

Aprender Jugando: El uso de Kahoot y la gamificación en la Enseñanza de Inglés en la ESCS

Learn and play: Using Kahoot and gamification as aims for ESL in ESCS

José G. Bustamante Reyes ^a

Abstract:

This article explores the effectiveness of Kahoot and gamified learning in the teaching of English to high school students at the UAEH. The article examines how to incorporate game elements into the classroom; such as points, rewards, and real-time feedback, can increase students' motivation, engagement and performance. By transforming traditional language learning into an interactive and collaborative experience, Kahoot helps students to practice English in a fun and dynamic way. Despite some technological limitations, the benefits of gamification in language learning far outweigh the challenges, offering a promising approach to modern education. The article concludes that integrating gamification effectively into the classroom enhances language acquisition and encourages students to participate actively in their own learning process.

Keywords:

Gamification, highschool, kahoot

Resumen:

Este artículo analiza la efectividad de Kahoot y el aprendizaje gamificado en la enseñanza del inglés a estudiantes de bachillerato de la UAEH. Se examina cómo la incorporación de elementos como juegos en línea, puntajes, recompensas y la retroalimentación en tiempo real, puede aumentar la motivación, el compromiso y el rendimiento en los estudiantes. Al transformar el aprendizaje tradicional del idioma en una experiencia interactiva y colaborativa, Kahoot permite que los alumnos practiquen inglés de una manera divertida y dinámica. A pesar de algunas limitaciones tecnológicas los beneficios de la gamificación en el aprendizaje de idiomas superan los desafíos, ofreciendo un enfoque prometedor para la educación moderna. El artículo concluye que la integración efectiva de la gamificación en el aula mejora la adquisición del idioma y fomenta una participación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

Palabras Clave:

Gamificación, preparatoria, kahoot

Introducción

En la actualidad, la enseñanza de lenguas extranjeras, y en particular del inglés, enfrenta múltiples retos en el mundo cada vez más globalizado y dependiente de la comunicación intercultural. Para los estudiantes de bachillerato, el aprendizaje del inglés se ha convertido en una habilidad clave, no solo por su importancia en el ámbito académico y profesional, sino también por el acceso a un mundo de información y oportunidades

globales. Sin embargo, uno de los principales obstáculos en este proceso es la desmotivación que muchos estudiantes experimentan al enfrentarse a métodos tradicionales de enseñanza, que suelen ser repetitivos y poco interactivos. Es en este contexto donde el aprendizaje gamificado emerge como una estrategia innovadora para revitalizar las clases y captar el interés de los estudiantes.

^a Autor de correspondencia, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo | Escuela Superior de Ciudad Sahagún | Cd. Sahagún, Hidalgo | México <https://orcid.org/0000-0002-8815-3137> , Email: jose_bustamante@uaeh.edu.mx

El aprendizaje gamificado utiliza elementos propios de los juegos, como recompensas, competencia y retroalimentación inmediata, para hacer el proceso de aprendizaje más atractivo y dinámico. Al introducir estos elementos lúdicos en las aulas, se crea un entorno en el que los estudiantes pueden aprender sin la presión de un ambiente académico rígido, lo que favorece la experimentación y la práctica constante del idioma. En este sentido, herramientas tecnológicas como Kahoot han ganado popularidad entre los docentes que buscan integrar la gamificación en sus clases. Kahoot es una plataforma interactiva que permite a los profesores crear juegos y cuestionarios que los estudiantes pueden responder en tiempo real desde sus dispositivos móviles.

Para los estudiantes de bachillerato de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo de la Escuela Superior de Ciudad Sahagún, Kahoot ofrece una forma de aprendizaje que no solo se adapta a sus intereses tecnológicos, sino que también facilita la adquisición de competencias lingüísticas de manera activa y participativa. La combinación de elementos visuales, temporales y competitivos que ofrece la plataforma promueve un aprendizaje inmersivo, en el que los estudiantes pueden mejorar sus habilidades de comprensión y producción del idioma de forma lúdica.

A lo largo de este artículo, se analizarán los beneficios del uso de Kahoot y el aprendizaje gamificado en la enseñanza del inglés a estudiantes de bachillerato de la ESCS, así como los retos que esta metodología puede enfrentar.

El aprendizaje gamificado

El aprendizaje gamificado ha emergido como una metodología poderosa en la educación, ya que permite convertir la enseñanza tradicional en un proceso más interactivo y significativo. Deterding et al. (2011) señalan que la gamificación consiste en “el uso de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos”, lo que, en el ámbito educativo, implica el uso de mecanismos propios de los videojuegos para motivar a los estudiantes y hacer más atractivas las actividades de aprendizaje. Esto es particularmente relevante en la enseñanza de una lengua extranjera como el inglés, donde la repetición y el ensayo son claves, pero pueden volverse monótonos si no se implementan de manera efectiva.

En el contexto de los estudiantes de bachillerato, quienes suelen estar más familiarizados con la tecnología y los dispositivos móviles, herramientas como Kahoot facilitan la integración de la gamificación en las aulas. Kahoot permite a los docentes crear cuestionarios interactivos y juegos educativos que involucran a los estudiantes a

través de la competencia amistosa y la retroalimentación inmediata. Acorde a Plump y LaRosa (2017), una de las grandes ventajas de esta herramienta es que “crea un ambiente de aprendizaje activo, donde los estudiantes están más comprometidos y motivados para participar”. Este compromiso es esencial en la enseñanza de inglés, un idioma que requiere no solo memorización, sino también la aplicación práctica de las habilidades lingüísticas en tiempo real.

La enseñanza del inglés en estudiantes de bachillerato de la UAEH enfrenta desafíos similares a los que se encuentran en otros entornos educativos: falta de motivación, desinterés por la repetición constante de estructuras gramaticales, y el temor a cometer errores al hablar. Kahoot, al introducir un elemento lúdico y competitivo, elimina parte de ese miedo al error. Como señala Gee (2005), los juegos permiten a los estudiantes experimentar y aprender “en un espacio de baja presión”, donde el error es parte del proceso de aprendizaje. En lugar de ver los errores como fracasos, los estudiantes los ven como oportunidad para mejorar, lo que es especialmente importante en el aprendizaje de una lengua, donde el ensayo y error son fundamentales para desarrollar fluidez y precisión.

¡Beneficios específicos del uso de Kahoot! en la enseñanza de inglés.

1. **Retroalimentación inmediata:** ¡Una de las características más valiosas de la plataforma Kahoot! es la capacidad de ofrecer retroalimentación instantánea. Al responder una pregunta, los estudiantes inmediatamente saben si su respuesta fue correcta o incorrecta, lo que facilita la corrección de errores en el momento. Esto es especialmente útil en la enseñanza de la gramática y el vocabulario, áreas donde los estudiantes a menudo necesitan refuerzos constantes. De acuerdo con Licorish et al. (2018), esta retroalimentación inmediata “mejora la retención de la información y refuerza el conocimiento de manera más efectiva que los métodos tradicionales de enseñanza”.
2. **Competencia sana y motivación:** ¡Kahoot! introduce un componente competitivo que motiva a los estudiantes a mejorar su rendimiento. Los puntos acumulados y las tablas de clasificación fomentan una competencia amistosa, lo que impulsa a los estudiantes a participar activamente y a mejorar continuamente. Esto es particularmente importante en el aprendizaje de idiomas, donde la práctica frecuente y la

exposición repetida al nuevo vocabulario y las estructuras son esenciales para la adquisición efectiva. Según Lee y Hammer (2011), los elementos competitivos y las recompensas del aprendizaje gamificado “motivan intrínsecamente a los estudiantes al proporcionarles objetivos claros y el deseo de mejorar.

3. **Aprendizaje colaborativo:** Además de la competencia, esta plataforma también fomenta el trabajo colaborativo entre los estudiantes. Al participar en equipos, los estudiantes deben comunicarse en inglés para resolver las preguntas o debates propuestos, lo que les permite poner en práctica sus habilidades de conversación en un entorno más relajado y libre de estrés. Este enfoque colaborativo es crucial en el aprendizaje de una lengua extranjera, ya que refuerza el uso del idioma como medio de comunicación real y funcional. Licorish et al. (2018) encontraron que el uso de Kahoot! mejora significativamente la interacción entre los estudiantes, ayudándoles a construir confianza en sus habilidades lingüísticas.
4. **Adaptabilidad a diferentes niveles:** ¡El uso de Kahoot! en el aula ofrece la posibilidad de adaptar los contenidos a diferentes niveles de competencia. Los profesores pueden crear cuestionarios y juegos que se ajusten a las necesidades de estudiantes con niveles bajos, intermedios o avanzados de inglés. Esto asegura que todos los estudiantes puedan participar y beneficiarse del uso de la plataforma, independientemente de su nivel inicial. Plump y LaRosa (2017) destacan que “la flexibilidad de la herramienta permite a los maestros adoptar los contenidos de forma que todos los estudiantes puedan participar activamente y progresar”

¡Retos de la gamificación y Kahoot! en la enseñanza del inglés

¡A pesar de los múltiples beneficios del uso de Kahoot! y la gamificación en la enseñanza de inglés, también existen desafíos que deben ser considerados. Uno de los más importantes es la brecha tecnológica. En algunas instituciones, incluido el lugar de estudio, la Escuela Superior de Ciudad Sahagún de la UAEH, no todos los estudiantes tienen acceso a dispositivos móviles o a una conexión a internet estable, lo que puede limitar su participación en actividades gamificadas.

¡Esta desigualdad tecnológica es un obstáculo significativo para la implementación efectiva de herramientas como Kahoot! en todos los entornos educativos (Eickhoff & Muntermann, 2017).

Otro reto es el uso excesivo de la gamificación. Si bien los juegos y cuestionarios interactivos pueden ser efectivos para reforzar el aprendizaje, es importante que no se conviertan en la única estrategia didáctica. Los juegos deben ser utilizados como un complemento a otras metodologías pedagógicas que fomenten el pensamiento crítico y la práctica comunicativa en profundidad. Además, los profesores deben asegurarse de que los juegos no se conviertan en simples actividades de entretenimiento, sino que siempre tengan un propósito educativo claro. Como señala Kapp (2012), “la gamificación no debe confundirse con jugar por jugar; su valor reside en su capacidad para conectar los objetivos educativos con un entorno motivador y desafiante”.

Conclusiones

En resumen, ¡el uso de Kahoot! y el aprendizaje gamificado en la enseñanza del inglés ha demostrado ser una herramienta eficaz para mejorar la motivación, el compromiso y el rendimiento de los estudiantes. Al ofrecer retroalimentación inmediata, fomentar la competencia sana y la colaboración, y adaptarse a diferentes niveles de competencia, ¡Kahoot! se convierte en una plataforma ideal para apoyar el aprendizaje del inglés de una manera atractiva y dinámica.

A pesar de los desafíos tecnológicos y del equilibrio necesario en su uso, la gamificación se perfila como una metodología prometedora para transformar las aulas y generar un impacto positivo en la enseñanza de lenguas extranjeras. Con la correcta integración y adaptación a las necesidades específicas de los estudiantes, esta metodología puede ser un catalizador para el éxito en la adquisición del inglés.

Referencias

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments*, 9-15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Eickhoff, M., & Muntermann, J. (2017). Gamification in financial decision support systems. *Business & Information Systems Engineering*, 59(6), 419-429. <https://doi.org/10.1007/s12599-017-0508-0>
- Gee, J. P. (2005). Why video games are good for your soul: Pleasure and learning. Common Ground.

- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1), 1-23. <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>
- Plump, C. M., & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot! in the classroom to create engagement and active learning: A game-based technology solution for eLearning novices. *Management Teaching Review*, 2(2), 151-158. <https://doi.org/10.1177/2379298116689783>