



Percepción de la gamificación con kahoot en estudiantes de institutos de educación superior

Perception of gamification with kahoot in students of higher education institutes

Percepção de gamificação com kahoot em estudantes de instituições de ensino superior

Marco Javier Castelo-Cabay ^I
javiercastelo2072@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0003-2400-3049>

Edgar Francisco Merino-Villa ^{III}
ef_merino@yahoo.es
<https://orcid.org/0000-0002-8072-1259>

Gustavo Iván Buñay-Gualoto ^{II}
ivancanta10@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-8000-8333>

Martha Elva Carrillo-Pataron ^{IV}
mcarrillop2@utq.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-2359-7658>

Correspondencia: javiercastelo2072@gmail.com

Ciencias Técnicas y Aplicadas
Artículo de Investigación

* **Recibido:** 13 de agosto de 2023 * **Aceptado:** 30 de agosto de 2023 * **Publicado:** 26 de septiembre de 2023

- I. Instituto Superior Tecnológico Bolívar, Ecuador.
- II. Instituto Superior Tecnológico Bolívar, Ecuador.
- III. Instituto Superior Tecnológico Bolívar, Ecuador.
- IV. Universidad Técnica Estatal de Quevedo, Ecuador.

Resumen

El presente estudio explora la percepción de los estudiantes sobre la gamificación, específicamente a través de la herramienta Kahoot, en la enseñanza de materias informáticas en el Instituto Superior Tecnológico Bolívar. La gamificación, o uso de elementos de juego en contextos no lúdicos, ha ganado relevancia en la educación por su potencial para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes. A través de una encuesta administrada a estudiantes de Desarrollo de Software, se encontró que la mayoría tiene una percepción favorable de Kahoot y cree que puede mejorar su aprendizaje. Además, la competencia y el deseo de destacar en Kahoot son factores motivadores para muchos estudiantes. Sin embargo, también se identificó un pequeño porcentaje de estudiantes que prefieren no competir o que sienten ansiedad ante el límite de tiempo en Kahoot. En general, los resultados sugieren es una herramienta efectiva y bien recibida en el ámbito educativo, pero es esencial considerar las diversas preferencias de los estudiantes al implementarla.

Palabras Clave: Gamificación; Kahoot; Percepción de los estudiantes; Motivación.

Abstract

The present study explores students' perception of gamification, specifically through the Kahoot tool, in the teaching of computer science subjects at the Instituto Superior Tecnológico Bolívar. Gamification, or the use of game elements in non-game contexts, has gained relevance in education due to its potential to improve student motivation and engagement. Through a survey administered to Software Development students, it was found that the majority have a favorable perception of Kahoot and believe that it can improve their learning. Additionally, competition and the desire to excel in Kahoot are motivating factors for many students. However, a small percentage of students who prefer not to compete or who feel anxiety about the time limit in Kahoot were also identified. Overall, the results suggest it is an effective and well-received tool in the educational field, but it is essential to consider the diverse preferences of students when implementing it.

Keywords: Gamification; Kahoot; Student perception; Motivation.

Resumo

O presente estudo explora a percepção dos alunos sobre a gamificação, especificamente por meio da ferramenta Kahoot, no ensino de disciplinas de informática no Instituto Superior Tecnológico

Bolívar. A gamificação, ou a utilização de elementos de jogos em contextos não relacionados com jogos, ganhou relevância na educação devido ao seu potencial para melhorar a motivação e o envolvimento dos alunos. Através de uma pesquisa realizada com estudantes de Desenvolvimento de Software, constatou-se que a maioria tem uma percepção favorável do Kahoot e acredita que ele pode melhorar seu aprendizado. Além disso, a competição e o desejo de se destacar no Kahoot são fatores motivadores para muitos estudantes. Porém, também foi identificado um pequeno percentual de alunos que preferem não competir ou que sentem ansiedade com o limite de tempo no Kahoot. No geral, os resultados sugerem que é uma ferramenta eficaz e bem recebida no campo educacional, mas é essencial considerar as diversas preferências dos alunos ao implementá-la.

Palavras-chave: Gamificação; Kahoot; Percepção do aluno; Motivação.

Introducción

La gamificación, también conocida como ludificación, es el uso de técnicas, estrategias y elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos con el objetivo de mejorar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la lealtad y otros valores positivos en los usuarios. La idea es aplicar mecánicas de juego en entornos que no son juegos, como la educación, el trabajo, el marketing, entre otros, para lograr objetivos específicos (Pérez-López & Navarro-Mateos, 2022).

Algunos elementos comunes de la gamificación incluyen:

- ✓ Puntos: Representan una medida del logro o progreso del usuario.
- ✓ Medallas/Insignias: Se otorgan como reconocimiento por alcanzar ciertos logros o hitos.
- ✓ Tablas de clasificación: Muestran una comparación del rendimiento de los usuarios.
- ✓ Misiones/Desafíos: Tareas o actividades que el usuario debe completar.
- ✓ Niveles: Indican el progreso o la experiencia adquirida por el usuario.
- ✓ Narrativa: Una historia que guía o da contexto a las actividades.
- ✓ Feedback inmediato: Información rápida sobre el desempeño o acciones del usuario.

La gamificación se ha utilizado en una variedad de campos y aplicaciones, desde la formación y educación hasta el marketing y la salud. Por ejemplo, en el ámbito educativo, se pueden diseñar lecciones o cursos que incluyan desafíos, puntos, niveles y recompensas para motivar a los estudiantes a aprender y participar activamente (Prieto-Andreu et al., 2022; Magadán-Díaz & Rivas-García, 2022). En el marketing, las empresas pueden usar la gamificación para fomentar la

lealtad del cliente, alentar a los usuarios a interactuar con una marca o producto, o incentivar comportamientos específicos.

El objetivo principal de la gamificación es aprovechar la naturaleza intrínsecamente motivadora de los juegos para incentivar comportamientos y acciones específicas en contextos no lúdicos. Sin embargo, es importante diseñar experiencias de gamificación de manera cuidadosa y considerada para asegurar que sean efectivas y no resulten contraproducentes (González-Limón et al., 2022).

Se han utilizado distintas técnicas de gamificación para meditar las habilidades cognitivas de programadores novatos (Othman et al., 2022), en otro estudio se utilizó para mejorar el rendimiento de los estudiantes, mejorando el interés por el aprendizaje. (Moliner-Heredia & Abellán-Nebot, 2023), también se la ha propuesta como estrategia didáctica en distintas áreas como ciencias naturales, (Janković & Lambić, 2022), matemáticas (Hilario et al., 2022), geometría (Puig et al., 2021). También en educación a distancia (González Almaguer et al., 2022), en educación superior (Carrillo et al., 2019), en estudiantes de posgrado (Gue et al., 2022)

Como herramienta se ha utilizado Kahoot que es una herramienta de gamificación que permite realizar cuestionarios, rompecabezas de manera divertida, esta ha sido utilizada en varias investigaciones para implementar un plan de estudios, para el aprendizaje de lenguas (Rojabi et al., 2022), para la enseñanza remota de medicina (Kamel & AlShawwa, 2021)

En el presente estudio se determinará el grado de motivación de los estudiantes al utilizar la herramienta Kahoot; se evaluará su facilidad de uso y el sentido de competencia como medio de gamificación en las materias de informática mediante un cuestionario. Se espera obtener resultados para dejar un precedente con el uso de estas herramientas como alternativa para los procesos de enseñanza aprendizaje.

Metodología

El estudio que presentamos tiene un enfoque exploratorio centrado en la percepción de los estudiantes respecto al uso de herramientas de gamificación en la enseñanza de materias informáticas, específicamente a través de Kahoot. Esta investigación se llevó a cabo con estudiantes de la carrera de Desarrollo de Software, abarcando los niveles del primero, tercer y quinto semestre, en las asignaturas de Análisis y Diseño de Sistemas, Diseño de Interfaces y Multimedia, y Calidad del Software.

Para obtener una comprensión más profunda de la eficacia de la gamificación en el aprendizaje, se administró un test a un total de 29 estudiantes utilizando Kahoot. Este test consistió en preguntas relacionadas con el contenido de las asignaturas mencionadas. Posteriormente, para evaluar el impacto y la percepción de la herramienta, se aplicó una encuesta a través de un formulario en línea.

Los resultados obtenidos se contrastarán con hallazgos de estudios previos en el ámbito de la gamificación, con el objetivo de proporcionar una perspectiva más amplia sobre la eficacia y aceptación de estas herramientas en el contexto educativo de las ciencias informáticas.

Las preguntas realizadas fueron las siguientes:

1. Consideras que la herramienta kahoot mejoraría tus aprendizajes

Nunca

Casi Nunca

Ocasionalmente

Siempre

Casi Siempre

2. Te gustaría que los docentes apliquen la herramienta kahoot como herramienta de evaluación.

Nunca

Casi Nunca

Ocasionalmente

Siempre

Casi Siempre

3. Te gusta competir con tus compañeros al contestar las respuestas en kahoot

Nunca

Casi Nunca

Ocasionalmente

Siempre

Casi Siempre

4. Te sientes motivado al contestar las preguntas en la herramienta kahoot

Nunca

Casi Nunca

Ocasionalmente

Siempre

Casi Siempre

5. Como te parece estar en el Podio de kahoot.

No es Importante

Poco importante

Algo Importante

Importante

Muy Importante

6. Con que frecuencia te gustaría que los docentes utilicen la herramienta kahoot dentro de sus clases.

No es Importante

Poco importante

Algo Importante

Importante

Muy Importante

7. Crees que utilizando la herramienta kahoot se puede mejorar el rendimiento académico?

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Me es indiferente

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

8. Sientes algo de ansiedad sabiendo que tienes un tiempo limitado para contestar las preguntas.

Nunca

Casi Nunca

Ocasionalmente

Siempre

Casi Siempre

9. El uso de kahoot te pareció

Muy fácil

Difícil

Regular

Fácil

Muy Fácil

10. El método de calificación de kahoot te parece

Pésima

Mala

Regular

Excelente

Resultados

En las figuras 1-10 se muestra las estadísticas de cada una de las preguntas para su respectiva evaluación.

1. ¿Consideras que la herramienta Kahoot mejoraría tu aprendizaje?

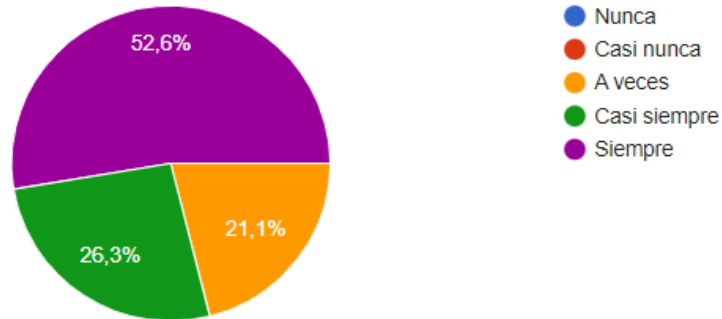


Figura 1. Estadística de la pregunta 1

2. ¿Te gustaría que los docentes apliquen la herramienta Kahoot como herramienta de evaluación?

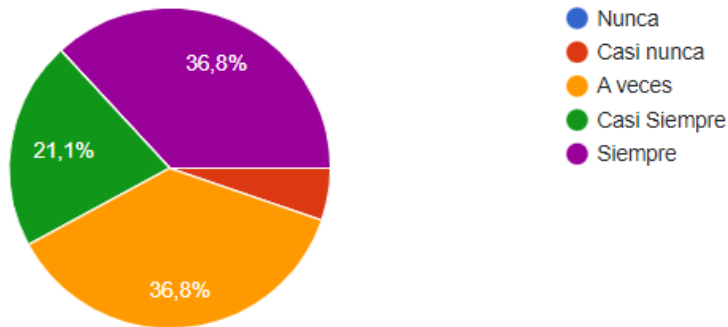


Figura 2. Estadística de los resultados de la pregunta 2

3. ¿Te gusta competir con tus compañeros al contestar las respuestas en Kahoot?

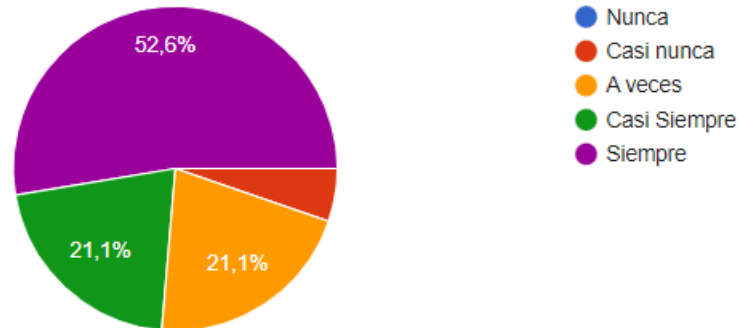


Figura 3.

Estadística de los resultados de la pregunta 3

4. ¿Te sientes motivado realizar evaluaciones en la herramienta Kahoot?

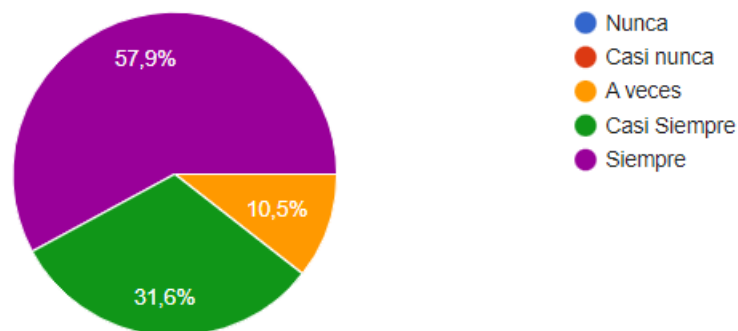


Figura 4. Estadística de los resultados de la pregunta 4

5. ¿Cómo te parece estar en el Podio de Kahoot?

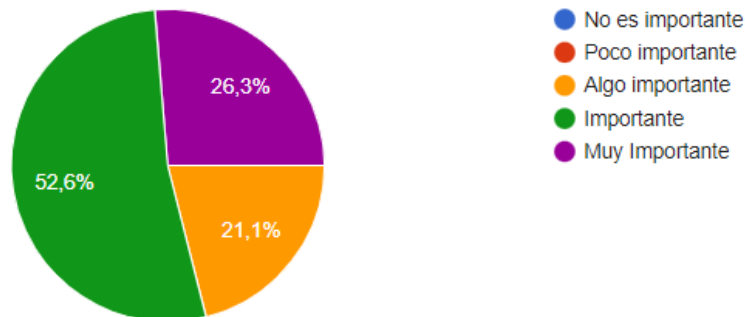


Figura 5. Estadística de los resultados de la pregunta 5

6. ¿Con qué frecuencia te gustaría que los docentes utilicen la herramienta Kahoot dentro de sus clases?

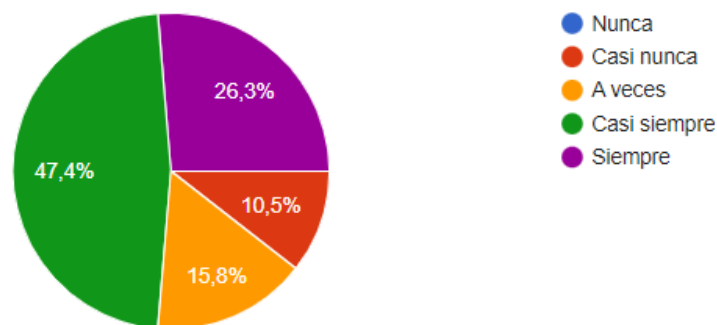


Figura 6. Estadística de los resultados de la pregunta 6

7. ¿Crees que utilizando la herramienta Kahoot se puede mejorar el rendimiento académico?

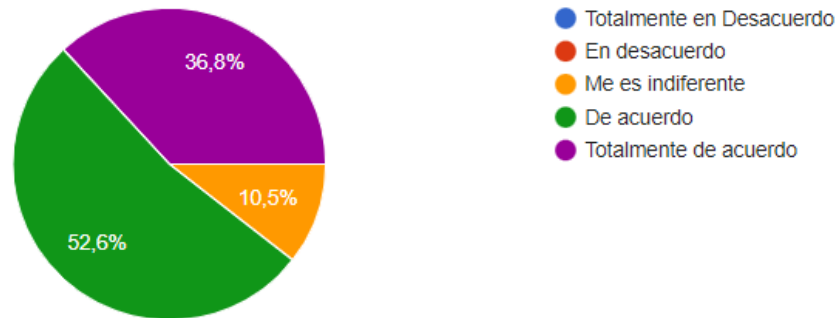


Figura 7. Estadística de los resultados de la pregunta 7

8. ¿Sientes ansiedad sabiendo que tienes un tiempo limitado para contestar las preguntas?

19 respuestas

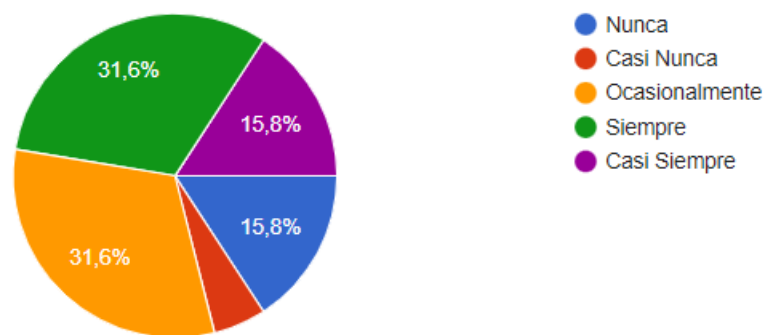


Figura 8. Estadística de los resultados de la pregunta 8

9. ¿El uso de Kahoot te pareció ?

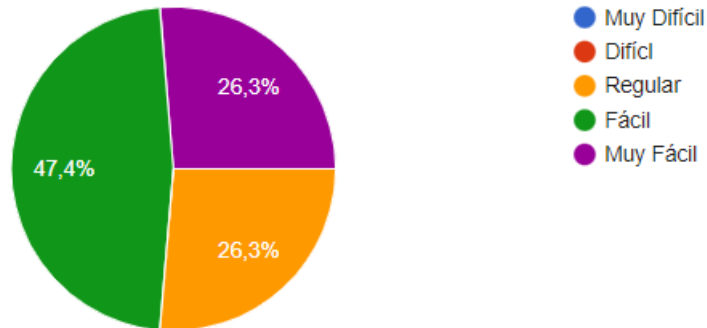


Figura 9. Estadística de los resultados de la pregunta 9

10. ¿El método de calificación de Kahoot te parece?

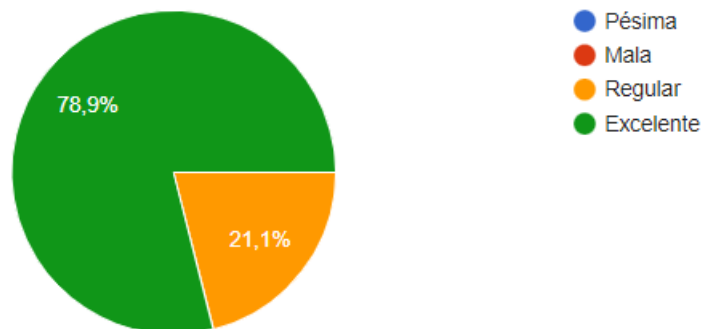


Figura 10. Estadística de los resultados de la pregunta 10

Pregunta 1. Consideras que la herramienta Kahoot mejoraría tu aprendizaje

-**Siempre (52.6%)**: Más de la mitad de los encuestados indicó que consideraron que la herramienta Kahoot mejoraría sus aprendizajes siempre cuando la utilizaron por primera vez. Esto sugiere que, en esa ocasión específica en la que la herramienta se empleó, una mayoría significativa de los estudiantes percibió un alto nivel de beneficio para su proceso de aprendizaje.

- **Casi Siempre (26.3%):** Alrededor de una cuarta parte de los encuestados mencionó que Kahoot casi siempre mejoraba sus aprendizajes durante la única vez que la utilizaron. Esto indica que, en la experiencia pasada, la herramienta fue considerada muy efectiva por un grupo considerable de estudiantes.

- **A Veces (21.1%):** El 21.1% de los encuestados respondió que Kahoot a veces mejoraba sus aprendizajes durante la ocasión en que la usaron. Esto sugiere que algunos estudiantes no encontraron la herramienta útil en todas las circunstancias, incluso en la única vez que la emplearon.

Pregunta 2. Te gustaría que los docentes apliquen la herramienta Kahoot como herramienta de evaluación.

- **Siempre (36.6%):** Un poco más de un tercio de los encuestados indicó que siempre les gustaría que los docentes utilicen Kahoot como herramienta de evaluación. Esto sugiere que hay un grupo significativo de estudiantes que aprecian y prefieren esta herramienta para ser utilizada en la evaluación de su aprendizaje de manera constante.

- **Casi Siempre (21.1%):** Alrededor de una quinta parte de los encuestados mencionó que casi siempre les gustaría que los docentes utilicen Kahoot para la evaluación. Esto indica que un porcentaje considerable de estudiantes ve un valor considerable en el uso frecuente de Kahoot en las evaluaciones.

- **A Veces (36.8%):** El 36.8% de los encuestados respondió que a veces les gustaría que los docentes utilicen Kahoot como herramienta de evaluación. Esto sugiere que, para algunos estudiantes, la preferencia por el uso de Kahoot en la evaluación puede variar según la situación o el contenido específico.

- **Casi Nunca (5.3%):** El porcentaje restante de estudiantes indicó que casi nunca les gustaría que los docentes utilicen Kahoot como herramienta de evaluación. Esto significa que hay un grupo minoritario que no prefiere el uso de Kahoot en este contexto.

Pregunta 3. Te gusta competir con tus compañeros al contestar las respuestas en kahoot

- **Siempre (52.6%):** Más de la mitad de los encuestados indicó que siempre les gusta competir con sus compañeros al contestar las respuestas en Kahoot. Esto sugiere que una mayoría significativa

de estudiantes disfruta de la competencia en este contexto y encuentra que contribuye positivamente a su experiencia de aprendizaje.

- **Casi Siempre (21.1%):** Alrededor de una quinta parte de los encuestados mencionó que casi siempre les gusta competir en Kahoot. Esto indica que un porcentaje considerable de estudiantes tiende a disfrutar de la competencia, pero puede haber momentos en los que no prefieran competir.

- **A Veces (21.1%):** Otro 21.1% de los encuestados respondió que a veces les gusta competir con sus compañeros en Kahoot. Esto sugiere que, para algunos estudiantes, la preferencia por la competencia puede variar según la situación o el contexto específico.

- **Casi Nunca (5.2%):** Un porcentaje pequeño, el 5.2%, indicó que casi nunca les gusta competir al contestar en Kahoot. Esto significa que hay un grupo minoritario de estudiantes que no disfruta mucho de la competencia en este tipo de actividad.

Pregunta 4. Te sientes motivado al realizar evaluaciones con la herramienta Kahoot

Claro, puedo ayudarte a interpretar estos resultados. La pregunta se refiere a si los estudiantes se sienten motivados al utilizar la herramienta Kahoot. Aquí está la interpretación:

- **Siempre (57.9%):** La mayoría de los encuestados, con un 57.9%, indicó que siempre se siente motivado al utilizar Kahoot. Esto es un indicio positivo y sugiere que Kahoot parece ser una herramienta efectiva para motivar a los estudiantes en el contexto en el que se utiliza.

- **Casi Siempre (31.6%):** Un porcentaje significativo, un 31.6%, respondió que casi siempre se siente motivado. Esto refuerza la idea de que Kahoot tiene un impacto positivo en la motivación de los estudiantes en la mayoría de las ocasiones.

- **A Veces (10.5%):** Un porcentaje más pequeño, el 10.5%, mencionó que a veces se siente motivado al utilizar Kahoot. Esto sugiere que, si bien la herramienta puede ser efectiva en términos de motivación, puede haber momentos en los que su impacto sea menor.

Pregunta 5 ¿Qué tan importante es estar en el podio de kahoot ¿

- **Muy Importante (23.6%):** Un porcentaje significativo de encuestados, el 23.6%, considera que estar en el podio en Kahoot es muy importante. Esto sugiere que para un grupo considerable de estudiantes, el rendimiento en Kahoot es una cuestión relevante.

- **Importante (52.6%):** La mayoría de los encuestados, un 52.6%, considera que estar en el podio es importante. Esto refleja que la mayoría valora positivamente la idea de lograr buenas posiciones en el juego.

- **Algo Importante (21.1%):** Un porcentaje menor, pero aún significativo, el 21.1%, mencionó que estar en el podio es algo importante. Esto indica que algunos estudiantes ven cierta importancia en ello, aunque no la consideran crítica.

- **Poco Importante (0%) y No Es Importante (0%):** Ningún estudiante encuestado considera que estar en el podio en Kahoot sea poco importante o no importante en absoluto.

Pregunta 6. ¿Con que frecuencia te gustaría que los docentes utilicen kahoot en sus clases?

- **Siempre (26.3%):** Un porcentaje significativo de encuestados, el 26.3%, expresó que les gustaría que los docentes utilicen Kahoot siempre en sus clases. Esto sugiere un fuerte interés en el uso continuo de Kahoot como herramienta de enseñanza.

- **Casi Siempre (47.4%):** La mayoría de los encuestados, un 47.4%, prefieren que los docentes utilicen Kahoot casi siempre. Esto indica una preferencia sólida por la incorporación frecuente de Kahoot en las clases.

- **A Veces (15.8%):** Un porcentaje menor, el 15.8%, está a favor de que los docentes utilicen Kahoot solo a veces en sus clases. Esto sugiere que algunos estudiantes aprecian la variación en las metodologías de enseñanza.

- **Casi Nunca (10.5%):** Un porcentaje pequeño, el 10.5%, prefiere que los docentes utilicen Kahoot casi nunca en sus clases. Esto indica que hay una minoría que no ve necesario el uso frecuente de esta herramienta.

- **Nunca (0%):** Ningún estudiante encuestado seleccionó "nunca" como opción, lo que indica que todos los encuestados están abiertos, al menos en cierta medida, al uso de Kahoot en las clases.

Pregunta 7. ¿Crees que utilizando la herramienta kahoot se puede mejorar el rendimiento académico?

La pregunta se refiere a la percepción de los encuestados sobre si el uso de la herramienta Kahoot puede mejorar el rendimiento académico. Aquí está la interpretación:

- **Totalmente de Acuerdo (36.8%):** Un porcentaje considerable de encuestados, el 36.8%, está totalmente de acuerdo en que el uso de Kahoot puede mejorar el rendimiento académico. Esto sugiere una creencia sólida en el impacto positivo de Kahoot en el aprendizaje.
- **De Acuerdo (52.6%):** La mayoría abrumadora de los encuestados, un 52.6%, está de acuerdo en que Kahoot puede mejorar el rendimiento académico. Esto refleja una opinión positiva generalizada sobre el valor de esta herramienta en el ámbito educativo.
- **Me es Indiferente (10.5%):** Un porcentaje pequeño, el 10.5%, se muestra indiferente respecto a si Kahoot puede mejorar el rendimiento académico. Esto sugiere que algunos estudiantes pueden no estar seguros o no tener una opinión definida al respecto.
- **En Desacuerdo (0%):** Ningún estudiante encuestado seleccionó "en desacuerdo" o "totalmente en desacuerdo", lo que indica que no hay oposición directa a la idea de que Kahoot pueda mejorar el rendimiento académico.

Pregunta 8. Sientes ansiedad sabiendo que tienes un tiempo límite para contestar las preguntas

- **Casi Siempre (15.8%):** Un 15.8% de los encuestados siente casi siempre ansiedad cuando tienen un límite de tiempo para responder preguntas en Kahoot. Esto indica que una proporción significativa de estudiantes experimenta ansiedad con frecuencia en esta situación.
- **Siempre (31.6%):** Un porcentaje considerable, el 31.6%, siente ansiedad siempre que tienen un límite de tiempo para responder preguntas en Kahoot. Esto sugiere que una parte importante de los encuestados experimenta niveles constantes de ansiedad en este contexto.
- **Ocasionalmente (31.6%):** Otro 31.6% de los encuestados siente ansiedad ocasionalmente cuando se enfrenta a un límite de tiempo en Kahoot. Esto refleja que una cantidad considerable de estudiantes experimenta ansiedad de manera intermitente en esta situación.
- **Casi Nunca (5.5%):** Un pequeño porcentaje, el 5.5%, siente casi nunca ansiedad cuando tiene un límite de tiempo en Kahoot. Esto indica que algunos estudiantes rara vez experimentan ansiedad en este escenario.
- **Nunca (15.8%):** El 15.8% de los encuestados nunca siente ansiedad cuando se enfrenta a un límite de tiempo en Kahoot. Esto sugiere que una parte importante de los encuestados no experimenta ansiedad en esta situación.

Pregunta 9. ¿El uso de Kahoot te pareció?

- **Muy Fácil (26.3%):** Un 26.3% de los encuestados considera que Kahoot es muy fácil de usar. Esto sugiere que un grupo importante de estudiantes encuentra que la plataforma es altamente accesible y sencilla de utilizar.

- **Fácil (47.4%):** El 47.4% de los encuestados opina que Kahoot es fácil de usar. Esto indica que la mayoría de los encuestados encuentra la plataforma amigable y de navegación sencilla.

- **Regular (26.3%):** Otro 26.3% de los encuestados califica el uso de Kahoot como regular en términos de facilidad. Esto refleja que una parte significativa de los encuestados no lo percibe como extremadamente fácil ni difícil.

- **Difícil (0%):** Ningún encuestado considera que Kahoot es difícil o muy difícil de usar, ya que el porcentaje en espietotas categorías es 0%. Esto indica que la mayoría de los encuestados encuentra la plataforma al menos moderadamente fácil de utilizar.

10. ¿El método de calificación de Kahoot te parece?

- **Muy Fácil (26.3%):** Un 26.3% de los encuestados considera que Kahoot es muy fácil de usar. Esto sugiere que un grupo importante de estudiantes encuentra que la plataforma es altamente accesible y sencilla de utilizar.

- **Fácil (47.4%):** El 47.4% de los encuestados opina que Kahoot es fácil de usar. Esto indica que la mayoría de los encuestados encuentra la plataforma amigable y de navegación sencilla.

- **Regular (26.3%):** Otro 26.3% de los encuestados califica el uso de Kahoot como regular en términos de facilidad. Esto refleja que una parte significativa de los encuestados no lo percibe como extremadamente fácil ni difícil.

- **Difícil (0%):** Ningún encuestado considera que Kahoot es difícil o muy difícil de usar, ya que el porcentaje en estas categorías es 0%. Esto indica que la mayoría de los encuestados encuentra la plataforma al menos moderadamente fácil de utilizar.

Discusión

La gamificación en la educación ha sido un tema de creciente interés en la última década, y herramientas como Kahoot han emergido como líderes en este ámbito que ha sido utilizado en todos los niveles (Pintor Díaz, 2017; Rodríguez-Fernández, 2017; Pérez-López & Navarro-Mateos,

2022). Los resultados de nuestra encuesta reflejan una percepción generalmente positiva de Kahoot entre los estudiantes de Desarrollo de Software.

La mayoría de los estudiantes (79.2%) indicó que siempre o casi siempre consideraban que Kahoot mejoraría sus aprendizajes. Estos hallazgos están en consonancia con estudios previos que han demostrado que la gamificación puede mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes (Martínez, 2017; Prieto-Andreu et al., 2022). Además, el 68.9% de los estudiantes expresó un deseo de que los docentes utilicen Kahoot como herramienta de evaluación siempre o casi siempre. Esto sugiere que los estudiantes ven valor en la integración de herramientas de gamificación en el proceso de evaluación, lo que respalda investigaciones anteriores que han encontrado que la gamificación puede mejorar la experiencia de evaluación para los estudiantes ([Magadán-Díaz & Rivas-García, 2022](#)).

Sin embargo, es importante destacar que, aunque la mayoría de los estudiantes disfruta de la competencia en Kahoot, un pequeño porcentaje (5.2%) indicó que casi nunca les gusta competir. Esto refleja la diversidad de preferencias entre los estudiantes y subraya la importancia de ofrecer múltiples modalidades de enseñanza y evaluación para satisfacer las necesidades de todos los estudiantes.

En cuanto a la facilidad de uso de Kahoot, la mayoría de los estudiantes (73.7%) encontró que es fácil o muy fácil de usar. Estos hallazgos son consistentes con la literatura que sugiere que la simplicidad y la accesibilidad son características clave de las herramientas de gamificación efectivas ([González-Limón et al., 2022](#)).

Por último, es relevante mencionar que, aunque la mayoría de los estudiantes ve Kahoot como una herramienta que puede mejorar el rendimiento académico, un pequeño porcentaje (10.5%) se mostró indiferente a esta idea. Esto sugiere que, aunque la gamificación puede ser una herramienta poderosa, no es una solución única para todos los desafíos educativos.

Conclusiones

Percepción Positiva de Kahoot: La mayoría de los estudiantes de Desarrollo de Software tiene una percepción favorable como herramienta de gamificación en el ámbito educativo. Esta percepción positiva se refleja en la creencia de que esta herramienta puede mejorar el aprendizaje y en el deseo de que se utilice con frecuencia en las evaluaciones.

Motivación y Compromiso: Los resultados sugieren que Kahoot puede ser una herramienta efectiva para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes. La competencia y el deseo de estar en el podio e parecen ser factores motivadores para la mayoría de los estudiantes.

Facilidad de Uso: La accesibilidad y simplicidad de Kahoot son aspectos destacados por los estudiantes, lo que indica que la herramienta es intuitiva y fácil de usar. Esta facilidad de uso puede contribuir a su efectividad en el aula.

Diversidad de Opiniones: Aunque la mayoría de los estudiantes ve con buenos ojos la gamificación y la competencia en Kahoot, existe un pequeño porcentaje que prefiere no competir o que siente ansiedad ante el límite de tiempo. Esto subraya la importancia de considerar las diversas necesidades y preferencias de los estudiantes al implementar herramientas de gamificación.

Impacto en el Rendimiento Académico: La mayoría de los estudiantes cree que el uso de Kahoot puede tener un impacto positivo en el rendimiento académico. Sin embargo, es esencial realizar investigaciones adicionales para determinar el impacto cuantitativo de este juego en el rendimiento académico.

Recomendación para Educadores: Dada la percepción generalmente positiva de Kahoot, los educadores deberían considerar la integración de esta herramienta en sus estrategias pedagógicas. Sin embargo, es crucial ser conscientes de las diferentes preferencias de los estudiantes y ofrecer alternativas para aquellos que puedan no beneficiarse de la gamificación.

Referencias

- Carrillo, D. L., García, A. C., Laguna, T. R., Magán, G. R., & Moreno, J. A. (2019). Using Gamification in a Teaching Innovation Project at the University of Alcalá: A New Approach to Experimental Science Practices. *Electronic Journal of E-Learning*, 17(2). <https://doi.org/10.34190/jel.17.2.03>
- González Almaguer, C. A., Saavedra Gastélum, V., Aguirre Acosta, Á. C., Zubieta Ramírez, C., Acuña López, A., Pérez Murueta, P. O., & Morales Rivas, L. J. (2022). Mixed Reality and Gamification in Distance Learning Education: The Virtual Enterprise Planning Simulator to Learn ERP Strategies. *Artificial Intelligence and Online Engineering*, 222–230. https://doi.org/10.1007/978-3-031-17091-1_23
- González-Limón, M., Rodríguez-Ramos, A., & Padilla-Carmona, M. T. (2022). La gamificación como estrategia metodológica en la Universidad. El caso de BugaMAP: percepciones y

- valoraciones de los estudiantes. *Pixel-Bit, Revista de Medios y Educación*, (63), 293–324.
<https://doi.org/10.12795/pixelbit.90394>
- Gue, S., Ray, J., & Ganti, L. (2022). Gamification of graduate medical education in an emergency medicine residency program. *International Journal of Emergency Medicine*, 15(1).
<https://doi.org/10.1186/s12245-022-00445-1>
- Hilario, L., Mora, M. C., Montés, N., Romero, P. D., & Barquero, S. (2022). Gamification for Maths and Physics in University Degrees through a Transportation Challenge. *Mathematics*, 10(21), 4112. <https://doi.org/10.3390/math10214112>
- Janković, A., & Lambić, D. (2022). THE EFFECT OF GAME-BASED LEARNING VIA KAHOOT AND QUIZZZ ON THE ACADEMIC ACHIEVEMENT OF THIRD GRADE PRIMARY SCHOOL STUDENTS. *Journal of Baltic Science Education*, 21(2), 224–231.
<https://doi.org/10.33225/jbse/22.21.224>
- Kamel, F. O., & AlShawwa, L. A. (2021). Knowledge and Perceptions of Medical Students After Using Kahoot! Towards General Pharmacology Practical Sessions at King Abdulaziz University. <https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-956795/v1>
- Magadán, M., & Rivas, J. (2022). Classroom gamification in online higher education: the use of Kahoot. *Campus Virtuales*, 11(1), 137–152.
<https://doi.org/https://doi.org/10.54988/cv.2022.1.978>
- Martínez, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación aprender jugando. El caso de Kahoot. *Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 83.
- Moliner-Heredia, R., & Abellán-Nebot, J. V. (2023). Evaluation of the impact of gamification on students' performance and engagement in manufacturing engineering courses. *International Journal of Mechanical Engineering Education*, 51(3), 174–193.
<https://doi.org/10.1177/03064190231160357>
- Othman, M., Ahmad, S. Z., Abdullah, N., & Osman, A. (2022). Impact of Student's Programming Experience on Cognitive Skills: Towards a Gamified Multimedia Learning Approach. *Asian Journal of University Education*, 18(4), 944–953.
<https://doi.org/10.24191/ajue.v18i4.20004>
- Pintor Díaz, P. (2017). Gamificando con Kahoot en evaluación formativa. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, 3(2), 112. <https://doi.org/10.22370/ieya.2017.3.2.709>

- Prieto-Andreu, J. M., Gómez-Escalonilla, J. D., & Said-Hung, E. (2022). Gamification, Motivation, and Performance in Education: A Systematic Review. *Revista Electrónica Educare*, 26(1).
- Puig, A., Rodríguez, I., Baldeón, J., & Múria, S. (2021). Children building and having fun while they learn geometry. *Computer Applications in Engineering Education*, 30(3), 741–758. <https://doi.org/10.1002/cae.22484>
- Pérez-López, I. J., & Navarro-Mateos, C. (2022). Gamificación: lo que es no es siempre lo que ves. *Sinéctica*, (59). [https://doi.org/10.31391/s2007-7033\(2022\)0059-002](https://doi.org/10.31391/s2007-7033(2022)0059-002)
- Rodríguez-Fernández, L. (2017). Smartphones y aprendizaje: el uso de Kahoot en el aula universitaria. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 8(1), 181. <https://doi.org/10.14198/medcom2017.8.1.13>
- Rojabi, A. R., Setiawan, S., Munir, A., Purwati, O., Safriyani, R., Hayuningtyas, N., Khodijah, S., & Amumpuni, R. S. (2022). Kahoot, is it fun or unfun? Gamifying vocabulary learning to boost exam scores, engagement, and motivation. *Frontiers in Education*, 7. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.939884>

© 2023 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).