

Efecto del uso de la plataforma de gamificación Kahoot en el aprendizaje de vocabulario en estudiantes universitarios de EFL

Effect of using the Kahoot gamification platform on vocabulary learning in EFL university students

<https://doi.org/10.5281/zenodo.17870592>

AUTORES: Benavides Delgado Gianella Isabel^{1*}

Mora Aristega Julio Ernesto²

Morales Morejón Silvia Elizabeth³

Viteri Vélez Jorge Washington⁴

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: gbenavides@utb.edu.ec

Fecha de recepción: 10 / 09 / 2025

Fecha de aceptación: 10 / 11 / 2025

RESUMEN

Este estudio de tipo experimental tuvo como objetivo analizar el efecto del uso de la plataforma de gamificación Kahoot en el aprendizaje de vocabulario en estudiantes universitarios de inglés como lengua extranjera (EFL). La muestra estuvo compuesta por 100 estudiantes divididos equitativamente en un grupo experimental, que utilizó Kahoot durante sus sesiones de vocabulario, y un grupo de control, que empleó métodos tradicionales de enseñanza. Se aplicó un diseño de pre test post test, complementado con entrevistas y grupos focales para obtener datos cualitativos.

^{1*} <https://orcid.org/0009-0008-5114-9450>, Universidad Técnica de Babahoyo, gbenavides@utb.edu.ec

² <https://orcid.org/0000-0002-9928-9179>, Universidad Técnica de Babahoyo, jmora@utb.edu.ec

³ <https://orcid.org/0000-0001-6592-2127>, Universidad Técnica de Babahoyo, [smorejon@utb.edu.ec](mailto:somorejon@utb.edu.ec)

⁴ <https://orcid.org/0009-0005-3860-1834>, Universidad Técnica de Babahoyo, jviteriv@utb.edu.ec

Los resultados cuantitativos evidenciaron un aumento significativo en el desempeño del grupo experimental en el post test, en comparación con el pre test. Superando también al grupo de control, pese a presentar valores de pre test similares. Además, los ejercicios de práctica gamificada mostraron una progresión sostenida en el aprendizaje de vocabulario. Los datos cualitativos revelaron que los estudiantes percibieron un aumento en su motivación, participación activa y retención del vocabulario, atribuyéndolo a la naturaleza interactiva, competitiva y lúdica de la plataforma. Se concluye que el uso de Kahoot como herramienta de gamificación, favorece significativamente el aprendizaje de vocabulario en contextos universitarios de EFL, al mejorar tanto los resultados académicos como la actitud del estudiante hacia el aprendizaje del idioma.

Palabras clave: Gamificación, Kahoot, vocabulario, EFL, motivación.

ABSTRACT

This experimental study aimed to analyze the effect of using the gamification platform Kahoot on vocabulary learning in university students of English as a foreign language (EFL). The sample consisted of 100 students divided equally into an experimental group, which used Kahoot during their vocabulary sessions, and a control group, which used traditional teaching methods. A pretest-posttest design was applied, complemented with interviews and focus groups to obtain qualitative data.

The quantitative results showed a significant increase in the performance of the experimental group in the post-test, compared to the pre-test. It also surpassed the control group, despite presenting similar pre-test values. In addition, the gamified practice exercises showed a sustained progression in vocabulary learning. Qualitative data revealed that students perceived an increase in their motivation, active participation and vocabulary retention, attributing this to the interactive, competitive and playful nature of the platform. It is concluded that the use of Kahoot as a gamification tool significantly enhances vocabulary learning in university EFL contexts by improving both academic outcomes and student attitude towards language learning.

Keywords: Gamification, Kahoot, vocabulary, EFL, motivation.

INTRODUCCIÓN

En la enseñanza del inglés como lengua extranjera (EFL), el aprendizaje del vocabulario representa un componente central en el desarrollo de las habilidades lingüísticas. El dominio del vocabulario permite al estudiante comprender textos orales y escritos con mayor fluidez, producir mensajes más precisos y desenvolverse de manera más autónoma en contextos comunicativos diversos (Camino y Carrasco, 2023). Sin un vocabulario suficiente, incluso los estudiantes con buen dominio de estructuras gramaticales pueden encontrar limitaciones serias en su desempeño lingüístico (Montaño et al., 2024). A pesar de su relevancia, muchos estudiantes universitarios de EFL continúan enfrentando dificultades para adquirir y retener vocabulario, lo que plantea la necesidad de explorar nuevas estrategias pedagógicas que fortalezcan este proceso.

Entre los enfoques emergentes en la didáctica del inglés, la gamificación ha ganado creciente interés como una alternativa capaz de transformar los entornos tradicionales de aprendizaje en espacios más motivadores, participativos e interactivos. De acuerdo con Gortaire et al. (2022), la gamificación consiste en el uso de elementos de diseño de juegos, como puntos, niveles, recompensas o competencias, en contextos no lúdicos con el objetivo de mejorar sus conocimientos y experiencias. En el ámbito educativo, esto se traduce en la incorporación de herramientas y dinámicas que fomenten la motivación intrínseca, la retroalimentación constante y la participación activa del estudiante.

Para Chicaiza et al. (2024), una de las plataformas más utilizadas con fines educativos es Kahoot, una aplicación de cuestionarios interactivos en línea que permite al docente diseñar actividades de gamificación que los estudiantes resuelven en tiempo real, compitiendo entre ellos de manera lúdica. Su interfaz colorida, su sistema de puntuación inmediata y la inclusión de rankings al final de cada actividad han demostrado tener un impacto positivo en la motivación estudiantil. En términos pedagógicos, Kahoot ofrece múltiples beneficios, entre ellos están el que: fomenta la revisión constante de contenidos, favorece la atención sostenida, permite la evaluación formativa inmediata y estimula el aprendizaje colaborativo.

Desde el punto de vista del aprendizaje de vocabulario, la literatura académica ha comenzado a documentar los efectos de la gamificación sobre la adquisición de nuevas

palabras. Según Prado et al. (2020), la participación repetida en actividades de gamificación favorece la consolidación de palabras nuevas al situarlas en contextos significativos y al asociarlas con estímulos visuales y auditivos que fortalecen la memoria. Del mismo modo, investigaciones recientes han revelado que el uso de plataformas gamificadas como Kahoot puede aumentar significativamente la retención léxica a corto y medio plazo, especialmente cuando se aplican de manera sistemática y adaptada al nivel de los estudiantes (Díaz y García, 2022).

A nivel teórico, este enfoque se sustenta en los principios del constructivismo social (Vygotsky, 1978), donde el aprendizaje se considera un proceso activo, situado en contextos sociales significativos. En este sentido, la gamificación no solo actúa como una técnica motivadora, sino que también puede facilitar la construcción del conocimiento al promover la interacción, la cooperación y la resolución conjunta de problemas. Además, desde la perspectiva de la cognición multimedia (Mayer, 2022), se ha argumentado que los entornos gamificados mejoran el procesamiento de la información al presentar el contenido en formatos que capturan la atención de los estudiantes.

En América Latina, donde los recursos didácticos en entornos universitarios a menudo son limitados, la implementación de herramientas tecnológicas accesibles y de bajo costo como Kahoot se presenta como una opción viable para potenciar la enseñanza del inglés. Rodríguez y Méndez (2023) sostienen que el uso de plataformas gamificadas en contextos universitarios en países latinos ha demostrado efectos positivos no solo en el rendimiento académico, sino también en la actitud del estudiante hacia el aprendizaje del idioma. Estos hallazgos sugieren que la gamificación puede representar una estrategia pedagógica eficaz para enfrentar los desafíos inherentes a la enseñanza del vocabulario en EFL.

Pese a los avances en la integración de tecnologías educativas, aún existe una brecha importante en la investigación que analice rigurosamente el impacto de plataformas como Kahoot en el desarrollo del vocabulario en estudiantes universitarios. La mayoría de los estudios disponibles son de tipo cualitativo o de carácter exploratorio, lo que limita la generalización de sus resultados. En consecuencia, se hace necesario emprender estudios de

diseño experimental que permitan establecer relaciones causales entre la intervención de la gamificación y el aprendizaje del vocabulario.

Este estudio tiene como objetivo principal evaluar el efecto del uso de la plataforma Kahoot en el aprendizaje de vocabulario en estudiantes universitarios de inglés como lengua extranjera. Para ello, se aplicará un diseño experimental con grupo control y grupo experimental, midiendo el conocimiento de vocabulario de los estudiantes antes y después de una intervención basada en actividades gamificadas. Asimismo, se analizará la percepción de los estudiantes en relación con la motivación y la utilidad percibida de la herramienta. Esta investigación busca contribuir a la consolidación de uso de gamificación que oriente futuras prácticas pedagógicas y decisiones curriculares en el ámbito de la enseñanza del inglés en la educación superior.

El aprendizaje de vocabulario en EFL

El vocabulario es un componente esencial del desarrollo lingüístico. Según García (2022) en su tesis doctoral, argumenta que el conocimiento de vocabulario incluye tanto la forma como el significado de las palabras, además de aspectos relacionados con la frecuencia, la asociación semántica y la adecuación contextual. A su vez, indica que para lograr una competencia comunicativa efectiva, se estima que los estudiantes deben dominar al menos 3.000 palabras de uso frecuente, lo cual plantea un reto considerable en cursos de EFL universitarios donde el tiempo y los recursos son limitados.

La adquisición léxica depende de múltiples factores, incluyendo la exposición repetida, el uso activo en contextos comunicativos, la atención y la motivación. En este sentido, metodologías que prioricen el aprendizaje significativo, el contexto y la interacción suelen resultar más eficaces que aquellas centradas en la simple memorización (Gonzalez et al., 2024). Sin embargo, la falta de recursos pedagógicos adaptativos y atractivos en entornos universitarios continúa siendo una barrera para una enseñanza del vocabulario más eficaz.

El vocabulario representa mucho más que un conjunto de palabras: implica conocimiento de forma, significado, uso contextual y asociaciones semánticas y pragmáticas (Ramos et al., 2025). Mendoza et al. (2024), proponen que un dominio

funcional del inglés requiere una frecuencia alta para alcanzar una comprensión adecuada del texto escrito o hablado, este conocimiento no es estático, sino acumulativo y multidimensional.

Fundamentos de la gamificación en educación

La gamificación es definida como el uso de elementos y dinámicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, con el objetivo de motivar y modificar comportamientos (Zhang y Hasim., 2023). En el ámbito educativo, la gamificación ha sido ampliamente adoptada por su potencial para aumentar la motivación intrínseca del estudiante, fomentar la participación y promover una retroalimentación inmediata. Elementos como los puntos, rankings, recompensas, niveles y desafíos generan una experiencia de aprendizaje más envolvente y orientada a objetivos.

Teóricamente, la gamificación se fundamenta en principios de la teoría de la autodeterminación (Szabó y Kopinska, 2023), que sostiene que la motivación aumenta cuando las actividades satisfacen las necesidades básicas de competencia, autonomía y relación. En contextos gamificados, estas necesidades se ven favorecidas al permitir que el estudiante tome decisiones, supere retos y colabore con sus compañeros en un entorno emocionalmente positivo.

Plataforma Kahoot como herramienta de gamificación

Kahoot es una plataforma creada en Noruega en 2013 que permite diseñar y jugar cuestionarios interactivos en tiempo real mediante dispositivos móviles o computadores (López et al., 2022). Ha sido adoptada en contextos de aprendizaje formal como herramienta de evaluación formativa, debido a su interfaz intuitiva, dinámica visual, sistema de puntuación inmediata y rankings que fomentan la competencia amistosa.

Contiene características como retroalimentación instantánea tras cada pregunta, los estudiantes ven su desempeño y posición en la tabla de clasificación. Así como elementos de juego que la hace motivadora, como son: sonidos, colores, temporizador, puntos y rangos. A su vez, es flexible en su uso, tiene opciones para cuestionarios sincrónicos, repasos grupales, y asignaciones autónomas fuera del aula. Estas características hacen de

Kahoot un ejemplo representativo de gamificación estructural, donde los elementos de juego se aplican a tareas educativas sin alterar el contenido central.

Kahoot es altamente accesible ya que no requiere licencias costosas para participación, y la creación de cuestionarios es relativamente sencilla, permitiendo adaptarse a distintos niveles y temas. En profesiones como ciencias o idiomas, ha sido usada para actividades de revisión o introducción de nuevo vocabulario (Rojas et al., 2021).

Varios estudios han evidenciado que Kahoot impulsa la motivación intrínseca de los estudiantes y mejora el clima de aula. Un estudio de Gravalos et al., (2021) mostró que aunque el impacto en el aprendizaje fuera del aula fue limitado, la plataforma incrementó la colaboración y el disfrute en las sesiones. A su vez, para ciertos estudiantes, la dinámica competitiva puede generar presión excesiva. Estudios reportaron que el ritmo rápido del cuestionario y la competición fue estresante para algunos alumnos, reduciendo su motivación y aportando distracciones. Además, el ranking público puede crear tensión si se percibe como una evaluación más que una gamificación lúdica.

Motivación y aprendizaje de vocabulario en entornos EFL

Ríos et al., (2023), proponen que la motivación más sostenible y eficaz se basa en tres necesidades psicológicas: competencia, autonomía y relación. Donde la competencia hace sentir que se progresó y que se domina un nuevo vocabulario, lo que genera autoconfianza. Con autonomía los estudiantes se involucran cuando perciben control sobre su aprendizaje, por ejemplo, participando en actividades gamificadas donde pueden ganar puntos o avanzar niveles según su desempeño. Y la relación entre sus compañeros, donde las dinámicas sociales, compromiso, colaboración, competencia amistosa, refuerzan la conexión emocional con la actividad gamificada.

En una intervención gamificada sostenida, como sesiones con Kahoot semanales, los estudiantes pasan por fases como el deseo inicial, ejecución involucrada y evaluación, donde el feedback de puntuaciones y visualización del progreso alimenta nuevos deseos y metas. Para mantener la motivación, es esencial ajustar el nivel de desafío, ofrecer reconocimiento social y mantener variedad temática.

Por otra parte, la motivación, tanto intrínseca como extrínseca, es un factor importante del éxito en el aprendizaje de vocabulario (Ramos, 2022). El entorno competitivo y lúdico que propicia Kahoot puede activar ambos tipos de motivación: despierta el disfrute por el aprendizaje, que es el componente intrínseco, y otorga reconocimiento social o recompensas simbólicas, que representa el componente extrínseco. Factores que contribuyen al involucramiento y persistencia de los estudiantes.

Torres (2023), considera que es importante resaltar que la motivación extrínseca es un motor inicial, un diseño adecuado de la gamificación puede facilitar una transición progresiva hacia la motivación intrínseca, donde el disfrute y el interés genuinos por aprender se consolidan como elementos centrales. Esta combinación impacta directamente en el compromiso y la persistencia del alumnado, reduciendo los índices de deserción y mejorando la asistencia y participación activa en el aula.

Kahoot se ha convertido en una de las herramientas de gamificación más reconocidas por su capacidad de promover la motivación y una actitud positiva ante el aprendizaje. Investigaciones recientes evidencian que los estudiantes consideran a Kahoot una herramienta divertida y útil, que transforma experiencias rutinarias en dinámicas colaborativas de revisión y autoevaluación, promoviendo un ambiente propicio para el aprendizaje. La posibilidad de competir y cooperar, recibir retroalimentación inmediata y celebrar logros pequeños, incrementa el entusiasmo y favorece la confianza en las propias capacidades.

El uso de plataformas como Kahoot mejora la actitud hacia el aprendizaje por diversas vías: aumenta la percepción de utilidad de los contenidos, impulsa la atención y la concentración, y reduce la ansiedad asociada a la evaluación tradicional al incorporar componentes de juego y colaboración. Además, se ha identificado una mejor predisposición de los estudiantes para enfrentar nuevos retos, mayor proactividad y asertividad en el desarrollo de actividades académicas.

A pesar de los resultados positivos, cabe señalar que el impacto de la gamificación no es uniforme para todos los estudiantes. Su eficacia depende del diseño de la actividad por parte del docente, de la adecuada integración de los elementos de juego con los objetivos educativos y del contexto sociocultural de los participantes. Cuando la

gamificación se basa excesivamente en recompensas externas puede derivar, en algunos casos, en una motivación superficial. Por tanto, su implementación debe contemplar estrategias que refuerzen la motivación intrínseca y aseguren un ambiente inclusivo, evitando la frustración o el exceso de competitividad.

METODOLOGÍA

El presente estudio adoptó un enfoque cuantitativo, de tipo experimental, con un grupo de control y medición a través de pruebas de diagnóstico, pretest, y evaluación sumativa, post test. Este diseño fue seleccionado debido a que permite observar el efecto de una intervención pedagógica específica, el uso de la plataforma Kahoot, sobre una variable dependiente claramente definida como es el aprendizaje de vocabulario en inglés como lengua extranjera (EFL).

El estudio se desarrolló durante un período académico de ocho semanas, correspondientes a un parcial del período académico, en modalidad presencial con apoyo virtual. Ambos grupos recibieron el mismo contenido gramatical, y de vocabulario correspondiente al programa oficial. Sin embargo, el grupo experimental incorporó el uso de Kahoot como herramienta gamificada para la práctica del vocabulario en al menos dos sesiones semanales, mientras que el grupo control utilizó estrategias tradicionales como listas de palabras, ejercicios impresos y quizzes escritos. La muestra estuvo compuesta por dos cursos, cada uno de 50 estudiantes universitarios de una universidad pública de Ecuador. Los participantes fueron asignados aleatoriamente a grupos equivalentes en términos de edad, género, nivel de inglés y antecedentes académicos. Los participantes pertenecían al nivel A2 según el MCER. La selección fue no probabilística por conveniencia.

El grupo experimental fue expuesto a actividades gamificadas con Kahoot diseñadas para reforzar el vocabulario trabajado en clase. Cada sesión con la plataforma incluía de 10 a 15 preguntas tipo test o completar palabras, organizadas en juegos competitivos con retroalimentación inmediata. Se aplicaron un total de 16 sesiones de práctica gamificada.

Se cuidó que el diseño de las preguntas siguiese principios de aprendizaje significativo, retroalimentación, y aumento progresivo de dificultad. Las actividades también incluyeron elementos motivacionales como puntos, podios y temporizadores.

Para medir el aprendizaje de vocabulario se aplicó una prueba objetiva de vocabulario receptivo y productivo, validada previamente por varios docentes calificados para realizar esta actividad. El instrumento consistió en 40 ítems de opción múltiple y producción controlada, y fue administrado como pretest y post test en ambos grupos.

Además, se utilizó un cuestionario de motivación hacia el aprendizaje de vocabulario en EFL, utilizando escalas de Likert. Este cuestionario fue aplicado solo al grupo experimental al final de la intervención para evaluar la percepción sobre el uso de Kahoot.

Para la implementación de esta investigación se solicitó el consentimiento informado de los participantes y se explicó la naturaleza del estudio, la participación fue voluntaria, anónima y no remunerada. Al ser mayores de edad no se necesitó de la aprobación de tutores de los estudiantes o representantes legales. Se utilizó la media, máximos y mínimos como elementos de la estadística descriptiva, para observar tendencias generales y mediar los resultados del pretest y post test de manera individual y entre ambos grupos

RESULTADOS

El pretest evaluó el conocimiento inicial de vocabulario de los estudiantes. Los puntajes fueron distribuidos en una escala de 0 a 40. Los temas a evaluar correspondían a temas de nivel A1, que los estudiantes debieron obtener en su curso anterior.

Tabla 1

Puntajes del pretest de vocabulario por grupo

Grupo	N	Media (M)	Mínimo	Máximo
Experimental	50	18.42	11	27
Control	50	18.08	10	26

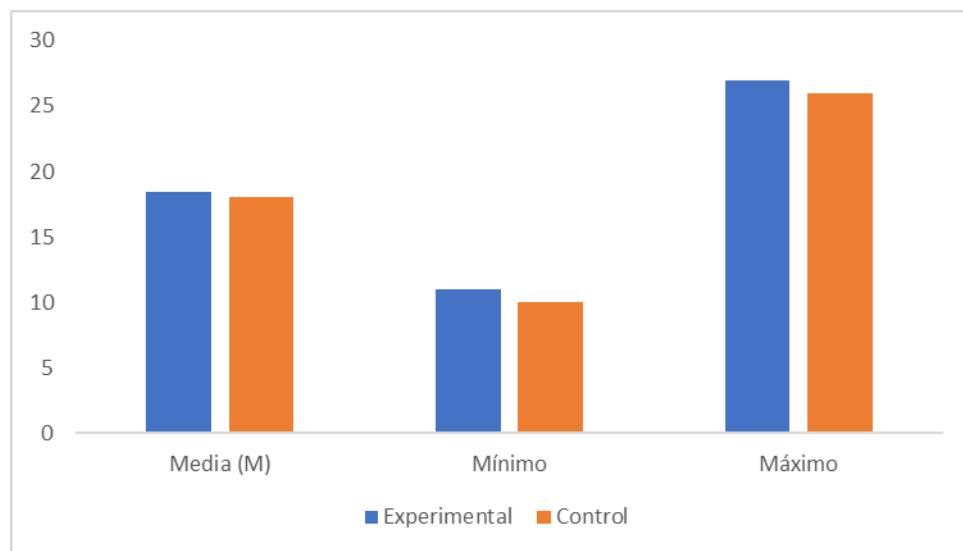
Nota: Los puntajes del pretest sobre un puntaje de 40

Los puntajes muestran una similitud entre ambos grupos, confirmando el hecho de que fueron grupos homogéneos, donde no había diferencia representativa en los estudiantes de ambos grupos previo a la implementación de la presente investigación.

Los datos presentados se pueden observar en la figura 1, donde se muestran de una manera más representativa, visualizando que los resultados entre ambos grupos no representa una diferencia en los conocimientos de vocabulario de los estudiantes del grupo de control versus el grupo experimental, al momento de aplicar el examen diagnóstico en la semana uno de la implementación.

Figura 1

Puntajes del pretest de vocabulario por grupo



Nota: Se observa una marcada similitud en los resultados obtenidos en la media, mínimo y máximo entre ambos grupos.

Durante la intervención, el grupo experimental participó en 16 actividades de *Kahoot*, con un total de 320 preguntas de vocabulario distribuidos en 8 unidades temáticas. Los temas de las unidades fueron variadas, acordes al nivel de los estudiantes, aumentando la complejidad de las actividades durante el tránscurso de la implementación.

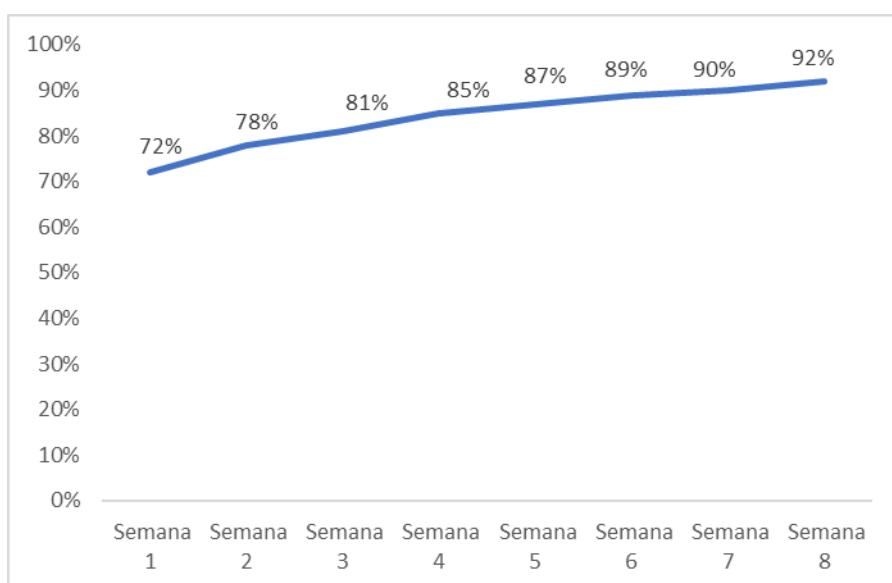
Los temas de las ocho unidades, así como los aciertos, se muestra en la tabla 2.

Tabla 2*Desempeño promedio en Kahoot por cada tema*

Unidad temática	% Aciertos
Verbos irregulares	78.3%
Trabajo y ocupaciones	80.2%
Actividades diarias	82.7%
Tecnología y redes	84.5%
Vocabulario cotidiano	85.4%
Medio ambiente	86.9%
Vocabulario de viajes	87.6%
Lugares y direcciones	89.1%

Nota: Los porcentajes de acierto corresponden a dos actividades, se hizo promedio por semana, cada semana contaba con dos actividades por semana.

Se procederá a analizar la evolución de los aciertos de los estudiantes en las actividades realizadas y agrupadas por semana, los datos representados en la figura 2 muestran la evolución de los aciertos por parte de los estudiantes.

Figura 2*Desempeño promedio en Kahoot por cada tema*

Nota: Los porcentajes de acierto por semana corresponden a dos actividades.

Esta progresión constante en el desempeño de los estudiantes a lo largo de las sesiones con *Kahoot* evidencia un patrón de mejora sostenida en el aprendizaje del vocabulario. Este resultado puede explicarse principalmente por dos factores pedagógicos fundamentales: la repetición sistemática de contenidos y la retroalimentación inmediata.

La mejora progresiva observada en los aciertos semanales del grupo experimental puede interpretarse como un indicador de que las condiciones de aprendizaje propiciadas por Kahoot, repetición, retroalimentación inmediata y motivación, favorecieron la consolidación efectiva del vocabulario.

Después de la intervención de ocho semanas, los estudiantes realizaron un post test de vocabulario con el mismo formato que el pretest. Esta actividad la realizaron tanto el grupo de la implementación como el grupo de control. Se les aplicó la misma prueba, con igual cantidad de preguntas y dificultad.

Tabla 3

Puntajes del post test de vocabulario por grupo

Grupo	Media (M)	Mínimo	Máximo
Experimental	26.76	19	35
Control	21.32	14	30

Nota: Los datos corresponden a la prueba realizada al final de la implementación

El promedio de los datos del post test subió en ambos grupos, pero el incremento de los valores del grupo experimental representó una mejoría más marcada que los del grupo de control. Así mismo, en lo concerniente a los mínimos y máximos, en ambos casos los estudiantes del grupo experimental obtuvieron mejoras calificaciones en ambos rubros, respecto a los del grupo de control.

Con el fin de enriquecer los resultados cuantitativos y obtener una visión más profunda de la experiencia de aprendizaje vivida, se aplicó una evaluación cualitativa basada en una encuesta con preguntas utilizando la escala de Likert y también con preguntas abiertas. Se recogieron opiniones de 20 estudiantes del total de los 50 estudiantes

del grupo de implementación, seleccionados mediante muestreo intencional, garantizando una representación equitativa de diferentes niveles de rendimiento y participación.

Una de las categorías más destacadas fue la percepción positiva generalizada sobre el uso de Kahoot como recurso didáctico. Los estudiantes manifestaron que la plataforma generó un entorno de aprendizaje más atractivo y dinámico en comparación con las clases tradicionales.

La motivación fue otro eje central. El 85% de los estudiantes entrevistados afirmó sentirse más motivado para estudiar vocabulario cuando se utilizaba Kahoot en las sesiones. Este entusiasmo estuvo vinculado a factores como la mecánica de puntuación, el uso del temporizador y el diseño visual de la plataforma. Además, varios participantes indicaron que solían repasar voluntariamente el vocabulario aprendido para “ganar más puntos” en las siguientes sesiones. Este comportamiento sugiere un cambio hacia la motivación para el aprendizaje colaborativo.

Una categoría particularmente interesante fue la reducción de la ansiedad, fenómeno ampliamente documentado en el aprendizaje de lenguas extranjeras. Los estudiantes indicaron que, al tratarse de un entorno gamificado, los errores eran percibidos como parte del juego y no como fallos académicos. La gamificación puede contribuir a la creación de un entorno afectivo positivo, reduciendo las barreras emocionales que dificultan el aprendizaje de una lengua.

El uso de Kahoot también fomentó una mayor interacción entre los estudiantes, muchos destacaron el carácter competitivo y colaborativo de las dinámicas, lo que generó un sentido de comunidad dentro del aula. Aunque la competencia era palpable, varios participantes manifestaron que comentaban sus resultados con compañeros, se ayudaban entre sí fuera del aula y compartían estrategias para aprender el vocabulario. Esto se relaciona con los principios del constructivismo social, en los cuales el aprendizaje se potencia a través de la interacción significativa entre pares.

Una minoría significativa, cerca del 40%, declaró haber usado algunas de las palabras aprendidas mediante Kahoot en clases de inglés mientras no se realizaban ejercicios en la plataforma. Esto sugiere un nivel de transferencia de conocimiento, considerado uno de los indicadores más sólidos de aprendizaje significativo. Estas

evidencias indican que el aprendizaje no fue meramente superficial o momentáneo, sino que algunas palabras pasaron al repertorio activo de los estudiantes.

Los resultados cualitativos sugieren que el uso de Kahoot no solo tuvo un impacto positivo en los resultados cuantitativos del aprendizaje de vocabulario, sino que también generó cambios significativos en la actitud, la motivación, la confianza y la interacción de los estudiantes. La implementación de esta herramienta gamificada en entornos EFL universitarios puede considerarse una estrategia pedagógica eficiente, siempre que se utilice de manera planificada, creativa y coherente con los objetivos de aprendizaje.

DISCUSIÓN

Los hallazgos de este estudio sustentan que el uso de Kahoot como herramienta de gamificación puede tener un impacto positivo en el aprendizaje de vocabulario en estudiantes universitarios de EFL. Los resultados cuantitativos mostraron mejoras significativas en el desempeño del grupo experimental, en comparación con el grupo de control, mientras que los datos cualitativos revelaron percepciones favorables sobre la motivación, el disfrute y la utilidad de la plataforma.

Los resultados estadísticos indicaron un incremento sustancial en el puntaje promedio del grupo experimental entre el pre test, 18,42 y el post test, 26,76. Mientras que el grupo de control mostró solo una mejora del pre test, 18,08, y el post test 21,32. Esta diferencia sugiere que el uso de Kahoot contribuyó de manera significativa a la adquisición de vocabulario, respaldando estudios previos que destacan el valor de las herramientas gamificadas en contextos educativos (Grávalos et al., 2021).

Este hallazgo coincide con lo indicado por Szabó y Kopinska (2023), quienes afirman que el desarrollo del vocabulario en una segunda lengua requiere múltiples exposiciones a una palabra en diferentes contextos. Kahoot, al permitir la repetición estructurada y la revisión constante de vocabulario, facilitó ese tipo de exposición reiterativa.

Otro componente crucial fue la retroalimentación inmediata que ofrecía la plataforma, permitiendo a los estudiantes corregir errores en el momento y reforzar los aciertos. La literatura ha señalado que este tipo de retroalimentación no solo incrementa la retención, sino que también fomenta el aprendizaje (Rojas et al., 2021).

Durante las entrevistas, los estudiantes expresaron que la retroalimentación instantánea les ayudó a entender mejor los significados de las palabras y a aprender de sus errores sin temor a ser evaluados negativamente. Esta percepción coincide con lo reportado por Díaz y García (2022), quienes argumentan que los entornos gamificados reducen la ansiedad académica y promueven un aprendizaje más relajado y eficiente.

Los resultados cualitativos también revelaron que el aspecto lúdico de Kahoot, como el sistema de puntaje, la competencia entre pares y el límite de tiempo, fue un factor determinante en el nivel de motivación de los estudiantes. La mayoría de estudiantes indicó que se sentían más comprometidos con las actividades de vocabulario cuando se usaba Kahoot en comparación con otros métodos tradicionales.

Esta motivación se alinea con los hallazgos de González et al. (2024), quienes sostienen que la gamificación no solo mejora el rendimiento académico, sino también la actitud hacia el aprendizaje. Esto demuestra que plataformas como Kahoot pueden aumentar la participación activa de los estudiantes al permitir que el aprendizaje se desarrolle en un entorno dinámico y divertido.

Un hallazgo particularmente relevante fue que los estudiantes del grupo experimental manifestaron una mayor percepción de aprendizaje significativo. Muchos señalaron que lograban recordar las palabras con mayor facilidad, y algunos reportaron haberlas utilizado luego del Kahoot, lo que indica transferencia del conocimiento, este aspecto es fundamental en la adquisición del vocabulario, ya que el verdadero dominio del vocabulario se demuestra cuando las palabras pueden utilizarse productivamente en nuevos contextos.

En contraste, el grupo de control, que realizó actividades tradicionales, mostró un progreso menor tanto en resultados como en motivación. Las observaciones de clase revelaron una menor participación activa y menor entusiasmo por las actividades. Esto sugiere que, aunque la instrucción tradicional puede ser útil en ciertos aspectos, no resulta tan efectiva para generar un compromiso sostenido en el aprendizaje de vocabulario.

CONCLUSIONES

El presente estudio tuvo como objetivo principal evaluar el efecto del uso de la plataforma de gamificación Kahoot en el aprendizaje de vocabulario en estudiantes

universitarios de EFL. A partir de los hallazgos obtenidos, tanto cuantitativos como cualitativos, se puede concluir que el uso de esta herramienta digital produce mejoras significativas en la adquisición de vocabulario en inglés como lengua extranjera, en comparación con métodos tradicionales de enseñanza.

Los datos muestran que los estudiantes expuestos a sesiones gamificadas a través de Kahoot mejoraron significativamente su rendimiento académico de vocabulario entre el pre test y el post test. Este progreso superó notablemente al del grupo de control, lo cual indica que la gamificación no solo motiva, sino que también mejora la retención y el uso funcional del vocabulario. La evidencia sugiere que el aprendizaje se ve potenciado por la repetición, la retroalimentación inmediata y el refuerzo positivo que proporciona la plataforma.

Los resultados cualitativos reflejaron un aumento en la motivación intrínseca de los estudiantes del grupo experimental, quienes valoraron positivamente el carácter dinámico, competitivo y participativo de Kahoot. Esta motivación no solo se tradujo en un mayor disfrute, sino también en una disposición más activa para participar en clase, revisar vocabulario fuera del aula y colaborar con sus compañeros. Estos factores son clave para fomentar un aprendizaje significativo.

Con base en los resultados de esta investigación, se reafirma que la integración de herramientas tecnológicas interactivas como Kahoot no solo enriquece el proceso de enseñanza aprendizaje del vocabulario en EFL, sino que también transforma la experiencia educativa en un entorno más dinámico, significativo y centrado en el estudiante. La gamificación permite potenciar tanto el rendimiento académico como la motivación, aspectos esenciales para enfrentar los desafíos actuales de la educación superior. En consecuencia, se hace imperativo que las instituciones educativas reconsideren e integren estas estrategias como parte de sus prácticas docentes habituales, orientadas al desarrollo integral de las competencias lingüísticas en el aprendizaje de inglés como lengua extranjera.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Camino, M. A. V., y Carrasco, A. A. S. (2023). Mimicry as a Strategy to Improve English Language Vocabulary in the EFL Classroom: La mímica como estrategia para mejorar el vocabulario del idioma inglés como lengua extranjera en aula. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(1), 3874-3883. <https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/download/533/747>
- Chicaíza, R. M. C., Rivera, J. C. R., Castillo, L. A. C., Mendoza, E. M. H., & Chicaiza, A. J. T. (2024). Enhancing EFL-English as a foreign language, education in virtual environments using Kahoot. *Ciencia Latina: Revista Multidisciplinaria*, 8(3), 908-926. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9589656.pdf>
- Díaz, M. M., & García, J. I. R. (2022). Gamificación del aula en la enseñanza superior online: el uso de Kahoot. *Campus Virtuales*, 11(1), 137-152. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8320808.pdf>
- García, M. A. (2022). *Multimodal analysis of instructional materials and vocabulary learning in EFL and CLIL instruction* (Doctoral dissertation, Universidad de La Rioja). <https://dialnet.unirioja.es/descarga/tesis/303110.pdf>
- González, A. D. R. C., Sanmartín, E. P., Rueda, R. D. C. R., & Jordan, L. J. C. (2024). Materiales Visuales para el Aprendizaje del Vocabulario en Inglés: una Propuesta de Intervención en Estudiantes de Nivel A2 de una Unidad Educativa de la Ciudad de Loja. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinaria*, 8(5), 10984-10994. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/14486/20843>
- Gortaire, D. D., Sandoval, P. M. J., Ramírez, E. R., y Mora, A. J. M. (2022). Case study: Gamification as a strategy for vocabulary learning in university students. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinaria*, 6(6), 7992-8005. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/3970/6025>
- Grávalos-Gastaminza, M. A., Hernández-Garrido, R., & Pérez-Calañas, C. (2022). La herramienta tecnológica kahoot como medio para fomentar el aprendizaje activo: un análisis sobre su impacto en la docencia en el Grado de Administración y Dirección de Empresas. *Campus Virtuales*, 11(1), 115-124. <http://uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/viewFile/970/512>

- Kherazi, A., & Bourray, M. (2025, June). Vocabulary Enrichment Via Kahoot! App: Exploring Gamification In The FLE Classroom. In *E-Learning and Smart Engineering Systems (ELSES 2024)* (pp. 757-771). Atlantis Press. <https://www.atlantis-press.com/article/126012413.pdf>
- López, V. M., Mon, M. Á. C., Gutiérrez, E. F., & Dobarro, A. (2022). La herramienta Kahoot! como propuesta innovadora de gamificación educativa en Educación Superior. *Digital Education Review*, (42), 39-49. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9020116.pdf>
- Mayer, R. E. (2022). The future of multimedia learning. *The Journal of Applied Instructional Design*, 11(4), 69-77. https://www.researchgate.net/profile/Logan-Fiorella/publication/369588588_Learning_by_Teaching/links/64234a8ca1b72772e431adec/Learning-by-Teaching.pdf#page=150
- Mendoza, E. M., Núñez-Bayas, N. J., Cacoango-Yucta, W. I., & Rumbaut-Rangel, D. (2024). Estrategias de gamificación y su impacto en el aprendizaje de la asignatura de inglés en los estudiantes de segundo bachillerato. *MQRInvestigar*, 8(4), 7412-7439. <http://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/download/2139/6237>
- Montaño, V. M. V., Castillo, A. R. V., Romero, M. C. A., Riofrío, L. M. C., y Franco, G. M. C. (2024). Aprendizaje basado en tareas para mejorar la retención de vocabulario en las aulas de inglés como lengua extranjera: Un plan de intervención en estudiantes de secundaria de la ciudad de Loja. *Ciencia Latina: Revista Multidisciplinar*, 8(5), 74. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9936477.pdf>
- Prado-Cabrera, M. J., Contreras-Lino, J. R., Vinuela-Vásquez, N. G., & Bodero-Arizaga, L. (2025). Estrategias de gamificación para mejorar el rendimiento en el aprendizaje de inglés. *MQRInvestigar*, 9(2), e712-e712. <http://www.investigarmqr.com/2025/index.php/mqr/article/download/712/7772>
- Ramos, S. M. (2024). Canva como herramienta para promover el aprendizaje significativo en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 1-19. <https://epsir.net/index.php/epsir/article/download/869/555>

- Ramos, A. C. A., Mosquera, S. V. M., & Ruiz, L. R. (2025). Fortalecimiento del Aprendizaje del Vocabulario en inglés a partir de una Secuencia Didáctica mediada por Gamificación como Estrategia Pedagógica para los estudiantes de multigrado (4 y 5) de la IE Puerto Quinchana Sede Villa Fátima en San Agustín-Huila. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstreams/b474b618-7055-463e-9cc4-e11856318f21/download>
- Ríos, O. L. M., González, S. M. P., & González, N. A. P. (2023). El aprendizaje móvil como recurso educativo para fomentar la motivación en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. *Revista Interdisciplinar Arista-Crítica*, (3), 19-35. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9077148.pdf>
- Rodríguez, P., & Méndez, R. (2023). Gamificación y adquisición de vocabulario en EFL: una revisión crítica. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 25(2), 115–134. <https://www.scielo.org.ar/pdf/ritet/n31/n31a07.pdf>
- Rojas-Viteri, J., Álvarez-Zurita, A., & Bracero-Huertas, D. (2021). Uso de Kahoot como elemento motivador en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Cátedra*, 4(1), 98-114. <https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/CATEDRA/article/download/2815/3472>
- Szabó, F., & Kopinska, M. (2023). Gamification in foreign language teaching: A conceptual introduction. *Hungarian educational research journal*, 13(3), 418-428. <https://akjournals.com/downloadpdf/view/journals/063/13/3/article-p418.pdf>
- Torres Escudero, J. (2023). La motivación en la enseñanza de la lengua extranjera-inglés en contextos educativos socio-vulnerables. Una experiencia de intervención didáctica. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/62293/TFG-G6368.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vygotsky, L. S., & Cole, M. (1978). *Mind in society: Development of higher psychological processes*. Harvard university press. https://books.google.com/books?hl=es&lr=&id=RxjjUefze_oC&oi=fnd&pg=PA1&dq=vygotsky+y+cole+1978&ots=okAYR4n_dp&sig=Da13Ogxf6jbUs1diP5TLvTBPR7I
- Zhang, S., & Hasim, Z. (2023). Gamification in EFL/ESL instruction: A systematic review of empirical research. *Frontiers in psychology*, 13, 1030790.

<https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2022.1030790/pdf>