras que el impacto en el desarrollo personal (autoconfianza y motivación) no demuestra diferencia estadísticamente significativa en la percepción de los estudiantes.

Finalmente, no hay una diferencia estadísticamente significativa en la percepción de la mejora de habilidades de organización y gestión del tiempo con el uso de Kahoot. De manera general, los resultados indican que no existe un impacto por parte de las estrategias que se identifican en los estudiantes de primero de Bachillerato General Unificado; sin embargo, existe un indicio de mejora en la motivación para la participación, la accesibilidad y la competitividad en el aprendizaje del inglés, mientras que, en aspectos como la facilidad de uso, creatividad, colaboración y desarrollo personal, los resultados no definen una tendencia.

## Segundo de Bachillerato General Unificado

Se aplicó la prueba estadística a una muestra de n=116 estudiantes empleando un nivel de confianza 95%, Alpha=5% Tabla 5.

**Tabla 5.**  
*Prueba de Wilcoxon para 2º de Bachillerato*

Z	Sig. asin. (bilateral)	Sig. Monte Carlo (bilateral)			Sig. Monte Carlo (unilateral)			
		Sig.	Intervalo de confianza al 95%		Sig.	Intervalo de confianza al 95%		
			Límite inferior	Límite superior		Límite inferior	Límite superior	
Pregunta 1	-1,259 <sup>b</sup>	0,208	0,227	0,132	0,321	0,147	0,067	0,227
Pregunta 2	-2,124 <sup>d</sup>	0,034	0,013	0,000	0,039	0,013	0,000	0,039
Pregunta 3	-2,305 <sup>d</sup>	0,021	0,013	0,000	0,039	0,013	0,000	0,039
Pregunta 4	-5,856 <sup>d</sup>	0,000	0,000	0,000	0,039	0,000	0,000	0,039
Pregunta 5	-,427 <sup>b</sup>	0,670	0,667	0,560	0,773	0,333	0,227	0,440
Pregunta 6	-,777 <sup>d</sup>	0,437	0,493	0,380	0,606	0,200	0,109	0,291

Pregunta 7	-1,292 <sup>d</sup>	0,196	0,147	0,067	0,227	0,067	0,010	0,123
Pregunta 8	-1,301 <sup>b</sup>	0,193	0,200	0,109	0,291	0,107	0,037	0,177
Pregunta 9	-1,802 <sup>b</sup>	0,072	0,080	0,019	0,141	0,067	0,010	0,123
Pregunta 10	-1,944 <sup>b</sup>	0,052	0,040	0,000	0,084	0,013	0,000	0,039
Pregunta 11	-1,920 <sup>b</sup>	0,055	0,053	0,002	0,104	0,027	0,000	0,063
Pregunta 12	-1,680 <sup>b</sup>	0,093	0,107	0,037	0,177	0,053	0,002	0,104
Pregunta 13	-1,166 <sup>b</sup>	0,244	0,307	0,202	0,411	0,160	0,077	0,243

De acuerdo con los resultados obtenidos, la satisfacción con la metodología de aprendizaje utilizada en inglés después de haber utilizado la herramienta digital no registra una diferencia estadísticamente significativa respecto de la metodología actual. En cambio, sí existe una diferencia estadísticamente significativa en la satisfacción de los estudiantes en relación con el empleo de Kahoot como herramienta tecnológica para motivar su participación en el aprendizaje del inglés, a diferencia de otras herramientas tecnológicas.

Por otra parte, se demuestra una diferencia estadísticamente significativa en la satisfacción con el nivel de accesibilidad de la plataforma propuesta para aprender inglés, en comparación con otras herramientas tecnológicas. También, los resultados sobre competitividad generada en el aprendizaje del inglés mediante juegos evidencian una diferencia estadísticamente significativa.

Mientras tanto, se encuentra una diferencia estadísticamente significativa en la percepción de la facilidad de uso de Kahoot, independientemente del nivel de habilidad tecnológica; a diferencia del potencial para fomentar creatividad y competitividad del alumnado, en el que tampoco se observa diferencia estadísticamente significativa.

Ocurre algo similar al analizar las respuestas de los estudiantes sobre la capacidad de Kahoot para facilitar la colaboración dentro del aula y también para mejorar la comprensión gramatical, puesto que en ninguno de estos parámetros hay una diferencia estadísticamente significativa en la percepción manifestada.

En cuanto a la capacidad para mejorar la retención de vocabulario y comprensión de textos e imágenes, no se halla una diferencia estadísticamente significativa en la percepción, aunque está cerca de ser significativa. Esto sugiere que podría tener un impacto positivo, pero el resultado numérico no se considera concluyente en este aspecto. Por otra parte, la mejora de la comprensión de aspectos culturales y sociales relacionados con el inglés evidencian diferencia casi estadísticamente significativa.

En adición, la promoción del respeto y la sensibilidad hacia diferentes culturas y formas de expresión evidencian una diferencia casi estadísticamente significativa, pero se necesita más evidencia para confirmarlo, al igual que sucede con el impacto en el desarrollo personal (autoconfianza y motivación), cuyo resultado tampoco es concluyente. Finalmente, la mejora de habilidades de organización y gestión del tiempo a través de Kahoot no evidencia diferencia estadísticamente significativa.

En resumen, los resultados indican que existe un impacto positivo en la motivación para la participación, la accesibilidad y la competitividad en el aprendizaje del inglés. Sin embargo, en otros aspectos como la facilidad de uso, creatividad, colaboración y desarrollo personal, los resultados no son concluyentes. Estos hallazgos están alineados con investigaciones previas que subrayan la importancia de los estilos de enseñanza y las habilidades técnicas de los docentes para la adopción efectiva de herramientas digitales.

**Tercero de Bachillerato General Unificado**

Se aplica la prueba estadística a 117 estudiantes, con un nivel de confianza de 95 %, un valor Alpha=5 %, o bien 0,05. Si P-Valor <= Alpha, se rechaza  $H^0$ , es decir, se acepta  $H^1$ . Si P-Valor > Alpha, se acepta  $H^0$  y se rechaza  $H^1$ .

**Tabla 6.**

*Prueba de Wilcoxon para 3<sup>a</sup> de Bachillerato*

	Z	Sig. asin. (bilateral)	Sig. Monte Carlo (bilateral)			Sig. Monte Carlo (unilateral)		
			Sig.	Intervalo de confianza al 95%		Sig.	Intervalo de confianza al 95%	
				Límite inferior	Límite superior		Límite inferior	Límite superior
Pregunta 1	-1,249b	0,204	0,277	0,122	0,311	0,157	0,057	0,227
Pregunta 2	-2,136d	0,032	0,011	0,000	0,029	0,013	0,000	0,029
Pregunta 3	-2,315d	0,019	0,011	0,000	0,029	0,013	0,000	0,029
Pregunta 4	-5,845d	0,000	0,000	0,000	0,029	0,000	0,000	0,092
Pregunta 5	-,418b	0,660	0,657	0,570	0,693	0,323	0,217	0,439
Pregunta 6	-,761d	0,427	0,483	0,370	0,600	0,199	0,108	0,271
Pregunta 7	-1,192d	0,186	0,137	0,057	0,215	0,065	0,011	0,113
Pregunta 8	-1,291b	0,183	0,199	0,105	0,285	0,105	0,035	0,167
Pregunta 9	-1,792b	0,072	0,082	0,016	0,142	0,065	0,011	0,113
Pregunta 10	-1,854b	0,042	0,040	0,000	0,087	0,012	0,000	0,049
Pregunta 11	-1,720b	0,065	0,051	0,003	0,114	0,028	0,000	0,053
Pregunta 12	-1,580b	0,083	0,102	0,034	0,178	0,051	0,003	0,101
Pregunta 13	-1,162b	0,234	0,305	0,200	0,415	0,160	0,077	0,233

Los estudiantes de tercer año de Bachillerato exponen, en los resultados, que no existe evidencia significativa en cuanto a los siguientes aspectos evaluados en torno al uso de Kahoot: satisfacción con la metodología de aprendizaje utilizada en inglés después de aplicar las herramientas, facilidad de uso independientemente del nivel de habilidad tecnológica, potencial para fomentar creatividad y competitividad, percepción de la capacidad de la plataforma para facilitar la colaboración dentro del aula, mejora de la comprensión gramatical, la retención de vocabulario y la comprensión de textos e imágenes impacto en el desarrollo personal —aunque esta última está cerca de ser significativa—, y mejora de habilidades de organización y gestión del tiempo.

Por otra parte, sí existe evidencia significativa en los resultados sobre la satisfacción de los estudiantes respecto al uso de Kahoot como herramienta tecnológica para motivar la participación activa en el aprendizaje del inglés, el nivel de accesibilidad para aprender inglés, el aprendizaje del inglés mediante juegos, la mejora de la comprensión de aspectos culturales y sociales relacionados con el inglés, así como la promoción del respeto y sensibilidad hacia diferentes culturas y formas de expresión.

Por consiguiente, los resultados develan que no en todos los aspectos que se han analizado existe evidencia significativa de su influencia sobre el aprendizaje del idioma inglés; sin embargo,

la herramienta implementada sí genera impacto en seis indicadores. Por lo expuesto, es esencial el estudio de la herramienta para aprovechar sus características en el desarrollo de habilidades que permitan aprender una lengua extranjera en todos los niveles educativos.

## Conclusiones

- El estudio reveló que los docentes no utilizan estrategias de gamificación que fomenten un ambiente de aprendizaje activo y motivador, por cuanto la enseñanza se basa en los métodos y recursos tradicionales; el laboratorio de computación no es usado por los educadores de inglés y existe limitado acceso al internet en la Unidad Educativa Fiscomisional La Salle.
- El diseño de estrategias didácticas digitales es indispensable para ser usadas como complemento de las metodologías tradicionales, ya que facilita el acceso a recursos educativos y permite personalizar el aprendizaje, adaptándose a los distintos estilos y ritmos del educando.
- La integración de las estrategias didácticas digitales con Kahoot, demuestra un impacto positivo para el aprendizaje, por cuanto esta plataforma permite a los educadores crear actividades interactivas, que permiten reforzar el contenido aprendido, promoviendo la competencia y colaboración entre los educandos.
- La implementación de las estrategias didácticas digitales con Kahoot, ha permitido a los educandos experimentar un aprendizaje dinámico y participativo, favoreciendo el rendimiento académico y a la adquisición de competencias lingüísticas en inglés.

## Recomendaciones

- Realizar investigaciones longitudinales para evaluar el impacto a largo plazo y ampliar la muestra a diferentes contextos educativos y niveles de enseñanza.
- Comparar Kahoot con otras herramientas tecnológicas y, a la vez, analizar factores contextuales como el tamaño de la clase o la infraestructura tecnológica, así como explorar variables psicológicas y sociales que influyan en su efectividad.
- Diseñar intervenciones pedagógicas que incorporen Kahoot de diversas maneras y utilizar estudios de caso y metodologías mixtas que permitan obtener una comprensión más profunda de las experiencias de estudiantes y profesores.
- Continuar explorando esta temática, ya que no sólo contribuirá al mejoramiento de las prácticas pedagógicas, sino que también ofrecerá ideas valiosas sobre cómo aprovechar al máximo las tecnologías disponibles para enriquecer el proceso educativo.

## Referencias

- Caraballo Padiña, Y. Y. (2023). Gamificación educativa y su impacto en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés: un análisis de la literatura científica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinaria*, 7(4), 1813–1830. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i4.7011](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7011)
- Chica-Esquibia, N. A. (2023). Estrategias activas y participativas como herramientas potenciadoras del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés. *CIENCIAMATRÍA*, 9(17), 71–85. <https://doi.org/10.35381/cm.v9i17.1124>
- Clerici, C., Bastida, D. S., Becerra, M. F., Chirino, C., Eckerdt, M. C., Gänswein, V. F., y Caballero, A. J. D. (2022). Clase invertida y ludoevaluación en la enseñanza virtual de Inglés Técnico y Metodología de la Investigación: el caso de Educaplay, Quizizz y Kahoot. *Trayectorias Universitarias*, 8(14), 097. <https://doi.org/10.24215/24690090e097>
- Fernández, K., Reyes, S., y López-Ornelas, M. (2021). Apropiación tecnológica, habilidades digitales y competencias digitales de los estudiantes universitarios: Mapeo Sistemático de la Literatura. *Revista Conhecimento Online*, 2, 46–72. <https://doi.org/10.25112/rco.v2i0.2493>
- Guano Merino, D. F., Barragán Murillo, R. de los Á., Rodríguez Arellano, N. G., y Terán Peralta, A. M. (2020). La plataforma lúdica Kahoot en el aprendizaje de vocabulario en inglés. *ConcienciaDigital*, 3(1.2), 44–62. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v3i1.2.1172>
- Heyliger, R. (2022). Promoción de estrategias para el aprendizaje significativo de la escritura en el idioma inglés. *Polo Del Conocimiento*, 7(10), 549–568. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/4744/html>
- Indrayanti, I. (2021). Multimedia-based presentation and self-confidence analysis: a quantitative study on English language learning of vocational college students. *LLT Journal: A Journal on Language and Language Teaching*, 24(2), 380–388. <https://doi.org/10.24071/llt.v24i2.3437>
- La Salle. (2022). *Unidad Educativa Hermano Miguel-La Salle*. Unidad Educativa Hermano Miguel-La Salle. <https://lasalleteulcan.edu.ec/mision-vision-valores/>
- Lozano, R. (2022). *Estrategia didáctica apoyada en la herramienta digital Kahoot para motivar el aprendizaje del idioma inglés en grado 11 en la Institución Educativa Baraya*. Universidad Autónoma de Bucaramanga.
- Martínez Jiménez, R., Ruiz Jiménez, C., García Martí, E., Pedrosa Ortega, C., y Liceran Gutierrez, A. (2020). Kahoot! como herramienta para mejorar los resultados académicos en educación superior. *Libro de Actas IN-RED 2020: VI Congreso de Innovación Edificativa y Docencia En Red*. <https://doi.org/10.4995/INRED2020.2020.11933>
- Martínez Lirola, M. (2022). La gamificación como estrategia metodológica para enseñar gramática en el contexto educativo universitario: explorando el uso de “Kahoot”. *Innovación Educativa*, (32). <https://doi.org/10.15304/ie.32.8531>
- Montaner, S. (2018). Gamificando el aula de inglés con Kahoot! En F. X. Carrera Farran, F. Martínez Sánchez, J. L. Coiduras Rodríguez, E. Brescó Baiges & E. Vaquero Tió (Eds.), *EDUCACIÓN CON TECNOLOGÍA: UN COMPROMISO SOCIAL. APROXIMACIONES DESDE LA INVESTIGACIÓN Y LA INNOVACIÓN* (pp. 1755–1760). Edicions de la Universitat de Lleida y Asociación EDUTEC. <https://doi.org/10.21001/edutec.2018>

- Ortiz, E., Montenegro, R., Trujillo, N., Mamani, G., Delzo, I., y Gonzales, M. (2021). El cognitivismo: perspectivas pedagógicas, para la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés, en comunidades hispanohablantes. *Paidagogo*, 3(1), 89–102. <https://doi.org/10.52936/p.v3i1.48>
- Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(0). <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>
- Pazmiño Arcos, A. F., Fonseca Herrera, C. E., Sonia Del Pilar, R. M., y Rodríguez Morales, C. (2024). Estrategias virtuales para desarrollar el pensamiento lógico-matemático en estudiantes: una revisión rápida. *Espergesia*, 11(1), e110106. <https://doi.org/10.18050/rev.espergesia.v11i1.2895>
- Pionce-Mendoza, K., Véliz-Briones, V., y Véliz-Briones, V. (2023). La ludificación en el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en el nivel de básica superior. *Revista Innova Educación*, 5(4), 83–104. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2023.05v.005>
- Quintero, J. (2020). Las tecnologías de la información y las comunicaciones como apoyo a las actividades internacionales y al aprendizaje a distancia en las universidades. *Universidad y Sociedad*, 12(1), 366-373. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v12n1/2218-3620-rus-12-01-366.pdf>
- Romualdi, K. B., Sudrajat, A., y Aman, A. (2023). Development of Genially Interactive Multimedia on Materials for the National Movement Organization for Middle School Students. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 1166–1180. <https://doi.org/10.35445/alahlah.v15i2.3139>
- Samaiya, N., Ponce, S., Santana, J., y Sánchez, G. (2024). Aprendizaje activo: impacto en la competencia comunicativa en el idioma inglés de estudiantes universitarios. *Roca. Revista Científico-Educacional De La Provincia Granma*, 20(4), 552–567.
- Secretaría Nacional de Planificación. (2021). Plan de creación de oportunidades 2021-2025. Senplades. <https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/2021/09/Plan-de-Creacion%CC%81n-de-Oportunidades-2021-2025-Aprobado.pdf>
- Tene, W., y Espinoza, V. (2022). Uso de la plataforma Kahoot en la enseñanza de gramática en idioma Inglés con estudiantes de Segundo de Bachillerato [Tesis de maestría]. Universidad Técnica Particular de Loja. Repositorio Institucional UTPL. [https://dspace.utpl.edu.ec/visorHub/?handle=20.500.11962\\_30183](https://dspace.utpl.edu.ec/visorHub/?handle=20.500.11962_30183)
- Yélamos Guerra, M. S., y Moreno Ortiz, A. J. (2022). El uso de las las TIC y el enfoque AICLE en la educación superior (Kahoot!, cortometrajes y BookTubes). *Pixel-Bit, Revista de Medios y Educación*, 63, 257–292. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.86639>