

## *Uso del kahoot y motivación en estudiantes de una escuela superior pedagógica de Lambayeque, 2025*

*Use of Kahoot and motivation in students of a higher pedagogical school of Lambayeque, 2025*

**María Elena Zárate Coila**

[marilenita.047@gmail.com](mailto:marilenita.047@gmail.com)

<https://orcid.org/0009-0006-5634-1439>

Escuela de educación Superior Pedagógica Pública  
Monseñor Francisco Gonzales Burga. Lambayeque, Perú

**Amparo Isabel Correa Villarreal**

[amparo.correavillarreal@gmail.com](mailto:amparo.correavillarreal@gmail.com)

<https://orcid.org/0009-0003-4445-0855>

Escuela de educación Superior Pedagógica Pública  
Monseñor Francisco Gonzales Burga. Lambayeque, Perú

**Stalin Reina Alvarado**

[reinaalvaradostalin@gmail.com](mailto:reinaalvaradostalin@gmail.com)

<https://orcid.org/0009-0002-2250-128X>

Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.  
Lambayeque, Perú

**Doouglas Borda Sucacahua**

[sbordasucacahua@gmail.com](mailto:sbordasucacahua@gmail.com)

<https://orcid.org/0000-0001-8872-510X>

Universidad Nacional del Altiplano. Puno, Perú

Artículo recibido 08 de septiembre de 2025 /Arbitrado 06 de octubre de 2025 /Aceptado 03 de noviembre 2025 /Publicado 24 de noviembre de 2025

<https://doi.org/10.62319/simonrodriguez.v.5i10.77>

### RESUMEN

La tecnología educativa ha experimentado una transformación fundamental en las últimas décadas, evolucionando de recursos adicionales a herramientas pedagógicas esenciales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El objetivo del estudio es determinar la relación entre el uso del Kahoot y la motivación en estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Lambayeque durante 2025. La investigación es enfoque cuantitativo, tipo básica, diseño no experimental y alcance correlacional. La muestra estuvo conformada por 89 estudiantes de los programas de Educación Primaria, Intercultural Bilingüe y Secundaria. Se aplicaron dos cuestionarios para medir las variables uso del Kahoot. Los resultados del análisis de Spearman evidenciaron una relación positiva, moderada y altamente significativa entre motivación y simplicidad ( $\rho = 0.497$ ;  $p < .001$ ), una relación positiva, fuerte y significativa entre gamificación y motivación ( $\rho = 0.611$ ;  $p < .001$ ), y una relación positiva, fuerte y altamente significativa entre el uso del Kahoot y la motivación ( $\rho = 0.605$ ;  $p < .001$ ). Se concluye que la simplicidad y los elementos de gamificación presentes en Kahoot incrementan la motivación estudiantil, favoreciendo la participación activa y el aprendizaje significativo.

### Palabras clave:

Educación Superior;  
Gamificación; Kahoot;  
Motivación;  
Simplicidad;  
Tecnología Educativa

## ABSTRACT

Educational technology has undergone a fundamental transformation in recent decades, evolving from additional resources to essential pedagogical tools in the teaching-learning process. The objective of this study is to determine the relationship between Kahoot use and motivation in students at a Higher Pedagogical School in Lambayeque during 2025. The research employs a quantitative approach, is basic in nature, uses a non-experimental design, and has a correlational scope. The sample consisted of 89 students from the Primary, Intercultural Bilingual, and Secondary Education programs. Two questionnaires were administered to measure the variable of Kahoot use. The results of Spearman's rank correlation analysis showed a positive, moderate, and highly significant relationship between motivation and simplicity ( $\rho = 0.497$ ;  $p < .001$ ), a positive, strong, and significant relationship between gamification and motivation ( $\rho = 0.611$ ;  $p < .001$ ), and a positive, strong, and highly significant relationship between the use of Kahoot and motivation ( $\rho = 0.605$ ;  $p < .001$ ). It is concluded that the simplicity and gamification elements present in Kahoot increase student motivation, promoting active participation and meaningful learning.

### Keywords:

Higher Education;  
Gamification; Kahoot;  
Motivation; Simplicity;  
Educational Technology

## INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas, la tecnología educativa ha experimentado una transformación fundamental en las últimas décadas, evolucionando de recursos adicionales a herramientas pedagógicas esenciales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según Khan (2022), los docentes contemporáneos gestionan diversas herramientas digitales que complementan métodos tradicionales con recursos más atractivos para los estudiantes, caracterizándose por ser motivadoras y participativas, siendo Kahoot una de las más representativas de esta evolución. Wang (2020) permitió observar que el uso de Kahoot en las aulas favorece el involucramiento activo de los estudiantes, desarrollando el trabajo colaborativo y la competencia sana, aspectos fundamentales para el aprendizaje significativo.

Por otro lado, la motivación, constituye un componente esencial en el ámbito educativo, al incidir directamente en el compromiso autónomo y sostenido del estudiante con su proceso formativo. Según Ryan y Deci (2020), la motivación es un factor determinante en el desarrollo integral del educando. En concordancia, Martín et al. (2022) afirman que esta debe ser cultivada mediante estrategias como la gamificación, el aprendizaje colaborativo, las pausas activas y la retroalimentación, las cuales no solo facilitan el aprendizaje, sino que también fortalecen el bienestar emocional y la resiliencia frente a los desafíos académicos.

A nivel internacional, diversos estudios han demostrado los beneficios del uso de Kahoot en el contexto educativo. Por ejemplo, en España, Díaz et al. (2022) desarrollaron una investigación con enfoque mixto sobre la gamificación en educación superior, encontrando una percepción favorable por parte de los estudiantes universitarios respecto al uso del Kahoot. Los resultados indicaron que el 93.75% de los participantes que utilizaron esta herramienta retuvieron eficazmente los conceptos, en comparación con el 65.63% del grupo que recibió clases tradicionales, lo que evidencia la eficacia de la gamificación en la retención del conocimiento.

De manera similar, en México, Maldonado et al. (2023) llevaron a cabo un estudio sobre Kahoot como herramienta de recuperación de conocimientos en discentes universitarios, con metodología cuantitativa y una muestra de 129 estudiantes de nivel superior. Los resultados demostraron la eficacia de la interactividad del estudiante mediante el uso de la herramienta gamificada Kahoot, evidenciando mejoras significativas en el rendimiento académico y la motivación estudiantil.

En el ámbito nacional, Sánchez et al. (2025) en Cusco realizaron una investigación para determinar la vinculación entre motivación y aplicación del Kahoot para lograr un mejor aprendizaje. Utilizando un cuestionario como instrumento con estudiantes de turismo de diferentes ciclos, encontraron que ambas variables poseen una relación significativa y directa, confirmando el impacto positivo de las herramientas gamificadas en el contexto educativo peruano.

En Lima, Chang et al. (2024) desarrollaron un estudio completo sobre el incremento de motivación en estudiantes universitarios latinos utilizando Kahoot. La investigación descriptiva, basada en una exploración estructurada de literatura científica en bases de datos reconocidas, concluyó que los aplicativos de gamificación constituyen un buen recurso didáctico que promueve la motivación y el aprendizaje, especialmente en contextos de educación superior. En este punto, Amador et al. (2024) indica que, las razones de carencia de motivación en las clases de educación superior pueden depender de distintos factores; como personales, institucionales, pedagógicos sin metodologías de enseñanza dinámicas, sin participación del estudiante, donde hay uso exagerado de teoría sin emplear la motivación

Por su parte, Huamán et al. (2023) desarrollaron una investigación en un instituto pedagógico de Cajabamba con el objetivo de identificar el impacto de la gamificación en la motivación estudiantil. Mediante un enfoque cuantitativo, diseño preexperimental y una muestra aleatoria de 74 estudiantes, concluyeron que el uso de estrategias gamificadas genera un efecto significativo en el incremento de la motivación académica. En complemento, Amaya y Medina (2024) definieron la motivación y el aprendizaje como una habilidad fundamental, basada en la capacidad de fomentar el interés y el compromiso del estudiante con su desarrollo académico y el logro de competencias, lo que refuerza la importancia de integrar metodologías activas que estimulen el vínculo emocional y cognitivo con el proceso formativo.

Desde una perspectiva teórica, la primera variable, uso de Kahoot, se sustentan en la definición de Martínez (2017) quien la describe como una plataforma digital de aprendizaje basada en el juego, que permite crear y responder cuestionarios interactivos en tiempo real, adoptada fácilmente en entornos educativos en distintos niveles. En el ámbito universitario, Kahoot ha adquirido relevancia por su capacidad de fomentar un aprendizaje activo, participativo y estimulante. En esta misma línea, Abarca et al. (2020), la define como una herramienta en línea orientada para que los docentes desarrollen evaluaciones educativas a través de esta aplicación, los educadores pueden medir el aprendizaje de sus estudiantes cuyo objetivo es llevar a cabo competencias y discusiones sobre un tema particular.

Esta variable se estructura en dos dimensiones: Simplicidad y gamificación. En relación con la primera, Anticona et al. (2025) destacan que Kahoot es fácil de comprender y usar, permitiendo que tanto docentes como estudiantes con poco conocimiento sobre tecnología puedan utilizarlo y acoplarlo a distintos ámbitos educativos, siendo esta sencillez de uso fundamental para el éxito de la herramienta. En cuanto a la dimensión gamificación, Párraga (2021) la define como una estrategia que traslada la mecánica de los juegos al contexto educativo, con el propósito de mejorar habilidades, conocimientos y resultados académicos, además de reconocer el esfuerzo estudiantil mediante recompensas simbólicas (Abarca et al., 2020).

Respecto a la segunda variable, motivación, Pink (2022) retomando la teoría de Maslow, afirmó que la motivación constituye uno de los conceptos de mayor interés dentro de diversos estudios. En este sentido, la Teoría de la Autodeterminación de Deci y Ryan (2017) define la motivación como la fuerza que impulsa a las personas a actuar, presentando dos dimensiones operacionales: la intrínseca,

que impulsa a una persona a realizar una actividad por interés o satisfacción que le produce sin necesidad de recompensas externas, y la extrínseca, que se refiere a la realización de la actividad con el fin de obtener una recompensa externa o evitar un castigo más que por el disfrute o interés en la tarea misma.

Los planteamientos teóricos que sustentan el uso de Kahoot se fundamentan en la Teoría del Aprendizaje Activo, según Bell et al. (2024), favorece la participación del estudiante universitario en actividades que requieren una acción directa en el proceso de aprendizaje, al contrario de ser agentes pasivos de información. Adicionalmente, la Teoría de la Autodeterminación de Ryan y Deci (2020) explica que los entornos que ofrecen retroalimentación inmediata, desafíos alcanzables y reconocimiento simbólico fortalecen la motivación intrínseca, principios que se materializan en la estructura y funcionamiento de Kahoot.

La problemática específica surge en el contexto de la educación superior, donde existe la necesidad de encontrar métodos que incrementen la motivación estudiantil y fortalezcan el compromiso académico. En tal sentido, la presente investigación se enfoca en la relación entre el uso del Kahoot y la motivación en estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Lambayeque en el año 2025, planteándose la siguiente interrogante: ¿Qué relación existe entre la motivación y el uso del Kahoot en estudiantes de Educación Superior Pedagógica de Lambayeque durante 2025?

Para responder a ello, el presente estudio formula el siguiente objetivo: determinar la relación entre la motivación y el uso del Kahoot en estudiantes de una Escuela Superior Pedagógica de Lambayeque en 2025. De manera específica, se busca: (a) establecer la relación entre la motivación y la simplicidad en estudiantes de Educación Superior Pedagógica de Lambayeque en 2025, y (b) evaluar la relación entre la motivación y la gamificación en estudiantes de Educación Superior Pedagógica de Lambayeque en 2025.

El estudio se justifica teóricamente porque explicará los fundamentos teóricos del uso de Kahoot, detallando sus dimensiones de simplicidad y gamificación, así como aspectos de la motivación extrínseca e intrínseca con autores relevantes, contribuyendo al conocimiento pleno de ambas variables para investigaciones posteriores. Desde el punto de vista práctico, la investigación ayuda a resolver los problemas asociados al avance tecnológico, siendo una exigencia del presente siglo que los estudiantes sean formados en competencias digitales mediante metodologías didácticas, desarrollando innovaciones para mejorar las estrategias de enseñanza-aprendizaje y logrando una educación superior de calidad.

Metodológicamente, el estudio se justifica porque los instrumentos empleados serán de carácter técnico, debidamente validados y confiables. La investigación resulta pertinente y adecuada, dado que en la actualidad persisten diversas problemáticas vinculadas al uso de tecnologías digitales en el ámbito educativo. Los resultados permitirán afianzar el uso de plataformas como Kahoot para alcanzar mejores logros de aprendizaje en los estudiantes, fortaleciendo así el vínculo entre innovación pedagógica y motivación académica.

## MÉTODO

La presente investigación adopta un enfoque cuantitativo, de tipo básica, cuyo propósito es ampliar el conocimiento científico en un área específica sin pretender generar nuevos saberes aplicados ni resolver problemas prácticos inmediatos. En consecuencia, se constituye como un estudio fundacional que puede servir de base para futuras investigaciones en el campo de la educación superior

y la integración de tecnologías gamificadas.

El diseño metodológico es no experimental, dado que no se realiza manipulación deliberada de las variables, sino que se procede a observar los fenómenos tal como se presentan en su contexto natural, permitiendo su análisis posterior. Asimismo, el estudio posee un alcance correlacional, ya que se orienta a establecer la relación existente entre las variables “uso de Kahoot” y “motivación” en estudiantes de educación superior pedagógica, en un momento determinado del tiempo

La población de estudio estuvo conformada por 350 estudiantes de los programas de Educación Primaria, Educación Primaria Intercultural Bilingüe y Secundaria de una escuela pedagógica de la ciudad de Lambayeque. Considerando la amplitud de la población de estudio, se utilizó el muestreo por conveniencia, una técnica que permite seleccionar participantes accesibles y disponibles para la investigación. En este caso se incluyeron estudiantes de las secciones A, B y C. a muestra final quedó conformada por 89 estudiantes, seleccionados según criterios de inclusión que consideraron únicamente a los matriculados en el VI ciclo de los programas mencionados. Por el contrario, los estudiantes de los ciclos III, IV, VIII, IX y X fueron excluidos conforme a los criterios establecidos.

La técnica empleada fue la encuesta, por su capacidad para recopilar información de un número considerable de personas en un corto periodo de tiempo, siendo especialmente adecuada para estudios de enfoque cuantitativo. El instrumento utilizado fue el cuestionario, el cual permite minimizar la influencia del aplicador en los resultados y está compuesto por preguntas cerradas de tipo frecuencia, lo que facilita la sistematización y el análisis estadístico de los datos.

Para la recolección de información, se emplearon dos cuestionarios diferenciados cada uno orientado a medir cada una de las variables de estudio. El primer cuestionario evaluó el nivel de uso de la plataforma Kahoot, conteniendo dos dimensiones: simplicidad y gamificación. El segundo evaluó el nivel de motivación, abarcando dos dimensiones: motivación intrínseca y extrínseca. Ambos instrumentos son cuantitativos, cada cuestionario está formado por 10 ítems y evalúan con una escala de valoración Likert de cinco puntos, desde “Nunca” hasta “Siempre”.

Para el análisis estadístico de los datos se aplicó la prueba de correlación de Spearman, utilizada cuando se quiere medir la relación estadística lineal entre dos variables cuantitativas continuas. El coeficiente de Spearman permite analizar si hay una relación estadísticamente significativa y la fuerza de esa relación entre el uso de Kahoot y la motivación de los estudiantes, siendo apropiado para datos que no siguen una distribución normal.

Finalmente, se garantizó el cumplimiento de las normas éticas vigentes en investigación educativa. Se respetaron los principios de confidencialidad, legitimidad e integridad en la participación voluntaria de los estudiantes, asegurando el anonimato de los datos recolectados y su uso exclusivo con fines académicos. Este compromiso ético refuerza la validez del estudio y su contribución responsable al conocimiento científico.

## **RESULTADOS**

### **Estadísticas descriptivas de las variables**

Los resultados descriptivos revelan que tanto la variable “uso de Kahoot” como la variable “motivación” presentaron niveles predominantemente altos en la muestra total de 89 estudiantes. Este hallazgo inicial permite anticipar una tendencia positiva en la percepción y experiencia de los participantes respecto al uso de herramientas gamificadas en el contexto educativo.



## Dimensión simplicidad del uso de Kahoot

En relación con la dimensión simplicidad, el 100.0% de los estudiantes se ubicó en un nivel alto. Este resultado indica que todos los participantes percibieron una elevada facilidad de uso, accesibilidad y claridad en el manejo de la plataforma Kahoot. La homogeneidad de esta percepción sugiere que la simplicidad constituye un atributo estable y transversal en la experiencia estudiantil, lo cual facilita su adopción en entornos pedagógicos diversos.

## Dimensión gamificación del uso de Kahoot

Respecto a la dimensión gamificación, 88 estudiantes (98.9%) se situaron en el nivel alto, mientras que solo 1 estudiante (1.1%) fue clasificado en el nivel medio. Este resultado confirma que casi la totalidad de los sujetos de estudio percibe un nivel alto en la aplicación de elementos de juego y técnicas de gamificación en el uso de Kahoot, confirmando que los componentes lúdicos, competitivos y recompensantes de la plataforma son altamente valorados por los estudiantes de educación superior pedagógica.

## Dimensiones de la motivación

En cuanto a la variable motivación, la dimensión extrínseca mostró que el 100.0% de los participantes se ubicó en el nivel alto, lo que evidencia la influencia significativa de factores externos como calificaciones, reconocimientos o recompensas en el compromiso académico. Por otro lado, en la dimensión intrínseca, 87 estudiantes (97.8%) presentaron un nivel alto, mientras que 2 estudiantes (2.2%) se ubicaron en el nivel medio. Este hallazgo destaca la relevancia de generar experiencias educativas que conecten con los intereses personales, el disfrute y la satisfacción de aprender, elementos clave para el desarrollo de la autonomía y el bienestar emocional.

## Análisis correlacional entre variables

El análisis inferencial mediante el coeficiente de correlación de Spearman permitió establecer relaciones estadísticamente significativas entre las variables estudiadas, confirmando la hipótesis planteada.

## Relación entre motivación y simplicidad

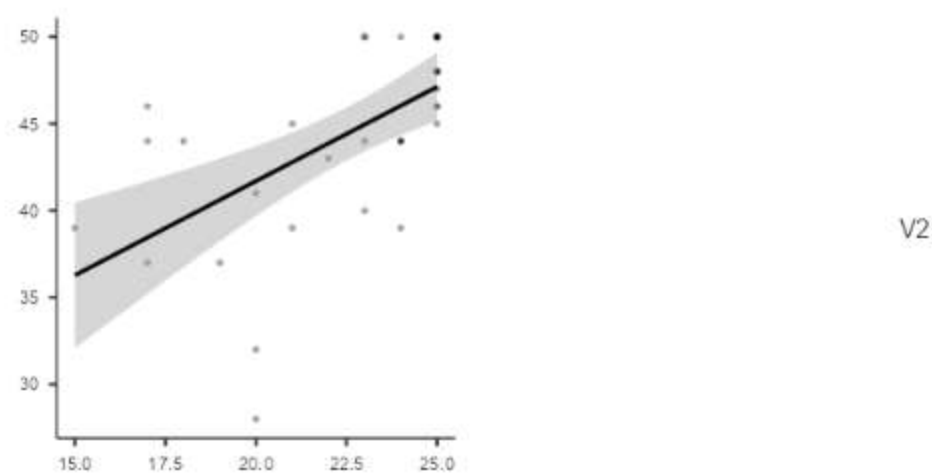
**Tabla 1.** *Relación de la Motivación con la dimensión simplicidad*

Variable	Rho de Spearman	gl	valor p
<b>Simplicidad (S)</b>	0.497	87	< .001***

Nota.  $p < .05$ ,  $p < .01$ ,  $p < .001$

En la tabla 1, El coeficiente de 0.497 indica una relación positiva de magnitud moderada entre la motivación y la simplicidad. Con un valor p menor a 0.001, se confirma que esta relación es altamente significativa. Esto sugiere que cuanto más sencilla y accesible es la herramienta, mayor es la motivación que experimentan los estudiantes, lo que valida la importancia de interfaces amigables en el diseño de recursos educativos digitales.

**Gráfica 1.** Gráfica de dispersión entre motivación y simplicidad



*Nota.* Gráfica de dispersión que muestra la relación lineal positiva entre la Motivación (eje Y) y la dimensión de Simplicidad (eje X).

Como se observa en la gráfica 1, la línea de regresión con pendiente positiva indica que a medida que los valores de Simplicidad aumentan, los valores de Motivación también tienden a incrementarse. Los puntos de datos se agrupan razonablemente cerca de la línea, confirmando la correlación significativa entre ambas variables.

**Relación entre motivación y gamificación**

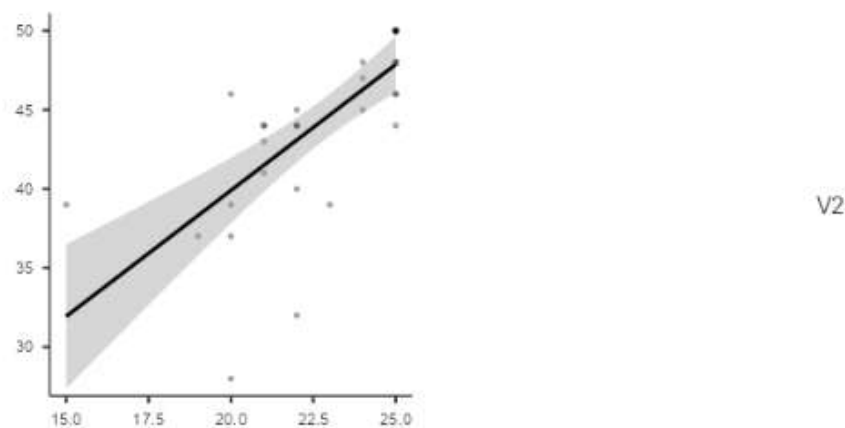
**Tabla 2.** Relación de la motivación con la dimensión gamificación

		GAM	MOT
Gamificación (GAM)	Rho de Spearman	—	
	Gl	—	
	valor p	—	
Motivación (MOT)	Rho de Spearman	0.611***	—
	Gl	87	—
	valor p	<.001	—

*Nota.* \*  $p < .05$ , \*\*  $p < .01$ , \*\*\*  $p < .001$

El coeficiente de correlación de Spearman de 0.611 indica una relación positiva fuerte entre la gamificación y la motivación, según la tabla 2. Con 87 grados de libertad y un valor p menor a 0.001, se concluye que existe una correlación positiva, fuerte y altamente significativa, sugiriendo que mayores niveles de gamificación se asocian consistentemente con mayores niveles de motivación.

**Gráfica 2.** Gráfica de dispersión entre motivación y gamificación



Nota. Gráfico de dispersión que evidencia una relación positiva entre la variable Motivación y la dimensión Gamificación, reflejada en la línea de tendencia ascendente.

La gráfica 2 muestra que, medida que aumenta el nivel de gamificación, se incrementa la motivación de los estudiantes. La dispersión de los puntos indica cierta variabilidad individual, pero la tendencia general sugiere que la gamificación tiene un efecto favorable sobre el interés y el compromiso estudiantil.

El análisis general de la relación entre el uso de Kahoot y la motivación de los estudiantes confirmó los siguientes hallazgos:

**Tabla 3.** Relación entre la variable motivación y el uso del Kahoot

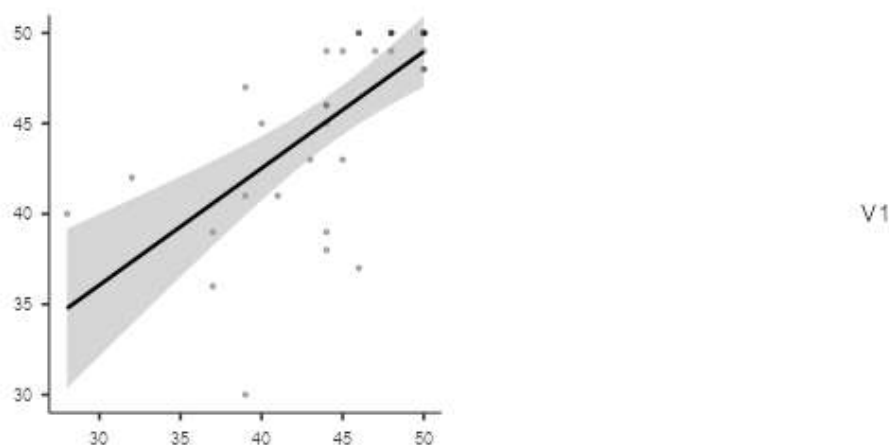
		Uso Kahoot	Motivación
Uso Kahoot	Rho de Spearman	—	
	gl	—	
	valor p	—	
Motivación	Rho de Spearman	0.605***	—
	gl	87	—
	valor p	<.001	—

Nota. \*  $p < .05$ , \*\*  $p < .01$ , \*\*\*  $p < .001$

El coeficiente de correlación de Spearman de 0.605 indica una relación positiva fuerte entre el uso del Kahoot y la motivación. Con 87 grados de libertad y un valor  $p$  menor a 0.001, se establece que existe una correlación positiva, fuerte y altamente significativa, sugiriendo que un mayor uso de la herramienta Kahoot se relaciona con mayores niveles de motivación.



**Gráfica 3.** Gráfica de dispersión entre motivación y uso de Kahoot



Nota. Gráfico de dispersión que muestra una relación positiva entre la variable Motivación y el Uso del Kahoot, evidenciada por la línea de tendencia ascendente

La gráfica muestra una tendencia ascendente clara, indicando que el incremento en el uso de Kahoot se relaciona con un aumento en la motivación estudiantil. Esta relación refuerza la idea de que las tecnologías gamificadas pueden ser aliadas estratégicas en la mejora del clima académico y el rendimiento.

La significación estadística de todos los coeficientes obtenidos ( $p < .001$ ) indica que las relaciones observadas son robustas y no atribuibles al azar. Los grados de libertad (87) corresponden al tamaño efectivo de la muestra, mientras que los valores rho de Spearman reflejan tanto la dirección positiva como la fuerza de las asociaciones entre las variables. Estos hallazgos respaldan la hipótesis de que el uso de Kahoot influye positivamente en la motivación de los estudiantes, tanto en sus dimensiones extrínseca como intrínseca, y validan la utilidad de esta herramienta en el diseño de experiencias educativas más dinámicas, inclusivas y significativas.

## DISCUSIÓN

Los hallazgos obtenidos en la presente investigación coinciden sustancialmente con los resultados reportados en estudios previos a nivel internacional y nacional, validando empíricamente la relación positiva entre el uso de Kahoot y la motivación estudiantil. La relación moderada encontrada entre simplicidad y motivación ( $\rho = 0.497$ ;  $p < .001$ ) es consistente con lo propuesto por Anticono et al. (2025), quienes destacaron que la facilidad de uso de Kahoot permite que tanto docentes como estudiantes con escasa alfabetización digital puedan utilizar la herramienta eficazmente, priorizando el contenido pedagógico sobre los aspectos técnicos.

Este resultado permite aceptar la hipótesis que plantea la existencia de relación significativa entre la simplicidad y la motivación. En términos teóricos, el hallazgo aporta evidencia empírica a la Teoría de la Autodeterminación de Ryan y Deci (2020), al mostrar que un entorno tecnológico accesible favorece la satisfacción de las necesidades básicas de autonomía y competencia, pilares fundamentales de la motivación humana.

La relación fuerte entre gamificación y motivación ( $\rho = 0.611$ ;  $p < .001$ ) concuerda con los planteamientos de Párraga (2021), quien define la gamificación como una metodología que traslada las dinámicas del juego al contexto educativo para incrementar el compromiso y la motivación. De manera complementaria, Soledispa et al. (2024) demostraron que la gamificación genera experiencias de aprendizaje más significativas al integrar la diversión con los objetivos académicos, propiciando un ambiente colaborativo y participativo. Asimismo, los resultados de Díaz et al. (2022) en España, donde se evidenció que el 93.75% de los estudiantes que utilizaron Kahoot retuvieron eficazmente los conceptos, refuerzan estos hallazgos al mostrar que los elementos lúdicos no solo incrementan la motivación, sino también la efectividad del aprendizaje.

Desde la perspectiva de la Teoría del Aprendizaje Activo, este resultado respalda los postulados de Bell et al. (2024), quienes sostienen que la participación directa del estudiante en actividades dinámicas favorece la retención del conocimiento y el desarrollo de competencias. En este sentido, la gamificación, entendida como la incorporación de mecánicas del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se configura como un factor motivador clave que transforma el aprendizaje en una experiencia participativa, emocionalmente positiva y cognitivamente estimulante.

El hallazgo de una relación fuerte entre el uso de Kahoot y la motivación general ( $\rho = 0.605$ ;  $p < .001$ ) es coherente con las investigaciones de Maldonado et al. (2023) en México, quienes encontraron que la interactividad de Kahoot mejora la recuperación del conocimiento y la motivación de discentes universitarios. De igual forma, los resultados se alinean con los hallazgos de Chang et al. (2024) en Lima, quienes concluyeron que los aplicativos de gamificación constituyen recursos didácticos eficaces para promover la motivación y el aprendizaje, especialmente en contextos de educación superior.

La consistencia de estos resultados con la literatura especializada confirma que el uso de Kahoot no representa una tendencia pasajera, sino una herramienta pedagógica con fundamentos teóricos y evidencia empírica sólida, capaz de generar cambios significativos en la motivación estudiantil. En el plano práctico, estos hallazgos sugieren que los docentes deberían considerar la implementación sistemática de Kahoot como parte de sus estrategias regulares de enseñanza, no solo como recurso de evaluación o refuerzo, sino como medio para transformar las clases en espacios dinámicos, colaborativos y emocionalmente estimulantes.

Es fundamental reconocer las limitaciones metodológicas del presente estudio. En primer lugar, el diseño no experimental impide establecer relaciones causales definitivas entre las variables analizadas. En segundo lugar, el muestreo por conveniencia limita la posibilidad de generalizar los resultados a poblaciones similares en otros contextos educativos. En tercer lugar, el uso de cuestionarios de autoinforme puede estar sujeto a sesgos de deseabilidad social, dado que los participantes podrían responder de manera socialmente aceptable más que con total objetividad. Finalmente, la muestra se limitó a estudiantes de educación superior pedagógica de una región específica (Lambayeque), lo que reduce la aplicabilidad de los hallazgos a otros entornos formativos.

Adicionalmente, el estudio no contempló variables potencialmente moderadoras como el nivel socioeconómico, la experiencia previa con tecnologías digitales o el área de especialización académica de los estudiantes, factores que podrían influir en la relación entre el uso de Kahoot y la motivación. Por ello, se recomienda que futuras investigaciones aborden estas limitaciones mediante diseños experimentales, muestras más amplias y diversas, así como la inclusión de variables moderadoras que permitan una comprensión más profunda y contextualizada del fenómeno.

Desde una perspectiva institucional, los resultados obtenidos indican que las universidades y

escuelas pedagógicas están llamadas a promover políticas de innovación tecnológica que faciliten el acceso y la capacitación en el uso de plataformas gamificadas. Esta acción contribuiría a que la tecnología se convierta en un medio para alcanzar la equidad y la calidad educativa. Asimismo, se recomienda la implementación de programas de formación docente en gamificación educativa, con el fin de maximizar el potencial pedagógico de herramientas como Kahoot y fomentar prácticas didácticas más inclusivas, motivadoras y efectivas.

La presente investigación permitió cumplir con los objetivos planteados, evidenciando que el uso de la plataforma Kahoot se relaciona significativamente con la motivación de los estudiantes de educación superior pedagógica. Se confirmó que las dimensiones de simplicidad y gamificación contribuyen de manera complementaria al fortalecimiento del interés, la participación activa y el compromiso académico.

La simplicidad en el uso de Kahoot favorece la accesibilidad tecnológica y la autonomía del estudiante, facilitando su integración en entornos educativos diversos. Por su parte, la gamificación potencia el dinamismo del proceso de enseñanza-aprendizaje, generando experiencias motivadoras que conectan con los intereses y emociones del estudiante universitario.

El uso pedagógicamente intencionado de Kahoot se consolida como una estrategia efectiva para estimular tanto la motivación intrínseca como la extrínseca, promoviendo ambientes educativos más colaborativos, participativos y emocionalmente significativos. Esta herramienta digital no solo facilita el acceso al conocimiento, sino que activa procesos psicológicos que fortalecen la autoeficacia y la implicación académica.

Desde una perspectiva teórica, los hallazgos contribuyen a la comprensión del papel que desempeñan las tecnologías educativas en la optimización de la motivación estudiantil, especialmente en contextos de educación superior. Las dimensiones analizadas permiten identificar cómo el diseño de experiencias de aprendizaje puede responder a las necesidades psicológicas básicas de los estudiantes, generando entornos formativos más inclusivos y efectivos.

En el plano práctico, se recomienda que las instituciones educativas incorporen formalmente el uso de plataformas gamificadas como parte de sus modelos pedagógicos, promoviendo políticas de innovación digital que garanticen el acceso equitativo a recursos tecnológicos. Los docentes deben integrar estas herramientas de manera sistemática en sus estrategias didácticas, diseñando actividades que combinen facilidad de uso con elementos motivadores que estimulen el aprendizaje.

Asimismo, se sugiere implementar programas de formación continua para docentes en competencias digitales y gamificación educativa, con el propósito de maximizar el potencial pedagógico de las tecnologías disponibles. Es indispensable que las instituciones aseguren condiciones de conectividad y disponibilidad de dispositivos para todos los estudiantes, como parte de un compromiso con la equidad y la calidad educativa.

A partir de los hallazgos obtenidos y las limitaciones identificadas, se proponen diversas líneas para investigaciones futuras que permitan ampliar y profundizar el conocimiento sobre el uso de tecnologías gamificadas en educación superior. Entre ellas destacan los estudios comparativos entre plataformas digitales como Kahoot, Quizizz o Socrative; investigaciones con diseño experimental que establezcan relaciones causales entre gamificación y variables académicas; análisis longitudinales sobre el impacto motivacional sostenido; exploraciones en contextos interculturales y multilingües; estudios que incorporen variables moderadoras como nivel socioeconómico, experiencia tecnológica o especialidad académica; investigaciones centradas en el impacto de Kahoot en la práctica docente;

integración de esta herramienta en metodologías activas como el aula invertida o el aprendizaje basado en proyectos; y evaluaciones sobre equidad digital en zonas rurales o vulnerables.

Estas líneas pueden contribuir al fortalecimiento de modelos pedagógicos más inclusivos, dinámicos y centrados en el estudiante, y a su vez, responder a las demandas formativas del siglo XXI.

En síntesis, la investigación aporta evidencia relevante sobre el impacto positivo del uso de Kahoot en la motivación estudiantil, justificando su integración en las prácticas pedagógicas contemporáneas. Esta herramienta se proyecta como un recurso innovador que responde a las demandas formativas de las nuevas generaciones, contribuyendo al fortalecimiento de una educación superior más dinámica, inclusiva y centrada en el estudiante.

## REFERENCIAS

- Abarca, J., Choque, E., y Choque, M. Q. (2023). Importancia del uso de las herramientas digitales en la inclusión educativa. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(29), 1374–1386. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i29.598>
- Amador Martínez, M. d. L., Lozano Rosales, R., & Vega Sosa, L. M. (2024). La Desmotivación de los estudiantes de nivel superior, aspectos sobresalientes. En RELEP. *Educación y Pedagogía en Latinoamérica*. 2023 (pp. 301–314). iQuatro. <https://doi.org/10.46990/iQuatro.2024.07.5.23>
- Amaya Claudio, B. R., Rosales Libia, B. O., & Medina Arbi, A. J. (2024). El impacto de la motivación en el aprendizaje de la educación. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 8(35), 2390–2399. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i35.876>
- Anticona, V., Berrú, M. R., López Regalado, O., y Yoctun Cabrera, J. C. (2025). Aplicación del software Kahoot! en el aprendizaje de los estudiantes de educación primaria: una revisión sistemática. *Universidad, Ciencia y Tecnología*, 29(128), 36–44. <https://doi.org/10.47460/uct.v29i128.982>
- Bell, R., Cachinell, N., y Martín, Y. (2024). Integración de la docencia y el aprendizaje activo en la educación superior. *Metodologías, componentes y actores*. *Prohominum. Revista de Ciencias Sociales y Humanas*, 6(1), 97–105. <https://doi.org/10.47606/acven/ph0230>
- Chang, L., García, M., y Botello, A. (2024). Gamificación como estrategia para mejorar la motivación en estudiantes universitarios: Revisión sistemática. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 8(35), 35. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i35.890>
- Deci, E., y Ryan, R. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Press. <https://www.guilford.com/excerpts/ryan.pdf?t=1>
- Díaz, M., y García, J. I. R. (2022). Gamificación del aula en la enseñanza superior online: el uso de Kahoot. *Campus Virtuales*, 11(1), 137–152.
- Huamán-Briceño, Y.-C., Terrones-Marreros, M. A., & Duran-Llaro, K. L. (2023). Gamificación para la mejora de la motivación de estudiantes universitarios. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 8, 20–35. <https://doi.org/10.35381/r.k.v8i2.2859>
- Huamán, Y., Terrones, M., y Duran, K. (2023). Gamificación para la mejora de la motivación de estudiantes universitarios. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 8, 20–35. <https://doi.org/10.35381/r.k.v8i2.2859>
- Khan, S. (2022). *The one world schoolhouse: Education reimagined* (Ed. actualizada). Twelve. <https://www.libris.ro/the-one-world-schoolhouse-education-reimagined-BRT9781455508372--p25940537.html?srsId=AfmBOoqdcNmKNR7qbsGzKMScpLYowdIOJB6H0JsXqSIRevKP-f3z9gcj>
- Maldonado, J., y Garza, B. (2023). Kahoot! como herramienta de motivación en la recuperación de conocimientos en estudiantes de primer ingreso. *CIENTMS*, 1(1), 107–118. URL o página oficial: <https://actividades.uanl.mx/cienms/>
- Martín, A., González, A., y Pérez, M. (2022). Clima motivacional en el aula: Estrategias docentes y bienestar estudiantil. *Revista Iberoamericana de Educación*, 88(2), 45–60.

<https://doi.org/10.35362/rie8825345>

- Martínez, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Opción*, 33(83), 252–277. <https://www.redalyc.org/journal/310/31053772009/html/>
- Párraga, M. (2021). La gamificación como estrategia pedagógica en la educación superior [Tesis de maestría]. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
- Pink, D. H. (2022). *Drive: The surprising truth about what motivates us*. Riverhead Books.
- Ryan, R., y Deci, E. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Sánchez, J., Villacres, G., Núñez, L., Serrano, J., y Calderón, R. (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](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i3.17806)
- Soledispa, P, Ponce, R., Barrionuevo, H. P., y Román, C. (2024). Gamificación en la educación: Más allá de la diversión, estrategias efectivas para el aprendizaje significativo. *Polo del Conocimiento*, 9(3), 3908–3931. <https://doi.org/10.23857/pc.v9i3.6886>
- Wang, A. (2020). Kahoot! in the classroom: Student engagement and learning performance. *Computers & Education*, 149, 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>