

Gamificación en el aula: Implementación de Kahoot para el aprendizaje de Estudios Sociales en la educación básica superior ecuatoriana

Gamification in the classroom: Implementation of Kahoot for Social Studies learning in Ecuadorian upper basic education

Jessica Alexandra Cisneros Velasco*
Universidad Politécnica Estatal del Carchi
Tulcán - Ecuador
jessicaa.cisneros@upec.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0002-6473-2203>

Christian Andrés Ibarra Rosero
Universidad Politécnica Estatal del Carchi
Tulcán - Ecuador
christian.ibarra@upec.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-4328-7748>

***Correspondencia:**
jessicaa.cisneros@upec.edu.ec

Cómo citar este artículo:
Cisneros, J., & Ibarra, C. (2025). Gamificación en el aula: Implementación de Kahoot para el aprendizaje de Estudios Sociales en la educación básica superior ecuatoriana. *Esprint Investigación*, 4(2), 501-508. <https://doi.org/10.61347/ei.v4i2.215>

Recibido: 27 de octubre de 2025
Aceptado: 3 de diciembre de 2025
Publicado: 9 de diciembre de 2025

Copyright: Derechos de autor 2025 Jessica Alexandra Cisneros Velasco, Christian Andrés Ibarra Rosero.



Esta obra está bajo una licencia internacional Creative Commons Atribución-NonComercial 4.0.

Resumen: La integración de herramientas digitales en asignaturas de carácter teórico representa un desafío para la educación tradicional en Ecuador, donde prevalecen métodos de enseñanza pasivos. El objetivo de esta investigación fue evaluar la incidencia de la plataforma Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje del contenido de convivencia en la asignatura de Estudios Sociales. Se aplicó un enfoque mixto de alcance descriptivo y de campo en la Unidad Educativa Gran Colombia (Tulcán, Ecuador). La muestra no probabilística estuvo conformada por 18 estudiantes de Educación General Básica Superior y 3 docentes del área. Se emplearon entrevistas semiestructuradas para diagnosticar las prácticas docentes y encuestas para medir la percepción estudiantil, además de la implementación de prototipos de evaluación gamificada. Los resultados evidenciaron una brecha digital pedagógica: mientras los docentes mantienen una enseñanza tradicional debido a la falta de recursos o capacitación, el 100% de los estudiantes manifestó que el uso de Kahoot facilitó la comprensión de los temas, y un 88% calificó la experiencia como positiva frente a los métodos convencionales. Se concluye que, a pesar de las limitaciones de infraestructura, la gamificación mediante Kahoot valida ser un recurso efectivo para mejorar la motivación y la asimilación de contenidos sociales en adolescentes.

Palabras clave: Educación básica superior, Estudios Sociales, Kahoot, tecnología educativa.

Abstract: The integration of digital tools into theoretical subjects represents a challenge for traditional education in Ecuador, where passive teaching methods still prevail. The objective of this research was to evaluate the impact of the Kahoot platform on the teaching-learning process of the "convivencia" content in the Social Studies subject. A mixed-methods approach with descriptive and field scope was applied at Unidad Educativa Gran Colombia (Tulcán, Ecuador). The non-probabilistic sample consisted of 18 students from Upper Basic General Education and 3 teachers from the area. Semistructured interviews were used to diagnose teaching practices, and surveys were administered to measure students' perceptions, complemented by the implementation of gamified evaluation prototypes. The results revealed a pedagogical digital gap: while teachers continue to employ traditional instruction due to a lack of resources or training, 100% of the students reported that using Kahoot facilitated their understanding of the topics, and 88% rated the experience as positive compared to conventional methods. It is concluded that, despite infrastructure limitations, gamification through Kahoot proves to be an effective resource for improving motivation and the assimilation of social content among adolescents.

Keywords: Educational technology, gamification, Kahoot, Social Studies, Upper Basic Education.

1. Introducción

La transformación digital de la educación en Latinoamérica ha dejado de ser una opción para convertirse en una necesidad imperativa tras la pandemia de COVID-19. En este contexto, la gamificación entendida como el uso de mecánicas de juego en entornos no lúdicos se ha consolidado como una estrategia didáctica eficaz para fomentar la autonomía, el compromiso y la motivación estudiantil (Ulloa & Carcausto, 2024; Ramos et al., 2024). Autores como Poveda et al. (2023) refuerzan que esta estrategia no solo dinamiza el aula, sino que permite alinear los objetivos pedagógicos con los intereses digitales de los estudiantes actuales.

Desde una perspectiva teórica, esta metodología se sustenta en los principios del constructivismo social y la Teoría de la Autodeterminación, los cuales postulan que el aprendizaje se optimiza cuando el estudiante asume un rol activo y recibe retroalimentación inmediata sobre su desempeño. Al respecto, diversos estudios recientes destacan que la integración de herramientas interactivas no solo dinamiza el aula, sino que permite superar las barreras de la enseñanza tradicional pasiva, favoreciendo un aprendizaje más significativo en niveles de educación básica y superior (Tello & Guevara, 2022; Poveda et al., 2023).

No obstante, la realidad educativa en Ecuador presenta desafíos estructurales que dificultan esta transición. A pesar de los esfuerzos gubernamentales, persiste una brecha digital marcada por la insuficiencia de infraestructura tecnológica y la conectividad inestable en las instituciones públicas (Hidalgo et al., 2023). Más allá del acceso técnico, existe una brecha pedagógica: muchos docentes continúan replicando modelos de enseñanza memorísticos y pasivos, especialmente en asignaturas teóricas como Estudios Sociales, donde la falta de innovación didáctica se traduce en desinterés y bajo rendimiento académico (Andrade Meneses, 2022).

Para mitigar estas carencias, es fundamental comprender la gamificación en el aula no solo como una actividad lúdica, sino como una estrategia didáctica estructurada que traslada la mecánica de los juegos (puntos, niveles, recompensas y competencia) al entorno educativo. Su propósito es modificar el comportamiento del estudiante para transformar la pasividad en compromiso cognitivo, facilitando la absorción de conocimientos a través de la experiencia y la emoción positiva (Saucedo James et al., 2021).

Dentro de este ecosistema de herramientas gamificadas, Kahoot se destaca como una plataforma digital de aprendizaje basada en el juego (Game-Based Learning) que permite la creación de cuestionarios interactivos evaluables en tiempo real. Esta herramienta opera a través de un sistema de respuesta inmediata donde los estudiantes utilizan sus dispositivos móviles como mandos para seleccionar opciones, fomentando una competitividad sana y proporciona retroalimentación instantánea al docente sobre el nivel de comprensión del grupo (Villena, 2023).

Estudios previos, como los de Marquez (2023), reportan que el uso sistemático de estas plataformas puede mejorar el rendimiento académico y competencias clave como la comprensión lectora. Sin embargo, la literatura evidencia una escasez de investigaciones que analicen la implementación de Kahoot específicamente en la enseñanza de contenidos de convivencia social en contextos vulnerables o con recursos tecnológicos limitados, donde la resistencia al cambio metodológico sigue siendo una barrera predominante.

La presente investigación aborda esta problemática en la Unidad Educativa Gran Colombia (Tulcán, Ecuador). La selección de este contexto respondió a un diagnóstico situacional preliminar derivado de la observación directa y la experiencia docente, mediante el cual se evidenció una enseñanza predominantemente tradicional y una subutilización de los recursos tecnológicos existentes. Por

consiguiente, el objetivo de este estudio fue evaluar la incidencia de la herramienta Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en el nivel de Educación General Básica Superior, con el propósito de determinar si la gamificación puede funcionar como un catalizador para mejorar la motivación y la comprensión estudiantil, superando las limitaciones de infraestructura mediante estrategias pedagógicas innovadoras.

2. Metodología

El presente estudio se desarrolló bajo un enfoque mixto (cuali-cuantitativo) y un diseño no experimental, de campo y de alcance descriptivo. Dicho diseño permitió recolectar información directamente en el contexto educativo, con el propósito de analizar la incidencia de la gamificación sin la manipulación deliberada de las variables. El trabajo de campo se ejecutó durante el segundo trimestre del periodo lectivo, específicamente entre los meses de marzo y mayo de 2024.

La investigación se llevó a cabo en la Unidad Educativa Gran Colombia, ubicada en la ciudad de Tulcán (Ecuador). La población institucional estuvo conformada por aproximadamente 15 docentes y 184 estudiantes. Para este estudio de caso se utilizó un muestreo no probabilístico por conveniencia, a partir del cual se seleccionó una muestra total de 21 participantes: 18 estudiantes del nivel de Educación General Básica Superior (octavo, noveno y décimo año) y 3 docentes del área de Estudios Sociales. La selección de esta muestra respondió a la identificación de necesidades específicas de refuerzo académico vinculadas a los contenidos de convivencia social.

Instrumentos de recolección de datos

Para la recolección de datos se emplearon tres instrumentos, cuyos criterios de evaluación fueron validados previamente mediante juicio de expertos y pilotaje, garantizando su pertinencia y fiabilidad:

- Entrevista semiestructurada: Aplicada a los docentes con base en indicadores de conocimiento sobre gamificación, uso de recursos tecnológicos y barreras de infraestructura institucional.
- Encuesta de satisfacción: Cuestionario dirigido a los estudiantes, conformado por preguntas cerradas y una escala de estimación (Bueno, Malo, Regular, Sí/No). Este instrumento evaluó dimensiones relacionadas con la facilidad de comprensión, la motivación, el trabajo colaborativo y la aceptación de la estrategia gamificada.
- Evaluación gamificada (Kahoot): Se diseñaron prototipos de evaluación alineados al currículo nacional en los temas de continentes, derechos humanos y gobierno. La medición del aprendizaje se basó en métricas propias de la plataforma, tales como la precisión de las respuestas (aciertos) y la velocidad de reacción, las cuales generan un sistema automático de puntuación y clasificación.

Procedimiento

El procedimiento metodológico se estructuró en tres fases:

- Fase 1: Diagnóstico. Consistió en la identificación de brechas digitales y pedagógicas mediante la aplicación de entrevistas y la revisión documental.
- Fase 2: Diseño e implementación. Incluyó la elaboración de los cuestionarios en Kahoot y su posterior aplicación en el aula mediante dispositivos móviles.
- Fase 3: Evaluación. Se orientó a la medición del impacto de la intervención mediante la encuesta de satisfacción aplicada posteriormente y el análisis estadístico descriptivo de los resultados.

Análisis de datos

Los datos cuantitativos provenientes de las encuestas y de los resultados de Kahoot fueron procesados mediante estadística descriptiva (frecuencias y porcentajes). Por su parte, la información cualitativa derivada de las entrevistas se analizó mediante categorización temática y triangulación entre la perspectiva docente y la experiencia estudiantil.

Consideraciones éticas

El estudio se ajustó a los principios bioéticos de consentimiento informado y confidencialidad, garantizando la protección de los participantes y el uso responsable de la información recolectada.

3. Resultados

Los hallazgos se presentan en tres fases secuenciales: el diagnóstico de la situación pedagógica inicial, el diseño de la estrategia de gamificación y la evaluación del impacto en el aprendizaje tras la intervención.

Diagnóstico: La brecha entre docencia y tecnología

La fase diagnóstica reveló una desconexión significativa entre los recursos disponibles y su aplicación pedagógica. A través de la entrevista a la autoridad y docentes de la Unidad Educativa Gran Colombia, se identificó que, si bien la institución cuenta con un laboratorio de cómputo, los equipos son considerados obsoletos y la infraestructura resulta insuficiente para una implementación tecnológica sostenida.

Los docentes manifestaron conocer teóricamente las herramientas digitales, pero admitieron no utilizarlas en sus clases de Estudios Sociales, recurriendo principalmente a métodos tradicionales (texto y pizarra) debido a la "carencia de recursos tecnológicos" y la dificultad de adaptación. Esta falta de innovación contrasta con la predisposición del estudiantado hacia la tecnología. En el diagnóstico inicial, se detectó que el 75% de los estudiantes tenía un bajo o nulo conocimiento práctico sobre herramientas de evaluación gamificada como Kahoot, evidenciando una subutilización de recursos digitales en su proceso formativo.

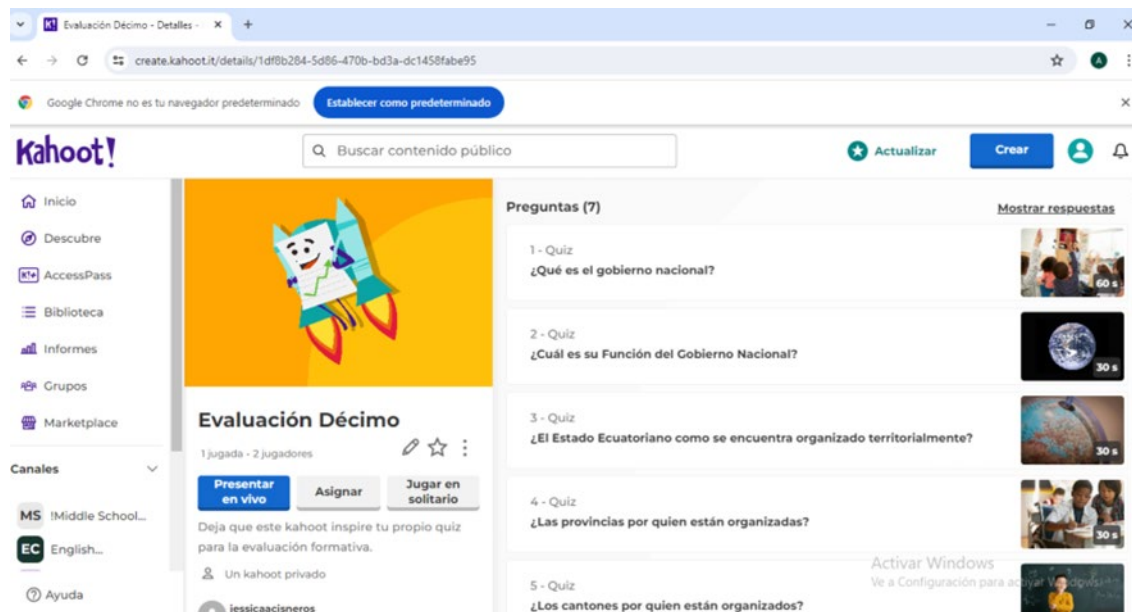
Intervención: Diseño de entornos gamificados

Para abordar esta carencia, se desarrollaron prototipos de evaluación en la plataforma Kahoot, adaptados a los contenidos curriculares de mayor complejidad teórica para cada nivel de Educación General Básica (EGB) Superior:

- Octavo Año: Se diseñó un cuestionario de 15 preguntas sobre "Los Continentes", integrando elementos visuales (mapas) para reforzar la ubicación geográfica.
- Noveno Año: Se elaboró un módulo de 6 preguntas enfocado en "Derechos Humanos y Buen Vivir", combinando preguntas de selección múltiple y verdadero/falso para fomentar el análisis crítico.
- Décimo Año: Se implementó una evaluación sobre "El Gobierno del Ecuador" y la estructura del Estado, transformando conceptos abstractos de cívica en desafíos competitivos

Figura 1

Interfaz de evaluación gamificada diseñada para la asignatura de Estudios Sociales



Evaluación del impacto en el aprendizaje

Tras la aplicación de la estrategia gamificada, la encuesta de satisfacción (validada por expertos) arrojó resultados contundentes sobre la recepción de la herramienta. Como se observa en la Tabla 1, hubo un cambio radical en la percepción del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tabla 1

Percepción estudiantil post-intervención con Kahoot (n=18) - (Datos extraídos de la investigación de campo)

Indicador Evaluado	Respuesta Dominante	Porcentaje
Facilidad para comprender el tema de estudio	Sí	100%
Utilidad de Kahoot para aprender la asignatura	Sí	100%
Acuerdo con implementar Kahoot en otras materias	Sí	100%
Calificación de la experiencia de uso	Buena	88%
Preferencia por el trabajo en equipo	Sí	100%

Los datos indican que el 100% de los estudiantes consideró que el uso de Kahoot facilitó la comprensión de los temas de Estudios Sociales, superando la barrera del desinterés habitual en asignaturas teóricas. Asimismo, el 88% calificó la experiencia como "Buena" y un 12% como "Regular", sin registrarse calificaciones negativas ("Malo").

Es relevante destacar que la dinámica de juego no solo mejoró la asimilación de contenidos, sino que fomentó el aprendizaje colaborativo, ya que la totalidad de la muestra (100%) manifestó preferencia por trabajar en equipo al momento de aplicar la herramienta. Esto sugiere que la

gamificación en contextos de recursos limitados no solo es viable, sino que actúa como un potente motivador que transforma la evaluación tradicional en una experiencia participativa.

4. Discusión

Los resultados de esta investigación evidencian una dicotomía clara en la educación básica superior ecuatoriana: una alta predisposición estudiantil hacia la tecnología frente a una infraestructura y práctica docente rezagadas. El hallazgo de que el 100% de los estudiantes consideró que Kahoot facilitó su comprensión del tema coincide con estudios recientes como los de Batool et al. (2023), quienes reportan que el uso de evaluaciones gamificadas no solo incrementa la atención, sino que transforma la percepción de asignaturas teóricas, tradicionalmente consideradas monótonas, en experiencias dinámicas de aprendizaje. Esta validación unánime por parte de los estudiantes sugiere que la interactividad digital es un factor determinante para la motivación en la generación actual.

Un aporte significativo de este estudio es la evidencia sobre el impacto emocional de la evaluación. Mientras que los exámenes tradicionales de Estudios Sociales suelen generar ansiedad por la memorización de datos (fechas, artículos, geografía), la implementación de Kahoot, según lo observado y corroborado por la literatura reciente (Lashari et al., 2024), reduce el estrés académico al sustituir el "miedo al error" por la mecánica del juego y la recompensa inmediata. La retroalimentación instantánea que ofrece la plataforma permite al estudiante corregir conceptos erróneos en tiempo real, convirtiendo el error en una oportunidad de aprendizaje constructivo, algo que la evaluación sumativa tradicional rara vez logra.

Sin embargo, la viabilidad de esta innovación se enfrenta a barreras estructurales críticas. Nuestro diagnóstico reveló que los docentes no utilizan estas herramientas debido a la obsolescencia de equipos y a la falta de capacitación, un fenómeno que no es aislado. Investigaciones en el contexto ecuatoriano, como las de Hidalgo et al. (2023) y Bravo & Coyago (2024), confirman que persiste una brecha digital no solo de acceso (conectividad), sino también de competencias docentes. A pesar de que los estudiantes son "nativos digitales" capaces de adaptarse intuitivamente a la herramienta, la ausencia de una estrategia institucional de formación docente impide que estas innovaciones sean sostenibles en el tiempo.

Finalmente, a diferencia de estudios previos enfocados únicamente en el rendimiento individual, este trabajo destaca la dimensión social del aprendizaje. La preferencia del 100% de la muestra por trabajar en equipos al usar Kahoot subraya que la gamificación puede fomentar habilidades blandas como la colaboración y la discusión entre pares. Aunque el tamaño de la muestra (n=18) limita la generalización de los resultados a nivel nacional, el estudio sirve como un caso piloto exitoso que demuestra cómo, incluso en entornos con recursos limitados, la gamificación puede revitalizar la enseñanza de las Ciencias Sociales, alineándose con las tendencias educativas postpandemia en Latinoamérica (Ulloa & Carcausto, 2024).

5. Conclusiones

La implementación de Kahoot en la asignatura de Estudios Sociales demostró ser una estrategia pedagógica altamente efectiva para el nivel de Educación General Básica Superior en la Unidad Educativa Gran Colombia. Se concluye que la gamificación actúa como un elemento motivador disruptivo que facilita la asimilación de contenidos complejos (geografía, cívica e historia) y mejora la satisfacción estudiantil, validando la hipótesis de que la interactividad digital supera en percepción de aprendizaje y *engagement*, a los métodos tradicionales de evaluación sumativa.

No obstante, la viabilidad de esta innovación está condicionada por factores estructurales externos al aula. Se identificó que la principal limitación no es la competencia digital de los estudiantes quienes demostraron una adaptación intuitiva a la herramienta, sino la falta de infraestructura tecnológica adecuada en la institución y la ausencia de formación docente continua. Por tanto, se recomienda que las políticas educativas institucionales no solo se enfoquen en la dotación de equipos, sino en programas de capacitación docente que integren la gamificación como un eje transversal del currículo.

Finalmente, como líneas de investigación futura, se sugiere replicar este estudio con un diseño longitudinal para medir la retención del conocimiento a mediano plazo tras el uso continuado de la gamificación. Asimismo, sería pertinente ampliar la muestra mediante un estudio comparativo entre unidades educativas urbanas y rurales de la zona fronteriza, para determinar cómo la brecha digital influye de manera diferente en la efectividad de estas estrategias pedagógicas.

Referencias

- Andrade, H. (2022). *El programa Kahoot en el aprendizaje de Estudios Sociales de los estudiantes de décimos grados paralelos A y B de Educación General Básica de la Unidad Educativa Óscar Efrén Reyes del cantón Baños de Agua Santa, periodo 2021-2022* [Tesis de titulación, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio UTA. <https://repositorio.uta.edu.ec/items/9f7f29a5-661e-4cba-a5da-5969fc3d4dce>
- Batool, S., Khattak, A., & Maqbool, S. (2023). The Impact of Kahoot-Based Formative Assessment on Student Learning Outcomes. *Journal of Education and Educational Development*, 10(1), 102-118. <https://journalppw.com/index.php/jps/article/view/16268>
- Bravo, P., & Coyago, K. (2024). *La inclusión digital en la educación: estrategias para reducir las brechas de habilidades digitales en estudiantes de la Escuela de Educación Básica "Provincia de Pichincha"* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Digital UNACH. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/13963>
- Hidalgo, M., Córdova, C., Nivelá, M., & Maliza, W. (2023). La tecnología y su uso en la enseñanza de educación básica superior ecuatoriana: una mirada desde la política pública. *Dominio de las Ciencias*, 9(4), 861-883. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3626>
- Lashari, T., Fiayaz, R., Lashari, S., Khan, I., Sultana, S., & Afzal, T. (2023). Kahoot: A game-based web tool to assess motivation, engagement, fun, and learning outcomes among engineers. *Computers in Applications in Engineering Education*, 32(3), e22684. <https://doi.org/10.1002/cae.22684>
- Marquez, R. (2023). *Estrategia Kahoot! para el desarrollo de la comprensión lectora en una institución educativa, San Juan de Lurigancho, 2023* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Digital Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/120376>
- Poveda, D., Cifuentes, J., & Limas-Suárez, S. (2023). La gamificación como estrategia de aprendizaje en la educación superior. *Educación y Educadores*, 26(1), e2612. <https://doi.org/10.5294/edu.2023.26.1.2>
- Ramos, M., Segovia, M., & Juárez, N. (2024). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes universitarios. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 14(28), e1902. <https://doi.org/10.23913/ride.v14i28.1902>
- Saucedo, M., Cedeño, G., & Hurtado, M. (2021). La gamificación: estrategia pedagógica en la educación básica superior. *Magazine de las Ciencias: Revista de Investigación e Innovación*, 5(CISE). <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/magazine/article/view/1078>

- Tello, M., & Guevara, C. (2022). Kahoot como recurso didáctico en Odontología. *Polo del Conocimiento*, 7(8), 2632-2653. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/4531>
- Ulloa Arias, D. F., & Carcausto Calla, W. (2024). Efecto de la gamificación en el aprendizaje activo: Revisión sistemática. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 8(33), 931–944. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i33.774>
- Villena López, J. P. (2023). *Gamificación con Kahoot, Cerebriti Brainscape para el aprendizaje de la biología en estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa “Santa Teresita”, ciudad de Celica, año lectivo 2022-2023* (Tesis de maestría, Universidad Técnica del Norte). <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/14126>

Transparencia

Conflicto de interés

Los autores declaran que no existen conflictos de interés de naturaleza alguna como parte de la presente investigación.

Fuente de financiamiento

Los autores financiaron completamente la investigación.

Contribución de autoría

Jessica Alexandra Cisneros Velasco: Conceptualización, metodología, software, validación, análisis formal, investigación, gestión de datos, visualización, redacción - preparación del borrador original, redacción - revisión y edición, financiamiento, administración del proyecto, supervisión.

Christian Andrés Ibarra Rosero: Conceptualización, validación, análisis formal, investigación, gestión de datos, redacción - preparación del borrador original, redacción - revisión y edición, financiamiento, recursos.

Los autores contribuyeron activamente en el análisis de los resultados, revisión y aprobación del manuscrito final.