

DOI: <https://doi.org/10.46296/rc.v9i17.0427>

Percepción del uso de Kahoot como estrategia de gamificación en el aprendizaje del vocabulario en inglés como lengua extranjera en estudiantes de bachillerato

Student Perceptions of Kahoot as a Gamification Tool for English Vocabulary Learning in EFL High School Students

Intriago-Cedeño José Guillermo

Escuela Superior Politécnica Agropecuaria de Manabí Manuel Félix López. Calceta, Ecuador.

Correo: gintriago@espm.edu.ec

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-3582-3026>

Cuenca-Díaz Marissa Johanna

Universidad Estatal de Milagro. Milagro, Ecuador

Correo: kenethkeyse@hotmail.com

ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0006-0629-4179>

González-Zambrano Rosa Victoria

Escuela Superior Politécnica Agropecuaria de Manabí Manuel Félix López. Calceta, Ecuador.

Correo: rgonzales@espm.edu.ec

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-0960-1817>

RESUMEN

El presente estudio analiza la percepción del uso de Kahoot como herramienta de gamificación para fomentar el aprendizaje del vocabulario del inglés como lengua extranjera en estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Olmedo, en Ecuador. La investigación surge ante los desafíos persistentes en la enseñanza del inglés en instituciones educativas públicas, especialmente en relación con la motivación estudiantil y la retención del vocabulario. El objetivo del estudio fue determinar la percepción de los estudiantes sobre la incidencia del uso de Kahoot en la comprensión y aprendizaje del vocabulario en inglés. Se empleó un enfoque cuantitativo con diseño descriptivo. La muestra estuvo conformada por 119 estudiantes, a quienes se aplicó un cuestionario estructurado con escala tipo Likert mediante Google Forms. El instrumento permitió evaluar aspectos relacionados con la motivación, la participación en clase, la comprensión del vocabulario y la utilidad percibida de la herramienta digital. Los resultados evidencian una percepción positiva hacia el uso de Kahoot como recurso didáctico, destacándose incrementos en los niveles de motivación, participación y facilidad para recordar el vocabulario en inglés. Asimismo, se identificaron algunas limitaciones relacionadas con el acceso a dispositivos tecnológicos y la conectividad a internet. Se concluye que la incorporación de herramientas de gamificación como Kahoot puede contribuir significativamente a mejorar la experiencia de aprendizaje del vocabulario en inglés, favoreciendo entornos educativos más dinámicos, interactivos y acordes con las características del contexto digital de los estudiantes actuales.

Palabras claves: Gamificación; kahoot; aprendizaje del vocabulario; inglés como lengua extranjera (EFL); educación secundaria.

Información del manuscrito:

Fecha de recepción: 09 de marzo de 2026.

Fecha de aceptación: 15 de mayo de 2026.

Fecha de publicación: 08 de junio de 2026.



ABSTRACT

This study analyzes students' perceptions of the use of Kahoot as a gamification tool to promote English vocabulary learning as a foreign language among second-year high school students at Unidad Educativa Olmedo in Ecuador. The research emerges in response to persistent challenges in English language teaching in public educational institutions, particularly those related to student motivation and vocabulary retention. The main objective of the study was to determine students' perceptions regarding the impact of Kahoot on the comprehension and learning of English vocabulary. A quantitative approach with a descriptive design was employed. The sample consisted of 119 students who completed a structured questionnaire using a Likert-type scale administered through Google Forms. The instrument evaluated aspects related to motivation, classroom participation, vocabulary comprehension, and the perceived usefulness of the digital tool. The results reveal a positive perception of Kahoot as a teaching resource, highlighting increases in motivation, student participation, and the ability to recall English vocabulary. Additionally, some limitations were identified, mainly related to access to technological devices and internet connectivity. It is concluded that the incorporation of gamification tools such as Kahoot can significantly improve the vocabulary learning experience in English, fostering more dynamic and interactive educational environments that align with the digital context in which today's students develop.

Keywords: gamification; Kahoot; vocabulary learning; English as a foreign language (EFL); secondary education.

1. INTRODUCCIÓN

El aprendizaje del inglés como lengua extranjera (EFL) constituye un eje fundamental en los sistemas educativos contemporáneos debido a su relevancia en ámbitos académicos, científicos y laborales. En América Latina, y particularmente en Ecuador, el dominio del inglés continúa presentando limitaciones asociadas a factores pedagógicos, socioculturales y tecnológicos que impactan directamente en el rendimiento y motivación de los estudiantes (British Council, 2023). Entre los componentes esenciales del aprendizaje del idioma, el **vocabulario** ocupa un lugar central, ya que constituye la base para el desarrollo de las habilidades comunicativas y la comprensión general del idioma. Sin un repertorio léxico sólido, resulta complejo avanzar en procesos de lectura, escritura, comprensión auditiva y expresión oral (Nation, 2022).

Diversos estudios señalan que los métodos tradicionales basados en memorización y ejercicios repetitivos suelen generar desmotivación y baja retención del vocabulario, especialmente en estudiantes de educación

secundaria (Alqahtani, 2020). Frente a estas limitaciones, las innovaciones tecnológicas han impulsado la búsqueda de metodologías activas que permitan dinamizar la enseñanza, mejorar la participación y favorecer la retención del aprendizaje. En este marco, la **gamificación** ha adquirido relevancia como estrategia pedagógica que integra elementos propios del juego —puntos, recompensas, competencia, retroalimentación inmediata— con el propósito de aumentar la motivación y el compromiso estudiantil (Deterding et al., 2021).

La gamificación aplicada al EFL ha mostrado resultados positivos en la mejora del rendimiento académico y la motivación, especialmente en la adquisición de vocabulario. Estudios recientes confirman que las experiencias gamificadas generan ambientes de aprendizaje más atractivos, reducen la ansiedad ante la evaluación y favorecen la participación activa del estudiante (Zainuddin et al., 2020; Su & Cheng, 2023). Estos beneficios se atribuyen a que los entornos gamificados facilitan una exposición repetida y significativa al léxico, fortalecen el procesamiento de la información y promueven la memoria a largo plazo, elementos clave para el aprendizaje del vocabulario (Li & Wang, 2021).

En este contexto, la plataforma **Kahoot** se ha posicionado como una de las herramientas digitales de gamificación más utilizadas a nivel educativo. Kahoot permite diseñar cuestionarios dinámicos y desarrollar actividades interactivas en tiempo real, integrando competencia, inmediatez y retroalimentación visual. La literatura reciente evidencia que Kahoot contribuye a mejorar la participación, la motivación y el rendimiento en estudiantes de inglés como lengua extranjera, mostrando efectos particularmente significativos en tareas de vocabulario (Licorish et al., 2020; Plump & LaRosa, 2021). Asimismo, investigaciones realizadas en educación secundaria demuestran que el uso de Kahoot incrementa la disposición del estudiante a participar, fomenta el aprendizaje colaborativo y fortalece la atención sostenida durante la clase (Wang & Tahir, 2020).

En contextos latinoamericanos, la integración de herramientas gamificadas ha generado resultados prometedores. Estudios en Ecuador, Colombia y México indican que los estudiantes valoran positivamente el uso de Kahoot debido a su

carácter dinámico y su capacidad para hacer más atractivo el aprendizaje del inglés, especialmente en lo referido al vocabulario (Sánchez-Cruz & Rojas, 2022; Valdivieso, 2023). Sin embargo, también se reportan desafíos relacionados con el acceso a dispositivos, la conectividad y la capacitación docente, elementos que influyen en la implementación efectiva de estas herramientas en instituciones públicas (UNESCO, 2022).

Más allá del rendimiento académico, uno de los aspectos clave en la adopción de tecnologías educativas es la **percepción del estudiante**. La percepción de utilidad, motivación, disfrute y facilidad de uso determina la aceptación de la herramienta y su influencia en el proceso de aprendizaje (Venkatesh et al., 2021). En el caso de Kahoot, la evidencia empírica muestra que los estudiantes suelen asociar esta plataforma con experiencias de aprendizaje más dinámicas y significativas, lo que favorece la retención del vocabulario y la participación activa en el aula (Rahmadani et al., 2022; Murtasiah et al., 2025).

No obstante, existe una brecha investigativa importante: aunque múltiples estudios han evaluado la eficacia de Kahoot en el aprendizaje de vocabulario en inglés, son escasas las investigaciones que analizan de manera específica **la percepción estudiantil en instituciones públicas ecuatorianas**, donde las condiciones tecnológicas, pedagógicas y socioculturales difieren de otros contextos. Considerando que la percepción influye directamente en la motivación y el compromiso, resulta fundamental comprender cómo los estudiantes valoran el uso de Kahoot y de qué manera esta valoración se relaciona con su aprendizaje del vocabulario.

En este sentido, el presente estudio tiene como finalidad **analizar la percepción del uso de Kahoot como herramienta de gamificación para el aprendizaje del vocabulario en inglés como lengua extranjera en estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Olmedo, en Ecuador**. Se busca identificar las percepciones relacionadas con motivación, comprensión, retención léxica, participación activa y utilidad tecnológica, con el fin de aportar evidencia contextualizada que contribuya al fortalecimiento de prácticas pedagógicas innovadoras en instituciones públicas.

Este estudio ofrece una contribución significativa a la literatura sobre gamificación en el aprendizaje del inglés, proporcionando datos empíricos desde un entorno educativo que enfrenta desafíos estructurales propios del contexto latinoamericano. Asimismo, aporta insumos para que docentes y responsables educativos adopten estrategias digitales que respondan a las necesidades de los estudiantes actuales, promoviendo una enseñanza del inglés más dinámica, equitativa y alineada con las demandas del entorno digital contemporáneo.

2. MARCO TEÓRICO

1. Aprendizaje del vocabulario en inglés como lengua extranjera

El aprendizaje del vocabulario constituye uno de los componentes fundamentales en la adquisición de una lengua extranjera. Diversos autores señalan que el dominio léxico es esencial para el desarrollo de las habilidades comunicativas, ya que permite a los estudiantes comprender textos, participar en interacciones orales y expresar ideas con mayor precisión. En este sentido, el vocabulario representa la base sobre la cual se construyen las demás competencias lingüísticas, como la lectura, la escritura, la comprensión auditiva y la expresión oral.

Investigaciones recientes destacan que la adquisición del vocabulario en inglés suele presentar dificultades cuando los métodos de enseñanza se centran en la memorización mecánica de palabras o en ejercicios repetitivos sin contexto significativo. Estas prácticas pueden generar desmotivación en los estudiantes y limitar la retención a largo plazo del léxico aprendido. Por ello, se ha enfatizado la necesidad de incorporar estrategias pedagógicas que promuevan el aprendizaje activo, la interacción y el uso contextualizado del vocabulario (Nation, 2022).

Además, el aprendizaje del vocabulario en contextos de inglés como lengua extranjera requiere exposiciones repetidas y significativas a las palabras para facilitar su internalización. Estudios recientes han demostrado que los

estudiantes aprenden vocabulario de manera más efectiva cuando participan en actividades interactivas que integran elementos visuales, auditivos y contextuales que estimulan diversos procesos cognitivos (Zou, Huang & Xie, 2021).

2. Gamificación en la educación

En las últimas décadas, el desarrollo de tecnologías digitales ha impulsado la incorporación de nuevas estrategias pedagógicas orientadas a mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Entre estas estrategias destaca la **gamificación**, definida como el uso de elementos propios del diseño de juegos en contextos no lúdicos con el objetivo de mejorar la participación, la motivación y el aprendizaje (Deterding et al., 2011).

La gamificación se basa en la incorporación de dinámicas como puntos, niveles, recompensas, tablas de clasificación y retroalimentación inmediata, elementos que contribuyen a generar experiencias de aprendizaje más atractivas. Diversos estudios han demostrado que estas características fomentan la participación activa de los estudiantes y aumentan su interés por las actividades académicas (Zainuddin et al., 2020).

Asimismo, investigaciones recientes evidencian que la gamificación favorece la construcción de ambientes de aprendizaje más dinámicos, promoviendo la interacción entre estudiantes y facilitando la comprensión de los contenidos educativos. La literatura señala que los entornos gamificados incrementan la motivación intrínseca del estudiante, lo que repercute positivamente en el rendimiento académico y en la persistencia en las tareas de aprendizaje (Budiarti et al., 2024).

En el campo de la enseñanza de idiomas, la gamificación se ha convertido en una estrategia relevante para mejorar el aprendizaje del vocabulario, ya que permite integrar actividades interactivas que estimulan la memoria, la atención y la participación activa de los estudiantes.

3. Gamificación y aprendizaje del vocabulario en EFL

La gamificación se define como la incorporación de elementos propios del juego en contextos no lúdicos, como el ámbito educativo, con el objetivo de incrementar la motivación y el compromiso de los participantes. Entre sus principales características se encuentran la asignación de puntos, niveles, recompensas, retroalimentación inmediata y competencia sana.

La aplicación de estrategias gamificadas en el aprendizaje del inglés ha mostrado resultados positivos en diferentes niveles educativos. Investigaciones recientes indican que el uso de herramientas gamificadas facilita la exposición repetida al vocabulario, promueve la práctica constante y mejora la retención de palabras nuevas en comparación con métodos tradicionales.

En particular, estudios experimentales han evidenciado que los estudiantes que participan en actividades gamificadas presentan mayores niveles de motivación y participación en el aula. Estas experiencias generan entornos de aprendizaje más interactivos que favorecen la adquisición del vocabulario mediante actividades competitivas y colaborativas (Cancino & Viguera, 2024).

Asimismo, revisiones sistemáticas recientes señalan que la gamificación puede mejorar significativamente el aprendizaje de vocabulario en estudiantes de inglés como lengua extranjera, especialmente cuando se combina con recursos tecnológicos interactivos que facilitan la retroalimentación inmediata y la participación activa (Budiarti et al., 2024).

Estos resultados sugieren que la gamificación constituye una estrategia pedagógica efectiva para transformar las clases tradicionales en experiencias de aprendizaje más dinámicas y participativas.

4. Kahoot como herramienta de gamificación educativa

Entre las herramientas digitales utilizadas en la gamificación educativa, **Kahoot** se ha consolidado como una de las plataformas más populares en el ámbito educativo. Esta aplicación permite crear cuestionarios interactivos que los

estudiantes responden en tiempo real mediante dispositivos móviles o computadoras, integrando elementos de juego como puntuaciones, competencia y retroalimentación inmediata.

Diversos estudios han demostrado que el uso de Kahoot mejora la participación de los estudiantes y facilita el aprendizaje activo. La plataforma permite transformar las evaluaciones tradicionales en actividades interactivas que promueven la atención, la colaboración y la motivación dentro del aula (Ramaila, 2024).

Asimismo, investigaciones recientes han evidenciado que Kahoot favorece el aprendizaje significativo al permitir que los estudiantes revisen contenidos mediante actividades dinámicas que refuerzan la comprensión y la retención de la información. Estas características convierten a la herramienta en un recurso didáctico eficaz para el aprendizaje de idiomas (Wijaya, 2024).

Estudios empíricos también han demostrado que el uso de Kahoot en el aprendizaje del vocabulario en inglés mejora el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes. En particular, la retroalimentación inmediata y la competencia entre compañeros generan un ambiente de aprendizaje estimulante que favorece la participación activa (Zuleha et al., 2024).

5. Percepción estudiantil en el uso de herramientas digitales

La percepción de los estudiantes constituye un factor clave para comprender la eficacia de las tecnologías educativas. Diversos estudios señalan que la aceptación de herramientas digitales depende de factores como la facilidad de uso, la utilidad percibida y el nivel de motivación que generan en los estudiantes.

En el caso de herramientas gamificadas como Kahoot, investigaciones recientes indican que los estudiantes suelen percibir estas plataformas como recursos innovadores que hacen las clases más dinámicas y participativas. Estas percepciones positivas contribuyen a aumentar la motivación y el compromiso con el aprendizaje (Pham et al., 2025).

Asimismo, estudios centrados en el aprendizaje del inglés han evidenciado que la percepción positiva de las herramientas tecnológicas se relaciona con mejores resultados académicos y con una mayor disposición de los estudiantes a participar en las actividades de clase.

6. Gamificación y educación digital en contextos latinoamericanos

En América Latina, la incorporación de tecnologías digitales en la educación ha experimentado un crecimiento significativo en los últimos años. Sin embargo, aún persisten desafíos relacionados con el acceso a dispositivos tecnológicos, la conectividad a internet y la capacitación docente.

A pesar de estas limitaciones, diversos estudios realizados en la región han demostrado que la integración de herramientas gamificadas puede mejorar la motivación y el aprendizaje del inglés en estudiantes de educación secundaria. Investigaciones desarrolladas en contextos latinoamericanos indican que los estudiantes perciben positivamente el uso de Kahoot debido a su carácter interactivo y a su capacidad para transformar las actividades educativas en experiencias más dinámicas y participativas (Martínez et al., 2024).

En este contexto, el análisis de la percepción de los estudiantes sobre el uso de herramientas gamificadas resulta fundamental para comprender su impacto en el aprendizaje y para diseñar estrategias pedagógicas que respondan a las necesidades del entorno educativo actual.

3. METODOLOGÍA

El presente estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, ya que se centró en la recopilación y análisis de datos numéricos con el fin de comprobar las hipótesis planteadas respecto a la efectividad de la plataforma Kahoot en el fortalecimiento del vocabulario en inglés como lengua extranjera (EFL). De acuerdo con Hernández-Sampieri, Fernández y Baptista (2014), el enfoque cuantitativo permite medir variables y analizar los resultados mediante

procedimientos estadísticos para establecer relaciones entre ellas. El diseño de la investigación fue no experimental, de tipo transversal y descriptivo. Es no experimental porque no se manipularon deliberadamente las variables, sino que se observaron en su contexto natural; transversal, debido a que los datos fueron recolectados en un único momento; y descriptivo, ya que buscó analizar el uso de Kahoot y el aprendizaje del vocabulario en inglés.

La población estuvo conformada por estudiantes del segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Olmedo, ubicada en Ecuador, cuyas edades oscilaban entre los 16 y 18 años, quienes cursaban la asignatura de inglés durante el período académico correspondiente. Para el desarrollo del estudio se seleccionó una muestra de 119 estudiantes, elegidos mediante un muestreo probabilístico aleatorio simple, con el propósito de garantizar la representatividad de la población y minimizar posibles sesgos. El tamaño de la muestra permitió obtener datos suficientes para realizar análisis estadísticos descriptivos y correlacionales.

El contenido léxico trabajado mediante la plataforma Kahoot fue diseñado en correspondencia con los descriptores del nivel B2 del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER). Para garantizar la pertinencia académica y el nivel de exigencia adecuado, se tomaron como referencia las especificaciones de las pruebas Cambridge English Qualifications 2020 para el nivel B2. Los ítems de vocabulario fueron seleccionados a partir de lecturas alineadas con dicho nivel, asegurando coherencia con estándares internacionales de competencia lingüística. Se enfatizó particularmente el uso de adjetivos comparativos y superlativos, estructuras gramaticales-léxicas fundamentales en el nivel intermedio alto (B2), debido a su frecuente aparición en textos descriptivos, argumentativos y comparativos propios de este nivel. Las actividades diseñadas en Kahoot integraron el vocabulario dentro de contextos significativos, evitando la memorización aislada y promoviendo la aplicación contextualizada de las estructuras comparativas y superlativas, con el objetivo de fortalecer tanto la precisión gramatical como la retención léxica.

El instrumento utilizado fue un cuestionario estructurado con escala tipo Likert de cinco niveles (1 = Totalmente en desacuerdo a 5 = Totalmente de acuerdo),

aplicado mediante la plataforma Google Forms. La selección del cuestionario como técnica de recolección de datos se fundamentó en su eficacia para medir percepciones, actitudes y niveles de motivación (Hernández-Sampieri et al., 2014). El cuestionario estuvo compuesto por 15 ítems cerrados organizados en tres dimensiones: motivación, retención léxica y experiencia de aprendizaje con Kahoot. El diseño del instrumento se elaboró considerando criterios metodológicos establecidos por Cardona (2002) y León y Montero (2003), garantizando claridad, pertinencia y coherencia con los objetivos del estudio. La validez de contenido fue determinada mediante juicio de expertos, quienes evaluaron la pertinencia, claridad y coherencia de los ítems en relación con las variables estudiadas.

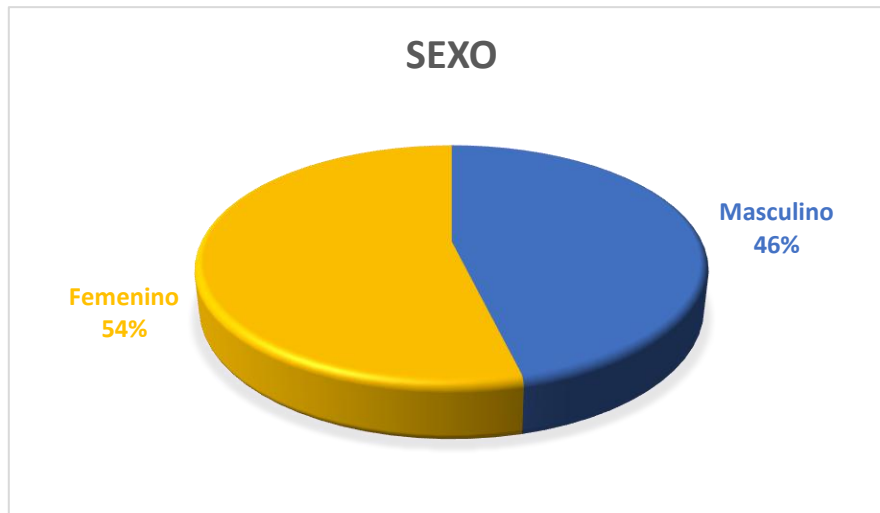
Para determinar la confiabilidad interna del instrumento se aplicó el coeficiente Alfa de Cronbach, el cual permitió medir la consistencia interna de los ítems. Se consideró aceptable un valor igual o superior a 0.70, según los estándares establecidos en investigaciones educativas. La recolección de datos se realizó de manera virtual mediante Google Forms. Previamente, se explicó a los estudiantes el objetivo del estudio y se garantizó la confidencialidad de la información proporcionada. La aplicación del instrumento se efectuó durante el horario académico y tuvo una duración aproximada de 10 a 15 minutos.

Los datos obtenidos fueron exportados y tabulados en Microsoft Excel para su organización preliminar y posteriormente analizados mediante la plataforma estadística jamovi. El análisis se realizó a través de estadística descriptiva, incluyendo frecuencias, porcentajes, medias y desviación estándar, con el fin de interpretar las tendencias de respuesta de los estudiantes. Asimismo, se aplicó análisis correlacional para determinar la relación entre el uso de Kahoot y las dimensiones del aprendizaje del vocabulario. El nivel de significancia establecido para la comprobación de hipótesis fue de $p < 0.05$.

La participación de los estudiantes fue voluntaria y anónima. Se respetaron los principios éticos de confidencialidad, consentimiento informado y uso exclusivo de la información con fines académicos. No se recopilaron datos personales sensibles.

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

A continuación, presentamos los resultados obtenidos a partir de las preguntas formuladas a los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad seleccionada. Estos resultados se ofrecen en gráfico, con el objetivo de facilitar su comprensión.



Basándonos en los datos obtenidos de la encuesta realizada a estudiantes de segundo de bachillerato de la unidad educativa Olmedo, podemos extraer algunas observaciones importantes sobre la efectividad de la herramienta kahoot para fomentar el vocabulario en la lengua extranjera en los estudiantes del segundo bachillerato.

En la Unidad Educativa Olmedo, ubicada en el cantón Portoviejo, el 46% de los encuestados son de sexo masculino y el 54% son femeninos. Esto sugiere que hay una ligera mayoría de mujeres entre los estudiantes encuestados.

Por otro lado, la edad promedio de los estudiantes del segundo nivel de bachillerato corresponde entre los 16 a 17 años

Tabla 1. Percepción de los estudiantes sobre la efectividad de Kahoot para fomentar el vocabulario en inglés (n = 119)

Ítems	1	2	3	4	5
1. Motivación al usar Kahoot	26	7	14	36	36
2. Clases más interesantes	28	7	14	31	39
3. Anima a estudiar más vocabulario	24	6	15	39	35
4. Competencia sana	25	7	19	30	38

5. Mayor atención en clase	24	9	12	36	38
6. Aprendizaje con mayor facilidad	24	6	22	37	30
7. Mejor recuerdo del significado	22	9	18	37	33
8. Mejora la pronunciación	23	8	19	37	32
9. Mejor comprensión posterior	25	9	17	30	38
10. Refuerza lo aprendido	22	11	13	31	42
11. Facilidad de uso	20	10	22	35	32
12. Tecnología mejora aprendizaje	19	8	22	36	34
13. Preferencia sobre el libro	18	11	24	32	34
14. Aprendizaje dinámico y divertido	20	7	18	36	38
15. Uso más frecuente de Kahoot	23	5	18	27	46

Nota. 1 = Totalmente en desacuerdo; 2 = En desacuerdo; 3 = Ni de acuerdo ni en desacuerdo; 4 = De acuerdo; 5 = Totalmente de acuerdo. Fuente: Elaboración propia.

Los resultados presentados en la Tabla 1 evidencian una tendencia predominantemente favorable hacia el uso de Kahoot como herramienta para fomentar el aprendizaje del vocabulario en inglés como lengua extranjera. En la mayoría de los ítems, las categorías “De acuerdo” y “Totalmente de acuerdo” concentran el mayor número de respuestas, lo que indica una percepción positiva por parte de los estudiantes.

Particularmente, los ítems relacionados con la motivación (ítem 1), el dinamismo del aprendizaje (ítem 14) y el deseo de utilizar la herramienta con mayor frecuencia (ítem 15) muestran altas frecuencias en las opciones superiores de la escala. Esto sugiere que Kahoot no solo es percibido como una herramienta útil, sino también como un recurso atractivo que incrementa el interés y la participación estudiantil.

Asimismo, los ítems vinculados al refuerzo del aprendizaje (ítem 10) y a la comprensión posterior del vocabulario (ítem 9) reflejan una percepción favorable respecto al impacto cognitivo de la herramienta. Sin embargo, aunque las respuestas positivas predominan, se observa también una presencia moderada de respuestas neutrales y en desacuerdo, lo que indica que no todos los estudiantes experimentan los mismos beneficios con igual intensidad.

En términos generales, la distribución de frecuencias confirma que Kahoot es valorado positivamente como estrategia de gamificación en el aula de inglés.

Tabla 2. Estadísticos descriptivos sobre la percepción de la efectividad de Kahoot ($n = 119$)

Ítem	% Acuerdo (4+5)	M	DE
1	60.50	3.41	1.51
2	58.82	3.39	1.56
3	62.18	3.46	1.47
4	57.14	3.41	1.51
5	62.18	3.46	1.51
6	56.30	3.36	1.44
7	58.82	3.42	1.44
8	57.98	3.39	1.45
9	57.14	3.39	1.52
10	61.34	3.50	1.51
11	56.30	3.41	1.40
12	58.82	3.49	1.39
13	55.46	3.45	1.39
14	62.18	3.55	1.42
15	61.34	3.57	1.51

Nota. M = Media; DE = Desviación estándar. % Acuerdo corresponde a la suma de las categorías “De acuerdo” y “Totalmente de acuerdo”. Escala Likert de 1 (Totalmente en desacuerdo) a 5 (Totalmente de acuerdo). Fuente: Elaboración propia.

La Tabla 2 presenta los estadísticos descriptivos derivados del análisis cuantitativo. Las medias obtenidas oscilan entre 3.36 y 3.57 en una escala de 1 a 5, lo que indica una tendencia favorable hacia la aceptación de la herramienta.

El ítem con mayor media corresponde al ítem 15 ($M = 3.57$), relacionado con el deseo de utilizar Kahoot con mayor frecuencia en las clases de inglés, seguido del ítem 14 ($M = 3.55$), que destaca el carácter dinámico y divertido del aprendizaje mediante esta plataforma. Estos resultados refuerzan la dimensión motivacional de la herramienta.

Por otro lado, el ítem con menor media fue el ítem 6 ($M = 3.36$), referido al aprendizaje de nuevas palabras con mayor facilidad. Aunque el valor sigue siendo positivo (por encima del punto medio de la escala), sugiere que el impacto percibido en la adquisición directa del vocabulario podría ser ligeramente menor en comparación con los aspectos motivacionales.

El porcentaje de acuerdo (suma de las categorías 4 y 5) supera el 55% en todos los ítems, alcanzando valores superiores al 62% en algunos casos, lo que evidencia una valoración mayoritariamente positiva.

Las desviaciones estándar (entre 1.39 y 1.56) indican una dispersión moderada en las respuestas, lo que sugiere diversidad de opiniones, aunque con una inclinación general hacia la aceptación.

En conjunto, los datos cuantitativos permiten afirmar que Kahoot es percibido como una herramienta pedagógica eficaz para:

- Incrementar la motivación hacia el aprendizaje del vocabulario.
- Hacer las clases más dinámicas e interesantes.
- Favorecer la participación activa y la competencia sana.
- Reforzar los contenidos previamente aprendidos.

Los resultados respaldan la hipótesis de que el uso de TIC, específicamente herramientas de gamificación como Kahoot, contribuye positivamente al proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés en estudiantes de bachillerato.

Los resultados obtenidos en las Tablas 1 y 2 muestran una tendencia general positiva en la percepción de los estudiantes sobre el uso de Kahoot como herramienta para el aprendizaje del vocabulario en inglés como lengua extranjera. El predominio de respuestas en las categorías “De acuerdo” y “Totalmente de acuerdo” indica que la mayoría de los participantes considera que Kahoot contribuye al dinamismo y la motivación en el aula, lo cual concuerda con hallazgos reportados en investigaciones previas.

Investigaciones empíricas han demostrado que el uso de Kahoot puede incrementar significativamente la motivación y la participación de los estudiantes en el aprendizaje de lenguas extranjeras. Por ejemplo, Rahmadani, Saman y Bahing (2022) reportaron que los estudiantes perciben Kahoot como una herramienta eficaz para aumentar la motivación, al ofrecer aprendizaje interactivo, competitivo y visualmente estimulante, lo que favorece la comprensión del contenido en inglés.

De manera similar, estudios cuantitativos realizados en otros contextos educativos han señalado un impacto positivo de Kahoot en el dominio del vocabulario. Murtasiah, Riswanto y Haryanto (2025) observaron mejoras significativas en la competencia léxica tras la implementación de actividades gamificadas con Kahoot, sugiriendo que esta herramienta puede servir de apoyo efectivo en la enseñanza de vocabulario.

Además, la percepción de que Kahoot hace más dinámico el aprendizaje se alinea con evidencia de análisis sistemáticos que resaltan cómo las herramientas gamificadas facilitan el compromiso activo de los estudiantes y la internalización de contenidos lingüísticos. Truong (2025) encontró que la gamificación, incluida la competencia y la interacción, eleva los niveles de motivación en estudiantes de inglés tanto en entornos presenciales como en línea.

No obstante, estudios revisados también señalan ciertos límites y condiciones necesarias para maximizar la eficacia de Kahoot. Por ejemplo, investigaciones sobre percepción del aprendizaje gamificado sugieren que la aceptabilidad de herramientas como Kahoot depende de factores externos como la estabilidad técnica y la implementación pedagógica adecuada, lo que puede influir en la consistencia de los resultados entre diferentes poblaciones estudiantiles. Un estudio en lectura inglesa encontró que, aunque Kahoot aumentaba la motivación y la participación, factores como la conectividad afectaron su efecto general en el desempeño académico.

En términos metodológicos, los datos de los ítems relacionados con la retención y comprensión (Tabla 2) muestran medias positivas, pero relativamente menores que aquellos de motivación y preferencia de uso frecuente. Esto podría sugerir que, si bien Kahoot fomenta la participación y actitud positiva, su impacto sobre aspectos cognitivos específicos como la retención del vocabulario puede requerir estrategias complementarias, tales como actividades de práctica explícita o enfoques pedagógicos dirigidos al uso contextual del vocabulario.

Aun así, los niveles moderados de desviación estándar reflejan cierta variabilidad en las percepciones estudiantiles, lo cual indica que no todos los estudiantes experimentan los mismos beneficios con igual intensidad. Este hallazgo también

coincide con estudios previos que apuntan a que los efectos de la gamificación pueden diferir según las características individuales de los estudiantes, sus estilos de aprendizaje y el entorno educativo.

En síntesis, los resultados de este estudio no solo están alineados con investigaciones previas que resaltan el potencial de Kahoot para fomentar la motivación, el dinamismo y la participación en el aprendizaje de idiomas, sino que también aportan evidencia adicional sobre su aplicación en contextos de educación secundaria en Ecuador. Tales resultados respaldan la idea de que el uso de TIC gamificadas debe ser considerado como una práctica pedagógica relevante dentro del currículo de inglés, y sugieren la necesidad de integrar estas herramientas de forma complementaria a métodos tradicionales para potenciar los resultados de aprendizaje.

5. CONCLUSIONES

El presente estudio tuvo como propósito analizar la efectividad de Kahoot como herramienta de gamificación para fomentar el aprendizaje del vocabulario en inglés como lengua extranjera en estudiantes de segundo de bachillerato. A partir del análisis cuantitativo realizado, se concluye que la implementación de esta herramienta tecnológica genera una percepción mayoritariamente positiva en los estudiantes.

Los resultados evidencian que Kahoot contribuye significativamente al incremento de la motivación, el dinamismo y el interés en las clases de inglés. La mayoría de los participantes manifestó estar de acuerdo en que el uso de esta plataforma hace que el aprendizaje sea más atractivo, interactivo y participativo. En particular, los ítems relacionados con el carácter dinámico del aprendizaje y el deseo de utilizar la herramienta con mayor frecuencia obtuvieron las medias más altas, lo que confirma su aceptación como recurso pedagógico innovador.

Asimismo, se concluye que Kahoot cumple una función relevante en el refuerzo y consolidación del vocabulario previamente trabajado en clase. Aunque los resultados muestran una percepción ligeramente menor en los aspectos estrictamente cognitivos (como la facilidad para aprender nuevas palabras o

mejorar la pronunciación), las medias obtenidas se mantienen por encima del punto medio de la escala, lo que indica una valoración favorable.

Desde una perspectiva pedagógica, la investigación demuestra que la gamificación mediada por TIC puede constituirse en una estrategia eficaz para complementar los métodos tradicionales de enseñanza del inglés. Kahoot no solo promueve la participación activa y la competencia sana entre estudiantes, sino que también favorece un ambiente de aprendizaje más dinámico y centrado en el estudiante.

No obstante, se reconoce que los efectos observados se basan en percepciones estudiantiles y en un diseño no experimental, por lo que futuras investigaciones podrían incorporar diseños cuasi-experimentales o experimentales que permitan medir el impacto directo en el rendimiento académico mediante pruebas pre y post intervención.

En conclusión, el uso de Kahoot representa una alternativa pedagógica viable para fortalecer el aprendizaje del vocabulario en inglés en el nivel de educación secundaria. Su integración sistemática en el aula podría contribuir al mejoramiento de la calidad educativa y al desarrollo de competencias lingüísticas en contextos escolares que buscan innovar mediante el uso estratégico de herramientas digitales.

REFERENCIAS

- Budiarti, F., Al Masjid, A., & Djufri, E. (2024). Gamification in L2 vocabulary acquisition for primary education: A systematic literature review. *IDEAS Journal*. <https://doi.org/10.24256/ideas.v13i2.8918>
- Cancino, M., & Viguera, C. (2024). The impact of a gamified approach on vocabulary learning and vocabulary self-efficacy. *Revista de Lingüística y Lenguas Aplicadas*. <https://doi.org/10.4995/rlyla.2024.19932>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*.

- Martínez, A. L., Ordóñez, D. P., Medina, M. T., & Soria, P. C. (2024). The impact of using Kahoot on developing EFL students' vocabulary. *Prisma Journal*. <https://doi.org/10.63803/prisma.v1n3.20>
- Nation, I. S. P. (2022). *Learning vocabulary in another language*. Cambridge University Press.
- Pham, A. T., Thai, C. T. H., & Nguyen, T. V. (2025). Gamified learning in grammar lessons: EFL students' perceptions of Kahoot and Quizizz. *Acta Psychologica*. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2025.105436>
- Ramaila, S. (2024). Harnessing Kahoot as an educational tool to foster meaningful teaching and learning. *African Journal of Teacher Education*. <https://doi.org/10.21083/ajote.v13i2.8017>
- Wijaya, K. F. (2024). The benefits of applying Kahoot media in modern EFL teaching-learning contexts. *Erudita: Journal of English Language Teaching*. <https://doi.org/10.28918/erudita.v4i2.8896>
- Zainuddin, Z., Chu, S., Shujahat, M., & Perera, C. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review. *Educational Research Review*. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>
- Zou, D., Huang, Y., & Xie, H. (2021). Digital game-based vocabulary learning. *Computer Assisted Language Learning*. <https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1640745>
- Zuleha, R., Hartono, R., & Rozi, F. (2024). The effectiveness of Kahoot in enhancing vocabulary skills. *Acuity Journal of English Language Pedagogy*. <https://doi.org/10.35974/acuity.v10i3.3995>