

Valoración de la plataforma educativa "kahoot" para mejorar la enseñanza de los contenidos ortográficos en la asignatura de lengua y literatura

Assessment of the educational platform "kahoot" to improve the teaching of spelling content in the language and literature course

María Fernanda Alcívar-Lucas ¹
Universidad Bolivariana del Ecuador - Ecuador
mfalcivarl@ube.edu.ec

Gabriela Liseth Alcívar-Lucas ²
Universidad Bolivariana del Ecuador - Ecuador
gabsalcivar@gmail.com

doi.org/10.33386/593dp.2025.1.2824

V10-N1 (ene-feb) 2025, pp 160-174 | Recibido: 03 de octubre del 2024 - Aceptado: 07 de noviembre del 2024 (2 ronda rev.)

1 ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-3830-797X>

2 ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-1203-2070>

Alcívar-Lucas, M., & Alcívar-Lucas, G., (2025). Valoración de la plataforma educativa "kahoot" para mejorar la enseñanza de los contenidos ortográficos en la asignatura de lengua y literatura. 593 Digital Publisher CEIT, 10(1), 160-174, <https://doi.org/10.33386/593dp.2025.1.2824>

Descargar para Mendeley y Zotero

RESUMEN

El objetivo general de esta investigación fue evaluar el impacto del uso de Kahoot en la enseñanza de la lengua y literatura en estudiantes de bachillerato. Se utilizó una metodología cuantitativa, descriptiva y correlacional, trabajando con una población de 108 estudiantes de cuatro aulas. Se aplicó una encuesta estructurada que midió diversas dimensiones relacionadas con la percepción y efectividad, como actitud, facilidad de uso, diversión, efectividad percibida, aplicabilidad, y desarrollo de habilidades en lengua y literatura. El principal hallazgo de la encuesta reveló que los estudiantes tienen una percepción positiva hacia el uso de la herramienta, con medias de 3.57 para la estrategia educativa Kahoot y 3.66 para el desarrollo de habilidades en lengua y literatura, en una escala de 5 puntos. Además, la correlación de Spearman mostró una relación positiva significativa ($r = 0.872$, $p < 0.01$) entre la percepción de Kahoot y el desarrollo de habilidades, indicando que los estudiantes que valoran positivamente a la aplicación tienden a reportar un mayor desarrollo de habilidades en lengua y literatura. La principal conclusión es que es una herramienta efectiva para mejorar la motivación, el rendimiento académico y el desarrollo de habilidades en lengua y literatura. Sin embargo, la variabilidad en las respuestas sugiere que su efectividad puede depender del contexto y de la implementación específica en el aula.

Palabras claves: kahoot, herramientas digitales, plataformas educativas, aprendizaje asistido.

ABSTRACT

The general objective of this research was to evaluate the impact of the use of Kahoot in the teaching of language and literature in high school students. A quantitative, descriptive and correlational methodology was used, working with a population of 108 students from four classrooms. A structured survey was applied that measured various dimensions related to perception and effectiveness, such as attitude, ease of use, fun, perceived effectiveness, applicability, and development of skills in language and literature. The main finding of the survey revealed that students have a positive perception towards the use of the tool, with means of 3.57 for the Kahoot educational strategy and 3.66 for the development of skills in language and literature, on a 5-point scale. Furthermore, the Spearman correlation showed a significant positive relationship ($r = 0.872$, $p < 0.01$) between the perception of Kahoot and skill development, indicating that students who positively value the application tend to report greater skill development in language and literature. The main conclusion is that it is an effective tool to improve motivation, academic performance and the development of skills in language and literature. However, the variability in responses suggests that its effectiveness may depend on context and specific classroom implementation.

Keywords: kahoot, digital tools, educational platforms, assisted learning.

Introducción

La enseñanza de la lengua y literatura se enfrenta a desafíos constantes en la búsqueda de métodos innovadores para captar la atención de los estudiantes y mejorar su comprensión y retención del contenido (Martín et al., 2021). Kahoot, una plataforma de aprendizaje basada en juegos, ha surgido como una herramienta prometedora en el ámbito educativo (Natalia et al., 2024). Este estudio se centra en la valoración técnica de dicha plataforma en la enseñanza de la asignatura de lengua y literatura.

Según de Silva et al. (2024), para comprender la efectividad de Kahoot, es fundamental definir las variables claves: valoración técnica, enseñanza de lengua y literatura, y plataforma de aprendizaje basada en juegos. Para Abou Hashish et al. (2024), a valoración técnica se refiere al análisis detallado del funcionamiento y utilidad de la herramienta en el contexto educativo

La enseñanza de lengua y literatura abarca las estrategias y métodos empleados para impartir conocimientos sobre el lenguaje y las obras literarias (Crespo & Cárdenas, 2021), la plataforma de aprendizaje basada en juegos es un entorno digital que utiliza mecánicas de juego para facilitar el aprendizaje interactivo y motivador. Este estudio pretende evaluar cómo estas variables interactúan y contribuyen a una enseñanza más efectiva y dinámica.

De acuerdo con varios autores encontrados, (Blankenship, 2024; Ordu et al., 2024; Xu et al., 2024), la incorporación de tecnologías innovadoras en la educación es fundamental para mejorar la calidad del aprendizaje. Sin embargo, existe una brecha en la comprensión de cómo herramientas específicas, como Kahoot, impactan la enseñanza de la lengua y literatura. ¿En qué medida la utilización de Kahoot como plataforma de aprendizaje basada en juegos mejora la enseñanza y el aprendizaje de la lengua y literatura?

Este problema de investigación surge de la necesidad de evaluar no solo la aceptación

de esta herramienta entre los estudiantes, sino también su efectividad en términos de comprensión y retención del contenido. La falta de estudios específicos sobre Kahoot en el contexto de la lengua y literatura en el Ecuador, limita la capacidad de los educadores para tomar decisiones informadas sobre la integración de esta tecnología en sus prácticas pedagógicas. Abordar esta problemática permitirá identificar las fortalezas y debilidades de Kahoot y proporcionar recomendaciones basadas en evidencia para su uso en el aula.

Desde una perspectiva teórica, este estudio contribuye al cuerpo de conocimientos sobre la integración de tecnologías digitales en la educación, específicamente en la enseñanza de la lengua y literatura. La teoría del aprendizaje interactivo (Manzueta, 2022) y la gamificación (Andreu, 2020) sustentan la hipótesis de que plataformas como Kahoot pueden aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, lo que, a su vez, mejora el aprendizaje. Metodológicamente, la investigación utilizará un enfoque cuantitativo para obtener una comprensión del impacto de Kahoot. Se emplearán encuestas, y análisis de desempeño académico para recopilar datos tanto subjetivos como objetivos.

En términos prácticos, los resultados de este estudio ofrecerán a los educadores insights valiosos sobre cómo integrar efectivamente Kahoot en sus prácticas pedagógicas. Al proporcionar evidencia empírica sobre los beneficios y desafíos de esta herramienta, el estudio ayudará a informar decisiones sobre su adopción y adaptación en diferentes contextos educativos. Además, de acuerdo con Balalle (2024), los hallazgos podrían guiar el desarrollo de estrategias de formación para profesores, facilitando una implementación más efectiva y sustentable de tecnologías de gamificación en el aula.

Entre los varios objetivos trazados, están el de investigar los antecedentes y el estado del arte sobre el uso de plataformas de aprendizaje basadas en juegos en la enseñanza de la lengua y literatura. Este objetivo se centra en revisar la

literatura existente para comprender cómo se ha utilizado Kahoot y herramientas similares en la educación, identificando estudios previos, sus metodologías y resultados, lo cual proporcionará un marco de referencia para esta investigación.

Otro objetivo específico es el analizar las teorías y conceptos relacionados con la gamificación y el aprendizaje interactivo en el contexto de la enseñanza de la lengua y literatura. Este objetivo implica una revisión teórica de las bases conceptuales que sustentan el uso de Kahoot, explorando cómo los principios de la gamificación y el aprendizaje interactivo pueden aplicarse para mejorar la enseñanza de contenidos literarios y lingüísticos y finalmente, evaluar la efectividad de Kahoot mediante la medición del rendimiento académico y la motivación de los estudiantes. Para cumplir este objetivo, se diseñará y aplicará un estudio empírico que mida el impacto de Kahoot en el rendimiento académico de los estudiantes en lengua y literatura, así como en su motivación y satisfacción con el proceso de aprendizaje. Los resultados de esta medición proporcionarán datos concretos sobre la utilidad de Kahoot en el aula.

Revisión de la literatura

Numerosos estudios han evaluado su impacto en variables como el estrés, la ansiedad, la autoeficacia, el rendimiento académico, la motivación y la retención del conocimiento. Alsswey y Malak (2024) exploraron el efecto de la gamificación a través de Kahoot! en los síntomas de estrés y ansiedad, la autoeficacia y el rendimiento académico de los estudiantes universitarios. Encontraron que el uso la herramienta como método de aprendizaje redujo significativamente los síntomas de estrés y ansiedad, mejoró la autoeficacia y tuvo un impacto positivo en el rendimiento académico. Estos resultados sugieren que no solo es efectivo para mejorar el aprendizaje, sino también para crear un ambiente de estudio más positivo y menos estresante e identificaron a Kahoot como una plataforma de aprendizaje basada en juegos que ha ganado popularidad en diversos contextos educativos.

Aras y Çiftçi (2021) compararon el impacto del método de refuerzo con preguntas y respuestas versus el método, Kahoot en el éxito y la motivación de los estudiantes de enfermería. Su estudio cuasi-experimental reveló que los estudiantes que utilizaron Kahoot mostraron niveles más altos de éxito y motivación en comparación con aquellos que utilizaron el método tradicional de preguntas y respuestas. Este hallazgo destaca la eficacia de la herramienta en aumentar la motivación de los estudiantes, lo cual es consistente con los resultados de Alsswey y Malak (2024).

Cadet (2023) evaluó Kahoot! como una herramienta de evaluación formativa en el aprendizaje en línea. Su estudio concluyó que la plataforma es efectiva para evaluar el aprendizaje de manera formativa y mantener el interés de los estudiantes. Los estudiantes encontraron que las evaluaciones a través de la herramienta eran más atractivas y les ayudaban a entender mejor los conceptos (Cadet, 2023). Esto es consistente con la investigación de Ghawail y Yahia (2022), quienes encontraron que el uso de la herramienta en la enseñanza de los principios de química mejoró significativamente la comprensión de los estudiantes.

Kaappinen y Iftikhar (2021) investigaron la aplicación de Kahoot! en la educación empresarial. Su estudio demostró que la gamificación a través de la herramienta aumentó la participación de los estudiantes y mejoró su comprensión de conceptos empresariales. Estos resultados son similares a los encontrados por Martín et al. (2021), quienes observaron que mantuvo la motivación de los estudiantes durante las clases en línea durante el confinamiento por la COVID-19. Mdlalose et al. (2022) analizaron el uso como herramienta de evaluación formativa en la educación de profesores de ciencias. Encontraron que no solo facilitó la evaluación formativa, sino que también aumentó la interacción y el compromiso de los estudiantes. Este hallazgo es apoyado por Minton y Bligh, (2021), quienes también encontraron que era efectivo para apoyar evaluaciones formativas digitales en la educación superior en los Emiratos Árabes Unidos.

Nadeem y Alfalig (2020) exploraron cómo las pruebas de Kahoot! promueven las habilidades de aprendizaje autodirigido en los estudiantes. Descubrieron que el uso como herramienta de evaluación formativa mejoraba significativamente las habilidades de autorregulación de los estudiantes, lo cual es crucial para el aprendizaje a largo plazo. Öz y Ordu (2021) evaluaron el impacto de la educación web y el uso de Kahoot! en la evaluación de conocimientos y habilidades sobre inyecciones intramusculares en estudiantes de enfermería. Su estudio mostró que los estudiantes que utilizaron tuvieron mejores resultados en las evaluaciones de conocimientos y habilidades,

destacando la efectividad de Kahoot! en la educación práctica de la salud.

Toma et al. (2021) investigaron el uso de Kahoot! como herramienta de evaluación formativa en la educación preuniversitaria durante la pandemia de COVID-19. Encontraron que ayudó a mantener la participación y el interés de los estudiantes durante las clases en línea, mejorando así su rendimiento académico. Este estudio resuena con los hallazgos de Wirani et al. (2022), quienes evaluaron el uso continuado de la herramienta en estudiantes indonesios y concluyeron que esta sigue siendo valiosa para el aprendizaje gamificado, manteniendo el interés y la motivación de los estudiantes a lo largo del tiempo.

Wang y Tahir (2020) realizaron una revisión de la literatura sobre el uso de Kahoot! para el aprendizaje. Concluyeron que es una herramienta eficaz para aumentar la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes. Además, su uso recurrente puede contribuir significativamente a la retención del conocimiento.

Los estudios revisados muestran una tendencia consistente hacia la efectividad de Kahoot! como herramienta educativa. Aunque los contextos y las disciplinas varían, los hallazgos generalmente coinciden en que la herramienta mejora la motivación, el compromiso, la comprensión y el rendimiento académico de los

estudiantes. Además, la capacidad para reducir el estrés y la ansiedad, mejorar la autoeficacia y facilitar la evaluación formativa lo convierte en una herramienta versátil y valiosa en diversos entornos educativos. Estos resultados subrayan la importancia de integrar tecnologías gamificadas en las estrategias pedagógicas para maximizar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en los estudiantes.

Estrategia Educativa Kahoot

La valoración técnica de Kahoot en la enseñanza de la asignatura de lengua y literatura abarca múltiples dimensiones que pueden influir en la efectividad de esta herramienta educativa. La actitud de los estudiantes, la facilidad de uso, la diversión, la efectividad percibida y la aplicabilidad son factores cruciales para determinar el éxito de la herramienta en el aula (Alsswey & Malak, 2024).

Además, el impacto de Kahoot en el desarrollo de habilidades clave en lengua y literatura, como la comprensión, las habilidades de análisis, la seguridad, la memoria y la preparación, proporciona una visión integral de su potencial educativo (Cadet, 2023). A través de una evaluación detallada de estas dimensiones, este estudio busca proporcionar recomendaciones basadas en evidencia para la integración de Kahoot en la enseñanza de lengua y literatura, contribuyendo a mejorar la calidad y la eficacia del aprendizaje en esta área.

Actitud

La actitud se refiere a la predisposición emocional y mental que una persona tiene hacia un objeto, persona, situación o concepto. En el contexto de la aplicación la actitud de los estudiantes hacia el uso de esta herramienta educativa puede ser un indicador importante de su éxito en el aula. Una actitud positiva hacia Kahoot puede resultar en un mayor compromiso y motivación para participar en actividades de aprendizaje. Para evaluar esta dimensión, se pueden utilizar encuestas que midan la disposición de los estudiantes a usar la herramienta, su entusiasmo hacia las actividades

y su percepción general de la utilidad de la plataforma (Alonzo, 2012).

La actitud también está influenciada por factores como las experiencias previas con tecnologías similares, la percepción de la relevancia del contenido presentado a través de Kahoot y el apoyo recibido de parte de los educadores. Una actitud positiva hacia la herramienta puede facilitar un entorno de aprendizaje más dinámico y participativo, mientras que una actitud negativa puede limitar el potencial de la herramienta para mejorar el aprendizaje (Aras & Çiftçi, 2021).

Facilidad de Uso

La facilidad de uso es una medida de cuán sencillo y accesible es utilizar una tecnología o herramienta. En el caso de Kahoot, esta dimensión evalúa si los estudiantes encuentran la plataforma intuitiva y fácil de navegar. La facilidad de uso es crucial porque, si una herramienta es difícil de utilizar, los estudiantes pueden desmotivarse y evitar su uso, independientemente de los beneficios potenciales que pueda ofrecer (Cruaud, 2018).

Para evaluar la facilidad de uso de Kahoot, se pueden considerar varios aspectos, como la claridad de las instrucciones, la simplicidad de la interfaz, la rapidez con la que los estudiantes pueden comenzar a usar la plataforma y la disponibilidad de recursos de ayuda. Una herramienta que sea percibida como fácil de usar puede mejorar significativamente la experiencia de aprendizaje, ya que los estudiantes pueden concentrarse en el contenido y no en cómo acceder a él (Ghawail & Yahia, 2022).

Diversión

La diversión en el contexto educativo se refiere a la capacidad de una herramienta o actividad para ser entretenida y agradable, lo que puede incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Kahoot se basa en la gamificación, utilizando elementos de juego como puntos, temporizadores y tablas

de clasificación para hacer el aprendizaje más atractivo (Kahoot, 2021).

La diversión no solo aumenta el interés de los estudiantes, sino que también puede mejorar la retención del conocimiento. Cuando los estudiantes se divierten, es más probable que participen activamente y se involucren en el proceso de aprendizaje. Evaluar la diversión en el uso de Kahoot puede implicar encuestas que midan el disfrute de los estudiantes durante las actividades, su entusiasmo y su disposición a participar en futuras sesiones (Kauppinen & Iftikhar, 2021).

Efectividad Percibida

La efectividad percibida se refiere a la percepción de los estudiantes sobre la capacidad de Kahoot para facilitar el aprendizaje de manera más eficiente que los métodos tradicionales. Esta dimensión es crítica para determinar si Kahoot realmente aporta valor al proceso educativo (Mdlalose et al., 2022).

Para evaluar la efectividad percibida, se pueden diseñar encuestas que pregunten a los estudiantes si sienten que aprenden mejor, si comprenden más rápidamente los conceptos y si retienen la información más eficazmente cuando usan Kahoot. Además, se puede comparar el rendimiento académico antes y después de la implementación de Kahoot para obtener datos cuantitativos que respalden estas percepciones (Martín et al., 2021).

Aplicabilidad

La aplicabilidad se refiere a la medida en que una herramienta o estrategia puede ser utilizada en diferentes contextos o materias. En el caso de Kahoot, esta dimensión evalúa si los estudiantes y educadores creen que la plataforma puede ser beneficiosa no solo en la asignatura de lengua y literatura, sino también en otras áreas del currículo (Minton & Bligh, 2021).

Para medir la aplicabilidad de Kahoot, se pueden realizar encuestas que pregunten a los estudiantes si les gustaría usarla en otras materias y si consideran que las características

de la plataforma son adaptables a diferentes tipos de contenido. La retroalimentación de los educadores también es valiosa para determinar si la herramienta puede integrarse de manera efectiva en diversas disciplinas y niveles educativos (Nadeem & Alfalig, 2020).

Desarrollo de Habilidades en Lengua y Literatura

El desarrollo de habilidades en lengua y literatura es esencial para la formación integral de los estudiantes, ya que estas competencias no solo son fundamentales para el éxito académico, sino también para la vida cotidiana y profesional. En la era digital, las estrategias educativas han evolucionado, incorporando herramientas tecnológicas como Kahoot para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Esta plataforma, que utiliza principios de gamificación, ofrece una forma interactiva y atractiva de involucrar a los estudiantes, pero para evaluar su efectividad es crucial analizar varias dimensiones clave (Wirani et al., 2022).

Comprensión

La comprensión se refiere a la capacidad de los estudiantes para entender y procesar información. En el contexto de la enseñanza de lengua y literatura, esta dimensión evalúa si Kahoot ayuda a los estudiantes a entender mejor los conceptos, temas y textos literarios. Para evaluar la comprensión, se pueden diseñar actividades y preguntas específicas que midan la capacidad de los estudiantes para interpretar textos, identificar temas principales y analizar el significado de las palabras y frases en contexto. Comparar los resultados de estas actividades con evaluaciones tradicionales puede proporcionar una medida de la efectividad en mejorar la comprensión (Sánchez, 2010).

Habilidades de Análisis

Las habilidades de análisis en lengua y literatura implican la capacidad de los estudiantes para descomponer textos complejos, identificar elementos literarios, evaluar argumentos y formular interpretaciones críticas. Kahoot puede

ser una herramienta eficaz para desarrollar estas habilidades mediante preguntas que desafíen a los estudiantes a pensar críticamente sobre los textos (Öz & Ordu, 2021). Para medir las habilidades de análisis, las encuestas pueden preguntar a los estudiantes si sienten que su capacidad para analizar textos ha mejorado con el uso. También se pueden diseñar actividades que requieran un análisis profundo de los textos y evaluar el rendimiento de los estudiantes en estas tareas.

Seguridad

La seguridad se refiere a la confianza de los estudiantes en su capacidad para analizar y entender textos literarios. Una mayor seguridad puede llevar a una participación más activa y a una mejor disposición para enfrentar desafíos académicos. Para evaluar la seguridad, las encuestas pueden preguntar a los estudiantes si se sienten más seguros al analizar textos literarios después de usar Kahoot (Alsswey & Malak, 2024). También se pueden observar cambios en la participación en clase y en la disposición a compartir ideas y respuestas.

Memoria

La memoria en el contexto educativo se refiere a la capacidad de los estudiantes para retener y recordar información a lo largo del tiempo. Kahoot, con su enfoque gamificado, puede ayudar a mejorar la memoria mediante la repetición y el refuerzo positivo. Para evaluar la memoria, se pueden diseñar preguntas en que revisen conceptos clave y medir cuántos estudiantes retienen esta información en evaluaciones posteriores. Las encuestas también pueden preguntar a los estudiantes si sienten que recuerdan mejor los conceptos de lengua y literatura gracias al uso (Cadet, 2023).

Preparación

La preparación se refiere a la percepción de los estudiantes sobre su nivel de preparación para exámenes y otras evaluaciones académicas. Kahoot puede ayudar a mejorar la preparación al proporcionar una forma divertida y eficaz de

revisar el material. Para medir la preparación, las encuestas pueden preguntar a los estudiantes si se sienten más preparados para los exámenes de lengua y literatura después de usar la aplicación. También se pueden analizar los resultados de los exámenes para ver si hay una mejora en el rendimiento después de implementar (Herrera, 2021) como herramienta de estudio.

Materiales y métodos

La presente investigación se basa en un diseño cuantitativo, descriptivo y correlacional para evaluar el impacto del uso de Kahoot en la enseñanza de la asignatura de lengua y literatura en estudiantes de bachillerato. El estudio se llevará a cabo en cuatro aulas de un instituto de bachillerato, con una población total de 108 estudiantes. Dado el tamaño de la población, no se consideró necesario tomar muestras, y se decidió trabajar con la población completa para obtener resultados más precisos y representativos.

La población de estudio está constituida por 108 estudiantes de bachillerato distribuidos en cuatro aulas del instituto. Debido a la accesibilidad y el tamaño manejable de la población, se optó por incluir a todos los estudiantes en el estudio, eliminando la necesidad de realizar un muestreo. Este enfoque garantiza que los resultados sean representativos de toda la población estudiada y permite una mayor precisión en los análisis estadísticos.

Para la recolección de datos, se diseñó una encuesta estructurada que mide diversas dimensiones relacionadas con el uso de Kahoot en la enseñanza de lengua y literatura. Las dimensiones evaluadas son: actitud, facilidad de uso, diversión, efectividad percibida y aplicabilidad, así como el desarrollo de habilidades en lengua y literatura (comprensión, habilidades de análisis, seguridad, memoria y preparación). Cada dimensión incluye varias preguntas formuladas en una escala Likert de 5 puntos, donde 1 representa "muy en desacuerdo" y 5 representa "muy de acuerdo".

El cuestionario fue validado mediante el Alfa de Cronbach de 9,79 mediante un testeo

piloto con un grupo de 10 estudiantes no incluidos en la muestra final para asegurar la claridad y la relevancia de las preguntas. La encuesta se administró a los 108 estudiantes en un entorno controlado durante una sesión de clase. Los estudiantes fueron informados sobre el propósito del estudio y se les aseguró la confidencialidad de sus respuestas. Se recopilaron las encuestas completadas y se digitalizaron los datos para su análisis. Para el análisis de datos, se utilizó el software estadístico SPSS. Los datos se analizaron en varias etapas. Se realizó un análisis descriptivo, se aplicó un análisis de correlación para explorar la relación entre las diferentes dimensiones evaluadas. Esto permitirá identificar cómo cada dimensión influye en las demás y en el rendimiento académico de los estudiantes. Para calcular las variables (independiente y dependiente) en SPSS, se sumarán las puntuaciones de las preguntas correspondientes a cada dimensión. La fórmula utilizada fue:

$$D_i = \sum_{j=1}^n P_{ij}$$

Donde:

D_i representa la puntuación total de la dimensión.

P_{ij} representa la puntuación de la pregunta j dentro de la dimensión.

n es el número de preguntas en la dimensión i

Este método de suma de dimensiones permite convertir las respuestas de las preguntas individuales en una puntuación global para cada dimensión, facilitando así el análisis comparativo y la interpretación de los resultados.

Tabla 1
Operacionalización de las variables

Variable	Dimensión	Pregunta de la encuesta	Categoría	
Independiente (K): Estrategia educativa	K1: Actitud	¿Te gusta usar Kahoot para aprender Lengua y Literatura?		
	K2: Facilidad de uso	¿Consideras que Kahoot es de fácil de usar?		
	K3: Diversión	¿Las actividades de Kahoot te parecen divertidas?		
Kahoot	K4: Efectividad percibida	¿Sientes que aprendes mejor con Kahoot que con métodos tradicionales?	1. Muy en desacuerdo	
	K5: Aplicabilidad	¿Te gustaría usar Kahoot en otras materias?	2. Desacuerdo	
	LL1: Comprensión	¿Crees que Kahoot te ayuda a entender mejor los conceptos de Lengua y Literatura?	3. Indiferente	
	Dependiente (LL): Desarrollo habilidades de Lengua y Literatura	LL2: Habilidades de análisis	¿Sientes que Kahoot mejora tus habilidades de análisis literario?	4. De acuerdo
		LL3: Seguridad	¿Te sientes más seguro al analizar textos literarios usando Kahoot?	5. Muy de acuerdo
LL4: Memoria		¿Crees que Kahoot te ayuda a recordar mejor los conceptos de Lengua y Literatura?		
	LL5: Preparación	¿Te sientes más preparado para los exámenes de Lengua y Literatura usando Kahoot?		

Nota: Se indicaron los códigos con letras a variables y dimensiones

El estudio fue llevado a cabo respetando los principios éticos de investigación. Se obtuvo el consentimiento informado de todos los participantes y se aseguró la confidencialidad y anonimato de los datos recolectados. Además, se garantizó que la participación en el estudio fuera voluntaria y que los estudiantes pudieran retirarse en cualquier momento sin ninguna repercusión.

Recorrido metodológico

El estudio sobre la efectividad de Kahoot en la enseñanza de contenidos ortográficos en lengua y literatura, se empleó una metodología cuantitativa, descriptiva y correlacional con una muestra de 108 estudiantes de bachillerato. El diseño metodológico incluyó una encuesta estructurada basada en una escala de Likert, que midió dimensiones como actitud, fácil de usar, diversión, efectividad percibida y aplicabilidad de la plataforma en el aprendizaje de lengua y literatura. Los resultados fueron analizados utilizando SPSS, aplicando estadísticos descriptivos y correlación de Spearman para evaluar la relación entre el uso de Kahoot y el desarrollo de habilidades, relevando una correlación positiva significativa.

Resultados y discusión

Los resultados de la encuesta de la tabla 2, proporcionan una visión detallada de las percepciones de los estudiantes sobre el uso de Kahoot en la enseñanza de Lengua y Literatura.

La mayoría de los estudiantes tiene una actitud positiva hacia el uso de Kahoot en la enseñanza de Lengua y Literatura, con un 55,6% de acuerdo y un 14,8% muy de acuerdo con la afirmación de que les gusta usar Kahoot para aprender esta asignatura. Sin embargo, un 24,1% (2,8% muy en desacuerdo y 21,3% en desacuerdo) no comparten esta opinión, lo que indica una minoría significativa que podría preferir otros métodos de aprendizaje.

En cuanto a la facilidad de uso, los resultados son similares, con un 55,6% de los estudiantes de acuerdo y un 14,8% muy de acuerdo en que Kahoot es fácil de usar. Sin embargo, un 27,8% (1,9% muy en desacuerdo y 13,9% en desacuerdo) no encuentra la plataforma tan accesible, lo que sugiere que podría haber espacio para mejorar la usabilidad y la formación en el uso de la herramienta.

Las actividades de Kahoot son percibidas como divertidas por un 68,5% de los estudiantes (50,0% de acuerdo y 18,5% muy de acuerdo). No obstante, un 31,5% (6,5% muy en desacuerdo y 25,0% en desacuerdo) no comparten esta visión, lo que podría reflejar una variabilidad en cómo se implementan las actividades o en las preferencias individuales de los estudiantes.

En cuanto a la efectividad percibida de Kahoot en comparación con los métodos tradicionales, un 64,8% (50,0% de acuerdo y 14,8% muy de acuerdo) sienten que aprenden mejor con Kahoot. Sin embargo, un 35,1% (12,0% muy en desacuerdo y 23,1% en desacuerdo) no están de acuerdo, lo que podría indicar que, aunque muchos estudiantes encuentran efectivo el uso de Kahoot, hay una porción significativa que no ve una mejora clara en su aprendizaje.

La mayoría de los estudiantes estaría dispuesta a usar Kahoot en otras materias, con

un 68,5% (24,1% de acuerdo y 44,4% muy de acuerdo) apoyando esta idea. No obstante, un 29,6% (7,4% muy en desacuerdo y 22,2% en desacuerdo) no consideran que Kahoot sea aplicable a otras asignaturas, lo que podría reflejar dudas sobre su efectividad en diferentes contextos educativos.

Un 68,5% de los estudiantes (10,2% de acuerdo y 58,3% muy de acuerdo) creen que Kahoot les ayuda a entender mejor los conceptos de Lengua y Literatura. Esto es un indicativo fuerte de que la herramienta está cumpliendo su objetivo de facilitar la comprensión del material. Sin embargo, un 27,8% (3,7% muy en desacuerdo y 24,1% en desacuerdo) no comparten esta percepción, lo que sugiere que podría haber variabilidad en la efectividad de la herramienta dependiendo de cómo se use.

En relación con la mejora de las habilidades de análisis literario, un 67,6% de los estudiantes (49,1% de acuerdo y 18,5% muy de acuerdo) creen que Kahoot ha mejorado estas habilidades. Por otro lado, un 28,7% (2,8% muy en desacuerdo y 25,9% en desacuerdo) no están de acuerdo, indicando una división en la percepción de la herramienta para el desarrollo de estas habilidades.

Un 68,6% de los estudiantes (41,7% de acuerdo y 26,9% muy de acuerdo) se sienten más seguros al analizar textos literarios usando Kahoot. Esto sugiere que la herramienta contribuye a aumentar la confianza de los estudiantes en sus habilidades de análisis. Sin embargo, un 27,8% (0,9% muy en desacuerdo y 26,9% en desacuerdo) no sienten este aumento de seguridad, lo que podría indicar la necesidad de un uso más intensivo o adaptado de la herramienta.

La mayoría de los estudiantes, un 72,2% (62,0% de acuerdo y 10,2% muy de acuerdo), creen que Kahoot les ayuda a recordar mejor los conceptos de Lengua y Literatura. No obstante, un 20,4% (3,7% muy en desacuerdo y 16,7% en desacuerdo) no están de acuerdo, lo que sugiere que, aunque la herramienta es efectiva para la mayoría, no lo es para todos.

Finalmente, un 68,5% de los estudiantes (50,9% de acuerdo y 17,6% muy de acuerdo) sienten que Kahoot les prepara mejor para los exámenes de Lengua y Literatura. Sin embargo, un 27,8% (2,8% muy en desacuerdo y 25,0% en desacuerdo) no comparten esta opinión, indicando una diversidad en la percepción de la utilidad de la plataforma para la preparación de exámenes.

Los resultados de la encuesta (tabla 2) indican una percepción mayoritariamente positiva de Kahoot entre los estudiantes de bachillerato, especialmente en términos de diversión, comprensión y preparación para exámenes. No obstante, existe una minoría significativa de estudiantes que no comparten estas percepciones, lo que sugiere la necesidad de explorar más a fondo las circunstancias y métodos de implementación de la herramienta para maximizar su efectividad.

Ver tabla 2.

Estadísticos descriptivos

La tabla 3 de estadísticos descriptivos proporciona un resumen de las medidas centrales y de dispersión para las variables independientes y dependientes del estudio: la estrategia educativa Kahoot y el desarrollo de habilidades en lengua y literatura, respectivamente.

Tabla 3
Estadísticos descriptivos

	N	Media		Desv. Desviación
	Estadístico	Estadístico	Desv. Error	Estadístico
Variable Independiente: Estrategia educativa Kahoot	108	3,57	0,106	1,100
Variable dependiente: Desarrollo habilidades de Lengua y Literatura	108	3,66	0,107	1,111
N válido (por lista)	108			

Tabla 2
Resultados de la encuesta

Preguntas de la encuesta	Muy en desacuerdo	Desacuerdo	Indiferente	De acuerdo	Muy de acuerdo
¿Te gusta usar Kahoot para Aprender Lengua y Literatura?	2,8%	21,3%	5,6%	55,6%	14,8%
¿Consideras que Kahoot es fácil de usar?	1,9%	13,9%	13,9%	55,6%	14,8%
¿Las actividades de Kahoot te parecen divertidas?	6,5%	25,0%	0,0%	50,0%	18,5%
¿Sientes que aprendes mejor con Kahoot que con métodos tradicionales?	12,0%	23,1%	0,0%	50,0%	14,8%
¿Te gustaría usar Kahoot en otras materias?	7,4%	22,2%	1,9%	24,1%	44,4%
¿Crees que Kahoot te ayuda a entender mejor los conceptos de Lengua y Literatura?	3,7%	24,1%	3,7%	10,2%	58,3%
¿Sientes que Kahoot mejora tus habilidades de análisis literario?	2,8%	25,9%	3,7%	49,1%	18,5%
¿Te sientes más seguro al analizar textos literarios usando Kahoot?	0,9%	26,9%	3,7%	41,7%	26,9%
¿Crees que Kahoot te ayuda a recordar mejor los conceptos de Lengua y Literatura?	3,7%	16,7%	7,4%	62,0%	10,2%
¿Te sientes más preparado para los exámenes de Lengua y Literatura usando Kahoot?	2,8%	25,0%	3,7%	50,9%	17,6%

Para la variable independiente, "Estrategia educativa Kahoot," se observa que la media es de 3.57 con un error estándar de 0.106. La media de 3.57, en una escala de Likert de 5 puntos, indica que, en promedio, los estudiantes tienden a estar de acuerdo con las afirmaciones positivas sobre el uso de Kahoot como estrategia educativa. Esto sugiere una percepción generalmente favorable hacia Kahoot entre los estudiantes encuestados.

La desviación estándar para esta variable es de 1.100, lo que refleja la variabilidad en las respuestas de los estudiantes. Una desviación estándar de este tamaño indica que, aunque la mayoría de los estudiantes tienen una percepción positiva de Kahoot, hay una considerable dispersión en las opiniones, con algunos estudiantes mostrando actitudes menos favorables.

Para la variable dependiente, "Desarrollo de habilidades en lengua y literatura," la media es ligeramente mayor, situándose en 3.66 con un error estándar de 0.107. Esta media sugiere que los estudiantes, en promedio, también tienden a estar de acuerdo con las afirmaciones que indican que Kahoot ayuda en el desarrollo de sus habilidades en lengua y literatura.

Correlación de Rho de Spearman

La tabla de 4 correlaciones presentada muestra la relación entre la estrategia educativa Kahoot y el desarrollo de habilidades en lengua y literatura utilizando el coeficiente de correlación de Spearman. Este análisis permite identificar la fuerza y la dirección de la asociación entre estas dos variables.

Tabla 4
Rho de Spearman

Variable Independiente: Estrategia educativa Kahoot		Variable dependiente: Desarrollo habilidades de Lengua y Literatura	
Variable Independiente: Estrategia educativa Kahoot	Coefficiente de correlación	1	,872**
	Sig. (bilateral)		0
	N	108	108
Variable dependiente: Desarrollo habilidades de Lengua y Literatura	Coefficiente de correlación	,872**	1
	Sig. (bilateral)	0	
	N	108	108

El coeficiente de correlación de Spearman entre la estrategia educativa Kahoot y el desarrollo de habilidades en lengua y literatura es de 0.872. Este valor indica una correlación

positiva muy fuerte entre ambas variables. En otras palabras, a medida que los estudiantes perciben la estrategia educativa Kahoot como más efectiva, también tienden a reportar un mayor desarrollo de habilidades en lengua y literatura.

La significancia bilateral (Sig.) asociada a este coeficiente es de 0.000, lo que sugiere que la correlación observada es estadísticamente significativa al nivel de

0.01. Esto significa que hay menos de un 1% de probabilidad de que esta correlación haya ocurrido por azar, lo que refuerza la validez de los resultados obtenidos.

El número de observaciones (N) en ambas variables es de 108, lo que proporciona una muestra robusta para este análisis. La robustez de la muestra contribuye a la confiabilidad de los resultados y permite hacer inferencias más precisas sobre la relación entre la estrategia educativa Kahoot y el desarrollo de habilidades en lengua y literatura.

Los resultados indican que existe una correlación positiva y significativa entre el uso de Kahoot como estrategia educativa y el desarrollo de habilidades en lengua y literatura. Esto implica que la herramienta no solo es percibido positivamente por los estudiantes, sino que también tiene un impacto real y medible en su capacidad para desarrollar habilidades clave en esta asignatura. Este hallazgo sugiere que la integración de herramientas gamificadas como Kahoot puede ser una estrategia efectiva para mejorar la educación en lengua y literatura.

Conclusiones

La metodología descrita permite una evaluación exhaustiva del impacto del uso de Kahoot en la enseñanza de lengua y literatura en estudiantes de bachillerato. Al utilizar un enfoque cuantitativo y trabajar con la población completa, se garantiza la precisión y representatividad de los resultados, proporcionando *insights* valiosos para la integración de tecnologías gamificadas en el aula.

La revisión de la literatura ha mostrado que el uso de plataformas de aprendizaje basadas en juegos, como Kahoot, ha sido ampliamente explorado en diversos contextos educativos, incluyendo la enseñanza de la lengua y literatura. Los estudios revisados coinciden en que Kahoot tiene un impacto positivo en la motivación y el compromiso de los estudiantes (Alsswey & Malak, 2024; Aras & Çiftçi, 2021). Por ejemplo, Alsswey y Malak (2024) encontraron que Kahoot reduce significativamente los síntomas de estrés y ansiedad, mejorando la autoeficacia y el rendimiento académico. Aras y Çiftçi (2021) destacaron que el método Kahoot incrementa la motivación y el éxito en comparación con métodos tradicionales. Sin embargo, algunos estudios como el de Mdlalose, Ramaila y Ramnarain (2022) subrayan la necesidad de un diseño adecuado de las actividades para maximizar su efectividad. Las metodologías empleadas en estos estudios incluyen tanto enfoques cualitativos como cuantitativos, proporcionando un marco de referencia sólido para futuras investigaciones. En general, los antecedentes revisados confirman la eficacia de las plataformas gamificadas en la educación, aunque también señalan la importancia de considerar las particularidades de cada contexto educativo.

El análisis teórico revela que la gamificación y el aprendizaje interactivo son enfoques pedagógicos efectivos para mejorar la enseñanza de contenidos literarios y lingüísticos. Los principios de la gamificación, como la teoría del juego de Marc Prensky y el modelo ARCS de John Keller, subrayan la importancia de la motivación intrínseca y el compromiso activo de los estudiantes (Cadet, 2023; Kauppinen & Iftikhar Choudhary, 2021). Cadet (2023) encontró que Kahoot es una herramienta efectiva para mantener el interés de los estudiantes y mejorar su comprensión de conceptos complejos. Asimismo, Kauppinen e Iftikhar Choudhary (2021) destacaron la aplicación exitosa de Kahoot en la educación empresarial, lo que sugiere su versatilidad en diferentes áreas del conocimiento. Sin embargo, algunos estudios, como el de Martín-Sómer, Moreira y Casado

(2021), advierten que la efectividad de Kahoot depende en gran medida de cómo se integra en el currículo y de la habilidad del docente para facilitar el aprendizaje interactivo. Estas teorías y conceptos proporcionan un marco conceptual robusto para la aplicación de Kahoot en la enseñanza de la lengua y literatura.

La evaluación empírica de Kahoot muestra resultados positivos en términos de rendimiento académico y motivación de los estudiantes. La correlación positiva significativa (coeficiente de 0.872) entre la estrategia educativa Kahoot y el desarrollo de habilidades en lengua y literatura, encontrada en este estudio, refuerza los hallazgos de investigaciones previas (Wang & Tahir, 2020; Nadeem & Alfalig, 2020). Wang y Tahir (2020) concluyeron que Kahoot aumenta la motivación y el rendimiento académico, mientras que Nadeem y Alfalig (2020) destacaron su efectividad en promover habilidades de aprendizaje autodirigido. Los resultados del presente estudio, con una media de 3.66 para el desarrollo de habilidades y 3.57 para la percepción de Kahoot como estrategia educativa, sugieren que los estudiantes perciben una mejora en su rendimiento y habilidades gracias a esta herramienta.

Los tres objetivos de la investigación han sido alcanzados, proporcionando una comprensión profunda y matizada del uso de Kahoot en la enseñanza de la lengua y literatura. Los resultados sugieren que Kahoot es una herramienta valiosa para mejorar la motivación, el rendimiento académico y el desarrollo de habilidades, aunque su efectividad puede depender de la manera en que se integra y se utiliza en el contexto educativo específico.

Referencias

- Abou Hashish, E. A., Al Najjar, H., Alharbi, M., Alotaibi, M., & Alqahtany, M. M. (2024). Faculty and students perspectives towards game-based learning in health sciences higher education. *Heliyon*, *10*(12), e32898. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e32898>
- Alonzo, V. (2012). *Juegos educativos y su incidencia en la comunicación oral*.117.
- Allswey, A., & Malak, Malakeh. Z. (2024). Effect of using gamification of “Kahoot!” as a learning method on stress symptoms, anxiety symptoms, self-efficacy, and academic achievement among university students. *Learning and Motivation*, *87*, 101993. <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2024.101993>
- Andreu, M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Teoría de La Educación : Revista Interuniversitaria* : *32*, *1*, 2020, 73-99. <https://doi.org/10.14201/teri.20625>
- Aras, G. N., & Çiftçi, B. (2021). Comparison of the effect of reinforcement with question-answer and kahoot method on the success and motivation levels of nursing students: A quasi-experimental review. *Nurse Education Today*, *102*, 104930. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2021.104930>
- Balalle, H. (2024). Exploring student engagement in technology-based education in relation to gamification, online/distance learning, and other factors: A systematic literature review. *Social Sciences & Humanities Open*, *9*, 100870. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2024.100870>
- Blankenship, J. K. (2024). Student-created practice quizzes: A teaching strategy to engage learners in critical thinking. *Teaching and Learning in Nursing*, *19*(1), e242. <https://doi.org/10.1016/j.teln.2023.11.007>
- Cadet, M. J. (2023). Application of game-based online learning platform: Kahoot a formative evaluation tool to assess learning. *Teaching and Learning in Nursing*, *18*(3), 419-422. <https://doi.org/10.1016/j.teln.2023.03.009>
- Crespo, V. C., & Cárdenas, N. M. (2021). Storytelling como estrategia de enseñanza-aprendizaje para desarrollar el lenguaje en Educación Inicial mediante cuentos. *CIENCIAMATRIA*, *7*(13),

- Article 13. <https://doi.org/10.35381/cm.v7i13.475>
- Cruaud, C. (2018). *The Playful Frame. Design and use of a gamified application for foreign language learning* [Doctoral thesis]. <https://www.duo.uio.no/handle/10852/60251>
- de Silva, R. S., de Lima, P., Guedert, D. G., Freire, G. da C. L., & Cerqueira, G. S. (2024). The increasing inclusion of technologies in histology teaching: A systematic review. *Morphologie*, 108(362), 100784. <https://doi.org/10.1016/j.morpho.2024.100784>
- Ghawail, E. A. A., & Yahia, S. B. (2022). Using the E-Learning Gamification Tool Kahoot! To Learn Chemistry Principles in the Classroom. *Procedia Computer Science*, 207, 2667-2676. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.09.325>
- Herrera, M. Á. (2021). Aprendizaje colaborativo para la educación superior virtual. *Learning, Culture and Social Interaction*, 28, 100437. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2020.100437>
- Kahoot. (2021). *Kahoot! Learning games | Make learning awesome! Kahoot!* <https://kahoot.com/>
- Kauppinen, A., & Iftikhar, A. (2021). Gamification in entrepreneurship education: A concrete application of Kahoot! *The International Journal of Management Education*, 19(3), 100563. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2021.100563>
- Manzueta, A. M. N. (2022). Teoría del aprendizaje desde las perspectivas de Albert Bandura y Burrhus Frederic Skinner: Vinculación con aprendizaje organizacional de Peter Senge. *UCE Ciencia. Revista de postgrado*, 10(3), Article 3. <http://uceciencia.edu.do/index.php/OJS/article/view/295>
- Martín, M., Moreira, J., & Casado, C. (2021). Use of Kahoot! To keep students' motivation during online classes in the lockdown period caused by Covid
19. *Education for Chemical Engineers*, 36, 154-159. <https://doi.org/10.1016/j.ece.2021.05.005>
- Mdlalose, N., Ramaila, S., & Ramnarain, U. (2022). Using Kahoot! As a Formative Assessment Tool in Science Teacher Education. *International Journal of Higher Education*, 11(2), 43-51.
- Minton, M., & Bligh, B. (2021). Examining the use of Kahoot to support digital game-based formative assessments in UAE higher education. *Studies in Technology Enhanced Learning*, 1(2). <https://doi.org/10.21428/8c225f6e.32b8666f>
- Nadeem, N., & Alfalig, H. (2020). Kahoot! Quizzes: A Formative Assessment Tool to Promote Students' Self-Regulated Learning Skills. *Journal of Applied Linguistics and Language Research*, 7, 1-20.
- Natalia, P.-Z., Elena, V., & Roberto, B.-G. (2024). Gamification in technology and design areas: A teaching innovation project in a fully online environment. *Entertainment Computing*, 51, 100728. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2024.100728>
- Ordu, Y., Aydoğan, S., & Çalışkan, N. (2024). The effect of interactive learning method on nursing students' learning of movement requirement: A randomized controlled study. *Nurse Education Today*, 137, 106163. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2024.106163>
- Öz, G. Ö., & Ordu, Y. (2021). The effects of web based education and Kahoot usage in evaluation of the knowledge and skills regarding intramuscular injection among nursing students. *Nurse Education Today*, 103, 104910. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2021.104910>
- Sánchez, E. (2010). *Elaboración y aplicación de un manual de juegos didácticos en el área de lenguaje y comunicación como apoyo para el inter aprendizaje y desarrollo del pensamiento de niños y niñas del segundo año de la escuela José Martí de la parroquia Zumbahua, cantón Pujilí, en el período lectivo 2010-2011*. <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/547>
- Toma, F., Diaconu, D. C., & Popescu, C. M. (2021). The Use of the Kahoot!

Learning Platform as a Type of Formative Assessment in the Context of Pre-University Education during the COVID-19 Pandemic Period. *Education Sciences*, 11(10), Article 10. <https://doi.org/10.3390/educsci11100649>

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

Wirani, Y., Nabarian, T., & Romadhon, M. S. (2022). Evaluation of continued use on Kahoot! As a gamification-based learning platform from the perspective of Indonesia students. *Procedia Computer Science*, 197, 545-556. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.12.172>

Xu, J., Wu, A., Filip, C., Patel, Z., Bernstein, S. R., Tanveer, R., Syed, H., & Kotroczo, T. (2024). Active recall strategies associated with academic achievement in young adults: A systematic review. *Journal of Affective Disorders*, 354, 191-198. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2024.03.010>