

Innovación pedagógica en la enseñanza del inglés: Integración de Kahoot para el fortalecimiento de prácticas docentes en educación básica primaria

Fredy Andrés Ortiz Ávila

Andrea Paola Serna Jiménez

Asesor

Rosana Morelo Primera

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés

2026

Resumen

El presente informe de investigación educativo tuvo como propósito fortalecer las prácticas evaluativas y la mediación didáctica de los docentes de Sin Fronteras Club de inglés mediante la implementación de la herramienta digital Kahoot durante el primer semestre del año 2026. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo y el método de investigación–acción, trabajando con once docentes de educación básica primaria.

La variable de estudio fue la implementación de Kahoot como herramienta TIC, la cual permitió analizar cambios en la motivación, participación y prácticas evaluativas docentes. A partir de la implementación, se evidenció un aumento en la interacción pedagógica, mayor participación de los estudiantes y una transformación progresiva en la percepción docente frente al uso de tecnologías educativas.

Los resultados muestran que la integración de herramientas digitales favorece ambientes de aprendizaje más dinámicos, promueve la reflexión pedagógica y fortalece la práctica docente desde un enfoque innovador. Asimismo, la experiencia permitió movilizar el aspecto ontológico de los participantes al generar cambios en sus formas de enseñar y comprender el aprendizaje.

Palabras clave: Gamificación, Kahoot, TIC, motivación, evaluación docente.

Abstract

This formative research report aimed to strengthen assessment practices and didactic mediation among teachers of the Sin Fronteras English Club through the implementation of the digital tool Kahoot during the first semester of 2026. The study was conducted under a qualitative approach and an action research method, working with eleven primary education teachers.

The variable of study was the use of Kahoot as a gamification strategy, which allowed for the analysis of changes in motivation, participation, and teachers' assessment practices. Following its implementation, an increase in pedagogical interaction, greater student participation, and a progressive transformation in teachers' perceptions regarding the use of educational technologies were observed.

The results show that the integration of digital tools fosters more dynamic learning environments, promotes pedagogical reflection, and strengthens teaching practices from an innovative perspective. Likewise, the experience enabled the development of the participants' ontological dimension by generating changes in their ways of teaching and understanding learning.

Keywords: Gamification, Kahoot, ICT, Motivation, Teacher Assessment.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	8
Planteamiento del Problema	10
Pregunta de Investigación	12
Objetivos	13
Objetivo General	13
Objetivos Específicos	13
Marcos de Referencia	14
Referentes Conceptuales	14
Referentes Teóricos	15
Referentes Técnicos	17
Referentes Legales	18
Referentes Éticos	19
Herramientas y Métodos	20
Enfoque y Tipo de Estudio	20
Unidad de Análisis	20
Técnicas para la Recolección de Datos	20
Categorías para el Análisis de Datos	21
Resultados	23
Acercamiento de la Población a la Variable	23
Experimentación	25
Identificación de Variaciones	25

Análisis y Discusión	29
Conclusiones y Recomendaciones	35
Referencias Bibliográficas	37
Apéndices.....	40

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	40
--	----

Introducción

Actualmente, la educación enfrenta el reto de transformar las prácticas pedagógicas tradicionales hacia metodologías más dinámicas que respondan a las necesidades de los estudiantes. El uso de herramientas digitales ha tomado gran importancia dentro de los procesos educativos, ya que permite generar ambientes de aprendizaje participativos, motivadores e innovadores. En este contexto, la gamificación surge como una estrategia que integra elementos del juego dentro del aula para fortalecer el aprendizaje.

En Sin Fronteras Club de inglés se identificó que, aunque los docentes mostraban disposición hacia el uso de tecnologías, aún predominaban prácticas evaluativas tradicionales que limitaban la participación de los estudiantes. Esta situación evidenció la necesidad de implementar estrategias pedagógicas apoyadas en herramientas digitales que fortalecieran la mediación didáctica y promovieran experiencias de aprendizaje más significativas.

Por esta razón, la investigación tuvo como objetivo fortalecer las prácticas evaluativas y la mediación didáctica docente mediante la implementación de la herramienta Kahoot, desarrollando un estudio cualitativo bajo el enfoque de investigación-acción, que permitió planear, aplicar y reflexionar sobre la práctica pedagógica en contexto real.

Como principal hallazgo se evidenció que la utilización de Kahoot incrementó la motivación estudiantil, favoreció la participación y generó cambios en la percepción docente frente al uso pedagógico de las tecnologías, evidenciando procesos de transformación profesional y reflexión educativa.

Caracterización

Esta investigación se desarrollará en Ibagué- Tolima, específicamente en sin fronteras club de inglés, un espacio educativo orientado al fortalecimiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés, este club funciona como un escenario para el desarrollo de las prácticas pedagógicas de los docentes en formación de la UNAD. el contexto se caracteriza por atender población proveniente de un entorno socioeconómico, donde la mayoría provienen de hogares de ingresos bajos a medios y enfrentan un acceso limitado a recursos tecnológicos y en la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras dentro de las aulas escolares.

El grupo participante está conformado por docentes de básica primaria que orientan el área de inglés y que hacen parte de los procesos formativos de Sin Fronteras Club de inglés Estos docentes trabajan con estudiantes cuyas edades oscilan entre los 6 y 16 años, pertenecientes a instituciones públicas, con conocimientos básicos en pedagogía y un nivel de inglés A2- B1.

En cuanto a las demandas de aprendizaje, se evidencian desafíos educativos ante las metodologías tradicionales y obsoletas utilizadas por los docentes en las aulas, se busca fortalecer competencias y habilidades relacionadas con la integración de las TICS en el aula, mediante el uso de estrategias innovadoras como la plataforma Kahoot. Según “Pérez Echeverría, Cabellos y Pozo (2025), muchas prácticas docentes continúan orientándose hacia modelos tradicionales de transmisión de contenidos, utilizando las TIC principalmente como soporte expositivo en lugar de promover metodologías activas, colaborativas y centradas en el estudiante”. Se identifica la importancia de promover metodologías más dinámicas e interactivas que favorezcan la motivación, la participación de los estudiantes y el aprendizaje significativo en las instituciones educativas.

Finalmente, se reconocen diversos factores contextuales que influyen en los procesos de enseñanza y aprendizaje, entre ellos las limitaciones en infraestructura tecnológica, el acceso intermitente a internet por parte de los docentes y estudiantes, la escasa formación docente en el uso pedagógico de herramientas digitales. De acuerdo con *“Han & Li, (2025), estas disparidades no solo restringen el uso pedagógico de tecnologías en el aula, sino que también afectan la equidad de oportunidades de aprendizaje, especialmente en contextos de bajos recursos, al perpetuar diferencias estructurales en el acceso y aprovechamiento de herramientas digitales por parte de estudiantes y docentes”*. De igual manera, las condiciones socioeconómicas de los estudiantes y la limitada disponibilidad de recursos tecnológicos en los hogares representan desafíos que afectan la implementación efectiva de estrategias y metodologías innovadoras en el aula.

Planteamiento del Problema

Desde una perspectiva positiva, en el proceso de enseñanza de los docentes de sin fronteras club de inglés, se evidencian tanto puntos fuertes como retos importantes, especialmente en el campo de la pedagogía infantil los docentes muestran compromiso y disposición para desarrollar las clases basadas en la tecnología. Según Reyes Alcequiez & Arnaud López (2025) *“Estudio sobre la integración de tecnologías TIC en educación que muestra que un uso constante de recursos digitales mejora la participación y competencias digitales del docente, pero también plantea retos de infraestructura y capacitación”*. En el ejercicio docente, se ha evidenciado que la integración de herramientas digitales fomenta un entorno de aprendizaje dinámico, interactivo y menos intimidatorio, lo que aumenta la confianza de los alumnos a participar en las diferentes actividades propuestas por el docente.

Las estrategias pedagógicas y metodológicas desempeñadas en el aula de clase están orientadas bajo la educación tradicional, entendida como el conjunto de prácticas pedagógicas centradas en el docente, la transmisión estructurada de contenidos y el uso predominante de libros de texto, exposiciones magistrales y evaluaciones escritas, los modelos tradicionales no han desaparecido porque aún ofrecen aportes significativos al proceso de enseñanza–aprendizaje. Sin embargo, también presentan limitaciones que deben analizarse críticamente para responder a las demandas educativas actuales.

Para el mejoramiento de las estrategias metodológicas de los docentes, se plantea la utilización de la herramienta Kahoot como estrategia gamificada para el desarrollo de las diferentes actividades en el aula de clases. En el estudio realizado por (Creswell y Creswell, 2023), *“pretende generar evidencia empírica que relacione la motivación, la participación y la fluidez oral dentro de un marco de investigación-acción, que permita a los profesores*

transformar sus prácticas pedagógicas mediante la reflexión sistemática” Uno de los aspectos más importantes de Kahoot es su capacidad para incrementar la motivación estudiantil. Al incorporar dinámicas de juego, puntuaciones y retroalimentación inmediata, la herramienta transforma la evaluación tradicional en una experiencia interactiva; esto reduce la ansiedad asociada a las pruebas escritas y promueve un ambiente más dinámico y menos intimidante, donde los estudiantes se sienten más seguros para participar.

La introducción de Kahoot como variable independiente dentro del proceso pedagógico supone un cambio en la dinámica tradicional de enseñanza, al incorporar elementos de gamificación, retroalimentación inmediata e interacción digital. Desde esta perspectiva, se sostiene que el aumento de la motivación y la reducción de la ansiedad evaluativa pueden favorecer una mayor implicación cognitiva y conductual del estudiante, lo cual repercute en mejores resultados académicos. Asimismo, la retroalimentación en tiempo real permite al docente ajustar estrategias didácticas y reforzar contenidos de manera oportuna, fortaleciendo la evaluación formativa y promoviendo un aprendizaje más significativo.

Por lo tanto, surge la necesidad de investigar cómo la utilización de Kahoot puede optimizar el proceso de aprendizaje y cuáles son las condiciones pedagógicas que favorecen su efectividad. De acuerdo con Rayan & Watted (2024) *“Investigación en educación primaria que analiza el impacto de la integración de Kahoot en el entorno educativo, mostrando que esta herramienta digital crea un ambiente de aprendizaje más dinámico, motivador e interactivo”*.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer las prácticas evaluativas y la mediación didáctica de los docentes de Sin Fronteras Club de Inglés de la UNAD mediante la implementación de la herramienta digital Kahoot durante el primer semestre del 2026?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer las prácticas evaluativas y la mediación didáctica de los docentes de Sin Fronteras Club de Inglés de la UNAD mediante la implementación de la herramienta digital Kahoot durante el primer semestre del 2026.

Objetivos Específicos

Diseñar una estrategia pedagógica basada en el uso de Kahoot orientada al fortalecimiento de la evaluación formativa en la enseñanza del inglés.

Implementar la herramienta digital Kahoot en las sesiones del Sin Fronteras Club de Inglés como recurso de mediación didáctica.

Analizar los cambios en las prácticas evaluativas y en la interacción pedagógica docente tras la implementación de Kahoot.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Kahoot es una plataforma digital que permite desarrollar actividades más dinámicas de juego como cuestionarios interactivos y competencias en los estudiantes que despiertan su atención en el aula. En ese sentido, Machaca-Huamanhorcco (2022) señala que *“la aplicación de Kahoot en los procesos educativos contribuye a generar ambientes de aprendizaje más interactivos, permitiendo que los estudiantes refuercen sus conocimientos de una manera participativa”*. de acuerdo con lo anterior, el uso de herramientas digitales como Kahoot puede apoyar a los docentes en la implementación de estrategias innovadoras que favorecen el aprendizaje y evaluación de los estudiantes.

En primer lugar, la gamificación puede entenderse como una estrategia pedagógica que integra elementos propios del juego como la competencia, la retroalimentación inmediata y las recompensas simbólicas dentro del proceso educativo. De acuerdo con Chen y Li (2022) y Wang (2023), la implementación de dinámicas gamificadas favorece la motivación intrínseca de los estudiantes y promueve una participación más activa durante las actividades de aprendizaje. Desde mi experiencia docente, la gamificación no se limita únicamente al uso de herramientas tecnológicas, sino que también representa una oportunidad para transformar la dinámica del aula y propiciar experiencias comunicativas más auténticas, participativas y colaborativas.

El uso del TIC en la educación facilita el apoyo a los procesos de enseñanza mediante variados recursos digitales. Estas herramientas permiten que las lecciones sean más interactivas, alentando a los estudiantes a participar activamente en las actividades. De acuerdo con Santana-Tavera (2022), es evidente que *“las TIC se han vuelto herramientas esenciales para potenciar los procesos de enseñanza y aprendizaje en las diversas etapas educativas”*. Esto indica que una

aplicación adecuada de la tecnología puede generar cambios significativos en la implementación de estrategias innovadoras en el aula. Por lo tanto, este concepto se encuentra vinculado a la investigación actual, puesto que el uso de plataformas digitales como Kahoot puede favorecer la labor docente y fortalecer el proceso educativo.

Es fundamental darse cuenta de que, a pesar de los avances en tecnología, el modelo educativo tradicional sigue estando muy presente en las instituciones. Esta mayormente se enfoca en la transferencia de saberes del profesor al alumno, en el cual el estudiante no participa activamente si no que solo capta la información, pero como menciona Lozsan (2022), *"aunque la enseñanza tradicional continúa siendo el modelo predominante en la educación, hay algunas alternativas implementadas en el mundo que están dando buenos resultados"*(párr. 25). Nos muestra que incorporar herramientas digitales y nuevas metodologías ayuda a romper con esos métodos y mejorar de manera notable la participación en el aula.

Por otra parte, la producción oral en Inglés, la cual se refiere a la capacidad de los estudiantes para expresarse con fluidez, coherencia y seguridad en situaciones comunicativas reales. Según Burns (2022), el desarrollo de las habilidades orales no depende exclusivamente del dominio de la gramática, sino también de la práctica constante en contextos que resulten seguros y motivadores para los estudiantes. En esta perspectiva, la comunicación oral se concibe como un proceso gradual que implica la automatización de procesos cognitivos, la ampliación del vocabulario y la disminución de la ansiedad comunicativa (Braun y Clarke, 2024).

Referentes Teóricos

Desde una perspectiva socio constructivista (Creswell y Creswell, 2023), concibo el aprendizaje como un proceso activo y social en el que el conocimiento se construye a través de la interacción y la negociación de significados. En este sentido, el uso de Kahoot trasciende lo

meramente tecnológico, ya que se convierte en un mediador pedagógico que favorece espacios de comunicación auténtica. Considero que, al interactuar de manera lúdica, los estudiantes no solo practican estructuras lingüísticas, sino que también desarrollan su identidad comunicativa en inglés. Esta perspectiva teórica permite comprender el aula como una comunidad de práctica en la que el conocimiento se construye de manera colectiva y donde el rol del docente se transforma en el de un facilitador y orientador del aprendizaje.

El uso de herramientas digitales ha tomado relevancia dentro de los procesos educativos, porque permiten fortalecer las estrategias pedagógicas y favorecer la participación de los estudiantes durante las clases. En este sentido, Robles y Zambrano Acosta (2025) señalan que *“la aplicación de herramientas digitales en el proceso de enseñanza–aprendizaje facilita el acceso a la información y promueve nuevas formas de interacción entre los estudiantes y el docente”*. De esta manera, se evidencia que el uso de recursos tecnológicos puede contribuir a generar ambientes de aprendizaje más dinámicos y participativos.

Por otra parte, las teorías de la motivación y el compromiso (Chen y Li, 2022; Wang, 2023) ofrecen un marco para comprender cómo los elementos de la gamificación —como la competencia, la retroalimentación inmediata y el reconocimiento simbólico— pueden influir en la disposición de los estudiantes para participar y expresarse en inglés. Desde mi experiencia docente, he observado que la falta de motivación suele estar relacionada con el miedo a cometer errores y con la ansiedad al momento de comunicarse. A partir de este enfoque teórico, puede interpretarse que la motivación actúa como un puente entre la herramienta tecnológica y el fortalecimiento de las habilidades orales, al incrementar la confianza y la autonomía del estudiante.

Las estrategias de enseñanza cumplen un papel importante dentro del proceso educativo, ya que influyen en la manera en que los estudiantes comprenden y construyen nuevos conocimientos. Acosta Cervantes, Bayas Romero, Manobanda Calberto y Tapia Peralta (2023) afirman que *“la implementación de estrategias pedagógicas adecuadas contribuye al mejoramiento de la práctica docente y fortalece los procesos de aprendizaje de los estudiantes”*. Por lo tanto, resulta fundamental que los docentes utilicen diferentes metodologías que favorezcan la comprensión de las actividades y promuevan la participación dentro del aula.

De este modo, cada sesión con Kahoot se convierte en un escenario que favorece el desarrollo de la autoeficacia y la satisfacción intrínseca en el proceso de aprendizaje. Finalmente, la teoría del procesamiento del lenguaje y la fluidez comunicativa (Burns, 2022; Patton, 2023) respalda la importancia de la práctica repetida y significativa para automatizar procesos cognitivos como la recuperación léxica, la organización del discurso y la coherencia en la producción oral.

La educación actual enfrenta diversos desafíos que requieren la incorporación de nuevas formas de enseñanza que respondan a las necesidades de los estudiantes. De acuerdo con Montañó Escobar, Cuero Caicedo y Barrera Medina (2023) señalan que *“la implementación de metodologías innovadoras y el uso de herramientas tecnológicas en el aula permiten generar espacios de aprendizaje más activos y participativos”*. A partir de lo anterior, se puede comprender que la innovación educativa contribuye a transformar las prácticas pedagógicas tradicionales y a fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Referentes Técnicos

Como docente-investigador con un marcado interés en el fortalecimiento de la enseñanza del inglés como lengua extranjera (EFL) en las escuelas públicas colombianas, diseñé este

proyecto con el propósito de explorar el papel de la gamificación en el desarrollo de la producción oral. A lo largo de mi práctica profesional, he observado que los estudiantes suelen mostrar un buen desempeño en habilidades receptivas; sin embargo, continúan presentando dificultades en la fluidez oral, la pronunciación y la confianza al utilizar el inglés en situaciones comunicativas auténticas. Esta realidad coincide con informes nacionales que señalan la expresión oral como una de las áreas más desafiantes para los estudiantes colombianos (Ministerio de Educación, 2023).

La innovación en la educación es también gracias al uso de las nuevas tecnologías que se han vuelto fundamental e importante para fortalecer la enseñanza y el aprendizaje hoy en día, por eso la implementación de estos recursos digitales permiten que los docentes creen estrategias pedagógicas diversas y enriquecedoras que despierten interés en los alumnos dentro del aula de acuerdo con la UNESCO *“la integración de la innovación y de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación ha transformado significativamente los procesos de enseñanza y aprendizaje, así como la gestión de los sistemas educativos en las últimas décadas”* (parr.1).este aporte es clave porque respalda que la innovación de tecnologías es una herramienta necesaria para que como docentes podamos mejorar en calidad de las clases.

Referentes Legales

En primer lugar, la Constitución Política de Colombia (1991), en su Artículo 67, establece que la educación es un derecho fundamental y un servicio público que debe promover el acceso al conocimiento, la ciencia, la tecnología y otros valores y bienes culturales. Este principio orienta el propósito de la investigación hacia el fortalecimiento de la competencia comunicativa en inglés como un medio de inclusión y desarrollo social.

Asimismo, la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994) define los fines de la educación, entre los cuales se encuentran el desarrollo de las habilidades comunicativas y la incorporación de tecnologías para mejorar los procesos de aprendizaje. Este proyecto se alinea directamente con estos fines al integrar herramientas TIC como Kahoot dentro de una metodología activa que potencia la motivación y la participación de los estudiantes.

En el marco de la Ley 1581 de 2012, se garantizó la protección de los perfiles profesionales de los once docentes participantes durante el uso de la plataforma digital. Para ello, se implementaron medidas de confidencialidad y seguridad que aseguraron el tratamiento reservado de sus opiniones y resultados, resguardando en todo momento su identidad y promoviendo el cumplimiento de principios éticos en el desarrollo de la investigación.

Referentes Éticos

Considero que la ética en este proyecto es fundamental para garantizar un ambiente de confianza y respeto para los docentes participantes, antes de iniciar las dinámicas o entrevistas sobre el uso de Kahoot, se informará claramente a los docentes sobre los objetivos de la investigación, asegurando que su participación sea totalmente voluntaria y sin ninguna presión, también se garantiza que la identidad de los docentes y sus respuestas específicas serán tratadas de manera privada en el informe final, protegiendo su imagen profesional y su trayectoria en la institución.

La investigación no busca juzgar el desempeño docente, sino aportar herramientas que faciliten su trabajo diario, con el fin de que los hallazgos sirvan como un aporte valioso para que el docente fortalezca sus competencias digitales y logre clases más dinámicas.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

El presente estudio se desarrollará bajo un enfoque cualitativo, ya que buscamos comprender e interpretar los cambios en las prácticas evaluativas y en la mediación didáctica de los docentes a partir de la implementación de la herramienta digital Kahoot. Este enfoque permite analizar las percepciones, experiencias y transformaciones pedagógicas de los participantes dentro de su contexto real de enseñanza.

Asimismo, la investigación se enmarca en un tipo de estudio de investigación-acción, dado que el docente-investigador interviene directamente en su contexto educativo con el propósito de mejorar su práctica pedagógica mediante la integración de una estrategia innovadora basada en TIC. Este tipo de estudio implica un proceso cíclico de planificación, acción, observación y reflexión, permitiendo no solo analizar la realidad educativa, sino transformarla de manera consciente y sistemática.

La elección de este enfoque y tipo de estudio nos resulta pertinente, ya que el objetivo principal no es medir variables de forma cuantitativa, sino generar cambios en la práctica docente, promover la reflexión pedagógica y evidenciar cómo la gamificación, a través de Kahoot, impacta en la dinámica de enseñanza del inglés.

Unidad de Análisis

11 docentes de básica primaria de Sin Fronteras Club de Inglés de la UNAD que orientan el área de Inglés.

Técnicas para la Recolección de Datos

En este apartado se detalla el procedimiento para la recuperación de las muestras de investigación de forma práctica y efectiva para Sin Fronteras club de inglés.

Primero, utilizaremos un cuestionario de percepción docente dirigida a una muestra de once docentes, lo cual nos permitirá recolectar datos rápidos y organizados sobre sus percepciones pedagógicas sin necesidad de encuentros presenciales extensos. Este instrumento consiste en el envío de un formulario estructurado que los docentes responderán desde sus dispositivos móviles.

Segundo, se implementará el registro fotográfico y de video durante las sesiones de clase para captar de forma directa la interacción de los profesores con los estudiantes al usar la herramienta Kahoot. El producto de esta técnica serán evidencias visuales que demuestran la mediación didáctica en tiempo real.

Finalmente, realizaremos un grupo focal con los docentes líderes para profundizar en los resultados del cuestionario de percepción docente y conocer sus opiniones de manera simultánea, lo que facilita la recolección de datos para el ciclo de intervención sobre los cambios observados en el aula.

Categorías para el Análisis de Datos

✓ Las categorías de análisis se han definido de forma cualitativa, alineándose con los objetivos del estudio y permitiendo extraer conclusiones significativas.

✓ La primera categoría es el uso didáctico de la tecnología, la cual sirve para analizar la facilidad y pertinencia con la que los docentes integran Kahoot en su planeación curricular, también permite evaluar si la herramienta realmente funciona como un puente para el aprendizaje del inglés.

✓ La segunda categoría es la participación mediada, que se enfoca en observar, a través del registro visual, si los estudiantes muestran mayor integración y motivación gracias a la labor del profesor. Por último, la categoría de resultados y prácticas evaluativas que permite

identificar si los once docentes perciben una mejora en la calidad y rapidez de sus evaluaciones formativas. Estas tres categorías permiten organizar toda la información recolectada de manera coherente para dar respuesta a la pregunta problema de la investigación.

Resultados

A partir de la información recolectada en el cuestionario de percepción docente, donde se puede evidenciar que la relación inicial de los participantes con la herramienta Kahoot estuvo marcada por un nivel intermedio de familiaridad con las tecnologías educativas. En general, los docentes manifestaron una percepción mayormente positiva frente al uso de las TIC en el aula, reconociendo su potencial para mejorar el aprendizaje de los estudiantes; sin embargo, no todos contaban con experiencia previa específica en plataformas interactivas como Kahoot.

En este sentido, varios participantes indicaron que, aunque se sentían relativamente seguros utilizando herramientas tecnológicas, el uso de recursos digitales para la evaluación no era una práctica completamente consolidada en su quehacer pedagógico. Asimismo, se identificó que el conocimiento previo sobre Kahoot era limitado o moderado, lo que sugiere que para muchos docentes esta herramienta representó una experiencia novedosa dentro de sus estrategias didácticas.

Por otra parte, algunos docentes percibían inicialmente cierta dificultad en la integración de nuevas tecnologías en el aula, especialmente en relación con aspectos como la adaptación a los contenidos y las condiciones tecnológicas (conectividad y acceso). No obstante, tras el primer acercamiento, la mayoría coincidió en que Kahoot es una herramienta fácil de usar, lo cual facilitó su incorporación en las actividades de clase.

Acercamiento de la Población a la Variable

En la fase de exploración del estudio, se evidenció que los docentes participantes tenían un acercamiento inicial heterogéneo frente a la variable de estudio, entendida como el uso de herramientas tecnológicas y TIC (específicamente Kahoot) en los procesos de enseñanza y evaluación del idioma inglés. A partir de los datos recolectados mediante el cuestionario de

percepción docente y complementados con observaciones iniciales, se identificaron percepciones que oscilaban entre la disposición positiva hacia la innovación tecnológica y ciertas limitaciones en el manejo práctico de estas herramientas.

En primer lugar, una proporción significativa de docentes manifestó sentirse relativamente segura utilizando herramientas tecnológicas en el aula, ubicándose en niveles de acuerdo y muy de acuerdo. Este comportamiento sugiere una familiaridad básica con las TIC, aunque no necesariamente un dominio avanzado. Durante las observaciones iniciales, se evidenció que algunos docentes ya incorporaban recursos digitales como presentaciones interactivas o plataformas básicas de evaluación, lo que demuestra un primer acercamiento funcional a la variable.

Sin embargo, en relación con el uso específico de herramientas digitales para evaluar el aprendizaje, se observaron respuestas más variadas. Algunos docentes indicaron estar de acuerdo con su uso, mientras que otros se ubicaron en posiciones neutrales, lo que evidencia una brecha entre el conocimiento general de las TIC y su aplicación pedagógica concreta. Por ejemplo, en entrevistas iniciales, varios participantes mencionaron que, aunque reconocen el potencial de las herramientas digitales, continúan utilizando evaluaciones tradicionales por desconocimiento o falta de capacitación en plataformas innovadoras.

Asimismo, los participantes mostraron una percepción positiva respecto al impacto de las TIC en el aprendizaje de los estudiantes, coincidiendo en que estas herramientas pueden mejorar la motivación y el compromiso. Esta percepción fue respaldada por observaciones en las que los docentes señalaron que los estudiantes tienden a mostrar mayor interés cuando se integran recursos tecnológicos, aunque en la práctica aún no todos los docentes implementaban dichas herramientas de manera sistemática.

Experimentación

Durante la fase de intervención se implementó la herramienta Kahoot como alternativa a los métodos tradicionales de enseñanza que predominaban en el aula, los cuales se basaban principalmente en el uso de guías impresas, dictados y explicaciones magistrales con poca interacción. Los resultados derivados de esta experimentación, registrados en los diarios reflexivos y la recolección de datos para el ciclo de intervención, muestran que se observó un cambio inmediato en la dinámica escolar.

Al pasar de las guías estáticas a la herramienta digital, los estudiantes manifestaron una motivación nueva, participando activamente y reduciendo los tiempos de distracción que solían presentarse con el modelo tradicional de papel. En cuanto a la intervención docente, de los 11 participantes, la gran mayoría logró transitar con éxito hacia la interactividad digital. Sin embargo, 2 docentes manifestaron por escrito su preocupación, reflejando que el cambio del método tradicional les genera inseguridad técnica, lo que indica que el hábito de la enseñanza convencional sigue muy arraigado y requiere acompañamiento pedagógico constante.

Identificación de Variaciones

Para identificar las variaciones se comparó el estado inicial de la fase de exploración con los resultados finales tras la intervención. Se observa una transición clara donde la población pasó de un modelo de enseñanza estático y limitado por el soporte físico a uno expansivo y tecnológico. Antes de la intervención, la metodología se centraba en el uso de guías físicas y materiales no interactivos, lo que generaba en el estudiante una actitud de pasividad y cumplimiento de tareas por obligación. Después de aplicar la variable, la variación más drástica ocurrió en la motivación estudiantil, la cual se incrementó notablemente al eliminar la monotonía de las clases tradicionales.

En el aspecto ontológico, la percepción cambió de una zona de confort en el método clásico hacia un reconocimiento de la efectividad de las TIC, aunque con brechas de ansiedad técnica en una minoría del 1%. En conclusión, el aprendizaje dejó de percibirse como un simple proceso de recepción de información para ser entendido ahora como un proceso de construcción dinámica mediado por la tecnología.

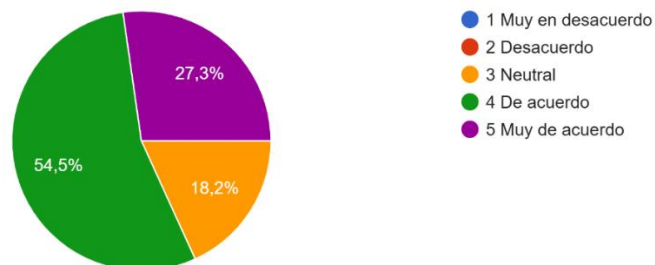
En las Figuras 1, 2 y 3, elaboradas por Fredy Ortiz (2026), se presentan los resultados de la encuesta aplicada a los docentes participantes en la investigación. Estas figuras tienen el propósito de ilustrar y sustentar los hallazgos obtenidos, facilitando la interpretación de los datos y aportando claridad al análisis desarrollado.

Figura 1

Utilización de Herramientas Tecnológicas en el Aula

Me sentía seguro/a utilizando herramientas tecnológicas en el aula.

11 respuestas

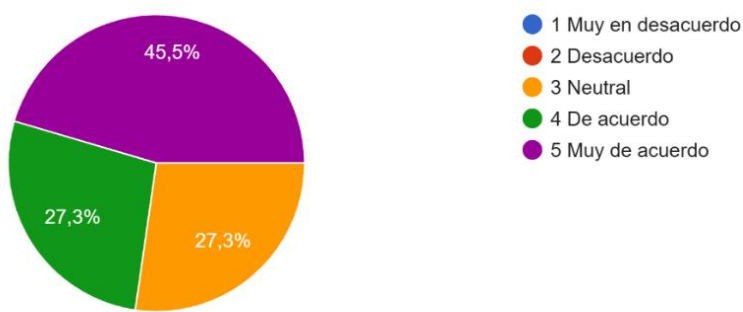


Nota: En 2026 se aplicó una encuesta a 11 docentes participantes de la investigación para identificar su percepción sobre el uso de herramientas tecnológicas en el aula. Los resultados muestran que la mayoría se siente segura al utilizar las TIC, ya que el 54,5 % estuvo de acuerdo y el 27,3 % muy de acuerdo, evidenciando una percepción positiva hacia la integración tecnológica en los procesos educativos. (Ortiz, 2026; ver Figura 1).

Figura 2*Las Tics Mejorando el Aprendizaje de los Estudiantes*

Considera que las TIC mejoran el aprendizaje de los estudiantes.

11 respuestas

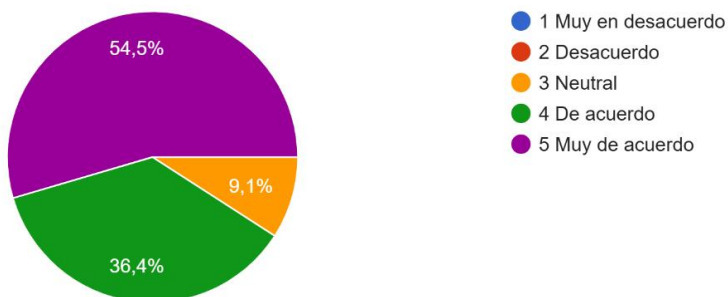


Nota: En 2026 se aplicó una encuesta a 11 docentes participantes de la investigación para conocer su percepción sobre el impacto de las TIC en el aprendizaje estudiantil. Los resultados evidencian una valoración positiva, ya que el 45,5 % estuvo muy de acuerdo y el 27,3 % de acuerdo con que las TIC mejoran el aprendizaje de los estudiantes (Ortiz, 2026; ver Figura 2).

Figura 3*Motivación Estudiantil con Kahoot.*

Kahoot aumentó la motivación de mis estudiantes.

11 respuestas



Nota: En 2026 se aplicó una encuesta a 11 docentes participantes de la investigación para conocer el impacto de Kahoot en la motivación estudiantil. Los resultados muestran una percepción favorable, ya que el 54,5 % estuvo muy de acuerdo y el 36,4 % de acuerdo en que esta herramienta aumentó la motivación de los estudiantes (Ortiz, 2026; ver Figura 3).

Análisis y Discusión

Los resultados generales del estudio evidencian que la implementación de la herramienta digital Kahoot contribuyó de manera significativa al fortalecimiento de las prácticas evaluativas y la mediación didáctica de los docentes participantes, en coherencia con el objetivo general de la investigación. En relación con los objetivos específicos, se observó que el diseño e implementación de una estrategia pedagógica basada en la gamificación permitió no solo la incorporación efectiva de la herramienta en el aula, sino también la generación de cambios positivos en la interacción pedagógica, la motivación estudiantil y la dinámica de evaluación formativa. Asimismo, el análisis de los datos reveló una transición progresiva desde prácticas tradicionales hacia enfoques más interactivos y participativos, lo cual responde directamente al propósito de analizar las transformaciones en el quehacer docente.

En este sentido, el análisis que se desarrollará a continuación adopta un enfoque interpretativo propio de la investigación cualitativa, orientado a comprender cómo la variable de estudio que es la implementación de Kahoot como herramienta TIC incidió en las prácticas pedagógicas y evaluativas de la unidad de análisis. De igual manera, se resalta la importancia de examinar estos hallazgos desde una perspectiva ontológica, entendiendo que no solo se produjeron cambios metodológicos, sino también transformaciones en las concepciones, creencias y percepciones de los docentes frente al proceso de enseñanza-aprendizaje. Por tanto, la discusión se centrará en evidenciar cómo la integración de la tecnología redefinió el rol docente y resignificó el aprendizaje como un proceso dinámico, interactivo y mediado digitalmente.

Desde el análisis del acercamiento inicial de la unidad de análisis a la variable de estudio, se evidencia que los docentes participantes presentaban una relación heterogénea con el uso de herramientas tecnológicas, particularmente con la plataforma Kahoot. En términos generales, los datos muestran que existía una disposición positiva hacia la integración de las TIC en el aula, lo cual se refleja en los niveles de seguridad reportados por los docentes al utilizar recursos digitales básicos. Sin embargo, esta familiaridad no se traducía completamente en un uso pedagógico estructurado, especialmente en lo relacionado con la evaluación del aprendizaje, donde persistían prácticas tradicionales.

No obstante, también emergieron algunos elementos que pueden considerarse como hallazgos relevantes o parcialmente inesperados. Por ejemplo, a pesar del conocimiento limitado sobre Kahoot, la mayoría de los docentes percibió la herramienta como intuitiva y fácil de usar desde el primer acercamiento, lo que facilitó su aceptación inicial. Asimismo, se evidenció que, aunque existían barreras relacionadas con la infraestructura y la conectividad, estas no constituyeron un rechazo directo hacia la innovación, sino más bien un factor condicionante del uso.

Durante la fase de experimentación, la implementación de Kahoot como variable pedagógica incidió de manera directa en la transformación de la dinámica de aula y en las prácticas de los docentes, evidenciándose un aumento significativo en la motivación, la participación de los estudiantes y una mejora en la interacción pedagógica. Este cambio permitió que los docentes transitaran de un modelo tradicional centrado en la transmisión de contenidos hacia un enfoque más interactivo y mediado por la tecnología, lo cual confirma la pertinencia de los postulados socio constructivistas que conciben el aprendizaje como un proceso activo y social. Asimismo, los resultados se alinean con las teorías de la motivación y la gamificación, ya

que los elementos propios del juego como la retroalimentación inmediata y la competencia favorecieron el compromiso estudiantil y redujeron la ansiedad frente a la evaluación.

De igual forma, se valida el planteamiento de que las herramientas digitales fortalecen la mediación didáctica y promueven nuevas formas de interacción en el aula; sin embargo, también se evidenció que la apropiación de estas tecnologías no es homogénea, ya que algunos docentes manifestaron inseguridad frente al cambio, lo que sugiere que, aunque las teorías resultan pertinentes y coherentes con los datos obtenidos, su efectividad en la práctica depende del acompañamiento pedagógico y del desarrollo progresivo de competencias digitales docentes.

Después de la implementación de la herramienta digital Kahoot, se evidenciaron cambios significativos en el aspecto ontológico de los once docentes participantes, entendido como la manera en que conciben el proceso de enseñanza y aprendizaje. Inicialmente, los docentes asumían el aprendizaje desde una perspectiva tradicional centrada en la transmisión de contenidos mediante guías impresas y evaluaciones convencionales. Sin embargo, tras la intervención, los resultados obtenidos en los cuestionarios de percepción docente y en los diarios reflexivos evidenciaron una transformación hacia una visión más dinámica y participativa del aprendizaje. Los docentes comenzaron a reconocer al estudiante como sujeto activo en la construcción del conocimiento, destacando mayor motivación, interacción y compromiso durante las actividades mediadas por Kahoot. Por ejemplo, varios participantes manifestaron que la herramienta permitió comprender la evaluación formativa como un proceso continuo y participativo, más allá de la calificación final, evidenciando un cambio en su concepción pedagógica y en la forma de entender el rol de la tecnología dentro del aula.

Los resultados obtenidos evidencian que la implementación de herramientas digitales basadas en la gamificación, como Kahoot, favorece la participación y el interés de los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Inicialmente, los participantes mostraban una actitud pasiva frente a las actividades evaluativas tradicionales; sin embargo, tras la intervención pedagógica se observaron mayores niveles de motivación, interacción y disposición hacia el aprendizaje. Estos hallazgos coinciden con lo planteado por Delgado (2022), quien señala que *“el uso de Kahoot en actividades de evaluación permite integrar tecnología, juego y aprendizaje, generando procesos evaluativos más dinámicos y efectivos que las metodologías tradicionales”*. En este sentido, la herramienta no solo facilitó la retroalimentación inmediata, sino que también fortaleció la participación y el compromiso de los estudiantes dentro del contexto educativo analizado.

Entre las principales limitaciones del estudio se identifica el tamaño reducido de la muestra, conformada únicamente por once docentes de Sin Fronteras Club de inglés, lo cual limita la generalización de los resultados a otros contextos educativos. Asimismo, el tiempo de implementación de la intervención fue relativamente corto, lo que impide observar cambios a largo plazo en las prácticas evaluativas docentes. Otra limitación relevante estuvo relacionada con factores tecnológicos como la conectividad y el acceso a dispositivos, así como la inseguridad técnica presentada por algunos participantes frente al uso de herramientas digitales. Estas condiciones pudieron influir en el nivel de apropiación de la estrategia pedagógica. Para futuras investigaciones se recomienda ampliar la duración de la intervención, incluir un mayor número de participantes y fortalecer los procesos de capacitación tecnológica docente.

Los resultados obtenidos presentan importantes implicaciones prácticas para el contexto educativo, ya que evidencian que la integración de herramientas digitales gamificada como Kahoot contribuye al fortalecimiento de las prácticas evaluativas y a la mediación didáctica en la enseñanza. La experiencia demuestra que el uso de estrategias innovadoras favorece ambientes de aprendizaje más participativos, aumenta la motivación estudiantil y facilita procesos de evaluación formativa más ágiles y significativos. Estos hallazgos pueden orientar a instituciones educativas y programas de formación docente hacia la incorporación sistemática de las TIC como apoyo pedagógico, promoviendo modelos educativos centrados en el estudiante y alineados con la demanda actuales de la educación digital. Además, se evidencia la necesidad de generar políticas institucionales que impulsen la capacitación docente continua en competencias digitales.

En conclusión, el análisis realizado permite afirmar que la implementación de Kahoot fortaleció las prácticas evaluativas y transformó la mediación didáctica de los docentes participantes, promoviendo una transición desde modelos tradicionales hacia enfoques pedagógicos interactivos y centrados en el aprendizaje activo. Los resultados evidencian que la gamificación integra una estrategia adecuada para mejorar la participación, motivación y dinámica educativa en la enseñanza del inglés. A partir de estos hallazgos surgen nuevas preguntas de investigación relacionadas con el impacto a largo plazo de la gamificación en el rendimiento académico, el desarrollo de competencias digitales docentes y la aplicación de herramientas similares en otros niveles educativos y áreas del conocimiento. Para futuras investigaciones podrían implementar estudios de casos en contextos educativos específicos con el fin de profundizar en los efectos sostenibles de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Conclusiones

La investigación permitió evidenciar que la implementación de la herramienta digital Kahoot fortaleció las prácticas evaluativas y la mediación didáctica de los docentes participantes, respondiendo al objetivo general planteado. Los resultados demostraron que el uso de estrategias gamificadas favorece la participación estudiantil, mejora la interacción en el aula y transforma las dinámicas tradicionales de enseñanza.

En relación con el aspecto ontológico, se identificó una transformación en la manera en que los docentes comprenden su práctica pedagógica. Los participantes pasaron de una visión centrada en metodologías tradicionales hacia una postura más abierta al uso de tecnologías educativas, reconociendo la importancia de innovar y reflexionar constantemente sobre su labor docente.

El impacto de la variable estudiada se evidenció en el aumento de la motivación, la participación y la confianza de los docentes al utilizar herramientas digitales. Aunque algunos participantes manifestaron inseguridad inicial frente al uso tecnológico, el proceso de experimentación permitió fortalecer sus competencias digitales y promover cambios positivos en el ambiente de aprendizaje.

Los resultados aportan a la investigación educativa al demostrar que la gamificación, mediante herramientas como Kahoot, puede convertirse en una estrategia efectiva para mejorar los procesos de enseñanza del inglés en educación básica. Asimismo, abre la posibilidad de futuras investigaciones relacionadas con la integración de tecnologías educativas y el desarrollo profesional docente.

Recomendaciones

Se recomienda continuar implementando herramientas digitales como Kahoot dentro de los procesos educativos, acompañando a los docentes mediante espacios de capacitación que fortalezcan el uso pedagógico de las TIC y reduzcan la inseguridad tecnológica.

Es importante promover metodologías activas que integren la gamificación como estrategia permanente de evaluación formativa, permitiendo generar ambientes de aprendizaje más participativos y significativos para los estudiantes.

Para futuras investigaciones, se recomienda ampliar la población participante e incorporar a los estudiantes como unidad de análisis en fases posteriores del estudio. Esta inclusión permitirá fortalecer el alcance investigativo al medir de manera más precisa el impacto directo de la gamificación en el rendimiento académico del idioma inglés, aportando evidencia empírica más robusta sobre su efectividad en los procesos de aprendizaje.

También se recomienda explorar otras herramientas digitales complementarias que permitan comparar resultados y fortalecer procesos de innovación pedagógica en diferentes contextos educativos.

Referencias Bibliográficas

- Acosta Cervantes, J. L., Bayas Romero, E. L., Manobanda Calberto, L. I., & Tapia Peralta, S. R. (2023). Estrategias de enseñanza para el mejoramiento de la práctica docente en Latinoamérica: Revisión sistemática. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 3069–3087. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5553
- Catalán Cueto, J. P. (2020). La investigación acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de educación básica. *Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação*, 15(esp4). <https://doi.org/10.21723/riaee.v15iesp4.14534>
- Delgado, I. R. C. (2022). Kahoot y su aplicación en actividades de evaluación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Dominio de las Ciencias*, 8(3), 524-538. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6210181>
- Duque Ortiz, D., Flechas Chaparro, N. E., Bernal Lizarazú, M. C., Martínez Ojeda, B., Rodríguez González, D. M., Useda Sánchez, E. Y., Rincón Meléndez, M. L., Castañeda Ayala, D. A., García Alarcón, R. H., & Cáceres Matta, S. V. (2023). Generación de una cultura en ética de la investigación, bioética e integridad científica. Sello Editorial UNAD. <https://doi.org/10.22490/9789586519519>
- Han, X., & Li, Y. (2025). Equity in digital education: Addressing the digital divide in a post-pandemic world. *Frontiers in Educational Research*, 8(1), 41–47. <https://doi.org/10.25236/FER.2025.080107>
- Hinostroza Delgado, D. A. (2022). Estrategia didáctica para mejorar la expresión oral en estudiantes del idioma inglés del nivel A2 de una universidad particular de Lima [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola].

<https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/fc75c8a5-b2cb-466c-bfcf-ab29939504b8>

Latorre, A. (2004). La investigación-acción: conocer y cambiar la práctica educativa. *Boletín de investigación educativo-musical*, 11(32), 29-30.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=99991>

Lozsan, N. (2022, junio 8). Enseñanza tradicional: Qué es, características, método, problemas y alternativas a la educación o pedagogía tradicional. *Cinco Noticias*.

<https://www.cinconoticias.com/ensenanza-tradicional/>

Machaca-Huamanchorco, E. (2022). Aplicación de Kahoot como herramienta educativa para la enseñanza. *Educación*, 31(61), 116–128. <https://doi.org/10.18800/educacion.202202.006>

Montaño Escobar, E., Cuero Caicedo, F. B., & Barrera Medina, D. R. (2023). Innovaciones en la pedagogía moderna: Estrategias y tecnologías emergentes. *Código Científico Revista de Investigación*, 4(2), 1041–1068. <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v4/n2/264>

Pérez Echeverría, M., Cabellos, B., & Pozo, J.-I. (2025). The use of ICT in classrooms: The effect of the pandemic. *Education and Information Technologies*, 30, 14069–14093.

<https://doi.org/10.1007/s10639-024-13124-w>

Rayan, B., & Watted, A. (2024). Enhancing education in elementary schools through gamified learning: Exploring the impact of Kahoot! on the learning process. *Education Sciences*, 14(3), 277. <https://doi.org/10.3390/educsci14030277>

Reyes Alcequiez, K. A., & Arnaud López, L. J. (2025). Integración de herramientas TIC en la educación secundaria: Impacto en el desempeño docente y digital. *Congreso Internacional IDEICE*, 15, 15–23.

<https://doi.org/10.47554/cii.vol15.2024.pp15-23>

- Rincón, H. M. I. V. (2026). Aproximación teórica con anexión pedagógica y didáctica para la mediación con las TIC en el nivel de la educación media de Bucaramanga–Santander [Tesis doctoral]. <http://espacio.digital.upel.edu.ve/index.php/TD/article/view/2341>
- Robles Robles, M. D., & Zambrano Acosta, J. M. (2025). Aplicación de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Universidad, Ciencia y Tecnología*, 29(126), 130–138. <https://doi.org/10.47460/uct.v29i126.947>
- Sampieri, R. H. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw Hill México.
- [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=5A2QDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Hern%C3%A1ndez-Sampieri,+R.,+%26+Mendoza+Torres,+C.+P.+\(2018\).+Metodolog%C3%ADa+de+la+investigaci%C3%B3n:+Las+rutas+cuantitativa,+cualitativa+y+mixta.+McGraw-Hill.&ots=TkZi0SUhF2&sig=AspK2_kG9U0hTQIREF51pfsOwI4#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=5A2QDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Hern%C3%A1ndez-Sampieri,+R.,+%26+Mendoza+Torres,+C.+P.+(2018).+Metodolog%C3%ADa+de+la+investigaci%C3%B3n:+Las+rutas+cuantitativa,+cualitativa+y+mixta.+McGraw-Hill.&ots=TkZi0SUhF2&sig=AspK2_kG9U0hTQIREF51pfsOwI4#v=onepage&q&f=false)
- Santana-Tavera, K. (2022). El uso de las TIC en la educación. *Vida Científica Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 4*, 10(19), 5–8.
- <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/article/view/8388>
- UNESCO. (2023). Innovación educativa y TIC en la educación. Recuperado de: <https://unesco.org/es/innovacionticeduacion>
- Wang, L.-H., Chen, B., Hwang, G.-J., Guan, J.-Q., & Yun-Qing, W. (2022). Effects of digital game-based STEM education on students' learning achievement: A meta-analysis. *International Journal of STEM Education*, 9(1), 26. <https://doi.org/10.1186/s40594-022-00344-0>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

<https://drive.google.com/drive/folders/1SVV8-kVxxwJY9fq2s2LyyDMSzCPZmIGI?usp=sharing>