

## **Ventajas y desventajas del uso de kahoot! en el aula**

**Zineth Yeraldín Riascos Gómez**

Universidad De Nariño

*Licenciatura en Informática*

*X Semestre*

*zienthriascos35@gmail.com*

Cuando se habla de la implementación de plataformas digitales como Kahoot! en el ámbito educativo, el entusiasmo por su potencial para dinamizar y motivar a los estudiantes suele ser notable, sin embargo, es necesario evaluar tanto sus beneficios como sus limitaciones para comprender el verdadero impacto que tiene en el proceso de aprendizaje.

Por un lado, Kahoot! se presenta como una herramienta que puede generar un ambiente más dinámico y motivador en el aula. Bhuna (2022) sostiene que Kahoot! fomenta la actividad y el compromiso de los estudiantes, además de crear un ambiente de aprendizaje más activo. Como mencionan los estudiantes en su estudio:

“In their opinion, Kahoot could make them to be more active. They also felt that Kahoot created a lively learning ambience in the classroom. In the interview, it was also found that Kahoot also motivated them to study better. It helped them focus on the material explained by the teacher as they feared getting a bad score when they played Kahoot” (p. 2227).

De esta manera, Kahoot! no sólo hace que los estudiantes participen más, sino que también los motiva a concentrarse mejor en el contenido que se les presenta, al sentirse desafiados por el formato de juego que ofrece la plataforma. La competitividad, aunque puede ser un elemento motivador, debe usarse con cautela. Como lo argumenta que Zarzycka-Piskorz (citado Por Zhang y Yu, 2021):

“Even if competitiveness is an indicator of motivation and engagement, the gaming experience should strike a balance between competitiveness and flexibility. Previous studies still revealed doubts about competitive elements in Kahoot! and even adverse effects caused by excessive competitiveness. Too competitive gaming elements would give rise to much anxiety for the learners that will ruin their motivation to learn” (p. 4522).

A pesar de este posible inconveniente, Kahoot! puede ser una excelente herramienta si se usa adecuadamente, combinando pausas y explicaciones adicionales durante la dinámica del juego. La posibilidad de que los profesores controlen el tiempo entre preguntas permite una mayor flexibilidad para agregar explicaciones o abrir debates sobre el tema tratado. Sin embargo, el uso de Kahoot! presenta algunos desafíos, como el hecho de que varias funciones avanzadas, como la creación de preguntas más largas y detalladas, solo están disponibles en la versión de pago. Esto hace que la naturaleza breve de las preguntas pueda ser una limitación en algunos contextos, aunque su efectividad también depende de cómo el profesor gestione estas preguntas cortas. Como señalan Chui y Huayapo (2022)

“Pues la naturaleza de las preguntas son demasiado cortas como para entrar en demasiado detalle. En este punto lo bueno es que el profesor o aquel que está controlando la partida puede controlar con precisión cuándo se pasa a la siguiente pregunta, de modo que puede hacer pausas para añadir las explicaciones necesarias y demás” (p. 21).

Otro factor para considerar es la infraestructura tecnológica. Para que Kahoot! funcione adecuadamente, es imprescindible contar con una buena conexión a internet, lo cual no siempre es posible en todas las escuelas. Además, la capacitación de los profesores en el uso eficaz de estas herramientas también es clave para su éxito.

Por otro lado, Kahoot! también tiene el potencial de mejorar la retención de información al presentar los contenidos de manera interactiva y entretenida. La utilización de recompensas, como puntos o posiciones en una tabla de clasificación, genera una motivación extrínseca que puede ser efectiva en ciertos contextos educativos. Los estudiantes mostraron mayor atención durante las clases por temor a obtener una mala calificación en el juego. Este tipo de motivación, aunque extrínseca, puede ayudar a captar el interés de los estudiantes y mejorar su disposición para el aprendizaje.

Finalmente, es esencial recordar que, aunque Kahoot! puede ser una herramienta eficaz en ciertos aspectos, no debe convertirse en el eje central del proceso educativo. Estas plataformas deben considerarse un complemento, no un sustituto de las metodologías tradicionales. Las limitaciones tecnológicas,

la dependencia de una buena conexión a internet y la necesidad de equilibrar el aspecto lúdico con el aprendizaje profundo, son elementos que los docentes deben tener en cuenta al integrar Kahoot! en sus prácticas pedagógicas, por lo tanto, es fundamental reconocer que como advierte Navarro (2017):

“(…) la herramienta Kahoot tienen limitaciones que deben tenerse en cuenta. Consideran que el aprendizaje no puede basarse solo en juegos, sino que estas herramientas deben ser un apoyo dentro del esquema de enseñanza, pero que no pueden obviarse puesto que tienen muchas ventajas” (pp. 271-272).

Kahoot! es una herramienta educativa valiosa que tiene el potencial de hacer que las evaluaciones sean más atractivas y menos intimidantes para los estudiantes, no obstante, su implementación debe estar respaldada por una reflexión crítica y un equilibrio adecuado entre el aspecto lúdico y el objetivo educativo.

En conclusión, Kahoot! puede motivar y evaluar, pero no debe considerarse un sustituto completo de las metodologías educativas tradicionales. Es una herramienta complementaria que, bien utilizada, puede ayudar a transformar el proceso de aprendizaje.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bhuana, G. (2022). The benefits and drawbacks of kahoot: students perspective. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 10(2), 2224-2232. <https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/ideas/article/view/3508/2099>

Chui, R., & Huayapo, S. (2022). Kahoot como herramienta educativa en la evaluación de la asignatura de gramática en estudiantes del programa del nivel secundario de la especialidad de Lengua y Literatura del quinto y sexto semestre de la Escuela Profesional de Educación–UNSAAC-2020. [https://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/6652/253T20220175\\_TC.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/6652/253T20220175_TC.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Navarro, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, (83), 252-277. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6228338>

Zhang, Q. & Yu, Z. (2021). A literature review on the influence of Kahoot! On learning outcomes, interaction, and collaboration. *Education and Information Technologies*, 26(4), 4507-4535. [https://www.researchgate.net/profile/Zhonggen-Yu/publication/349964082\\_A\\_literature\\_review\\_on\\_the\\_influence\\_of\\_Kahoot\\_On\\_learning\\_outcomes\\_interaction\\_and\\_collaboration/links/62fc4ac4e3c7de4c3461e52f/A-literature-review-on-the-influence-of-Kahoot-On-learning-outcomes-interaction-and-collaboration.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Zhonggen-Yu/publication/349964082_A_literature_review_on_the_influence_of_Kahoot_On_learning_outcomes_interaction_and_collaboration/links/62fc4ac4e3c7de4c3461e52f/A-literature-review-on-the-influence-of-Kahoot-On-learning-outcomes-interaction-and-collaboration.pdf)