

21



KAHOOT

**EN EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRESIÓN LECTORA
EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO EN UNA UNIDAD
EDUCATIVA ECUATORIANA**



KAHOOT IN STRENGTHENING READING COMPREHENSION AMONG SEVENTH-GRADE STUDENTS IN AN ECUADORIAN EDUCATIONAL INSTITUTION

Norma Alexandra Borja-Borja¹

E-mail: naborjab@ube.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-3509-3563>

Adriana Pamela Caiza-Ilbay¹

E-mail: apcaizai@ube.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-9206-8869>

Sandra Cecibel Carrera-Eraza¹

E-mail: sccarrerae@ube.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7842-2903>

Ivonne Priscilla León-Espinoza¹

E-mail: ipleone@ube.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6977-320X>

¹ Universidad Bolivariana del Ecuador. Ecuador.

Cita sugerida (APA, séptima edición)

Borja-Borja, N. A., Caiza-Ilbay, A. P., Carrera-Eraza, S. C., & León-Espinoza, I. P. (2026). Kahoot en el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de séptimo grado en una unidad educativa ecuatoriana. *Revista Mexicana de Investigación e Intervención Educativa*, 5(2), 199-208.

Fecha de presentación: 11/12/2025

Fecha de aceptación: 25/02/2026

Fecha de publicación: 01/04/2026

RESUMEN

La educación enfrenta retos para generar aprendizajes significativos, en gran parte debido a los métodos tradicionales. La gamificación, y herramientas como Kahoot, emergen como estrategias innovadoras, promoviendo entornos dinámicos y centrados en el estudiante. El objetivo del estudio fue analizar la incidencia de Kahoot como estrategia didáctica en el fortalecimiento de la comprensión lectora de estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola. Se utilizó un enfoque mixto con un diseño cuasi-experimental de pretest y postest sin grupo de control con una muestra de 35 estudiantes. La intervención se realizó en cuatro etapas: diagnóstico, intervención didáctica mediante tres sesiones gamificadas con Kahoot, evaluación final y análisis de resultados. Los instrumentos fueron; una prueba objetiva (papel), reportes automáticos de Kahoot, entrevistas semiestructuradas y una guía de observación. Los resultados evidenciaron una mejora significativa en los niveles de comprensión literal e inferencial, así como una reducción del tiempo empleado. No se observaron diferencias relevantes según variables sociodemográficas, lo que demuestra la efectividad general de la estrategia. Se concluye que la implementación de Kahoot favorece la motivación, la participación activa y el aprendizaje significativo, consolidándose como una herramienta didáctica eficaz para fortalecer la comprensión lectora en la educación básica.

Palabras clave:

Propuesta pedagógica, Kahoot, estrategia didáctica, comprensión lectora.

ABSTRACT

Education faces challenges in fostering meaningful learning, largely due to the predominance of traditional teaching methods. In response, gamification and tools such as Kahoot have emerged as innovative strategies that promote dynamic, student-centred learning environments. The aim of this study was to analyse the impact of Kahoot as a teaching strategy on strengthening the reading comprehension of seventh-grade students at the Carlos Julio Arosemena Tola Educational Unit. A mixed-methods approach was employed, using a quasi-experimental pre-test and post-test design without a control group, with a sample of 35 students. The intervention was conducted in four stages: initial diagnosis, didactic intervention through three gamified sessions using Kahoot, final assessment, and analysis of results. The instruments used included an objective paper-based test, automatic reports generated by Kahoot, semi-structured interviews, and an observation guide. The results showed a significant improvement in literal and inferential comprehension levels, as well as a reduction in the time taken to complete the tasks. No relevant differences were observed according to sociodemographic variables, demonstrating the overall effectiveness of the strategy. It is concluded that

the implementation of Kahoot enhances motivation, active participation, and meaningful learning, establishing it as an effective teaching tool for strengthening reading comprehension in basic education.

Keywords:

Pedagogical proposal, Kahoot, Didactic strategy, reading comprehension.

INTRODUCCIÓN

La educación actual se enfrenta al reto de fomentar aprendizajes relevantes en entornos donde persisten las estrategias tradicionales que restringen la participación activa del alumnado. La comprensión lectora es una de las capacidades que se ven más afectadas por este modelo. Se la considera fundamental para el desarrollo personal, académico y cognitivo, dado que no solo supone decodificar textos, sino también la habilidad de examinar, deducir y reflexionar críticamente acerca de la información. Sin embargo, varias investigaciones en América Latina han demostrado que una cantidad significativa de alumnos de educación básica muestra deficiencia en la comprensión lectora, debido sobre todo a la limitada implementación de tácticas didácticas motivadoras e innovadoras (Neira et al., 2025; Torres et al., 2022).

En el caso ecuatoriano, las evaluaciones del INEVAL (2023) exponen que 7 de cada 10 estudiantes de séptimo grado no alcanza el nivel mínimo de competencia en Lengua y Literatura, lo cual puede entenderse que presentan dificultades para identificar ideas principales, establecer relaciones inferenciales y evaluar información para emitir un valor crítico al respecto. Esta problemática tiene un impacto directo en áreas como Estudios Sociales y Ciencias Naturales, donde la interpretación de información textual constituye un requisito para el desarrollo de aprendizajes significativos. Según el INEVAL (2023), la comprensión lectora actúa como un predictor clave del rendimiento general, ya que los estudiantes con bajos niveles presentan mayores dificultades para resolver tareas que requieren análisis, integración de información o resolución autónoma de actividades.

En el marco legal, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (Ecuador. Asamblea Nacional, 2011), así como las disposiciones ministeriales enfatizan la necesidad de fortalecer la comprensión lectora mediante metodologías activas y recursos digitales que promuevan el pensamiento crítico y la autonomía (Ministerio de Educación del Ecuador, 2024). Sin embargo, existen brechas entre el marco normativo y su aplicación en el aula, lo cual evidencia la necesidad de implementar propuestas pedagógicas contextualizadas que fortalezcan la motivación, la participación y el desarrollo de habilidades lectoras a través de estrategias didácticas más dinámicas, como la gamificación (Ministerio de Educación del Ecuador, 2024).

Ante esto, la gamificación se presenta como un método alternativo de gran potencial para cambiar las prácticas pedagógicas frente a este problema (Deterding, 2011). Herramientas digitales como Kahoot fomentan ambientes de aprendizaje dinámicos, lúdicos e interactivos que incentivan la participación de los alumnos y brindan una respuesta inmediata (Silva Alvarado & Herrera Navas, 2022). La gamificación, al convertir el aprendizaje en una vivencia significativa y entretenida, mejora la dedicación del alumno y su rendimiento académico, como han mostrado múltiples investigaciones (Almazán et al., 2024). En este contexto, Kahoot se establece como un recurso pedagógico novedoso que combina aspectos de competencia, juego y evaluación formativa, creando así un entorno de aprendizaje colaborativo y participativo.

Investigaciones recientes muestran que el uso de Kahoot en el salón de clases favorece el desarrollo de la capacidad para entender lo que se lee, ya que fomenta una participación activa con el texto y permite obtener una retroalimentación inmediata acerca del proceso de aprendizaje. Según Hasanah et al. (2023), los alumnos que emplearon Kahoot tuvieron un progreso notable en su comprensión lectora, en comparación con aquellos que usaron métodos tradicionales; por otro lado, evidenciaron un incremento en el compromiso conductual y la inclinación hacia las actividades de lectura en contextos gamificados.

Además, según Marsa et al. (2021), emplear Kahoot estimula la motivación extrínseca e intrínseca, lo que fomenta un aprendizaje más autónomo y agradable. Este componente afectivo es crucial, porque la motivación está directamente vinculada con el grado de participación cognitiva que los alumnos demuestran a lo largo de las tareas lectoras. En la misma línea, el estudio de Aibar-Almazán et al. (2024); y Baute-Rosales et al. (2026) corrobora que la utilización de plataformas gamificadas como Kahoot produce un incremento en el compromiso emocional y en la predisposición hacia el aprendizaje activo.

A pesar de la evidencia acerca de las ventajas de la gamificación, su uso en instituciones públicas ecuatorianas continúa siendo escaso, aunque la Ley Orgánica de Educación Intercultural (Ecuador. Asamblea Nacional, 2011) y las políticas educativas actuales (Ministerio de Educación del Ecuador, 2025) fomentan que se incorporen tecnologías digitales en los procesos educativos. Esta brecha muestra la importancia de desarrollar propuestas pedagógicas adaptadas al contexto que mejoren las habilidades lectoras a través de recursos tecnológicos que sean accesibles y atractivos.

Los resultados de las evaluaciones diagnósticas en la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola y según los docentes, los alumnos de séptimo grado tienen un bajo desempeño en comprensión lectora, lo cual impacta negativamente su rendimiento académico en otras asignaturas como Estudios Sociales y Ciencias Naturales,

donde la comprensión lectora es transversal. Este bajo dominio restringe su capacidad para aprender por sí mismos, pues requieren constantes explicaciones adicionales, presentan inseguridad al realizar actividades de lectura y muestran poca disposición para desarrollar tareas interpretativas por cuenta propia. Coincidiendo con estudios nacionales, las dificultades lectoras afectan la vida escolar diaria, reduciendo la participación en clases, afectando la autoconfianza y la motivación hacia el aprendizaje (Nugra, 2022; Torres et al., 2022). Esta situación demuestra que es necesario implementar técnicas pedagógicas que fortalezcan el crecimiento de competencias cognitivas avanzadas, la participación activa y la motivación.

Por lo tanto, el objetivo del presente estudio es analizar la incidencia de Kahoot como estrategia didáctica en la comprensión lectora de los alumnos de séptimo grado de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola. Para ello, se propone: diagnosticar el aprendizaje de la lectura comprensiva en los estudiantes de séptimo grado; diseñar una estrategia didáctica que utilice Kahoot como herramienta tecnológica para el desarrollo de la comprensión lectora; validar la propuesta diseñada mediante criterios de expertos en desarrollo lector; e implementar la estrategia con los discentes de séptimo grado de la mencionada institución.

MATERIALES Y MÉTODOS

En esta investigación se utilizó un enfoque mixto, el cual integra métodos cualitativos y cuantitativos. El enfoque cualitativo se orienta a la comprensión e interpretación de los fenómenos desde la perspectiva de los participantes, permitiendo analizar significados, percepciones y experiencias en su contexto natural (Hernández-Sampieri & Mendoza-Torres, 2018). Por su parte, el enfoque cuantitativo se basa en la medición objetiva de variables mediante el uso de datos numéricos y el análisis estadístico, con el propósito de identificar patrones, relaciones o tendencias entre las variables de estudio (Bagur, 2021). Esta perspectiva fue apropiada porque permitió una comprensión más amplia integrando la evaluación del avance en la comprensión lectora con el estudio de las vivencias de los alumnos y de la profesora durante la implementación de la estrategia didáctica basada en Kahoot. Además, se utilizó un razonamiento inductivo (Hernández et al., 2018), tomando como punto de partida los datos recabados en la práctica pedagógica para hacer inferencias acerca del efecto de la gamificación en la comprensión lectora.

Se emplearon métodos teóricos, empíricos y estadísticos para sustentar el proceso. Entre los teóricos se utilizaron el análisis-síntesis y la inducción para interpretar la literatura y definir las categorías de evaluación. Los métodos empíricos incluyeron una prueba objetiva de comprensión lectora, la observación sistemática del alumnado y una entrevista semiestructurada a la docente.

El estudio, de tipo aplicado, tuvo un alcance descriptivo y explicativo. Su propósito fue caracterizar la situación inicial de la comprensión lectora, desarrollar una estrategia pedagógica que pueda ser reproducida y examinar el impacto de la intervención didáctica. Dado que en contextos educativos reales la aleatorización no es factible, se empleó un diseño cuasi-experimental que incluyó un pretest y un postest sin grupo de control. Este enfoque es considerado apropiado porque permite evaluar la efectividad de la intervención en el mismo grupo de estudiantes, minimizando la influencia de variables externas y facilitando la observación de cambios en la comprensión lectora de manera directa. Con respecto a su temporalidad, se utilizó una visión transversal para las mediciones inicial y final, y longitudinal para monitorizar el avance durante las sesiones.

La población de estudio estuvo conformada por 35 estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola, con edades entre 11 y 12 años. La muestra fue no probabilística e intencional, al incluir a la totalidad del grupo, dado que la intervención pedagógica se aplicó a todo el curso. Debido a las circunstancias del contexto educativo, no se pudo formar un grupo de control, porque la docente tutora estaba encargada de todo el curso y no había otro paralelo que tuviera rasgos semejantes. La división del grupo podría haber creado problemas de logística y posibles percepciones de inequidad entre los alumnos. Por lo tanto, se decidió utilizar un diseño cuasi-experimental de pretest-postest con una sola muestra, enfocado en medir las variaciones en la comprensión lectora antes y después de implementar la táctica pedagógica Kahoot. Aunque la ausencia de un grupo de control representa una limitación para la validez interna, se procuró reducir posibles sesgos mediante la aplicación de los mismos instrumentos en ambas mediciones y la estandarización de las condiciones del proceso.

El proceso se llevó a cabo durante un mes e incluyó cuatro fases. En la primera, se utilizó una prueba diagnóstica de comprensión lectora en papel con el objetivo de determinar un punto de referencia entre la forma digital y la tradicional. La intervención didáctica fue la segunda fase, que incluyó tres sesiones con Kahoot. En cada sesión se trabajó un texto breve y un cuestionario de 6 ítems: 2 de comprensión literal, 2 inferencial y 2 crítico-valorativa. Los ítems se configuraron en formato de opción múltiple sin límite de tiempo específico, priorizando la comprensión sobre la rapidez. Los textos se seleccionaron por pertinencia con Lengua y Literatura (séptimo grado), extensión breve y posibilidad de generar inferencias y juicios.

Asimismo, se realizó una entrevista semiestructurada con la docente y se hicieron observaciones en el aula. Se llevó a cabo una valoración final en papel durante la tercera etapa con el fin de contrastar los resultados y determinar el progreso en la lectura. Finalmente, la etapa cuatro incluyó el análisis y tabulación de los datos para evaluar la eficacia de la estrategia.

Los instrumentos de recolección de datos incluyeron una prueba objetiva en papel, informes automáticos producidos por Kahoot y un manual de observación diseñado para documentar las particularidades del grupo y sus conductas a lo largo de las sesiones. Por medio de un juicio de cinco expertos en pedagogía lectora y tecnología educativa, se evaluó la importancia de los contenidos, la claridad de las actividades y el rendimiento de la herramienta; se examinaron los resultados cuantitativos utilizando métodos estadísticos descriptivos (promedios, porcentajes y comparación pretest–postest) para valorar los cambios en la comprensión lectora. De manera complementaria, la evidencia cualitativa obtenida a partir de las entrevistas y observaciones se codificó por temas para identificar patrones relacionados con la motivación y el rendimiento en la comprensión lectora.

Respecto a los aspectos éticos, se socializó con los padres de familia las actividades a realizar con los estudiantes, quienes, durante esta socialización, dieron su aprobación para que los alumnos formaran parte del estudio y firmaron su consentimiento para evidenciar su conformidad. Se garantizó que los estudiantes se sintieran libres y cómodos para involucrarse en las actividades planteadas, asegurando así que su vinculación fuese voluntaria. Se mantuvo la confidencialidad de los datos recolectados, garantizando el anonimato de los alumnos, y que la información obtenida solo se empleó para fines académicos y de investigación.

Estrategia didáctica basada en el uso de Kahoot

La estrategia didáctica basada en el uso de Kahoot se estructuró como una propuesta pedagógica innovadora orientada al fortalecimiento de la comprensión lectora. Su estructura promueve que el estudiante asuma un rol protagonista en la interpretación del texto, mientras el docente actúa como facilitador del proceso. De esta manera, la propuesta constituye un instrumento pedagógico replicable, versátil que se adapta a diferentes contenidos y contextos educativos, y coherente con la enseñanza de la lectura. Su diseño se sustentó en los principios del aprendizaje activo, la gamificación y la retroalimentación formativa, buscando que la lectura se convirtiera en una experiencia dinámica, significativa y motivadora. La propuesta es replicable y adaptable, e incorpora tres dimensiones estructurales que articulan el proceso de enseñanza–aprendizaje con el uso de recursos tecnológicos y pedagógicos, así como la evaluación.

a. Dimensión pedagógica

Esta dimensión define el núcleo formativo de la estrategia, centrado en el desarrollo equilibrado de los tres niveles de comprensión lectora: literal, inferencial y crítico–valorativo. Cada sesión incorpora un texto breve y un conjunto de seis preguntas (dos por cada nivel), lo que permite avanzar desde la recuperación de información explícita hasta la formulación de juicios argumentados sobre el contenido.

b. Dimensión tecnológica

El uso de Kahoot cumple una función didáctica más allá de la evaluación. La plataforma permite dinamizar la lectura, mantener la atención y ofrecer retroalimentación inmediata. Este registro automático de resultados facilita el análisis de desempeño y el seguimiento del progreso individual y grupal. El diseño digital considera tres aspectos claves:

- Estimulación visual moderada (colores y sonidos que atraen sin distraer).
- Imágenes de apoyo con carácter no orientador, para evitar sesgos en las respuestas.
- Configuración de tiempos razonables, priorizando la comprensión reflexiva sobre la rapidez.

c. Dimensión didáctico-evaluativa

La organización interna de las sesiones articula los momentos de la experiencia de aprendizaje en una secuencia breve y coherente (Tabla 1).

Tabla 1. Secuencia de las sesiones de la estrategia didáctica.

Momentos	Descripción
Inicio motivacional	Breve interacción inicial mediante una pregunta sobre el estado de ánimo del estudiante y el registro de su identificación (iniciales y número).
Lectura guiada	Presentación digital del texto seleccionado, con tiempo libre de lectura y sin apoyo visual distractor.
Evaluación interactiva	Resolución del cuestionario en Kahoot, con seis ítems distribuidos por nivel de comprensión.
Retroalimentación inmediata	Revisión colectiva e individual de las respuestas y discusión breve sobre los aciertos, errores y razonamientos implicados.

La dimensión evaluativa distribuye un total de seis puntos por sesión (dos por nivel), integrando una rúbrica específica para el nivel crítico–valorativo que valora coherencia, claridad argumentativa y pertinencia conceptual. Este esquema permite identificar tanto la respuesta como el proceso cognitivo implicado, manteniendo coherencia con los principios de aprendizaje activo que guían la propuesta.

A través de la ficha de observación se recolectaron datos demográficos de cada alumno para determinar si estos rasgos tenían el potencial de afectar el progreso de la comprensión lectora a lo largo de la aplicación del método didáctico. El 60% de la muestra fue femenino y el 40%, masculino, lo cual demuestra que las mujeres fueron ligeramente más numerosas en el grupo de participantes. El 60% de los participantes residía en zonas urbanas y el 40% en áreas rurales; esta misma proporción se observó en la composición étnica entre estudiantes mestizos e indígenas respectivamente.

Adicionalmente, la mayor parte de los participantes indicó que tienen un nivel básico de familiaridad con herramientas tecnológicas, aunque algunos requirieron apoyo durante el desarrollo de las actividades.

El análisis por cada uno de estos factores sociodemográficos (edad, zona de residencia, identificación étnica y género) no reveló variaciones importantes en los resultados. Los alumnos, independientemente de su género, lugar de residencia (urbano o rural), edad e identidad étnica, mostraron progresos similares durante las sesiones, lo que evidencia un avance parejo en todas las evaluaciones. Los puntajes fueron mejorando de manera progresiva en todas las sesiones, lo cual demuestra que la intervención tuvo un impacto positivo y uniforme en la comprensión lectora, sin importar las particularidades sociodemográficas de los participantes.

Los hallazgos generales de las evaluaciones demostraron que, después de la aplicación de la estrategia didáctica basada en Kahoot, la mayor parte del alumnado incrementó sus notas y disminuyó el tiempo empleado en responder los cuestionarios. En la evaluación inicial realizada en papel, las calificaciones varían entre 1.50 y 9.50, con una media de 7.39; en cambio, el promedio se elevó a 8.20 en la evaluación final (Tabla 2).

Tabla 2. Resultado de las evaluaciones.

N° Estudiante	Calificación Evaluación Diagnóstico (Papel)	Calificación Sesión 1 (Kahoot)	Calificación Sesión 2 (Kahoot)	Calificación Sesión 3 (Kahoot)	Calificación Evaluación Final (Papel)
1	2,00	9,67	10,00	8,50	6,00
2	9,00	9,33	10,00	9,50	9,50
3	8,00	4,33	10,00	6,50	9,00
4	8,00	6,00	10,00	7,00	5,00
5	6,50	7,00	6,67	9,00	7,50
6	9,00	6,00	8,33	9,00	8,50
7	8,50	9,00	8,00	10,00	10,00
8	8,50	9,33	8,00	9,50	9,50
9	8,00	7,00	5,00	9,50	9,00
10	4,00	6,33	8,33	9,00	7,50
11	8,50	5,33	6,00	8,50	8,00
12	8,50	7,67	10,00	9,00	9,50
13	6,50	7,67	8,00	9,50	8,50
14	4,50	4,67	10,00	8,50	10,00
15	8,50	9,33	7,33	8,50	9,00
16	8,50	3,33	10,00	9,50	8,00
17	5,50	6,33	4,67	7,00	4,00
18	9,00	8,67	10,00	10,00	8,50
19	8,00	7,00	6,67	9,50	9,50
20	8,00	8,33	8,33	8,50	9,00
21	4,50	7,33	10,00	9,00	9,50
22	8,00	3,67	8,33	10,00	8,50
23	8,00	6,67	10,00	9,50	10,00
24	8,50	7,67	10,00	8,50	8,50
25	9,00	8,67	7,33	9,00	8,50
26	8,00	8,00	6,00	7,00	5,00
27	8,50	9,33	8,00	8,00	9,50
28	9,50	8,67	10,00	9,50	10,00
29	8,00	7,67	8,00	7,50	9,00
30	8,00	7,00	10,00	8,50	7,50
31	9,50	8,00	10,00	8,50	9,00
32	1,50	2,33	5,00	4,50	6,00

33	8,00	7,67	10,00	9,50	9,50
34	6,00	2,33	4,53	7,50	6,50
35	6,50	5,67	7,55	8,00	4,50
Total	7,39	6,94	8,29	8,59	8,20

Como se puede observar en la Figura 1, las calificaciones obtenidas durante las sesiones de Kahoot mostraron mejoras progresivas, reflejando un incremento constante en la comprensión lectora, dado que en las sesiones los estudiantes manifestaron motivación por realizar cada una de las actividades. Algunos alumnos presentaron variaciones ligeras, probablemente asociadas a factores individuales como el estado de ánimo o la familiaridad tecnológica, pero de manera general se evidenció un efecto positivo de la intervención sobre el rendimiento académico en la comprensión lectora (Figura 1).

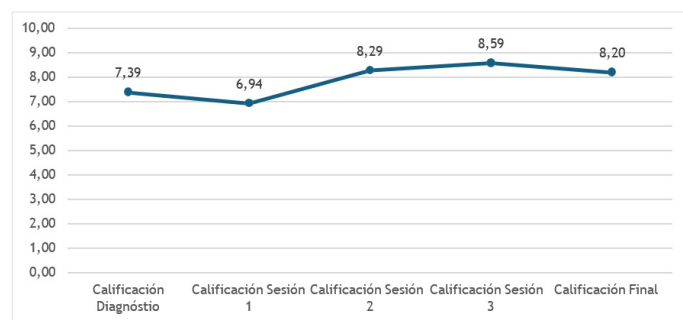


Figura 1. Evolución de las evaluaciones de comprensión lectora.

Previamente, se realizó una prueba de normalidad con el fin de determinar la naturaleza de la distribución de los datos, comprobando que estos no siguen una distribución normal ($0,00 < 0,05$). Con base en dichos resultados, se eligió una prueba estadística no paramétrica adecuada para el análisis comparativo. Para determinar si las diferencias observadas entre la evaluación diagnóstica (pretest) y la evaluación final (postest) eran estadísticamente significativas, se aplicó la prueba no paramétrica de Wilcoxon para muestras relacionadas. Los resultados evidencian diferencias estadísticamente significativas entre ambas mediciones ($Z = -2,522$; $p = 0,012$), lo que indica un incremento significativo en el desempeño de comprensión lectora de los estudiantes tras la aplicación de la estrategia didáctica basada en Kahoot.

El análisis del tiempo que los alumnos necesitaban para terminar cada sesión reveló una reducción gradual conforme la intervención avanzaba, lo cual indica un aumento en el conocimiento de la plataforma y los ejercicios sugeridos. A lo largo de las sesiones de Kahoot, el tiempo medio por pregunta bajó de 1 minuto y 40 segundos en la primera a 1 minuto y 35 segundos en la segunda, y llegó a ser de 1 minuto y 6 segundos en la tercera. Esto refleja una mejora en la rapidez, efectividad y seguridad al resolver los ejercicios, además de un mayor dominio de Kahoot.

De igual manera, al comparar los tiempos de las evaluaciones en papel, se notó que el examen diagnóstico inicial tomó alrededor de 15 minutos y que el último examen se terminó en 7 minutos. El hecho de que se hayan reducido considerablemente los tiempos de resolución indica que la estrategia didáctica fundamentada en Kahoot no solo benefició el progreso de la comprensión lectora, sino que también perfeccionó la habilidad para leer y procesar información, lo cual permitió a los alumnos responder con más exactitud y en menos tiempo.

El análisis de los resultados por niveles de comprensión lectora mostró una evolución positiva en los niveles literal e inferencial a lo largo de las tres sesiones. En la primera sesión, el 71,5 % de los estudiantes alcanzó el nivel literal y el 70 % el nivel inferencial, incrementándose estos porcentajes a 87 % y 81,5 %, respectivamente, en la tercera sesión, lo que evidencia un progreso significativo en la identificación de información explícita y en la capacidad de deducir significados implícitos.

Por otra parte, el nivel crítico-valorativo mostró cambios menos marcados porque la capacidad de análisis argumentativo y el pensamiento crítico requieren un proceso de maduración cognitiva que es gradual. En la primera sesión, únicamente el 6 % de los alumnos presentó un razonamiento pasivo. En cambio, el porcentaje de alumnos en niveles medianamente crítico, crítico y muy crítico varió entre sesiones; en la tercera sesión se registró un 29 %, 34 % y 29

%, respectivamente. Estos hallazgos ponen de relieve las restricciones naturales que la edad impone al desarrollo de la criticidad y resaltan lo fundamental que es promover un ambiente de aprendizaje que incentive el pensamiento crítico desde etapas tempranas, lo que propicia un avance más sostenido en el futuro.

Validación de la estrategia didáctica

Cinco expertos en pedagogía de la lectura y tecnología educativa examinaron la estrategia didáctica Kahoot, analizando variables como el fomento de la motivación, el avance de la capacidad de comprensión lectora, la claridad de las tareas y el alineamiento con el currículo. Como instrumento de validación se elaboró una encuesta de evaluación o cuestionario de satisfacción, con un conjunto de ocho afirmaciones, a evaluar por medio de una escala de tipo Likert, con cinco opciones de respuesta, donde: 1=muy en desacuerdo, 2=en desacuerdo, 3=ni de acuerdo ni en desacuerdo, 4=de acuerdo y 5=muy de acuerdo. Los expertos coincidieron en que los ítems cumplían adecuadamente con los criterios evaluados

en un 80%, lo cual indica una alta concordancia. Esta coincidencia de los expertos en cuanto a la estructura y funcionalidad de los ítems indica que la estrategia está alineada con los objetivos educativos y promueve aprendizajes significativos, en coherencia con los principios del constructivismo y del aprendizaje activo (Ausubel, 2002; Piaget, 1965), es decir las actividades están bien estructuradas para detectar niveles crítico, inferencial y literal, facilitar el análisis del pensamiento y promover un aprendizaje con significado. En general, los juicios de los especialistas apoyan la pertinencia funcional y pedagógica de la estrategia, mostrando su habilidad para potenciar el entendimiento lector, estimular la participación activa y propiciar aprendizajes significativos en el salón de clases (Hernández-Sampieri & Mendoza-Torres, 2018).

Los resultados de la investigación evidencian que la estrategia didáctica basada en Kahoot tuvo un impacto positivo en el entendimiento de lectura de los alumnos de séptimo grado, lo cual coincide con investigaciones anteriores que resaltan la efectividad de la gamificación para mejorar el rendimiento académico y la motivación (Marsa et al., 2021; Silva Alvarado & Herrera Navas, 2022; Wang & Tahir, 2020).

Los resultados sugieren que la gamificación a través de Kahoot no solo ayudó a elevar las calificaciones, sino también a un compromiso más fuerte de los alumnos en el proceso de aprendizaje, lo cual se observa en su motivación y rapidez para desarrollar las tareas evaluativas. Estos resultados concuerdan con lo descubierto por Calderón et al. (2022) acerca del vínculo entre la gamificación y el rendimiento académico.

El análisis por niveles de comprensión lectora evidenció un progreso más significativo en las etapas literal e inferencial, a diferencia del nivel crítico-valorativo, que mostró avances menos acentuados. Esta discrepancia puede explicarse por las limitaciones cognitivas propias de la edad, pues el desarrollo de la habilidad para razonar críticamente y analizar argumentos se produce poco a poco (León, 2024; Nugra, 2022). Los hallazgos indican que, si bien la gamificación es útil para reforzar la comprensión literal e inferencial, se necesita un enfoque constante y reiterado para afianzar las capacidades de pensamiento crítico desde edades tempranas (Silva Alvarado & Herrera Navas, 2022).

El estudio no mostró diferencias notables en cuanto a factores sociodemográficos, como la identidad étnica, el lugar de residencia, el género o la edad. Esto sugiere que la estrategia didáctica tuvo un impacto equitativo y uniforme en la comprensión lectora. Los autores Hasanah, Hidayati y Nugroho (2023) también apuntan a que Kahoot es inclusivo en contextos educativos variados. Además, el análisis individual reveló que la mayor parte de los alumnos mejoró significativamente su rendimiento, mientras que algunos experimentaron ligeras variaciones,

posiblemente vinculadas a elementos personales como el estado emocional o la familiaridad con la tecnología.

Por otro lado, el hecho de que los tiempos de resolución se hayan ido reduciendo poco a poco, tanto en las evaluaciones en papel como en las sesiones de Kahoot, demuestra que la práctica constante, la interacción dinámica y el conocimiento previo de la plataforma ayudaron a un aprendizaje más autónomo y eficaz. Estos resultados apoyan la idea de que las evaluaciones tradicionales se deben combinar con instrumentos interactivos, ya que esto promueve el aprendizaje significativo en el aula, así como la motivación y la retroalimentación instantánea (Deterding et al., 2011).

La estrategia didáctica puesta en marcha ayudó a mejorar la comprensión lectora de los alumnos, fortaleciendo la rapidez y precisión al leer, y fomentando un aprendizaje participativo y activo. Los descubrimientos indican que, para fortalecer las habilidades lectoras en la educación básica, implementar herramientas digitales gamificadas de manera sistemática y complementaria con métodos tradicionales es una opción valiosa (Marsa et al., 2021; Torres et al., 2022; Tufiño Guaján, 2024). Asimismo, varios estudios refuerzan la idea de que la gamificación basada en plataformas como Kahoot favorece la motivación intrínseca, el pensamiento crítico y la comprensión lectora al involucrar al estudiante en actividades interactivas y retadoras (Wang & Tahir, 2020; Zainuddin et al., 2020).

En el presente estudio, los discentes mostraron mejoras significativas en los niveles de comprensión literal e inferencial mediante el uso de Kahoot; sin embargo, las diferencias observadas en el pensamiento crítico-valorativo fueron solo leves, lo que indica que esta habilidad requiere un refuerzo adicional (Torres et al., 2022). Para potenciar el pensamiento crítico-valorativo, se podrían incorporar estrategias complementarias dentro del entorno gamificado, como debates guiados, análisis comparativo de textos, lectura crítica de diferentes fuentes y preguntas abiertas que fomenten la argumentación y la reflexión, estimulando así procesos cognitivos de orden superior.

CONCLUSIONES

Los resultados del estudio permiten concluir que la implementación de Kahoot como estrategia didáctica en la comprensión lectora de los alumnos de séptimo grado de la Unidad Educativa Carlos Julio Arosemena Tola tuvo una incidencia positiva y significativa en el desempeño lector de los estudiantes, ya que la comparación entre las evaluaciones inicial y final evidenció mejoras sustanciales en los niveles de comprensión lectora, particularmente en los ámbitos literal e inferencial, así como una mayor rapidez y seguridad en la resolución de las actividades, confirmando que el uso de herramientas de gamificación didáctica favorecen un aprendizaje más dinámico, participativo y motivador, contribuyendo de manera efectiva al

fortalecimiento de la comprensión lectora en el contexto de la educación básica.

En relación con el diagnóstico inicial, se identificó que los estudiantes de séptimo grado presentaban dificultades relevantes en los niveles literal e inferencial de la comprensión lectora, así como un dominio limitado del nivel crítico-valorativo. El análisis evidenció que los alumnos mostraban problemas para identificar ideas principales, establecer relaciones lógicas y realizar inferencias básicas, lo que confirmó la necesidad de implementar una intervención didáctica para fortalecer sus habilidades lectoras.

En cuanto al diseño de la estrategia didáctica, la propuesta basada en Kahoot demostró ser pertinente y adecuada para el contexto estudiado, ya que facilitó ambientes de aprendizaje más dinámicos, participativos y motivadores. La integración de elementos de gamificación permitió mejorar la disposición de los estudiantes frente a las actividades lectoras, favoreciendo una mayor participación, un trabajo más autónomo y un compromiso sostenido durante las sesiones de aprendizaje.

Respecto a la implementación y evaluación de la incidencia y efectividad de la estrategia, los resultados evidenciaron una mejora significativa en la comprensión literal e inferencial tras la implementación de Kahoot, reflejada en el aumento de las calificaciones y en la reducción del tiempo para resolver actividades en formato digital e impreso. Aunque el nivel crítico-valorativo mostró avances más modestos, la evidencia indica que la gamificación contribuye positivamente al desarrollo progresivo de las habilidades lectoras. Asimismo, la estrategia tuvo un efecto equitativo en todos los estudiantes, independientemente del género, edad, residencia o identidad étnica, lo que confirma su potencial como herramienta inclusiva en contextos educativos heterogéneos.

REFERENCIAS

- Aibar-Almazán, A., Castellote-Caballero, Y., Carcelén-Fraile, M. del C., Rivas-Campo, Y., & González-Martín, A. M. (2024). *Gamificación en el aula: ¡Kahoot! como herramienta para la innovación docente universitaria*. *Frontiers in Psychology*, 15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1370084>
- Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva*. Grupo Planeta.
- Bagur Pons, S., Rosselló Ramon, M. R. ., Paz Lourido, B., & Verger, S. . (2021). El Enfoque integrador de la metodología mixta en la investigación educativa. *RELIEVE - Revista Electrónica De Investigación Y Evaluación Educativa*, 27(1). <https://doi.org/10.30827/relieve.v27i1.21053>
- Baute-Rosales, M., Espinosa-Soria, M. J., Soler-McCook, J. M., & Chávez-Cárdenas, M. d. C. (2026). *Las tecnologías disruptivas: vía para la transformación del aprendizaje*. Sophia Editions.
- Calderón, M. Y., Flores, G. S., Ruiz, A., & Castillo, S. E. (2022). Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en Perú. *Revista de Ciencias Sociales*, 28(5), 63–74. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8471673.pdf>
- Deterding, S. (2011). Gamification: Using game design elements in non-gaming contexts. *CHI Conference Proceedings*. New York, United States.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *15th International Academic MindTrek Conference*. New York, United States.
- Ecuador. Asamblea Nacional. (2011). Ley Orgánica de Educación Intercultural [Ley]. Registro Oficial No. 417. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2018). *Metodología de la investigación* (5.ª ed.).
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Education.
- León Auris, M. E. (2024). Estrategias Didácticas en el Aprendizaje Significativo en Educación Básica: Didactic Strategies for Meaningful Learning in Basic Education. *Revista Científica*, 9(33), 212–230. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2024.9.33.10.212-230>
- Marsa, S. S., Kuspiyah, H. R., & Agustina, E. (2021). The effect of Kahoot! game in teaching reading comprehension achievement. *Journal of English Teaching*, 7(2). <https://doi.org/10.33541/jet.v7i2.2738>
- McGraw-Hill.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2024). *Agenda Educativa Digital 2021–2025*. Quito: MinEduc. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/02/Agenda-Educativa-Digital-2021-2025.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2025). Acuerdo Nro. MINEDUC-MINEDUC-2025-00015-A. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2025/04/MINEDUC-MINEDUC-2025-00015-A.pdf>

- Neira Sancho, M. S., Montiel Alvarado, S. L., Montiel Alvarado, S. A., & Campaña López, Y. C. (2025). El desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de educación básica. Estrategias innovadoras en el aula. Una revisión sistemática. *RECIMUNDO*, 9(2), 160-179. [https://doi.org/10.26820/recimundo/9.\(2\).abril.2025.160-179](https://doi.org/10.26820/recimundo/9.(2).abril.2025.160-179)
- Nugra Sanizaca, C. (2022). Estrategias para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de Educación Básica. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 3(2), 665–676. <https://doi.org/10.56712/latam.v3i2.128>
- Piaget, J. (1999). *La construcción de lo real en el niño*. Prensa de Psicología.
- Silva Alvarado, J. C., & Herrera Navas, C. D. (2022). Estudio de Kahoot como recurso didáctico para innovar los procesos evaluativos pospandemia de básica superior de la Unidad Educativa Iberoamericano. *Journal of Economic and Social Science Research*, 2(4), 15-40. <https://doi.org/10.55813/gaeajessr/v2/n4/23>
- Torres Torres, N. M., Balladares Atoche, C., Jácome Vera, A. M., & Salavarría Barco, B. (2022). Estrategias didácticas y comprensión lectora en educación básica: Didactic strategies and reading comprehension in basic education. *South Florida Journal of Development*, 3(1), 75–89. <https://doi.org/10.46932/sfjdv3n1-006>
- Tufiño Guaján, R. M. (2024). Uso de Kahoot para Potenciar la Comprensión Lectora en el subnivel medio en la Unidad Educativa Fernández Salvador Villavicencio Ponce, ubicado en la Parroquia la Magdalena, barrio la Villaflora, Cantón Quito, Provincia de Pichincha, 2024 [Tesis de Maestría, Instituto Superior Tecnológico Rumiñahui].
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning: A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2020). The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement: An interactive gamification solution for a formative assessment system. *Computers & Education*, 145, 103729. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103729>

Conflictos de interés:

Los autores declaran no tener conflictos de interés.

Contribución de los autores:

Norma Alexandra Borja-Borja, Adriana Pamela Caiza-Ilbay, Sandra Cecibel Carrera-Erazo, Ivonne Priscilla León-Espinoza: Concepción y diseño del estudio, adquisición de datos, análisis e interpretación, redacción del manuscrito, revisión crítica del contenido, análisis estadístico, supervisión general del estudio.

Declaración ética:

El estudio se desarrolló respetando los principios éticos de la investigación científica. La participación de los sujetos fue voluntaria y se obtuvo el consentimiento informado de los participantes. Se garantizó la confidencialidad, el anonimato y el respeto a los derechos de poblaciones consideradas vulnerables.