



**Kahoot en el desarrollo de habilidades cognitivas en estudiantes de la Unidad
Educativa Santa Rita.**

Ing. Moreira Castro Silvia Alexandra, Mg.

Dirección de Posgrado, Cooperación y Relaciones Internacionales. Universidad Laica
Eloy Alfaro de Manabí. Trabajo de Titulación, presentado como requisito para la obtención
del grado de Magíster en Educación con Mención en Innovaciones Pedagógicas.

Director: Ing. Cristhian Gustavo Minaya Vera, Mg.

03 de septiembre del 2026

Kahoot en el desarrollo de habilidades cognitivas en estudiantes de la Unidad Educativa Santa Rita.

Autores:

Ing. Moreira Castro Silvia Alexandra, Mg.
Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí
Estudiante de la Maestría en Educación con mención en Innovaciones Pedagógicas
Chone – Ecuador
silvia.moreira@pg.ulead.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0002-4911-3201>

Ing. Cristhian Gustavo Minaya Vera, Mg.
Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí
Docente de la Maestría en Educación con mención en Innovaciones Pedagógicas
Chone – Ecuador
cristhian.minaya@uleam.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-0143-6810>

RESUMEN

La integración de herramientas digitales en el ámbito educativo se ha consolidado como una estrategia relevante para fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje. En este contexto, el uso de plataformas interactivas como Kahoot ha despertado interés por su potencial para apoyar el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes. En consecuencia, el presente estudio tuvo como objetivo analizar la percepción de los estudiantes sobre la influencia del uso de la plataforma Kahoot en el desarrollo de habilidades cognitivas en estudiantes de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa Santa Rita, considerando dimensiones como la motivación, la atención, la memoria y el procesamiento de la información. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental, de corte transversal y alcance descriptivo. Participaron 41 estudiantes de Educación Básica Superior, a quienes se aplicó un cuestionario estructurado con escala tipo Likert. Los datos fueron analizados mediante estadística descriptiva, utilizando frecuencias, porcentajes y tablas de contingencia para describir la distribución de las respuestas según el nivel educativo y las dimensiones evaluadas. Los resultados muestran una percepción favorable de los estudiantes respecto al uso de Kahoot en relación con la motivación, la atención, la retención de contenidos y el procesamiento de la información, aunque también evidencian diferencias asociadas al acceso a recursos tecnológicos. Se concluye que los estudiantes valoran positivamente el uso de Kahoot como estrategia didáctica para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Palabras clave: Kahoot, habilidades cognitivas, gamificación, educación.

ABSTRACT

The integration of digital tools in education has become a relevant strategy for strengthening teaching and learning processes. In this context, the use of interactive platforms such as Kahoot has attracted increasing interest due to their potential to support the development of students' cognitive skills. Accordingly, the aim of this study was to analyze students' perceptions of the influence of using the Kahoot platform on the development of cognitive skills among Upper Basic Education students at Santa Rita Educational Unit, considering dimensions such as motivation, attention, memory, and information processing. The research adopted a quantitative approach with a non-experimental, cross-sectional, descriptive design. The participants were 41 Upper Basic Education students who completed a researcher-designed structured questionnaire using a Likert-type scale. The data were analyzed using descriptive statistics, including frequencies, percentages, and contingency tables, to describe the distribution of responses according to educational level and the cognitive dimensions assessed. The results indicate that students hold favorable perceptions regarding the use of Kahoot in relation to motivation, attention, content retention, and information processing. However, differences associated with access to technological resources were also identified. It is concluded that students positively value the use of Kahoot as a teaching strategy to support the teaching-learning process.

Keywords: Kahoot, cognitive skills, gamification, education.

Introducción.

En el contexto educativo contemporáneo, caracterizado por la creciente integración de tecnologías digitales en los procesos de enseñanza-aprendizaje, diversos estudios recientes destacan el papel de las plataformas interactivas como recursos didácticos que pueden favorecer determinados procesos cognitivos y motivacionales en los estudiantes. En este sentido, investigaciones como la de Bonifaz et al. (2025) evidencian que el uso de herramientas gamificadas como Kahoot se relaciona con aspectos como la atención sostenida, la memoria de trabajo y la motivación académica.

A nivel global se observa una tendencia creciente hacia la incorporación de metodologías activas apoyadas en recursos digitales, orientadas a promover la participación y el involucramiento de los estudiantes en el aprendizaje. Por ello, el análisis de estas herramientas adquiere particular relevancia en contextos educativos específicos, como el ecuatoriano, donde la innovación pedagógica constituye tanto un desafío como una oportunidad para fortalecer los procesos educativos.

En el ámbito latinoamericano, diversos autores han resaltado la importancia de incorporar estrategias didácticas innovadoras que respondan a las necesidades educativas de los estudiantes del siglo XXI. De la misma manera, estudios como el de Nuñez-Naranjo et al. (2025) sostienen que la gamificación mediante plataformas digitales puede contribuir al desarrollo de procesos relacionados con el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la toma de decisiones. No obstante, también se reconocen limitaciones vinculadas con el acceso a recursos tecnológicos y la formación docente. En consecuencia, resulta necesario profundizar en investigaciones contextualizadas que permitan comprender cómo los estudiantes perciben el uso de estas herramientas y su posible contribución a determinados procesos cognitivos en escenarios educativos concretos.

En el ámbito nacional ecuatoriano, investigaciones recientes como las de Criollo et al. (2023) destacan que el uso de aplicaciones interactivas en el aula puede favorecer la participación y el rendimiento académico de los estudiantes. De igual manera, Rosales y Alcívar (2025) señalan que Kahoot puede contribuir a la motivación y favorecer procesos cognitivos superiores mediante dinámicas de aprendizaje activo. Estos antecedentes permiten reconocer la pertinencia de estudiar el uso de herramientas de gamificación en instituciones educativas específicas, considerando factores pedagógicos, tecnológicos y contextuales. En este marco, la presente investigación se desarrolla en la Unidad Educativa Santa Rita, como escenario concreto para analizar las percepciones de los estudiantes sobre el uso de la plataforma Kahoot en el proceso educativo.

En correspondencia con este contexto, la política educativa ecuatoriana también reconoce la importancia de la incorporación de tecnologías digitales en la educación. La Agenda Educativa Digital 2021-2025 constituye un instrumento de política pública orientado a la transformación digital de la educación en Ecuador y plantea estrategias relacionadas con el aprendizaje digital, la alfabetización digital y la ciudadanía digital, así como la integración de tecnologías en los procesos educativos (Ministerio de Educación, 2022). De esta manera, el uso

pedagógico de recursos tecnológicos se articula con las orientaciones nacionales dirigidas a promover prácticas educativas innovadoras y el desarrollo de competencias en la comunidad educativa.

Desde esta perspectiva, la justificación de la investigación se sustenta en la necesidad de comprender cómo los estudiantes valoran el empleo de estrategias innovadoras apoyadas en tecnologías digitales, particularmente aquellas basadas en la gamificación. El estudio resulta pertinente porque permite aproximarse a la percepción estudiantil sobre la utilización de Kahoot como recurso didáctico y su posible contribución al fortalecimiento de habilidades cognitivas. En este sentido, la investigación posee relevancia práctica al aportar información que puede orientar a los docentes en la selección y utilización pedagógica de herramientas digitales, así como relevancia académica al contribuir a la discusión sobre la relación entre gamificación, participación estudiantil y procesos cognitivos en contextos educativos específicos.

De allí que el objetivo general de este artículo consiste en analizar la percepción de los estudiantes sobre la influencia del uso de la plataforma Kahoot en el desarrollo de habilidades cognitivas en estudiantes de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa Santa Rita. En correspondencia con este propósito, los objetivos específicos se orientan a identificar las habilidades cognitivas que los estudiantes perciben como favorecidas mediante el uso de Kahoot y analizar el nivel de aceptación y participación estudiantil en actividades gamificadas mediante esta plataforma. De este modo, el estudio se orienta a generar conocimiento contextualizado acerca de la percepción de los estudiantes, sin pretender establecer una medición objetiva o causal del desarrollo de las habilidades cognitivas.

En términos generales, la problemática de investigación surge de la necesidad de explorar alternativas didácticas innovadoras que contribuyan a enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje y favorezcan una participación más activa de los estudiantes. Si bien diferentes investigaciones han señalado posibles beneficios de la gamificación y de las plataformas interactivas sobre determinados procesos cognitivos, persisten interrogantes respecto a cómo estas herramientas son percibidas por los estudiantes en contextos educativos específicos. En consecuencia, el presente estudio busca aportar evidencia empírica sobre las percepciones de los estudiantes respecto al uso de Kahoot y su posible contribución al desarrollo de habilidades cognitivas en la Unidad Educativa Santa Rita, contribuyendo así a una mejor comprensión de su potencial como estrategia didáctica en el contexto de la Educación Básica Superior.

Revisión Literaria.

Kahoot como herramienta educativa digital

En el contexto de la transformación digital de la educación, las plataformas interactivas y de gamificación han adquirido relevancia como recursos que pueden complementar las estrategias tradicionales de enseñanza-aprendizaje. Entre estas herramientas se encuentra Kahoot, plataforma digital basada en dinámicas de juego que permite formular preguntas, obtener respuestas en tiempo real y proporcionar retroalimentación inmediata. Su utilización

puede favorecer la participación, la motivación y el involucramiento de los estudiantes en las actividades académicas.

González et al. (2025) sostienen que Kahoot incrementa la motivación y el compromiso del alumnado mediante dinámicas competitivas y retroalimentación inmediata, mientras que Zambrano y Solano (2025) destacan su contribución a la generación de ambientes de aprendizaje más dinámicos e interactivos.

Desde una perspectiva pedagógica, estas características permiten considerar a Kahoot no solamente como un recurso tecnológico, sino como una herramienta susceptible de incorporarse a estrategias de evaluación formativa y aprendizaje activo. Guamán et al. (2025) señalan que su utilización puede contribuir al refuerzo de contenidos mediante estrategias lúdicas que favorecen la retención de información. Sin embargo, este planteamiento debe interpretarse considerando que la presencia de una herramienta digital no garantiza por sí misma mejores resultados cognitivos. Su posible contribución depende de factores como la planificación de las actividades, la pertinencia de las preguntas, la mediación docente, la retroalimentación proporcionada y la articulación de la herramienta con los objetivos de aprendizaje.

En el ámbito latinoamericano, Alcívar-Lucas y Alcívar-Lucas (2025) reportan resultados favorables asociados con la participación estudiantil, la interacción y la evaluación continua mediante Kahoot. Estos hallazgos permiten identificar un elemento relevante para el presente estudio: las características interactivas de la plataforma pueden generar condiciones pedagógicas que favorezcan determinados procesos de aprendizaje, pero ello no implica necesariamente que se haya demostrado un desarrollo objetivo de las habilidades cognitivas. Por tanto, es necesario diferenciar entre los efectos cognitivos que pueden ser comprobados mediante instrumentos de medición y las valoraciones que los propios estudiantes realizan sobre su experiencia de aprendizaje.

En el contexto ecuatoriano investigaciones como las de Huaranja et al. (2025) señalan que el uso de Kahoot en instituciones educativas ha generado un impacto positivo en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes, así mismo, se destaca que la integración de tecnologías digitales en el aula responde a las políticas educativas actuales orientadas a la innovación pedagógica, en consecuencia, resulta pertinente analizar cómo esta herramienta influye en el desarrollo de habilidades cognitivas en contextos específicos como la Unidad Educativa Santa Rita.

De acuerdo con lo anterior, la primera variable de estudio corresponde al uso de la plataforma Kahoot, entendida operacionalmente a partir de aspectos vinculados con su utilización en actividades académicas, tales como interacción, participación, motivación, retroalimentación inmediata y aceptación de la herramienta. Esta delimitación permite evitar que el concepto de Kahoot se reduzca a la simple presencia de tecnología en el aula y facilita su análisis como recurso didáctico dentro de una estrategia de gamificación.

Habilidades cognitivas en el proceso educativo

Las habilidades cognitivas constituyen procesos mentales implicados en la adquisición, procesamiento, almacenamiento, recuperación y utilización de información para responder a diferentes situaciones de aprendizaje. Estas habilidades incluyen, entre otras, la atención, la memoria, la comprensión, el razonamiento, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Indacochea-Mendoza et al. (2025) reconocen la importancia de procesos como la atención, la memoria, el razonamiento y la resolución de problemas para el aprendizaje, mientras que Cáceres-Mesa et al. (2025) destacan la necesidad de considerar las condiciones cognitivas de los estudiantes al diseñar estrategias pedagógicas.

Desde esta perspectiva, las habilidades cognitivas no deben entenderse únicamente como resultados visibles de una actividad educativa, sino como procesos que pueden manifestarse mediante diferentes desempeños y que, para ser medidos objetivamente, requieren procedimientos e instrumentos específicos. Por ejemplo, determinar si un estudiante ha mejorado realmente su memoria, atención o capacidad de resolución de problemas implicaría recurrir a pruebas, tareas de desempeño, evaluaciones comparativas u otros procedimientos de medición. Esta consideración resulta fundamental para delimitar el alcance de la presente investigación.

En efecto, diversos estudios han relacionado el uso de tecnologías digitales con procesos cognitivos. Lara et al. (2025) sostienen que los entornos interactivos pueden favorecer la participación activa y el procesamiento de la información, mientras que Collahuazo et al. (2025) plantean que la gamificación puede generar condiciones favorables para el pensamiento crítico y otros procesos cognitivos superiores.

Así mismo, García et al. (2025) destacan asociaciones entre las dinámicas lúdicas y aspectos relacionados con la atención y la concentración. Sin embargo, estos planteamientos no deben interpretarse automáticamente como evidencia de que toda utilización de una herramienta gamificada produce un desarrollo objetivo de las habilidades cognitivas.

En el contexto educativo actual investigaciones como las de Mena et al. (2024) destacan que el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes ecuatorianos es un desafío que requiere la implementación de metodologías innovadoras, además, estudios de Tirado et al. (2026) señalan que el uso de herramientas digitales contribuye al fortalecimiento del pensamiento crítico y la resolución de problemas, por lo tanto, se evidencia la necesidad de integrar recursos tecnológicos que favorezcan el desarrollo integral del estudiante.

Para efectos de esta investigación, las habilidades cognitivas constituyen la segunda variable conceptual de estudio, mientras que su análisis empírico se realiza específicamente desde la percepción de los estudiantes. Por ello, cuando se haga referencia a atención, memoria, comprensión, pensamiento crítico o resolución de problemas, no se pretende afirmar que estas capacidades hayan sido medidas objetivamente, sino identificar cuáles son percibidas por los estudiantes como favorecidas mediante el uso de Kahoot.

Relación entre Kahoot y el desarrollo de habilidades cognitivas

Comprendiendo la relevancia de ambas variables diversos estudios han analizado la relación entre el uso de Kahoot y el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes, en este sentido, González-Sánchez et al. (2025) evidencian que esta herramienta mejora la retención de información y la velocidad de procesamiento cognitivo debido a su formato interactivo y competitivo, además, investigaciones como las de Fernández et al. (2025) destacan que el uso de Kahoot puede promover el aprendizaje activo al involucrar al estudiante en actividades de participación y construcción del conocimiento.

Estos planteamientos permiten comprender que la plataforma posee características pedagógicas potencialmente relacionadas con procesos cognitivos; sin embargo, la existencia de esta relación teórica no significa necesariamente que el desarrollo cognitivo haya sido comprobado en todos los contextos.

De la misma manera estudios recientes como los de Rojas-Viteri et al. (2021) señalan que Kahoot favorece el desarrollo de habilidades cognitivas como la memoria y la atención al requerir respuestas rápidas y precisas, así mismo, se ha evidenciado que la retroalimentación inmediata permite corregir errores y reforzar el aprendizaje de manera efectiva, en consecuencia, esta herramienta se convierte en un recurso valioso para mejorar los procesos cognitivos en el aula.

En el ámbito práctico investigaciones como las de Machaca-Huamanchorcco (2022) demuestran que la implementación de Kahoot en actividades educativas incrementa la participación estudiantil y mejora el rendimiento académico, además, se destaca que los estudiantes perciben esta herramienta como motivadora y fácil de usar, lo cual influye positivamente en su disposición hacia el aprendizaje, por lo tanto, se evidencia una relación directa entre el uso de Kahoot y el fortalecimiento de habilidades cognitivas.

Finalmente, en el contexto ecuatoriano estudios como los de Sánchez et al. (2026) concluyen que el uso de Kahoot contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas al fomentar la interacción, la reflexión y el aprendizaje significativo, de la misma forma, se reconoce que su implementación debe considerar factores como la infraestructura tecnológica y la capacitación docente, en consecuencia, el análisis de esta relación en la Unidad Educativa Santa Rita permitirá generar evidencia empírica que aporte al fortalecimiento de prácticas pedagógicas innovadoras orientadas al desarrollo cognitivo de los estudiantes.

Materiales y métodos.

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental, de corte transversal y alcance descriptivo. Se recopilaban datos numéricos relacionados con la percepción de los estudiantes sobre el uso de la plataforma Kahoot y su posible contribución a determinados procesos cognitivos. El diseño fue no experimental porque no se manipularon deliberadamente las variables de estudio, sino que fueron observadas en su contexto educativo natural. El corte fue transversal debido a que la información se recopiló en un único momento, después de la experiencia de los estudiantes con Kahoot.

La población estuvo conformada por 41 estudiantes de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa Santa Rita, distribuidos en 25 estudiantes de octavo año, 8 de noveno y 8 de décimo. Debido al reducido tamaño de la población, se trabajó con la totalidad de los estudiantes mediante un procedimiento censal, por lo que no fue necesario realizar un proceso de selección muestral.

Durante varias semanas, los docentes incorporaron Kahoot como recurso didáctico en sus respectivas actividades académicas. Esta utilización formó parte de las estrategias pedagógicas habituales de la institución y no constituyó una intervención experimental diseñada por la investigadora. La frecuencia y modalidad de utilización de la plataforma dependieron de la planificación de cada docente. Posteriormente, se recopiló información sobre la percepción de los estudiantes respecto a su experiencia con Kahoot.

La técnica utilizada para la recolección de información fue la encuesta y el instrumento correspondió a un cuestionario estructurado de elaboración propia. El instrumento fue diseñado a partir de la revisión de literatura relacionada con el uso educativo de Kahoot, la gamificación y las habilidades cognitivas.

El cuestionario estuvo conformado por 13 preguntas, de las cuales 5 correspondieron a datos generales y sociodemográficos y 8 fueron ítems destinados a recoger la percepción estudiantil sobre el uso de Kahoot y determinados procesos cognitivos. Las preguntas sociodemográficas abordaron sexo, edad, nacionalidad, año de Educación Básica y disponibilidad de internet y dispositivos tecnológicos.

Los 8 ítems de contenido se organizaron en cuatro dimensiones. La dimensión Atención y motivación estuvo integrada por los ítems 6 y 7; Memoria de trabajo y retención, por los ítems 8 y 9; Procesamiento y pensamiento crítico, por los ítems 10 y 11; y Aceptación de la tecnología, por los ítems 12 y 13. Los ítems fueron valorados mediante una escala tipo Likert de cinco categorías.

Para garantizar la validez de contenido del cuestionario, el instrumento fue sometido a un proceso de juicio de expertos, en el que participaron ocho especialistas con experiencia relacionada con educación, investigación y tecnologías aplicadas a los procesos de enseñanza-aprendizaje. A cada experto se le proporcionó el cuestionario junto con una matriz de valoración. Los especialistas analizaron los ítems considerando criterios de claridad, pertinencia, coherencia y relevancia, además de la correspondencia entre cada pregunta y la dimensión asignada.

Las observaciones y sugerencias de los ocho expertos fueron consideradas para revisar la redacción y pertinencia de los ítems. A partir de este proceso se realizaron los ajustes necesarios y se estableció la versión definitiva del cuestionario. La matriz de validación y las valoraciones de los expertos se incorporan como parte de los anexos de la investigación.

La aplicación del cuestionario se realizó mediante Google Forms, después de que los estudiantes hubieran participado previamente en actividades académicas que incorporaron

Kahoot. Esta condición permitió que las respuestas se fundamentaran en una experiencia concreta de utilización de la plataforma.

Para el procesamiento de la información se empleó estadística descriptiva mediante el cálculo de frecuencias absolutas y porcentajes. Los resultados fueron organizados en tablas de distribución y tablas de contingencia para facilitar la descripción de las respuestas según el año de Educación Básica.

Resultados.

El presente apartado expone los resultados obtenidos a partir de la aplicación del cuestionario dirigido a 41 estudiantes de educación básica superior, distribuidos en los niveles de octavo, noveno y décimo año. El instrumento permitió recopilar información de carácter sociodemográfico y sobre la percepción de los estudiantes respecto al uso de la herramienta Kahoot en relación con dimensiones como la atención, la memoria, el procesamiento de la información y la motivación.

Para el análisis de los datos se utilizaron tablas de contingencia con el propósito de organizar y describir la distribución de las respuestas según el nivel educativo, el acceso a recursos tecnológicos y las dimensiones cognitivas evaluadas. Este procedimiento permitió identificar patrones en las percepciones de los estudiantes y describir el comportamiento de las variables analizadas, en concordancia con el alcance descriptivo de la investigación.

Tabla 1. Acceso a internet y dispositivos tecnológicos en el hogar según nivel

		¿Cuentas con acceso a internet y un dispositivo (celular, tablet o laptop) en tu hogar?			
Nivel		Siempre	A veces	Casi nunca	Total
Octavo		4	18	3	25
	% total	9.76 %	43.90 %	7.32 %	60.98 %
Noveno		6	2	0	8
	% total	14.63 %	4.88 %	0.00 %	19.51 %
Décimo		5	3	0	8
	% total	12.20 %	7.32 %	0.00 %	19.51 %
Total		15	23	3	41
	% total	36.59 %	56.10 %	7.32 %	100.00 %

Los resultados de la tabla 1 muestran que el 56,10 % de los estudiantes dispone de acceso a internet y a dispositivos tecnológicos únicamente "a veces", mientras que el 36,59 % manifiesta contar con estos recursos "siempre" y el 7,32 % indica que "casi nunca" tiene acceso.

Estos datos evidencian que, aunque la mayoría de los estudiantes posee algún grado de conectividad, esta no es constante para todos los participantes.

Al analizar los resultados según el nivel educativo, en octavo año se concentra la mayor cantidad de respuestas correspondientes a un acceso intermitente y se registran los únicos casos de “casi nunca”. En noveno y décimo año predomina la categoría “siempre”. Estos resultados muestran diferencias en las condiciones de acceso a recursos tecnológicos entre los niveles estudiados, aspecto relevante para interpretar las experiencias de los estudiantes con herramientas digitales.

Tabla 2. Motivación de los estudiantes al usar Kahoot en clase

		¿Te sientes más motivado a poner atención en clase cuando sabes que usarán Kahoot?				
Nivel		Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Total
Octavo		7	10	6	2	25
	% total	17.07 %	24.39 %	14.63 %	4.88 %	60.98 %
Noveno		1	1	2	4	8
	% total	2.44 %	2.44 %	4.88 %	9.76 %	19.51 %
Décimo		2	3	1	2	8
	% total	4.88 %	7.32 %	2.44 %	4.88 %	19.51 %
Total		10	14	9	8	41
	% total	24.39 %	34.15 %	21.95 %	19.51 %	100.00 %

Los datos de la tabla 2 evidencian que la mayor proporción de estudiantes (34,15 %) señala sentirse más motivada "a veces" cuando sabe que utilizará Kahoot en clase, seguida del 21,95 % que responde "casi siempre" y del 19,51 % que indica "siempre". En contraste, el 24,39 % manifiesta sentirse motivado "casi nunca", lo que refleja diferencias en la percepción de esta herramienta.

Por nivel educativo, en octavo año predominan las respuestas “a veces” y “casi nunca”. En noveno año se observa una mayor concentración en “siempre”, mientras que en décimo las respuestas se distribuyen entre las diferentes categorías. En conjunto, los datos muestran que la percepción sobre la motivación asociada al uso de Kahoot es variable y presenta diferencias entre los estudiantes.

Tabla 3. Percepción sobre la atención y reducción de distracciones durante el uso de Kahoot

¿El uso de esta herramienta te ayuda a ignorar distracciones y enfocarte solo en la materia?							
Nivel		Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Total
Octavo		1	8	6	8	2	25
	% total	2.44 %	19.51 %	14.63 %	19.51 %	4.88 %	60.98 %
Noveno		0	0	4	3	1	8
	% total	0.00 %	0.00 %	9.76 %	7.32 %	2.44 %	19.51 %
Décimo		0	1	1	4	2	8

Tabla 3. Percepción sobre la atención y reducción de distracciones durante el uso de Kahoot

		¿El uso de esta herramienta te ayuda a ignorar distracciones y enfocarte solo en la materia?					
Nivel		Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Total
Total	% total	0.00 %	2.44 %	2.44 %	9.76 %	4.88 %	19.51 %
		1	9	11	15	5	41
	% total	2.44 %	21.95 %	26.83 %	36.59 %	12.20 %	100.00 %

La tabla 3 muestra que el 36,59 % de los estudiantes considera que Kahoot "casi siempre" le ayuda a mantener la atención durante la clase, mientras que el 12,20 % responde "siempre" y el 26,83 % señala que esto ocurre "a veces". Por otra parte, el 24,39 % restante manifiesta que esta situación ocurre "casi nunca" o "nunca".

Por nivel educativo, en octavo año las respuestas presentan una mayor dispersión, con presencia tanto de valoraciones positivas como negativas. En noveno año predominan las respuestas "a veces" y "casi siempre", mientras que en décimo se observa una mayor concentración en "casi siempre". Los resultados muestran una tendencia hacia respuestas intermedias y positivas, aunque no se presenta una valoración homogénea entre los participantes.

Tabla 4. Percepción sobre la retención de contenidos mediante el uso de Kahoot

		¿Sientes que puedes recordar mejor los temas explicados por el profesor después de jugar en Kahoot?					
Nivel		Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Total
Octavo		1	4	8	11	1	25
	% total	2.44 %	9.76 %	19.51 %	26.83 %	2.44 %	60.98 %
Noveno		0	0	4	4	0	8
	% total	0.00 %	0.00 %	9.76 %	9.76 %	0.00 %	19.51 %
Décimo		0	0	3	3	2	8
	% total	0.00 %	0.00 %	7.32 %	7.32 %	4.88 %	19.51 %
Total		1	4	15	18	3	41
	% total	2.44 %	9.76 %	36.59 %	43.90 %	7.32 %	100.00 %

Los resultados indican que el 43,90 % de los estudiantes considera que "casi siempre" recuerda mejor los contenidos después de utilizar Kahoot, mientras que el 36,59 % responde "a veces" y el 7,32 % "siempre". Las respuestas negativas representan únicamente el 12,20 % del total.

En octavo año se observa una mayor concentración en la categoría “casi siempre”. En noveno y décimo año las respuestas se distribuyen principalmente entre “a veces” y “casi siempre”. En términos descriptivos, los datos muestran una concentración de respuestas en las categorías intermedia y positiva respecto a la percepción de retención de contenidos, aunque estos resultados corresponden a la valoración subjetiva de los estudiantes y no a una medición objetiva de la memoria o de la retención.

Tabla 5. Relación de conocimientos previos en el uso de Kahoot

		¿Logras relacionar rápidamente lo que aprendiste en clases anteriores para responder las preguntas del juego?					
Nivel		Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Total
Octavo		2	9	4	8	2	25
	% total	4.88 %	21.95 %	9.76 %	19.51 %	4.88 %	60.98 %
Noveno		0	2	2	2	2	8
	% total	0.00 %	4.88 %	4.88 %	4.88 %	4.88 %	19.51 %
Décimo		0	2	4	1	1	8
	% total	0.00 %	4.88 %	9.76 %	2.44 %	2.44 %	19.51 %
Total		2	13	10	11	5	41
	% total	4.88 %	31.71 %	24.39 %	26.83 %	12.20 %	100.00 %

Los resultados muestran una distribución más equilibrada de las respuestas. El 31,71 % señala que "casi nunca" logra relacionar conocimientos previos durante el uso de Kahoot, mientras que el 26,83 % responde "casi siempre", el 24,39 % "a veces" y el 12,20 % "siempre".

Por nivel educativo, en octavo año se concentran principalmente las respuestas “casi nunca” y “casi siempre”. En noveno año las respuestas se distribuyen de manera relativamente equilibrada entre las diferentes categorías, mientras que en décimo predomina “a veces”. Por tanto, no se observa una tendencia claramente favorable en esta dimensión, sino percepciones diversas respecto a la posibilidad de relacionar conocimientos previos durante las actividades realizadas con Kahoot.

Tabla 6. Percepción sobre el límite de tiempo, procesamiento de información y toma de decisiones

		¿El límite de tiempo en Kahoot te obliga a procesar la información y tomar decisiones de forma rápida?				
Nivel		Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Total
Octavo		9	10	4	2	25
	% total	21.95 %	24.39 %	9.76 %	4.88 %	60.98 %
Noveno		0	4	3	1	8
	% total	0.00 %	9.76 %	7.32 %	2.44 %	19.51 %

Tabla 6. Percepción sobre el límite de tiempo, procesamiento de información y toma de decisiones

		¿El límite de tiempo en Kahoot te obliga a procesar la información y tomar decisiones de forma rápida?				
Nivel		Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Total
Décimo		0	4	3	1	8
	% total	0.00 %	9.76 %	7.32 %	2.44 %	19.51 %
Total		9	18	10	4	41
	% total	21.95 %	43.90 %	24.39 %	9.76 %	100.00 %

Los datos indican que el 43,90 % de los estudiantes considera que el límite de tiempo de Kahoot favorece el procesamiento rápido de la información "a veces", seguido del 24,39 % que responde "casi siempre" y del 9,76 % que señala "siempre". Por otro lado, el 21,95 % manifiesta que esto ocurre "casi nunca".

En octavo año predominan las respuestas "a veces" y "casi nunca". En noveno y décimo año se observa una concentración principalmente en "a veces" y "casi siempre". En términos generales, la mayor frecuencia se ubica en la categoría intermedia, por lo que los resultados sugieren una percepción moderada y no uniforme respecto a la relación entre el límite de tiempo y la rapidez percibida para procesar información y tomar decisiones.

Tabla 7. Percepción sobre la retroalimentación inmediata y la comprensión del tema

		¿La retroalimentación inmediata (saber por qué fallaste o acertaste) te ayuda a comprender mejor el tema?					
Nivel		Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Total
Octavo		1	8	6	8	2	25
	% total	2.44 %	19.51 %	14.63 %	19.51 %	4.88 %	60.98 %
Noveno		0	1	5	1	1	8
	% total	0.00 %	2.44 %	12.20 %	2.44 %	2.44 %	19.51 %
Décimo		0	3	3	2	0	8
	% total	0.00 %	7.32 %	7.32 %	4.88 %	0.00 %	19.51 %
Total		1	12	14	11	3	41
	% total	2.44 %	29.27 %	34.15 %	26.83 %	7.32 %	100.00 %

La tabla 7 evidencia que el 34,15 % de los estudiantes considera que la retroalimentación inmediata favorece la comprensión del tema "a veces", mientras que el 26,83 % responde "casi siempre" y el 7,32 % "siempre". En contraste, el 31,71 % manifiesta que esto ocurre "casi nunca" o "nunca".

En octavo año las respuestas se distribuyen entre las diferentes categorías, mientras que en noveno año predomina “a veces”. En décimo año las respuestas se concentran principalmente entre “casi nunca” y “a veces”. En consecuencia, los resultados evidencian percepciones heterogéneas sobre la utilidad de la retroalimentación inmediata para la comprensión de los contenidos, sin que pueda afirmarse una tendencia general claramente favorable.

Tabla 8. Percepción del uso de Kahoot frente a métodos tradicionales de enseñanza

		¿Consideras que Kahoot facilita tu aprendizaje en comparación con los métodos tradicionales (solo libros o dictados)?				
Nivel		Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Octavo		1		6	7	2
	% total	2.44 %	21.95 %	14.63 %	17.07 %	4.88 %
Noveno		0	1	3	3	1
	% total	0.00 %	2.44 %	7.32 %	7.32 %	2.44 %
Décimo		0	2	0	5	1
	% total	0.00 %	4.88 %	0.00 %	12.20 %	2.44 %
Total			12	9	15	4
	% total	2.44 %	29.27 %	21.95 %	36.59 %	9.76 %

Los resultados muestran que el 36,59 % de los estudiantes considera que Kahoot facilita su aprendizaje "casi siempre" en comparación con los métodos tradicionales, mientras que el 21,95 % responde "a veces" y el 9,76 % "siempre". Por otra parte, el 31,71 % manifiesta una percepción poco favorable.

Por nivel educativo, en octavo año se observa una distribución más amplia de las respuestas, con mayor presencia de las categorías “casi nunca” y “casi siempre”. En noveno año las respuestas se concentran principalmente entre “a veces” y “casi siempre”, mientras que en décimo año predomina “casi siempre”. En términos generales, los datos no permiten establecer una percepción uniformemente favorable, debido a la presencia significativa de respuestas intermedias y negativas. Por ello, los resultados deben interpretarse como una valoración diferenciada de los estudiantes sobre el uso de Kahoot frente a métodos tradicionales.

Discusión.

La presente investigación se orientó al análisis de la percepción de los estudiantes sobre el uso de la plataforma Kahoot en relación con determinadas habilidades cognitivas en estudiantes de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa Santa Rita. Se consideraron dimensiones relacionadas con el acceso a recursos tecnológicos, la motivación, la atención, la memoria, el procesamiento de la información, la comprensión y la aceptación de la herramienta.

En este sentido, los resultados permiten identificar diferentes patrones de percepción entre los estudiantes, con respuestas más concentradas en categorías intermedias y positivas en algunas dimensiones, mientras que en otras se observa una distribución más heterogénea. Estos hallazgos deben interpretarse desde el carácter descriptivo del estudio y como valoraciones subjetivas de los participantes, sin asumir que representan una medición objetiva del desarrollo de habilidades cognitivas.

En relación con el acceso a recursos tecnológicos, los resultados muestran una disponibilidad desigual entre los estudiantes, con predominio de la categoría “a veces” (56,10 %), seguida de “siempre” (36,59 %) y “casi nunca” (7,32 %). Esta situación evidencia que la disponibilidad de internet y dispositivos tecnológicos no es permanente para una parte importante de los participantes. Por nivel educativo, octavo año concentra las mayores limitaciones de acceso, mientras que en noveno y décimo predomina la disponibilidad permanente.

Estos resultados son consistentes con lo señalado por Criollo et al. (2023), quienes identifican las brechas digitales como un desafío para el sistema educativo ecuatoriano. Desde esta perspectiva, las condiciones de conectividad constituyen un elemento contextual que debe considerarse al incorporar herramientas digitales en las actividades educativas. No obstante, los datos obtenidos en esta investigación no permiten establecer que dichas condiciones determinen la participación o el desempeño cognitivo de los estudiantes.

En cuanto a la motivación y la atención, los resultados presentan una distribución diferenciada. En la percepción sobre la motivación asociada al uso de Kahoot, la categoría “a veces” concentra el 34,15 % de las respuestas, seguida de “casi siempre” con 21,95 % y “siempre” con 19,51 %. Sin embargo, el 24,39 % responde “casi nunca”, lo que evidencia que la valoración no es uniforme. En relación con la atención y la reducción de distracciones, el 36,59 % señala “casi siempre”, el 26,83 % “a veces” y el 12,20 % “siempre”, mientras que el 24,39 % se ubica en las categorías “nunca” y “casi nunca”.

Estos resultados guardan correspondencia con Bonifaz et al. (2025), quienes destacan la relación de las estrategias gamificadas con la motivación y el compromiso estudiantil, y con Fernández et al. (2025), quienes señalan que las plataformas interactivas pueden propiciar una participación más activa. Sin embargo, en el presente estudio estas características se expresan como percepciones de los estudiantes y presentan variaciones según el nivel educativo, por lo que no permiten afirmar que Kahoot produzca un incremento objetivo de la motivación o la atención.

Respecto a la memoria y la retención de contenidos, la Tabla 4 muestra una mayor concentración de respuestas en “casi siempre” (43,90 %) y “a veces” (36,59 %) respecto a la posibilidad de recordar mejor los temas después de utilizar Kahoot. Las respuestas “siempre” representan el 7,32 %, mientras que “nunca” y “casi nunca” alcanzan conjuntamente el 12,20 %. Esta distribución permite señalar que existe una percepción predominantemente intermedia y positiva sobre el recuerdo de los contenidos después de utilizar la plataforma.

Este resultado guarda relación con Rojas-Viteri et al. (2021), quienes destacan el valor de la retroalimentación inmediata para apoyar procesos de revisión y corrección, así como con González et al. (2025) quienes relacionan los entornos interactivos con la participación activa del estudiante. Sin embargo, debido a que el instrumento utilizado no constituye una prueba objetiva de memoria, los resultados deben interpretarse como una percepción de los estudiantes sobre su capacidad de recordar los contenidos y no como evidencia de una mejora real de la memoria.

En contraste, la capacidad percibida para relacionar conocimientos previos presenta resultados menos definidos. En la Tabla 5, el 31,71 % de los estudiantes responde “casi nunca” respecto a la posibilidad de relacionar rápidamente aprendizajes anteriores para responder las preguntas de Kahoot. El 26,83 % señala “casi siempre”, el 24,39 % “a veces” y el 12,20 % “siempre”. Esta distribución no evidencia una tendencia claramente favorable, ya que la categoría con mayor frecuencia corresponde a “casi nunca”.

Por nivel educativo también se observan diferencias: en octavo año predominan las respuestas “casi nunca”, en noveno existe una distribución relativamente equilibrada y en décimo prevalece “a veces”. Por tanto, este resultado debe entenderse como una percepción heterogénea sobre la recuperación y relación de conocimientos previos, sin atribuir a Kahoot un efecto directo sobre este proceso cognitivo.

En relación con el procesamiento de la información y la toma de decisiones, los resultados de la Tabla 6 muestran que el 43,90 % de los estudiantes considera que el límite de tiempo los lleva a procesar información y tomar decisiones rápidamente “a veces”. El 24,39 % responde “casi siempre” y el 9,76 % “siempre”, mientras que el 21,95 % señala “casi nunca”. La mayor concentración en la categoría intermedia indica que esta característica de la plataforma es percibida de manera moderada y no uniforme.

Este resultado puede relacionarse con Collahuazo et al. (2025), quienes destacan que las dinámicas gamificadas pueden incorporar elementos de respuesta rápida, y con García et al. (2025) quienes analizan la relación entre los entornos interactivos y determinados procesos de atención y respuesta. No obstante, en el presente estudio no puede afirmarse que el límite de tiempo desarrolle objetivamente la rapidez cognitiva, debido a que dicha capacidad no fue medida mediante una prueba de desempeño.

La percepción sobre la retroalimentación inmediata también presenta resultados heterogéneos. De acuerdo con la Tabla 7, el 34,15 % de los estudiantes señala que la retroalimentación les ayuda a comprender mejor el tema “a veces”, mientras que el 26,83 % responde “casi siempre” y el 7,32 % “siempre”. En contraste, el 29,27 % indica “casi nunca” y el 2,44 % “nunca”. En consecuencia, no se observa una tendencia suficientemente uniforme para afirmar una valoración general claramente favorable. Además, las diferencias entre niveles educativos refuerzan la variabilidad de las respuestas, particularmente en décimo año, donde existe mayor concentración en las categorías “casi nunca” y “a veces”.

Estos resultados pueden relacionarse con Rojas-Viteri et al. (2021), quienes destacan la importancia de la retroalimentación dentro de los procesos de aprendizaje. Sin embargo, los

datos obtenidos sugieren que la utilidad percibida de esta característica puede variar entre los estudiantes y debe analizarse dentro del contexto de la mediación pedagógica utilizada por el docente.

En cuanto a la percepción del uso de Kahoot frente a métodos tradicionales, los resultados de la Tabla 8 tampoco permiten establecer una valoración uniformemente favorable. El 36,59 % de los estudiantes responde “casi siempre” al considerar que Kahoot facilita su aprendizaje frente a métodos como el uso exclusivo de libros o dictados, mientras que el 21,95 % señala “a veces” y el 9,76 % “siempre”. Por otro lado, el 29,27 % responde “casi nunca” y el 2,44 % “nunca”. Aunque la categoría “casi siempre” presenta la mayor frecuencia individual, la presencia de respuestas negativas y de una proporción importante en la categoría intermedia evidencia diferencias en las experiencias y valoraciones de los participantes.

Estos resultados pueden contrastarse con Machaca-Huamanhorcco (2022) y Tirado et al. (2026), quienes destacan el potencial de la gamificación para generar experiencias educativas más dinámicas y participativas. Sin embargo, en el contexto estudiado, dicha valoración no se presenta de manera homogénea entre todos los estudiantes.

En síntesis, los resultados muestran que la percepción estudiantil sobre el uso de Kahoot varía según la dimensión analizada. Se identifican valoraciones relativamente más positivas en aspectos relacionados con la retención de contenidos y la atención, aunque también se presentan respuestas intermedias y negativas. En cambio, la relación con conocimientos previos, el procesamiento bajo límite de tiempo y la utilidad percibida de la retroalimentación muestran una mayor heterogeneidad.

Conclusiones.

En respuesta al objetivo general de la investigación, se concluye que los estudiantes de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa Santa Rita presentan una percepción diferenciada sobre el uso de la plataforma Kahoot como recurso didáctico y su relación con determinados procesos cognitivos. Se observa una valoración relativamente más favorable en aspectos vinculados con la retención de contenidos y la atención; sin embargo, dimensiones como la relación con conocimientos previos, el procesamiento de la información y la retroalimentación inmediata presentan respuestas heterogéneas.

Se identifica que el acceso a internet y la disponibilidad de dispositivos tecnológicos constituyen condiciones relevantes para la incorporación de herramientas digitales en el contexto educativo estudiado. El predominio del acceso intermitente evidencia la necesidad de considerar las condiciones de conectividad al planificar actividades mediadas por plataformas como Kahoot, procurando alternativas que permitan una participación equitativa de los estudiantes.

Respecto a los procesos relacionados con la memoria, el procesamiento de la información y la toma de decisiones, los estudiantes manifiestan diferentes niveles de percepción. Se identifica una valoración relativamente más favorable sobre el recuerdo de

contenidos, mientras que la relación con conocimientos previos y el procesamiento rápido bajo límite de tiempo presentan mayor variabilidad.

Finalmente, se concluye que la utilidad percibida de Kahoot se relaciona con las condiciones en las que la herramienta es incorporada al proceso de enseñanza-aprendizaje. Los estudiantes perciben que puede contribuir a determinados aspectos de la experiencia educativa, especialmente cuando existe una planificación didáctica pertinente, mediación docente y condiciones tecnológicas adecuadas. Por tanto, Kahoot puede considerarse un recurso complementario para apoyar las actividades educativas; sin embargo, los resultados obtenidos no permiten afirmar que su utilización genere, por sí misma, un efecto causal sobre el desarrollo real de las habilidades cognitivas.

Recomendaciones y limitaciones.

Se recomienda a la Unidad Educativa Santa Rita continuar incorporando herramientas de gamificación como Kahoot dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, integrándolas de manera planificada y alineada con los objetivos curriculares, con el fin de promover experiencias de aprendizaje más dinámicas, participativas y acordes con las necesidades de los estudiantes.

Es conveniente fortalecer las competencias digitales de los docentes mediante programas de capacitación continua orientados al diseño e implementación de estrategias didácticas apoyadas en tecnologías educativas. Esto permitirá optimizar el uso pedagógico de Kahoot y de otras herramientas digitales, favoreciendo una integración pertinente dentro del aula.

Se recomienda impulsar acciones institucionales que contribuyan a reducir las dificultades de acceso a internet y a dispositivos tecnológicos, considerando que las condiciones de conectividad pueden influir en la participación de los estudiantes en actividades mediadas por plataformas digitales. El fortalecimiento de la infraestructura tecnológica favorecerá una participación más equitativa y el aprovechamiento de los recursos digitales disponibles.

Para futuras investigaciones se recomienda ampliar la población de estudio e incluir instituciones educativas con diferentes características sociales y geográficas, con el propósito de comparar resultados y obtener evidencia más amplia sobre la percepción de los estudiantes respecto al uso de herramientas de gamificación y su relación con diversas habilidades cognitivas. De la misma manera, sería pertinente complementar los estudios de percepción con diseños experimentales o cuasiexperimentales que permitan evaluar objetivamente los efectos de estas herramientas sobre el aprendizaje.

Limitaciones

La presente investigación presentó algunas limitaciones que deben considerarse al interpretar los resultados. En primer lugar, el estudio se desarrolló con una población de 41 estudiantes pertenecientes a una única institución educativa, por lo que los hallazgos corresponden exclusivamente a ese contexto y no pueden generalizarse a otras poblaciones con características diferentes. La información fue obtenida mediante un cuestionario de percepción,

por lo que los resultados reflejan las valoraciones de los estudiantes sobre el uso de Kahoot y no una medición objetiva del desarrollo de las habilidades cognitivas. En consecuencia, las conclusiones deben interpretarse dentro del alcance propio de un estudio cuantitativo de diseño no experimental.

Finalmente, las diferencias en el acceso a internet y en la disponibilidad de dispositivos tecnológicos entre los estudiantes pudieron influir en la experiencia de uso de la plataforma y, por ende, en las respuestas proporcionadas durante la recolección de la información. A pesar de estas limitaciones, el estudio permitió cumplir los objetivos planteados y aportar evidencia relevante sobre la percepción estudiantil respecto al uso de Kahoot como herramienta de apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Referencias bibliográficas.

- Alcívar-Lucas, M., & Alcívar-Lucas, G. (2025). Valoración de la plataforma educativa «kahoot» para mejorar la enseñanza de los contenidos ortográficos en la asignatura de lengua y literatura. *593 Digital Publisher CEIT*, 10(1), 160-174.
- Bonifaz, E. R., Catota, M. L., Taimal, M. del C., Alajo, G. D. P., & Urbano, L. J. (2025). Gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Ciencia y Educación*, 6(10.2), 281-302. <https://doi.org/10.5281/zenodo.17667498>
- Cáceres-Mesa, M. L., Pelcastre-Benítez, Y., García-Robelo, O., & González-Esquivel, M. G. (2025). Las estrategias didácticas del docente y su relación con el aprendizaje significativo en Matemáticas. *Revista Mexicana de Investigación e Intervención Educativa*, 4(S1), 124-134. <https://doi.org/10.62697/rmiie.v4iS1.155>
- Collahuazo, J. D., Tipan, A. M., Vera, M. P., & Tello, J. K. (2025). Gamificación y aprendizajes basados en experiencias: Un modelo para el pensamiento crítico y creativo. *Sapiens in Education*, 2(4), 6.
- Criollo, L. R., Choez, C. J., Castillo, J. L., Montes, C., & Macías, R. (2023). Rompiendo barreras en la enseñanza de las matemáticas: Cómo las aplicaciones y tecnologías pueden mejorar el desempeño académico y la confianza del estudiante. *Revista Científica Multidisciplinar G-nerando*, 4(1). <https://doi.org/10.60100/rcmg.v4i1.100>
- Fernández, M. A. V., Timaná, J. F. Q., Cusme, M. A. B., & Travez, T. E. G. (2025). Estrategias pedagógicas innovadoras para el desarrollo de aprendizajes significativos en la educación media. *Revista Científica Multidisciplinar G-nerando*, 6(2), ág. 3145-3170. <https://doi.org/10.60100/rcmg.v6i2.864>
- García, C. P., Barragan, C. J., Villamarín, K. M., & Kuján, A. A. (2025). Estrategias didácticas para mejorar la atención y concentración en estudiantes de nivel inicial. *Revista Social Fronteriza*, 5(2). [https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5\(2\)692](https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5(2)692)
- González, J. L., Villacres, G. E., Núñez, L. del C., Aguilar, J. L., & Calderón, R. lutter. (2025). Uso de Kahoot! En el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Superior. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(3), 1924-1942. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i3.17806
- González-Sánchez, J., López, G., Arteaga, M., Bizueta, A., Zapata, M., & Guaraca, S. (2025). Apropiación TIC como estrategia para potenciar habilidades cognitivas en estudiantes de bachillerato. *Revista Espacios*, 46(6), 367-378. <https://doi.org/10.48082/espacios-a25v46n06p31>
- Guamán, C. S., Alcuacer, A. D. P., Mira, N. M., Ibadango, O. del C., Ramírez, W. P., & Barreto Zúñiga, W. W. (2025). Gamificación con Kahoot en Ciencias Sociales: Aprendiendo sobre el origen de la Tierra de manera divertida. *Revista Latinoamericana de Calidad Educativa*, 2(4), 92-103. <https://doi.org/10.70625/rlce/366>
- Huaranja, M. A., Salcedo, M. N., Manotupa, J. L., Tirado, A., Ruiz, R. A., & Sernaque, F. A. (2025). Efecto del kahoot en la actitud hacia la investigación y el rendimiento académico en universitarios. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 9(37), 923-940. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v9i37.960>

- Indacochea-Mendoza, L. R., Altamirano-Pazmiño, E. C., Moreira-Alcívar, E. F., & Cadena-Peralta, G. A. (2025). Relación de las habilidades cognitivas y el desarrollo escolar en estudiantes del sub nivel media: Un análisis conceptual desde lo psicopedagógico. *Revista InveCom*, 5(2). <https://doi.org/10.5281/zenodo.13157889>
- Lara, V. E., Góngora-Salazar, P., Jaramillo-Simbaña, R. M., & Salas-Alvarado, G. F. (2025). Estrategias de enseñanza activa y su efecto en la retención del conocimiento. *Revista Científica Multidisciplinaria HEXACIENCIAS*. ISSN: 3028-8657, 5(9), 318-340.
- Machaca-Huamantorcco, E. (2022). Aplicación de Kahoot como herramienta educativa para la enseñanza. *Educación*, 31(61), 116-128. <https://doi.org/10.18800/educacion.202202.006>
- Mena, L. P., Vallejo, N. J., Lindao, L. S., & Lindao, I. A. (2024). Visión integral de la pedagogía: Nuevos enfoques en la resolución de problemas. *Revista Social Fronteriza*, 4(2), e42202-e42202. [https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(2\)202](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(2)202)
- Ministerio de Educación. (2022). *Agenda Educativa Digital 2021-2025*. Gobierno del Ecuador.
- Núñez-Naranjo, A., Pérez-Andrango, K., Díaz-Verdezoto, L., & Vargas-Caiza, W. (2025). Gamificación en el aula: Herramientas Tecnológicas para Mejorar la Motivación y el Aprendizaje. *593 Digital Publisher CEIT*, 10(Extra 1), 36-50.
- Rojas-Viteri, J., Álvarez-Zurita, A., & Bracero-Huertas, D. (2021). Uso de Kahoot como elemento motivador en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Cátedra*, 4(1), 98-115. <https://doi.org/10.29166/catedra.v4i1.2815>
- Rosales, G. Y., & Alcívar, G. I. (2025). Kahoot como estrategia metodológica en la mejora de la comprensión lectora. *Sinapsis: La revista científica del ITSUP*, 26(1), 20.
- Sánchez, V. H. A., Flores, F. P. S., Coloma, D. A. T., & Tenesaca, J. R. B. (2026). Kahoot para el fortalecimiento de habilidades cognitivas de comprensión lectora en inglés en estudiantes de décimo grado. *Revista Imaginario Social*, 9(1). <https://doi.org/10.59155/is.v9i1.364>
- Tirado, N. G., Avila, W. F., Quisingo, L. A., & Quishpi, R. V. (2026). Estrategias didácticas para el fortalecimiento del pensamiento crítico en estudiantes de educación básica. *South Florida Journal of Development*, 7(4), e6326-e6326. <https://doi.org/10.46932/sfjdv7n4-006>
- Zambrano, S. M., & Solano, H. G. (2025). Gamificación con herramientas digitales para potenciar el aprendizaje y la motivación en el entorno educativo. *Revista Social Fronteriza*, 5(1). [https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5\(1\)620](https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5(1)620)