

SISTEMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS VIRTUALES EN KAHOOT PARA FORTALECER HABILIDADES DE LECTURA EN SÉPTIMO AÑO

A system of virtual recreational activities in Kahoot to strengthen reading skills in seventh grade

Um sistema de atividades de jogos virtuais no Kahoot para fortalecer as habilidades de leitura no sétimo ano

Lcdo. Nelson Cristian Amendaño Yungaicela *, <https://orcid.org/0009-0000-5873-8014>

Lcda. Gloria Mercedes Pezantes Urrego, <https://orcid.org/0009-0007-3516-7950>

Phd. María Beltrán Mesa, <https://orcid.org/0009-0008-8807-2119>

Phd. Christian Fidel Solórzano Vargas, <https://orcid.org/0000-0003-4189-7427>

Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador

*Autor para correspondencia. email ncamendanoy@ube.edu.ec

Para citar este artículo: Amendaño Yungaicela, N. C., Pezantes Urrego, G. M., Beltrán Mesa, M. y Solórzano Vargas, C. F. (2025). Sistema de actividades lúdicas virtuales en Kahoot para fortalecer habilidades de lectura en séptimo año. *Maestro y Sociedad*, 22(4), 4205-4212. <https://maestroysociedad.uo.edu.cu>

RESUMEN

Introducción: El presente estudio tubo como propósito analizar el efecto de una intervención pedagógica con la aplicación de Kahoot en el proceso de comprensión lectora de los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa "Miguel Malo González". **Materiales y métodos:** Se utilizó una investigación cuantitativa pre-experimental para recolectar los datos se utilizó el test PROLEC-R que permite evaluar la habilidad lectora. **Resultados:** Los del pre-test evidenciaron que los alumnos tenían serias dificultades en la subprueba de identificación de letras y comprensión de textos, tras la intervención de ocho semanas, con dos sesiones semanales de 40 minutos en la asignatura de Lengua y Literatura. **Discusión:** Los resultados del post-test mostraron valores significativamente más elevados que en el pre-test, siendo de mayor impacto sobre la comprensión lectora con una gran efectividad en el procedimiento de la decodificación lectora activa y comprensión inferencial. **Conclusiones:** El adaptar la aplicación de Kahoot dentro del proceso del reforzamiento de la lectura estimula de forma significativa esta habilidad de lectura en los estudiantes que han sido parte del estudio.

Palabras clave: Kahoot, gamificación, comprensión lectora, motivación, tecnología.

ABSTRACT

Introduction: This study aimed to analyze the effect of a pedagogical intervention using Kahoot on the reading comprehension process of seventh-grade students at the "Miguel Malo González" Educational Unit. **Materials and methods:** A pre-experimental quantitative study was conducted to collect data using the PROLEC-R test, which assesses reading ability. **Results:** The pre-test results showed that students had significant difficulties in the letter identification and text comprehension subtests after an eight-week intervention with two 40-minute sessions per week in the Language and Literature subject. **Discussion:** The post-test results showed significantly higher scores than the pre-test, demonstrating a greater impact on reading comprehension and greater effectiveness in active reading decoding and inferential comprehension. **Conclusions:** Adapting the application of Kahoot within the reading reinforcement process significantly stimulates this reading ability in the students who participated in the study.

Keywords: Kahoot, gamification, reading comprehension, motivation, technology.

RESUMO

Introdução: Este estudo teve como objetivo analisar o efeito de uma intervenção pedagógica utilizando o Kahoot no processo de compreensão leitora de alunos do sétimo ano da Unidade Educacional "Miguel Malo González". **Materiais e métodos:** Foi realizado um estudo quantitativo pré-experimental para coleta de dados utilizando o teste PROLEC-R, que

avalia a capacidade leitora. Resultados: Os resultados do pré-teste mostraram que os alunos apresentaram dificuldades significativas nos subtestes de identificação de letras e compreensão de texto após uma intervenção de oito semanas com duas sessões de 40 minutos por semana na disciplina de Língua Portuguesa. Discussão: Os resultados do pós-teste mostraram pontuações significativamente mais altas do que no pré-teste, demonstrando um maior impacto na compreensão leitora e maior eficácia na decodificação ativa e na compreensão inferencial. Conclusões: A adaptação da aplicação do Kahoot ao processo de reforço da leitura estimula significativamente essa habilidade leitora nos alunos participantes do estudo.

Palavras-chave: Kahoot, gamificação, compreensão leitora, motivação, tecnologia.

Recibido: 21/7/2025 Aprobado: 4/9/2025

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la educación básica enfrenta el reto de lograr una formación integral, donde la lectura asume un rol central como herramienta de aprendizaje. La comprensión lectora se plantea como un componente pertinente en el camino del desarrollo académico, ya que, a través de ella, los alumnos pueden acceder, interpretar y generar conocimientos en todas las áreas del currículo escolar (Jaramillo, 2023). Sin embargo, en la práctica se puede observar dificultades importantes en el desarrollo de esta competencia, donde se evidencian limitaciones en la decodificación, el reconocimiento de palabras, y la interpretación del texto. No solo se ven afectadas las notas duras en el ámbito escolar, sino que se ve también afectada la capacidad de los alumnos para generar aprendizajes significativos y transferirlos a diversos ámbitos en su vida cotidiana (Cedeño y Hernández, 2022).

En los últimos años, las actividades lúdicas virtuales han ganado un lugar importante en los procesos de enseñanza y aprendizaje, sobre todo en contextos donde la motivación y la participación son dos de las claves en los estudiantes para que se produzca el aprendizaje (Moya, 2024). Kahoot, una plataforma que permite crear cuestionarios, retos, y dinámicas de juego en tiempo real. La estructura de Kahoot, basada en la gamificación, ayuda a fomentar un entorno de aprendizaje más atractivo, facilitando que el alumnado participe, mantenga el pensamiento rápido y se pueda involucrar en lo que se está aprendiendo de forma sostenida a lo largo del tiempo (Rosales y Alcívar, 2025). Este enfoque de las actividades lúdicas virtuales cambia la forma de abordar el proceso de enseñanza y aprendizaje tradicional a partir de la introducción de mecanismos propios de la respuesta del juego, aspectos que facilitan el aumento de la motivación intrínseca.

Kahoot, como recurso pedagógico, no solo facilita el aumento de la motivación de los alumnos/as, sino que también permite obtener un feedback inmediato y llevar a cabo una evaluación formativa (Rojas et al., 2021). La plataforma permite al alumnado reflexionar sobre su rendimiento y facilita el papel de los docentes para poder detectar rápidamente en qué están teniendo dificultades. Esta interacción dinámica permite ajustar las actividades en función de las necesidades del grupo y poder consolidar aprendizajes mediante la repetición y el refuerzo positivo. Por todo ello, Kahoot se ha convertido en una estrategia didáctica válida para promover aprendizajes significativos en las diversas áreas (Poma, 2024).

Vera (2023) plantea que la mejora de las habilidades lectoras se establece como uno de los objetivos más relevantes de la educación básica. La lectura no es solo un desciframiento de palabras, implica, además, la capacidad de comprender, interpretar y analizar información, habilidades básicas para un desarrollo académico general. Sin embargo, son muchos los alumnos que muestran limitaciones en procesos elementales como la fluidez lectora, la identificación de palabras y la comprensión textual, lo que les resta posibilidades de triunfo en todas las asignaturas del currículo (Suárez y Suárez, 2021). Solventar estas dificultades es una tarea que requiere de propuestas educativas que innoven y motiven, que den respuesta a las necesidades reales del alumnado.

En esta línea, las actividades lúdicas virtuales, en el caso de las propuestas del Kahoot, son una alternativa pedagógica de interés para trabajar las habilidades de lectura. Al combinar acciones de juego con tareas de desciframiento, vocabulario y comprensión, la lectura se convierte en un modo más activo que favorece la práctica continua y el aprendizaje significativo (Cuasapud y Manguashca, 2022). Además, el carácter interactivo de la plataforma interlocutora permite una implicación mayor por parte del alumnado lo que facilita la generalización de procesos lectores fundamentales. En este sentido, la relación entre ambas variables se convierte en una opción efectiva para maximizar el rendimiento lector y fomentar, de esta forma, el proceso del alumnado (Guaita, 2024).

La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel también se relaciona con el constructivismo, pero sin entrar en el modelo anterior (Roa, 2021). Con esta teoría, el aprendizaje significativo requiere relacionarse con el conocimiento en el que ya se tiene experiencia. Kahoot facilita el tipo de relación del conocimiento nuevo con el conocimiento con el que el alumno ya ha relacionado. Atribuir los contenidos para la presentación en algunos formatos visuales, y adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje, permite que no solo se evalúe si hay un alto o bajo nivel de comprensión lectora, sino también que se refrende la relación de lo nuevo con lo que se ha de integrar. De esta forma se logra proceder con la lectura para una mejor y más duradera comprensión de los textos (Peralta, 2024).

Quintero (2022) hace referencia que el diseño de un sistema de actividades lúdicas virtuales con Kahoot surge como respuesta a las necesidades educativas detectadas. Con esta propuesta se pretende crear un ambiente en el cual leer es concebido como algo atractivo, significativo, con las dinámicas interactivas llevadas a cabo en esta actividad lúdica, donde se supone que el alumnado tiene una oportunidad de mejora en los procesos de decodificación, de comprensión, de inferencia. Todo ello apalancados en la motivación y la emoción para fomentar una competencia sana, que podría ser un ingrediente relevante en los procesos de aprendizaje lector.

La relevancia de la investigación reside en su contribución a la práctica pedagógica actual. La incorporación de los recursos digitales en la enseñanza de la lectura da la posibilidad al docente de diversificar las estrategias didácticas que tiene a su disposición para dar respuesta a las exigencias de una sociedad cada vez más tecnológica, además de ofrecer al alumnado un aprendizaje más conectado a su entorno digital. En este sentido, la propuesta no tan solo pretende mejorar las competencias lectoras, sino que también colabora con la innovación de la enseñanza en la práctica escolar actual (Álvarez y Auccahuallpa, 2024).

En la Unidad Educativa Miguel Malo González se ha evidenciado serias dificultades en la lectura de los estudiantes de séptimo año. Entre las más relevantes están la lectura en forma de sílabas, la omisión de palabras, la escasa motivación hacia la lectura y la insuficiencia en la comprensión de los textos; estas dificultades influyen directamente en el rendimiento académico general ya que la lectura es una de las herramientas fundamentales para el aprendizaje y la construcción del conocimiento. En este sentido, se hace necesario ir desarrollando propuestas didácticas innovadoras, activas y participativas con el fin de solventar las falencias en la lectura, basadas en procesos de enseñanza más activos, motivadores y acordes con las necesidades reales del alumnado. (Barreto et al., 2023).

MATERIALES Y MÉTODOS

El presente estudio se desarrolló a través de la ruta cuantitativa, con el objetivo de determinar cómo la aplicación Kahoot estimula el desarrollo de las habilidades lectoras de los estudiantes de séptimo de básica, para la recolección de los datos se empleó dos momentos el diagnóstico pre-test, aplicación de la intervención y la evaluación final post-test. El diseño fue pre-experimental; en un solo grupo de estudio, el desarrollo de la propuesta fue centrada en actividades lúdicas virtuales a través de la plataforma Kahoot. Dicho diseño fue adecuado para analizar la influencia de la gamificación como estrategia en el fortalecimiento de las habilidades de lectura en un contexto escolar real. Por otro lado, los métodos teóricos que se emplearon fueron el método analítico-sintético, el cual fue orientado a la revisión y articulación de los conceptos clave vinculados a lectura, gamificación y procesos cognitivos, además del inductivo-deductivo, que permitió interpretar los casos desde particulares a generalizaciones y viceversa; se trataba de una ayuda a la fundamentación conceptual del estudio. Estos métodos soportaron el marco teórico y guiaron la interpretación de las variables que hacía referencia a la investigación. Se han determinado metodologías de recolección de datos atendiendo al enfoque cuantitativo, es decir, se aplicó la batería PROLEC-R que es un instrumento estandarizado que evalúa los procesos lectores en identificación de letras, reconocimiento de palabras, comprensión lectora, y procesamiento sintáctico y finalmente el método estadístico para ordenar los datos, analizarlos a partir de estadísticas descriptiva e inferencial. Relacionando los resultados del pre-test y post-test y poder evidenciar la existencia de cambios significativos posteriores a la intervención pedagógica aplicada.

POBLACIÓN Y MUESTRA

La población estuvo compuesta por los 65 estudiantes del séptimo año de educación básica de la Unidad Educativa Miguel Malo González, distribuida en dos paralelos, la muestra seleccionada de manera intencional fueron los 31 estudiantes del mismo año del paralelo "B" ya que se escogió este grupo como representativo del

nivel en el que se han hallado las dificultades lectoras más severas. El muestreo utilizado fue el no probabilístico por conveniencia debido al tamaño relativamente pequeño de la población.

INSTRUMENTO PARA LA RECOLECCIÓN DE LOS DATOS

La batería PROLEC validada por Salvador et al. (2016) pasó a ser el referente claro para evaluar la lectura en español, tuvo su origen en el paradigma cognitivo de la ejecución de la lectura y en su propuesta, basándose en el modelo cognitivo, los procesos sobre los cuales se centra para realizar la evaluación de la comprensión del material escrito son: identificación de letras, reconocimiento de palabras, procesos sintácticos y procesos semánticos.

INTERVENCIÓN

La propuesta de intervención se llevó a cabo durante ocho semanas con una frecuencia de dos clases semanales de 40 minutos, en la cual se realizaron actividades en clase de Lengua y Literatura, orientadas a trabajar las habilidades lectoras del alumnado mediante el uso de Kahoot como estrategia de gamificación digital. En cada sesión se combinó una breve explicación del docente con actividades gamificadas orientadas al uso de estrategias de reconocimiento de palabras en la lectura de textos, fluidez lectora, inferencias, vocabulario contextual y la comprensión literal e inferencial de los textos. Kahoot permitió integrar cuestionarios, retos cronometra-dos y dinámicas colaborativas que favorecieron la motivación, la participación y la atención sostenida (Rosales y Alcívar, 2025).

Tabla 1 Actividades Planteadas en la Intervención

Semana	Objetivo principal	Actividad en Kahoot	Habilidad lectora trabajada
1	Diagnosticar nivel inicial y familiarizar con la herramienta	Kahoot introductorio sobre letras y palabras	Reconocimiento y precisión
2	Mejorar decodificación y ritmo lector	Kahoot de sílabas, palabras y estructuras básicas	Fluidez y lectura no silábica
3	Fortalecer reconocimiento visual de palabras frecuentes	Kahoot de vocabulario de alta frecuencia	Velocidad y automatización
4	Desarrollar comprensión literal	Preguntas sobre textos breves narrativos	Identificación de información
5	Trabajar inferencias básicas	Kahoot con pistas y deducciones simples	Comprensión inferencial
6	Ampliar vocabulario y comprensión contextual	Kahoot de sinónimos, antónimos y palabras en contexto	Léxico y semántica
7	Integrar habilidades en un solo ejercicio	Kahoot tipo desafío con textos de mayor extensión	Integración lectora global
8	Evaluación final y retroalimentación	Kahoot comparativo pretest–postest	Logros en comprensión y fluidez

Nota. Actividades Aplicadas dentro del Estudio

RESULTADOS

Atendiendo al enfoque cuantitativo de investigación, se aplicó la batería PROLEC-R que es un instrumento estandarizado que evalúa los procesos lectores en identificación de letras, reconocimiento de palabras, comprensión lectora, y procesamiento sintáctico, se presenta a continuación los resultados del estudio.

Después del análisis de las muestras iniciales y finales la significancia fue de 0,000 es decir <0.05 se comprueba que los datos carecen de normalidad, de esta manera el análisis estadístico indicado es a través de la prueba no paramétrica T de Wilcoxon para muestras relacionadas y así demostrar las diferencias significativas entre dos mediciones, su uso se enmarca en la necesidad de comprobar si las actividades lúdicas virtuales en Kahoot provocan una mejora en los procesos lectores evaluados. Por lo tanto, el análisis estadístico se adecúa formalmente a las características de la muestra y a la forma real en la que se comportan los datos recogidos en la batería PROLEC-R.

Tabla 2 Estadísticos descriptivos de la cantidad de aciertos en PROLEC-R

Subprueba	Pre-test				Post-test				T-Wilcoxon
	Min	Max	M	DS	Min	Max	M	DS	
Nombre de Letras	16	22	18,61	1,58	18	23	21,06	1,57	0,000
Igual – Diferente	16	19	17,68	0,98	18	21	19,03	1,02	0,000
Lectura de Palabras	33	39	35,97	1,72	34	40	37,97	1,45	0,000
Lectura de Pseudopalabras	31	36	33,77	1,33	32	38	34,74	1,41	0,001
Estructuras Gramaticales	11	16	13,81	1,11	14	16	14,77	0,72	0,000
Signos de Puntuación	8	12	9,32	1,17	9	12	10,71	0,82	0,000

Comprensión de Oraciones	13	16	14,61	0,76	14	16	15,10	0,70	0,000
Comprensión de Textos	10	15	12,84	1,49	10	16	13,39	1,33	0,009
Comprensión Oral	4	6	4,48	0,57	4	6	4,97	0,71	0,005

Nota. Análisis Estadístico Min (Mínimo); Max (Máximo); M (Media); DS (Desviación Estándar).

Los resultados obtenidos en la batería PROLEC-R son bien claros. En el post-test, aparecen incrementos muy significativos: todas las habilidades lectoras medidas han mejorado de manera considerable. En el análisis descriptivo se puede comprobar que los promedios del post-test superan a las puntuaciones más bajas del pre-test en cada subprueba, además de que las diferencias son especialmente grandes en procesos básicos como Nombre de Letras, Igual-Diferente y Lectura de Palabras. Esto pone de manifiesto que la intervención llevada a cabo ha obtenido buenos resultados en las habilidades básicas del reconocimiento, de la discriminación visual y de la decodificación, tan necesarias para desarrollar la lectura en estudiantes de séptimo año. También hay que destacar que la desviación tipo general ha disminuido, algo que puede indicar la mejora en el rendimiento y, como consecuencia, puede sugerir que los alumnos con puntuaciones más bajas han podido acercarse al grupo.

Sin embargo, la expresión constante de estos progresos confirma que la intervención no sólo favoreció las habilidades lectoras básicas sino también las de proceso lingüístico y comprensión, representando éstas últimas un componente fundamental para un rendimiento académico aceptable. La homogeneidad del progreso en todos los procesos evaluados confirma que el programa tuvo un impacto general en el desarrollo lector. Por último, y gracias a los análisis inferenciales que el test estadístico de Wilcoxon muestra $p < 0,05$ en todas las subpruebas, lo que significa que las diferencias obtenidas entre el pre-test y el post-test son estadísticamente significativas en la población estudiada, podemos concluir con fundamento que las mejoras observadas son gracias a la efectividad de la intervención.

Tabla 3 Estadísticos descriptivos de la cantidad de aciertos en PROLEC-R

Subprueba	Pre-test				Post-test				T-Wilcoxon
	Min	Max	M	DS	Min	Max	M	DS	
Nombre de letras	7	12	9,29	1,44	8	14	10,81	1,47	0,001
Igual diferente	20	25	21,97	1,45	20	25	23,19	1,76	0,011
Lectura de palabras	13	16	14,42	0,81	14	19	15,48	1,15	0,001
Lectura de pseudopalabras	20	26	22,10	1,81	20	26	23,19	1,78	0,026
Signos de puntuación	15	20	17,58	1,18	16	24	19,06	2,13	0,001

Nota. Análisis Estadístico Min (Mínimo); Max (Máximo); M (Media); DS (Desviación Estándar).

Los resultados del PROLEC-R desprenden mejoras generalizadas en todas las subpruebas cuando comparamos el pre-test y el post-test; al observar este hecho apuntamos que ha habido progresión de los procesos lectores de los alumnos de séptimo año. En la subprueba Nombre de letras, el promedio pasa de 9,29 a 10,81 aciertos y un valor de $p = 0,001$, lo que nos confirma una mejora estadísticamente significativa en la identificación de letras, algo básico en el proceso lector inicial según el modelo cognitivo que alimenta la batería. Las subpruebas en relación al reconocimiento de palabras y al procesamiento fonológico, como son Igual-diferente, Lectura de palabras y Lectura de pseudopalabras, las cuales también muestran incrementos claros. De hecho, en Igual-diferente el promedio pasa de 21,97 a 23,19; en Lectura de palabras pasa de 14,42 a 15,48. Que de alguna manera nos habla de que han mejorado el proceso de discriminación visual, el cual es el camino hacia el reconocimiento léxico, que es la vía a la palabra y por ende a la eficiencia en el acceso mental léxico. La lectura de pseudopalabras, que evalúa de algún modo los mecanismos fonológicos puros, también recoge cambios significativos de mejora y también va enmarcando una idea de desarrollo en la ruta fonológica de lectura.

Por último, en la subprueba señala que, de puntuación, ligada a los procesos sintácticos, se observa una de las modificaciones más importantes, logrando aumentar los aciertos de 17,58 a 19,06, con un valor $p < 0,001$. Lo que implica una mejora en la capacidad de aprehender la estructura del texto, e ir organizando la información lingüística que favorezca la comprensión lectora.

DISCUSIÓN

En el estudio, los resultados del pre-test y post-test aportaron resultados significativos con respecto a la identificación de letras, el reconocimiento visual y la lectura de palabras y pseudopalabras, que indicarían que los sujetos han elevado el nivel operativo de su proceso lector básico. Este análisis concuerda con el estudio de

Rojas et al. (2021) donde evidencia que las mejoras de la lectura con la utilización de la gamificación y lectura, comprobado que Kahoot mejora de forma significativa la enseñanza de la lectura, la incorporación de ese software generó un entorno activo y motivado que favoreció la atención y, por ende, la comprensión lectora.

Del mismo modo, dentro de los resultados donde la aplicación Kahoot como herramienta de gamificación y lectura mencionan generó efectos favorables en el reconocimiento del léxico, de modo que se sostiene que esta herramienta lúdica puede también contribuir en los niveles más básicos del proceso lector y mejora la motivación a la lectura. Por lo tanto, se hace relación a lo planteado por Gómez et al. (2025) donde presentan cambios en las pruebas subpruebas léxicas que se ajustan a la literatura, que considera que la motivación y el entorno son factores más que suficientes para activar los procesos de decodificación y reconocimiento.

En lo relativo a las subpruebas más asociadas al procesamiento sintáctico y semántico, tales como Signos de puntuación, Comprensión de oraciones o Comprensión de textos, también se mostró una mejora significativa, aunque la magnitud podía ser menor o podía mostrar variabilidad. La literatura revisada muestra que, aunque la gamificación tiende a favorecer mejoras, su impacto en los niveles de comprensión más profundos puede implicar que requiera un tiempo de implementación mayor o bien actividades que estén pensadas específicamente para ello. Por otro lado, Callejo y Borrás (2024) en la investigación por revisión sistemática donde revisan las intervenciones de gamificación en la lectura, concluyen sobre el efecto positivo sobre la aplicación de las alternativas digitales en la estimulación lectora, logrando efectos sobre la comprensión lectora dependiendo del tipo de tarea que se utilice.

Castañeda y Cueva (2025) evidencian que las tareas de gamificación conllevan elementos que brindan retroalimentación, desafíos escalonados y motivación intrínseca siendo Kahoot una herramienta eficaz para mejorar la comprensión lectora. Esto concuerda con la evidencia expuesta en el estudio al maximizar el efecto en las subpruebas de comprensión. De esa manera se abre el interrogante de que, aunque la plataforma y la gamificación son poderosas, su eficacia dependería del propio diseño, los tiempos de realización y la adaptación a los procesos cognitivos que evalúa el PROLEC-R.

Finalmente, el presente estudio ha aportado evidencia sobre los procesos lectores y como estos pueden ser potenciados mediante innovaciones como la gamificación Kahoot, inclusive en contextos de educación básica. Pero, así con el respaldo de otras investigaciones, muestra que los procesos de lectura más complejos requieren intervención sostenida, actividades de calidad y seguimiento. Por tal motivo, de las sugerencias para futuras investigaciones queda resaltar: la ampliación de las muestras, la incorporación de grupos control y el incremento del tiempo de intervención para ver si las mejoras en las subpruebas de comprensión llegan a ser más elevadas.

CONCLUSIÓN

Los datos del estudio muestran que la puesta en marcha de la intervención pedagógica sobre la enseñanza de la comprensión lectora, basada en la herramienta Kahoot, tuvo un impacto positivo y significativo en el desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes de séptimo de básica la Unidad Educativa Miguel Malo González que fueron evaluados mediante el PROLEC-R. Las mejoras producidas en las distintas subpruebas relacionadas con la decodificación, la discriminación visual, el reconocimiento de palabras y la comprensión textual confirman que el uso de estrategias gamificadas fortalece los procesos cognitivos para el aprendizaje lector. También, la motivación generada por la propia dinámica interactiva favoreció la participación activa, la atención sostenida y la consolidación de aprendizajes, todo ello en línea con diferentes estudios recientes que establecen la efectividad de las TIC en la enseñanza de la educación básica.

Por todo lo expuesto, la formulación de una integración sistemática de Kahoot dentro de la materia Lengua y Literatura se puede considerar una herramienta didáctica eficaz para potenciar el rendimiento lector, además de que se insertó en un diseño teórico escalonado de ocho semanas realizada en este estudio. La combinación de una retroalimentación inmediata, la ludificación y una evaluación continua construye un ambiente motivador que estimula la práctica de procesos de aprendizajes de habilidades lectoras, en estudiantes que contaban con dificultades lectoras iniciales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Álvarez, M. I., & Auccahuallpa, R. (2024). Kahoot como estrategia didáctica para desarrollar la lectura en los niños de 6 a 7 años de edad. *MQRInvestigar*, 8(3), 2697–2716. doi:10.56048/MQR20225.8.3.2024.2697-2716

Báez, C. F., Jiménez, M. E., Parreño, J. C., & Zuñiga, M. S. (2025). Gamificación digital para fortalecer la comprensión lectora en la asignatura de Lengua y Literatura. *ciencia Y Educación*, 6(1), 981-992. doi:10.5281/zenodo.17149446

Barreto, W. Z., Cano, C. H., Resurrección, A. P., & Villagómez, M. B. (2023). Kahoot y su Relación con la Lectura Crítica de los Estudiantes del 3ero de Básica de la Unidad Educativa San Juan Periodo 2023 – 2024. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3), 9827-9852. doi:10.37811/cl_rcm.v7i4.7669

Callejo Martín, R., & Borrás-Gené, O. (2024). Revisión sistemática sobre el impacto de la gamificación y los juegos serios en la motivación del estudiante en la educación superior. *IE Comunicaciones: Revista Iberoamericana de Informática Educativa*, 1-11.

Camacho, G. S., Arce, M. A., & Villamil, V. Y. (2024, Septiembre). Explorando la gamificación como estrategia pedagógica para el fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de grado quinto de la Escuela Normal Superior Francisco de Paula Santander. <http://hdl.handle.net/11371/7156>

Castañeda Balón, K. J., & Cueva Rey, A. S. (2025). Gamificación y motivación en contextos educativos. Un enfoque desde la psicología educativa. Una revisión sistemática. *Recimundo*, 1-15. doi:10.26820/recimundo/9.(2).abril.2025.660-674

Cedeño-Triviño, R. E., & Hernández-Velásquez, B. I. (2022). Factores externos que inciden en el aprendizaje de los estudiantes. *Dominio de las Ciencias*, 1483-1498. doi:<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i2.2718>

Cuasapud Morocho, J. J., & Maiguashca Quintana, M. I. (2022). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. *Uisrael revista científica*, 161-165. <https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.694>

Delgado, M. C., & Godoy, S. J. (2022). Sistema de actividades basadas en recursos didácticos virtuales para favorecer la lectura en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura lengua y literatura en el segundo año de educación general básica de la Unidad Educativa Febres Cordero. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/2798>

Gómez, G., Cárdenas, M., Sepúlveda, K., & Abarca, N. (2025). Relación entre habilidades léxicas y comprensión lectura del alumnado de educación básica. *Pensamiento educativo*, 1-12. <http://dx.doi.org/10.7764/pel.62.1.2025.5>

Guaita Oña, J. E. (2024). Las metodologías activas en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes. Quito: Universidad Andina Simón Bolívar .

Guerra, P. A. (13 de Agosto de 2024). Gamificación como estrategia didáctica para fortalecer el vocabulario en inglés desde la categoría de los verbos de acción en tiempos presente y pasado en la habilidad de lectura en los estudiantes de nivel II de inglés de la Universidad Cooperativa de Co. <https://hdl.handle.net/20.500.14112/28465>

Holguín, M. M. (2025). Gamificación como estrategia para mejorar las habilidades de la lectoescritura en los estudiantes. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/14516>

Jaramillo, M. E. (2023). Aplicación de Kahoot para promover lectoescritura en estudiantes de segundo grado. <http://hdl.handle.net/20.500.12423/8391>

Larriba, D. F., Saravia, A. D., & Ríos, S. L. (2024). Diseño de actividades para fomentar la lectoescritura mediante Objetos Virtuales de Aprendizaje aplicado a estudiantes de Décimo de EGB. <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/14812>

Lozada, M. E. (2022). La ludificación, como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la lectura y escritura basada en las TIC, en los estudiantes de Octavo Grado, de la Institución Educativa Francisco José de Caldas. <http://hdl.handle.net/20.500.12749/17656>

Melo, D. M. (2024). Gamificación como estrategia didáctica para fortalecer el vocabulario en inglés desde la categoría de los verbos de acción en tiempos presente y pasado en la habilidad de lectura en los estudiantes de nivel II de inglés de la Universidad Cooperativa de Co. <https://hdl.handle.net/20.500.14112/28465>

Mendoza, N. E., & Herrera, L. (2025). Potenciando la Comprensión Lectora en la Era Digital: Estrategias TIC para Transformar la Educación Primaria. *Estudios Y Perspectivas Revista Científica Y Académica*, 5(1), 1955–1974. doi:10.61384/r.c.a.v5i1.961

Moya Gómez, B. J. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, 275-294.

Ojeda, G., & Rivero, E. (2025). Impacto de estrategias de gamificación integradas con enfoques multisensoriales, en el desarrollo de habilidades de lectoescritura en estudiantes de 7 a 8 años con dislexia. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10203295>

Otalora, J. C. (2025). Gamificación como estrategia para fortalecer la habilidad de lectura en inglés en el grado 7B. <http://hdl.handle.net/11371/7246>

Peralta, M. (2024). Estrategias didácticas sustentadas en herramientas digitales para fortalecer el hábito lector en educación básica media. *593 Digital Publisher CEIT*, 8(6), 996-1009. doi:10.33386/593dp.2024.6.2762

Poma, R. N. (2024). Kahoot como una estrategia para el desarrollo de la lectura en los niños de 6-7 años de edad. <https://dspace.ucacue.edu.ec/handle/ucacue/18860>

Quintero Cevallos, M. E. (2022). Kahoot y su aplicación en actividades de evaluación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Dominio de las ciencias*, 524-538.

Roa Rocha, J. C. (2021). Importancia del aprendizaje significativo en la construcción de. *Revista Científica de FAREM-Estelí*, 63-75. <https://doi.org/10.5377/farem.v0i0.11608>

Rojas-Viteri, J., Álvarez-Zurita, A., & Bracero-Huertas, D. (2021). Uso de Kahoot como elemento motivador en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Cátedra*, 1-12.

Rosales Vélez, G. Y., & Alcívar Moreira, G. I. (2025). Kahoot como estrategia metodológica en la mejora de la comprensión lectora. *Revista Sinapsis*, 1-21.

Salazar, M. T. (2020). Aplicación de la gamificación Kahoot! para fortalecer los aprendizajes de la asignatura de lengua castellana en las estudiantes del grado 6º del Colegio de la Inmaculada en la ciudad de Medellín - Antioquia. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/33530>

Salvador-Cruz, J., Cuetos Vega, F., & Aguillón, C. (2016). Adaptación cultural y datos normativos del test de lectura PROLEC-R en niños mexicanos de 9 A 12 años. *Cuadernos de Neuropsicología / Panamerican Journal of Neuropsychology*, 42-58.

Suárez Ramírez, S., & Suárez Ramírez, M. (2021). La lectura cuando fallan los procesos implicados. Déficit en el alumnado universitario. *Sinéctica*, 1-7. [https://doi.org/10.31391/S2007-7033\(2021\)0056-013](https://doi.org/10.31391/S2007-7033(2021)0056-013)

Tenesaca, M. E., & Criollo, F. E. (15 de Octubre de 2020). La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela "Gabriel Arsenio Ullauri" de la parroquia Cumbe. Obtenido de <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1646>

Toro, G. R., Paredes, S. J., Panata, L. E., Segura, M. A., & Arellano, B. E. (2025). Estrategias Innovadoras para el Desarrollo del Aprendizaje de la Lectura Comprensiva en los Estudiantes de Séptimo Año de Educación Básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(1), 11253-11267. doi:10.37811/cl_rcm.v9i1.16698

Vera, J. J. (2023). Herramientas de gamificación para fortalecer la lectura en estudiantes de 8vo año. <https://repositorio.uleam.edu.ec/handle/123456789/4854>

Zhagñay, J. C. (Febrero de 2023). Herramientas educativas digitales para mejorar la lectura inferencial en estudiantes de noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio Francisco Febres Cordero, año 2022. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/24812>

Conflicto de intereses

Los autores declaran no tener ningún conflicto de intereses.

Declaración de responsabilidad de autoría

Los autores del manuscrito señalado, DECLARAMOS que hemos contribuido directamente a su contenido intelectual, así como a la génesis y análisis de sus datos; por lo cual, estamos en condiciones de hacernos públicamente responsable de él y aceptamos que sus nombres figuren en la lista de autores en el orden indicado. Además, hemos cumplido los requisitos éticos de la publicación mencionada, habiendo consultado la Declaración de Ética y mala praxis en la publicación.

Lcdo. Nelson Cristian Amendaño Yungaicela, Lcda. Gloria Mercedes Pezantes Urrego, Phd. María Beltrán Mesa, Phd. Christian Fidel Solórzano Vargas: Proceso de revisión de literatura y redacción del artículo.