

<https://doi.org/10.69639/arandu.v12i3.1518>

Estrategias digitales para el aprendizaje: impacto de Quizizz en la comprensión lectora en estudiantes de básica media

Implementation of the Quizizz tool to improve reading comprehension in middle school students

Fanny Elcira Yupangui Caisa

yupanguianny@yahoo.es

<https://orcid.org/0009-0004-2889-8323>

Investigadora Independiente
Salcedo – Ecuador

Verónica Alexandra Correa Chica

veritocorrea2024@hotmail.com

<https://orcid.org/0009-0008-4664-5871>

Investigadora Independiente
Quito – Ecuador

Carla Rocío Litardo Rocho

carlarocioulloa@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0000-1103-6955>

Investigadora Independiente
Cuenca – Ecuador

Erika Raquel Romero Lamar

erika.romerol@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0008-5031-6990>

Investigadora Independiente
Latacunga – Ecuador

Nancy Margoth Saquinga Molina

leos_260308@hotmail.es

<https://orcid.org/0009-0003-7367-492X>

Investigadora Independiente
Latacunga – Ecuador

*Artículo recibido: 18 julio 2025 - Aceptado para publicación: 28 agosto 2025
Conflictos de intereses: Ninguno que declarar.*

RESUMEN

El presente estudio explora como las estrategias pedagógicas basadas en la herramienta digital Quizizz influyen en la comprensión lectora de estudiantes de Básica Media; la investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto con diseño preexperimental, aplicando pruebas diagnósticas, actividades gamificadas y encuestas de percepción tanto al inicio como al final de la intervención. Los resultados revelan que los estudiantes experimentaron mejoras notables en la comprensión literal, inferencial y crítica, al mismo tiempo que se observó un aumento en su interés, motivación y participación durante las actividades de aprendizaje. El uso de Quizizz permitió que las sesiones fueran más dinámicas y participativas, ajustándose al contexto rural de la institución; además, los

estudiantes manifestaron una valoración positiva de la experiencia, destacando la intuitividad de la plataforma, la claridad de las tareas propuestas y el ambiente más lúdico y estimulante que favoreció su involucramiento en el proceso de aprendizaje. En correlación, los puntajes obtenidos en la evaluación final muestran avances sostenibles en las competencias lectoras, con la eliminación de niveles bajos de logro y la consolidación de aprendizajes significativos. Estos hallazgos sugieren que la gamificación mediante herramientas digitales puede considerarse una estrategia metodológica innovadora, capaz de mejorar la comprensión lectora y fomentar actitudes más favorables hacia la lectura, aportando así alternativas pedagógicas pertinentes y adaptadas a contextos diversos.

Palabras clave: gamificación, comprensión lectora, herramientas digitales, educación básica, Quizizz

ABSTRACT

This study explores how teaching strategies based on the digital tool Quizizz influence reading comprehension in middle school students. The research was conducted using a mixed-methods approach with a pre-experimental design, applying diagnostic tests, gamified activities, and perception surveys at both the beginning and end of the intervention. The results reveal that students experienced notable improvements in literal, inferential, and critical comprehension, while also showing increased interest, motivation, and participation during learning activities. The use of Quizizz made the sessions more dynamic and participatory, adapting to the rural context of the institution. In addition, students expressed a positive assessment of the experience, highlighting the intuitiveness of the platform, the clarity of the proposed tasks, and the more playful and stimulating environment that favored their involvement in the learning process. Correlatively, the scores obtained in the final assessment show sustainable progress in reading skills, with the elimination of low achievement levels and the consolidation of meaningful learning. These findings suggest that gamification through digital tools can be considered an innovative methodological strategy, capable of improving reading comprehension and fostering more favorable attitudes toward reading, thus providing relevant pedagogical alternatives adapted to diverse contexts.

Keywords: gamification, reading comprehension, digital tools, basic education, Quizizz

Todo el contenido de la Revista Científica Internacional Arandu UTIC publicado en este sitio está disponible bajo licencia Creative Commons Attribution 4.0 International. 

INTRODUCCIÓN

Dentro del contexto educativo, el desarrollo de la comprensión lectora es una competencia esencial para la formación de estudiantes, permitiendo una construcción de pensamiento crítico, analítico y reflexivo (Cassany, 2021). En el nivel de Educación General Básica Media esta habilidad constituye la base para consolidar aprendizajes significativos en todas las áreas del saber; sin embargo, en muchos contextos escolares, especialmente rurales, persisten dificultades asociadas a la baja motivación por la lectura, el limitado hábito lector y el uso de metodologías tradicionales que no favorecen el involucramiento activo del estudiante (Guaita, 2020).

En el escenario expuesto, la integración de herramientas digitales como Quizizz, que se basa en la gamificación y la retroalimentación inmediata, brinda una alternativa pedagógica innovadora que estimula y promueve una comprensión lectora dinámica y contextualizada, en la cual el docente puede diseñar cuestionarios interactivos alineados a textos narrativos como cuentos, fábulas o leyendas, que fomentan el aprendizaje autónomo, la participación y la motivación (González-Calvo y otros, 2020). Además, su evaluación inmediata, se convierte en un recurso valioso para ajustar la enseñanza en tiempo real y fortalecer los procesos metacognitivos del estudiante (Salinas & Marín, 2022).

Varios estudios recientes han demostrado que el uso de recursos tecnológicos con enfoque lúdico mejora el rendimiento académico y puede potenciar la comprensión literal, inferencial y crítica del texto (Valero-Ancco & Pari-Orihuela, 2024). En particular, herramientas como Quizizz contribuyen a diversificar los métodos de intervención y evaluación; convirtiendo la experiencia lectora en una actividad significativa, inclusiva y acorde con los intereses de estudiantes digitales que demandan entornos educativos más atractivos y participativos (Prensky, 2010).

En concordancia con lo expuesto, la presente investigación se desarrolla en la Unidad Educativa NN, ubicada en una zona rural de la provincia de Cotopaxi y plantea como propósito mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de Básica Media mediante una intervención pedagógica fundamentada en el uso de esta plataforma evaluando su impacto en el desempeño lector de los estudiantes; se espera además evidenciar cómo la gamificación aplicada a la comprensión lectora no solo dinamiza el proceso educativo, sino que también fortalece la autonomía, el compromiso y la reflexión crítica del estudiante frente a los textos, contribuyendo así al cumplimiento de los objetivos del currículo nacional ecuatoriano en el área de Lengua y Literatura.

La comprensión lectora y su importancia en la educación básica

De forma superficial implica entender o decodificar lo que se lee; pero de manera más profunda implica interpretar, inferir, analizar y reflexionar sobre la información contenida dentro de un texto. De acuerdo con Mendoza et al. (2020) la comprensión lectora se ha de ir construyendo

de manera progresiva, misma que es influenciada por varios factores como el vocabulario, conocimiento previo del tema y sobre todo uso de estrategias de lectura adecuadas.

En el contexto de la Educación General Básica, la comprensión lectora adquiere un papel aún más relevante, ya que es en esta etapa donde los estudiantes comienzan a consolidar las herramientas necesarias para desenvolverse en la vida académica y social. La adquisición de esta habilidad durante los primeros años escolares influye directamente en el desempeño posterior, tanto en la escuela como fuera de ella.

Podemos mencionar varias investigaciones al respecto; en este sentido Valenzuela et al., (2020) señalan que uno de los principales retos en educación básica es lograr que los estudiantes no solo “lean”, sino que entiendan lo que leen; al respecto el autor también menciona que en muchos casos, el sistema educativo aún emplea estrategias centradas en la repetición mecánica y literal de información, sin fomentar procesos de comprensión profunda; siendo esta situación más grave en contextos rurales o de escaso acceso a recursos educativos, donde no siempre se dispone de materiales adecuados ni de metodologías activas.

Siguiendo esta línea de investigación, Cedeño & Herrera, (2020) menciona que la comprensión lectora no es un proceso homogéneo; entonces el nivel de vocabulario, el conocimiento previo, la motivación por la lectura y el contexto cultural varía según las características individuales del estudiante; como respuesta es fundamental que los docentes apliquen estrategias diferenciadas que respondan a estas variables permitiendo que todos los estudiantes accedan a los textos desde sus propias realidades.

Como resultado a este panorama, el docente debe implementar propuestas pedagógicas innovadoras que promuevan una lectura crítica, significativa y contextualizada; integrando recursos digitales y herramientas interactivas que representen una oportunidad de transformar las prácticas de lectura tradicionales potenciando el desarrollo de la comprensión lectora desde una perspectiva más dinámica, participativa y cercana a los intereses de los estudiantes.

Elementos que debilitan el aprendizaje de la lectura

El aprendizaje de la lectura y la comprensión lectora puede percibir problemas por factores internos y externos del estudiante; estos factores pueden llegar a dificultar el desarrollo progresivo de esta habilidad, dando como resultado un deterioro en el rendimiento escolar y en la formación integral del estudiante.

Según Rodríguez & Molina (2021) uno de los principales factores que debilita el aprendizaje lector es la metodología de enseñanza centrada en la memorización y la literalidad; esto deja que la lectura se vaya transformando en una actividad mecánica que no tiene ningún vínculo con el contexto del estudiante; esta realidad del contexto académico y sus métodos tradicionales no promueve la reflexión crítica ni el análisis profundo del texto, siendo ambos elementos esenciales para una comprensión significativa.

Otro factor debilitante es la falta de hábitos lectores en el hogar y en la escuela; para Martínez & Guevara, (2020) la ausencia de un entorno alfabetizador, con acceso a libros adecuados, tiempo destinado a la lectura y acompañamiento adulto, limita el interés por leer y reduce la exposición al lenguaje escrito. En este sentido, el entorno familiar y sociocultural del estudiante juega un papel crucial, especialmente en contextos de vulnerabilidad económica o educativa.

Asimismo, el escaso dominio del vocabulario y la limitada activación de conocimientos previos es otro factor que afecta negativamente la comprensión de textos; si los estudiantes no comprenden el significado de las palabras o no logran relacionar la información nueva con experiencias anteriores, la lectura se vuelve confusa y desmotivadora Santos & Aguilar, (2021). Este problema se acentúa cuando los textos utilizados en el aula no están adaptados al nivel cognitivo y lingüístico del grupo, generando una barrera adicional.

Por otra parte, según Moreno & Castillo (2022) las condiciones emocionales y cognitivas del estudiante también influyen significativamente; situaciones como la ansiedad ante la lectura, la baja autoestima académica o la presencia de dificultades específicas como dislexia pueden interferir en la adquisición fluida de habilidades lectoras.

Finalmente, Vera & Montes, (2022) mencionan que un factor decisivo en la actualidad es la distracción generada por el uso excesivo y desorganizado de tecnologías digitales ya que si bien las TIC ofrecen múltiples ventajas para el aprendizaje, su uso inadecuado puede fragmentar la atención y reducir la capacidad de concentración prolongada sobre textos escritos.

Las herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje

El uso de herramientas digitales se ha consolidado como una estrategia esencial para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en las aulas; donde las herramientas digitales ofrecen enormes posibilidades de apoyo como la retroalimentación inmediata, la personalización de contenidos y la gamificación; estos aspectos fomentan la motivación y el compromiso estudiantil; dentro de esta línea de pensamiento Soto & Vásquez (2021), mencionan que la incorporación de recursos digitales en el aula puede incrementar la participación activa del estudiante, mejorar su disposición hacia las tareas escolares y fortalecer competencias transversales como la autonomía y la colaboración.

Los docentes utilizan herramientas digitales por su capacidad para adaptarse a diferentes entornos educativos, incluyendo instituciones con limitaciones de infraestructura; en este sentido aplicaciones como Quizizz, ¡Kahoot!, Genially o Edpuzzle les permiten diseñar experiencias de aprendizaje más interactivas y contribuir con la dinamización de áreas tradicionalmente consideradas pasivas, como la lectura o la comprensión de textos (González & Zambrano, 2023).

Dentro del contexto de la comprensión lectora las herramientas digitales permiten transformar los textos en actividades dinámicas mediante juegos de preguntas, cuestionarios interactivos, retos, vídeos o narraciones visuales; lo que favorece el pensamiento crítico, la

retención de información y el interés del estudiante desde una perspectiva lúdica y personalizada. (Pérez y Cedeño, 2022)

La comprensión lectora en la enseñanza

En concordancia con la UNESCO (2020), la comprensión lectora es un tema de relevancia transversal dentro del proceso educativo: en su informe anual las pruebas PISA y ERCE han arrojado bajos resultados; estas pruebas estandarizadas han demostrado la existencia de una brecha significativa en el desarrollo de la habilidad de comprensión lectora de los estudiantes de América Latina.

Uno de los factores que inciden en la problemática de la falta de comprensión lectora, se debe que aún se utilizan en las aulas métodos tradicionales que solo priorizan el aprendizaje mecánico y la literalidad del texto; descuidando interpretación y reflexión crítica. Barragán & Pérez, (2021). Además, la falta de conexión entre los contenidos académicos y los intereses del estudiante genera desmotivación y bajo nivel de participación.

En contraposición, usar herramientas digitales en el aula ha cobrado fuerza como una alternativa metodológica pues ayudan a generar un entorno de aprendizaje que sea motivador, activo y adaptativo. Plataforma educativa como Quizizz son herramientas que se utilizan en diversos contextos educativos, gracias a su componente lúdico y su fácil acceso. González & Romero, (2022)

Métodos tradicionales de enseñanza de la lectura

Tradicionalmente, la enseñanza de la lectura se ha centrado en métodos como el alfabético, fonético y silábico. De acuerdo con Torres & Aguilar (2019), este tipo de enseñanza se basa en la repetición mecánica de sílabas, palabras y frases, lo que limita el desarrollo del pensamiento crítico y la interpretación textual. Pero estos métodos solo resultan útiles en la fase inicial de alfabetización; ya que no responden adecuadamente a los desafíos cognitivos que plantea la comprensión lectora en niveles superiores. Además, este enfoque tradicional suele homogeneizar los procesos de lectura, y no toma en consideración la diversidad de estilos, ritmos y contextos de los estudiantes, como señalan Rodríguez & Molina (2021); en este sentido, la excesiva preocupación por la pronunciación correcta o la velocidad lectora desvía la atención del verdadero propósito de la lectura la cual conlleva el comprender, analizar y reflexionar; formando generaciones de estudiantes capaces de leer en voz alta, pero con dificultades para interpretar críticamente lo que leen.

Avances pedagógicos en la enseñanza de la comprensión lectora

En contraste con los métodos tradicionales, los autores Pérez y Cedeño (2022) mencionan que los avances pedagógicos recientes promueven una enseñanza de la lectura centrada en la comprensión significativa del texto. Dentro de estos métodos se incorporan estrategias metacognitivas como: la predicción, formulación de preguntas, elaboración de resúmenes y uso

de organizadores gráficos; esto con el fin de que el estudiante se involucre activamente en la construcción del significado.

Este nuevo enfoque socio-constructivista ha ganado terreno, al considerar la lectura como una práctica social, cultural y contextual; las nuevas prácticas parten del principio de que leer no es solo decodificar, sino interactuar con el texto, establecer conexiones con el conocimiento previo y generar nuevos aprendizajes; desde esta perspectiva, se busca que el estudiante dialogue con el texto, lo relacione con su entorno y comparta su interpretación con otros lectores.

Para Villalón y Rosales, (2020) este tipo de enseñanza fomenta la autonomía, el pensamiento crítico y el aprendizaje colaborativo; la comprensión lectora, entonces, se convierte en una competencia transversal que favorece el rendimiento académico en todas las áreas, al tiempo que fortalece la capacidad del estudiante para enfrentar diversos tipos de texto en su vida cotidiana.

Impacto de las tecnologías en la educación

El desarrollo actual de la tecnología y las TIC han modificado sustancialmente los escenarios educativos y mientras nos ofrecen nuevas formas de enseñar y aprender; su impacto se refleja en la disponibilidad de recursos y en la transformación de las metodologías, el rol del docente y la participación del estudiante. En este sentido Salinas y Romero (2022) señalan que el uso adecuado de herramientas digitales y de plataformas digitales permite fomentar el aprendizaje autónomo, la colaboración y la evaluación formativa, a través de entornos interactivos, adaptativos y multimodales; ofreciendo retroalimentación inmediata y potenciando la autorregulación del aprendizaje.

Para Ortega & Lima (2023) en el ámbito específico de la comprensión lectora, las TIC permiten presentar los textos de manera más atractiva, mediante animaciones, audios, enlaces contextuales y actividades interactivas; esta multimedialidad mejora la motivación, especialmente en estudiantes que enfrentan dificultades con la lectura tradicional; en este sentido las TIC no reemplazan la lectura, sino que la enriquecen y la adaptan a los desafíos del siglo XXI.

Gamificación y aprendizaje

La gamificación es una tendencia creciente en el ámbito educativo; incorporando elementos del juego en contextos no lúdicos para motivar el aprendizaje; según Muñoz et al. (2021) la gamificación permite transformar actividades convencionales en experiencias dinámicas, mejorando el compromiso del estudiante. Entre sus características destacan el uso de recompensas, niveles, retroalimentación inmediata y rankings, lo que favorece la atención sostenida y el trabajo colaborativo (Salinas & Reinoso, 2023).

Estas dinámicas estimulan los circuitos cerebrales de recompensa y fortalecen la memoria a largo plazo, lo cual ha sido respaldado por estudios en neuroeducación; colocando a la gamificación como una estrategia pedagógica con elementos propios de los juegos con el objetivo de aumentar la motivación, el compromiso y la participación activa del estudiante; algunos de los

componentes más utilizados son los niveles de progreso, recompensas, puntos, insignias, retroalimentación inmediata y desafíos progresivos; por tanto, la gamificación no convierte la clase en un juego, sino que toma sus dinámicas y las adapta a los objetivos de aprendizaje (González y Zambrano, 2023)

Según Zichermann & Cunningham (2016) la gamificación activa los sistemas de recompensa del cerebro, en el entorno escolar, los estudiantes responden con mayor entusiasmo a las actividades gamificadas porque se sienten protagonistas de su aprendizaje; además, la competencia saludable, la sensación de logro y la visualización del progreso son factores claves para mantener el compromiso y fomentar la perseverancia ante el error.

Es importante reconocer que la gamificación se sustenta en diversas teorías educativas, como el constructivismo de Piaget y Vygotsky quienes sostienen que el aprendizaje se produce a través de la experiencia activa y la interacción social; además, la teoría de la motivación autodeterminada de Deci y Ryan (1985), la cual resalta la importancia de la motivación intrínseca, que es potenciada cuando se incorporan elementos lúdicos en el proceso educativo.

En última instancia, la gamificación ofrece retroalimentación constante, desafíos alcanzables y un entorno participativo; lo cual satisface tres necesidades psicológicas; Jiménez y Ortega (2020) destacan que los entornos gamificados favorecen la motivación intrínseca, es decir, el deseo genuino de aprender por el placer de hacerlo, más allá de una nota o evaluación externa.

Aportes de la gamificación en el aula

Dentro de la serie de beneficios pedagógicos que han sido ampliamente documentados en investigaciones recientes, autores como Salinas & Reinoso, (2023) mencionan que la aplicación de la gamificación promueve la participación activa del estudiante, reduce la ansiedad ante el error, fortalece la memoria y mejora la retención de conocimientos; además presente beneficios y contribuye a transformar el rol del docente convirtiéndolo en un guía del proceso, capaz de diseñar experiencias didácticas dinámicas e inclusivas.

El uso de insignias, puntuaciones y rankings fomenta el reconocimiento del esfuerzo individual y colectivo; Jiménez y Ortega, (2020) señalan que los estudiantes desarrollan mayor perseverancia, atención sostenida y capacidad para recibir retroalimentación sin frustración. Una gamificación, bien aplicada, no trivializa el aprendizaje, sino que lo hace más accesible, especialmente en materias tradicionalmente vistas como difíciles o poco atractivas.

Las plataformas interactivas para la enseñanza

Generalmente las actividades de gamificación se realizan en plataformas interactivas, las cuales han emergido como recursos pedagógicos potentes que permiten diversificar la enseñanza y mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Estas plataformas integran herramientas como elementos visuales, auditivos y kinestésicos en un solo entorno digital, promoviendo así una experiencia multisensorial que favorece la atención y la retención de la información.

Entre las más utilizadas en el contexto escolar están: Kahoot!, Quizizz, Genially, Nearpod y Edpuzzle, las cuales ofrecen posibilidades como cuestionarios gamificados, presentaciones interactivas, juegos de asociación, videos con preguntas integradas, entre otros (Soto y Vásquez, 2021). Dentro de este grupo es Quizizz la que se destaca por su facilidad de uso, su componente visual y sus funciones de gamificación; la plataforma ofrece rankings, memes, música, y retroalimentación instantánea, haciendo que el estudiante se sienta motivado y comprometido (Pérez & Cedeño, 2020); dentro de este ambiente digital se brinda información detallada sobre cada sesión, permitiendo al docente identificar aciertos y debilidades, lo cual es especialmente útil en Lengua y Literatura, donde se puede trabajar desde la comprensión literal hasta la inferencial o crítica.

González y Zambrano (2023) señalan que la herramienta Quizizz además de motivar al alumnado, también facilitan al docente la toma de decisiones, al brindar estadísticas y análisis sobre el rendimiento; en el caso específico de la comprensión lectora, estas plataformas permiten crear experiencias dinámicas que fortalecen habilidades como la inferencia, la síntesis y la interpretación crítica del texto. Por cuanto, esta herramienta ha sido aplicada con éxito en actividades de lectura, mejorando tanto el rendimiento como el interés del estudiante Muñoz et al. (2021) destacan que la posibilidad de aprender del error en un entorno lúdico mejora la retención y fomenta la lectura crítica. Entonces la experiencia gamificada de Quizizz permite que los estudiantes se sientan protagonistas de su proceso lector, aumentando su confianza y habilidades interpretativas de manera atractiva y significativa.

METODOLOGÍA

Objetivo General

Proponer estrategias pedagógicas basadas en la herramienta digital Quizizz que favorezcan el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de Básica Media, con el propósito de fortalecer su desempeño académico.

Objetivos Específicos

- Diagnosticar las principales dificultades en la comprensión lectora de los estudiantes mediante instrumentos aplicados antes de la implementación de Quizizz.
- Diseñar e implementar actividades interactivas con la herramienta Quizizz que estimulen el interés por la lectura y el desarrollo de habilidades lectoras.
- Analizar el impacto del uso de Quizizz en el nivel de comprensión lectora de los estudiantes, comparando resultados obtenidos antes y después de su aplicación.

Este estudio adopta un enfoque mixto, el cual permite la integración de datos cuantitativos y cualitativos para obtener una visión más completa del fenómeno educativo investigado (Creswell & Clark, 2018). La investigación se desarrolló con estudiantes de quinto año de Educación General Básica (EGB) de la Unidad Educativa NN, ubicada en una zona rural, donde

se evidenciaron dificultades en la comprensión lectora y una baja motivación hacia las actividades de lectura.

Tipo y diseño de investigación

Se trata de una investigación de tipo exploratoria y descriptiva, sustentada en un diseño preexperimental, bajo la modalidad de estudio de caso, sin grupo de control. Este diseño permite analizar el efecto de una intervención pedagógica con la herramienta digital Quizizz en un grupo pequeño, en condiciones reales de aula (Hernández y otros, Metodología de la investigación, 2014). Se aplicaron pruebas diagnósticas antes y después de la intervención, lo que posibilitó comparar el nivel de comprensión lectora y la percepción de los estudiantes.

Población y muestra

La población estuvo conformada por 10 estudiantes y 1 docente del subnivel de Básica Media. Dado el número reducido, se trabajó con la totalidad de la población mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia (Hernández & Mendoza, 2018). Esta característica permitió un seguimiento cercano y detallado de cada participante durante el proceso de intervención.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para la recolección de datos se utilizaron diversos instrumentos organizados en tres fases:

1. Diagnóstico inicial

- Se aplicó una encuesta estructurada a los estudiantes para conocer su interés por la lectura y su disposición para usar recursos digitales como Quizizz.
- Se administró una prueba de comprensión lectora tradicional, basada en textos narrativos adaptados a su contexto (leyendas y cuentos locales), con preguntas de comprensión literal, inferencial y crítica.

2. Intervención pedagógica con Quizizz

- Se diseñaron y aplicaron actividades interactivas en la plataforma Quizizz, enfocadas en evaluar comprensión lectora a través de juegos de preguntas.
- Se realizaron observaciones de aula mediante una guía estructurada con criterios como: participación activa, motivación, precisión en las respuestas y tiempo de respuesta.

3. Evaluación post implementación

- Se aplicó una segunda prueba de comprensión lectora utilizando la plataforma Quizizz.
- Se recogieron nuevamente percepciones estudiantiles a través de una encuesta para comparar el interés y actitud antes y después de la intervención.
- Se realizó un análisis descriptivo de las mejoras en comprensión lectora, con apoyo de gráficos y comparación porcentual.

Análisis de datos

Los datos cuantitativos fueron procesados mediante estadística descriptiva (frecuencias, porcentajes y comparación de promedios pre y post intervención). Los datos cualitativos (observaciones y comentarios de estudiantes) se analizaron a través de la triangulación de

información, permitiendo comprender el impacto integral de la herramienta y sus implicaciones pedagógicas (Tamayo & Tamayo, 2022).

RESULTADOS

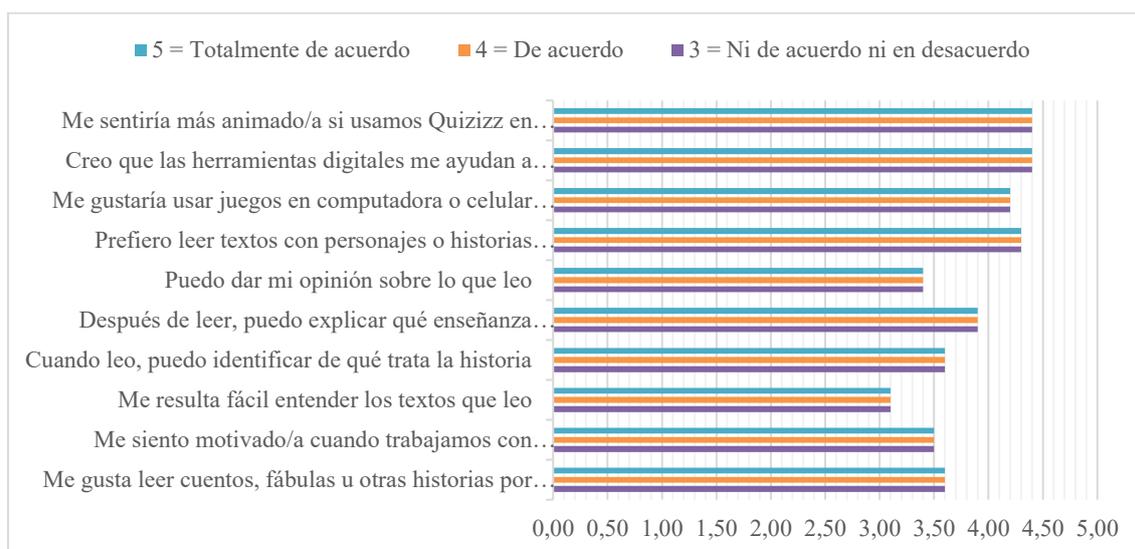
A partir de la aplicación de los instrumentos diseñados para el presente estudio, se obtuvieron evidencias cuantitativas y cualitativas que permiten valorar el impacto del uso de la herramienta digital Quizizz en el fortalecimiento de la comprensión lectora de los estudiantes de quinto año de Educación General Básica Media.

Los resultados se presentan de forma organizada en función de las tres fases planteadas en la metodología: diagnóstico inicial, intervención pedagógica y evaluación posterior a la implementación.

Este apartado busca, por tanto, evidenciar de manera objetiva y estructurada la efectividad de la intervención implementada, aportando información clara para la discusión académica y la futura toma de decisiones pedagógicas.

Figura 1

Diagnóstico de interés lector y apertura al uso de Quizizz



Nota. Los resultados muestran una media general de 3,84 puntos en la escala de percepción, con una desviación estándar de 0,46, lo que indica baja dispersión de las respuestas.

La Figura 1 nos presenta los resultados obtenidos en la encuesta diagnóstica aplicada a los estudiantes de quinto año de Educación General Básica Media, en relación con su motivación lectora y su disposición hacia el uso de herramientas digitales como Quizizz; los ítems con mayor puntuación responden a la preferencia por integrar juegos digitales en actividades de lectura, así como la percepción de que estas plataformas pueden facilitar la comprensión de los textos. En particular, destacan las afirmaciones “Me sentiría más animado/a si usamos Quizizz en las clases” y “Creo que las herramientas digitales me ayudan a entender mejor”, con promedios superiores a 4 puntos, lo que evidencia una actitud favorable hacia la gamificación educativa.

Con relación a las habilidades lectoras percibidas, los estudiantes obtuvieron niveles intermedios en cuanto a su capacidad para identificar ideas principales y reflexionar sobre los textos, con medias que oscilan entre 3,2 y 3,8 puntos. Estos resultados sugieren que las dificultades en la comprensión literal y crítica que podrían ser abordadas mediante metodologías más dinámicas.

Por último, la media general de la encuesta fue de 3,84 puntos, con una desviación estándar de 0,46, lo cual indica una dispersión baja y, por tanto, un nivel de consenso importante entre los participantes. Estos hallazgos respaldan la pertinencia de implementar estrategias gamificadas como Quizizz para estimular la motivación lectora y reforzar competencias de comprensión de manera interactiva y significativa

Tabla 1

Resultados promedio por dimensión de la comprensión lectora (pretest)

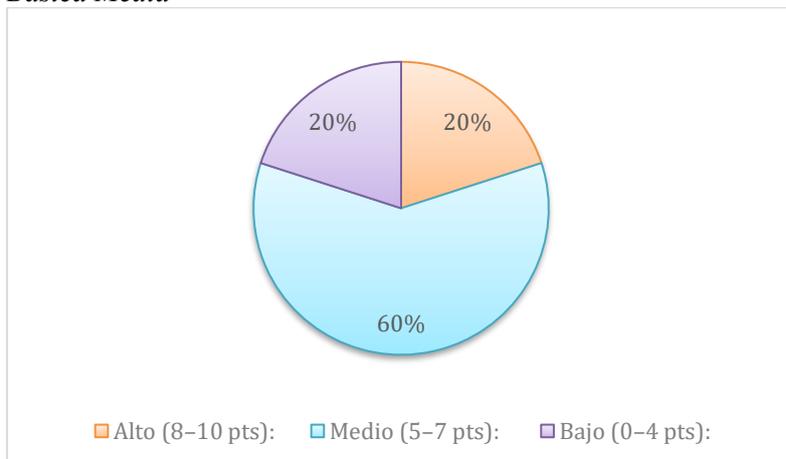
Promedios por Dimensión:	
Literal	2,7 Puntos / 4
Inferencial	2,0 Puntos / 3
Crítica	1,5 Puntos / 3
Promedio Total	6,2 Puntos / 10

Los resultados promedio evidencian un mayor dominio en la comprensión literal, con 2,7 puntos sobre 4 posibles, seguido de la comprensión inferencial con 2,0 puntos sobre 3. En discordancia, la comprensión crítica muestra un desempeño más bajo, con 1,5 puntos sobre 3, indicando dificultades para emitir juicios o reflexiones profundas a partir de los textos; de forma general con un promedio total alcanzado fue de 6,2 puntos sobre 10 que corresponde a un nivel medio de logro sugiere la necesidad de fortalecer las habilidades de análisis crítico mediante estrategias pedagógicas más dinámicas e interactivas.

A continuación, se exhibe la distribución porcentual de los estudiantes acorde a su nivel de desempeño en la prueba de comprensión lectora inicial, tomando en consideración las categorías de logro alto, medio y bajo. El siguiente gráfico complementa la información de la tabla 1 y permite visualizar de manera sintética la proporción de estudiantes en cada nivel evaluado.

Figura 2

Niveles de logro en la prueba de comprensión lectora tradicional aplicada a estudiantes de Básica Media



La figura 2 refleja que un 60% de los estudiantes se ubicó en un nivel medio de logro (5–7 puntos) en la prueba de comprensión lectora inicial, mientras que un 20% alcanzó un nivel alto (8–10 puntos) y otro 20% permaneció en un nivel bajo (0–4 puntos); dicha distribución indica que la mayoría de los participantes posee una comprensión lectora aceptable en los aspectos literales e inferenciales situación que respalda la pertinencia de la intervención propuesta mediante estrategias gamificadas como Quizizz.

Tabla 2

Indicadores de desempeño en la fase de intervención con Quizizz

Indicador	Porcentaje Observado
Participación Activa	90%
Alta Motivación	85%
Precisión En Respuestas	80%
Mejora En Tiempo De Respuesta	75%

Nota. Los porcentajes pertenecen a observaciones registradas en una guía estructurada que se aplicó durante las sesiones gamificadas de comprensión lectora.

Los resultados obtenidos durante la fase de intervención con la plataforma Quizizz evidencian altos niveles de participación y motivación en los estudiantes, con registros del 90% y 85% respectivamente. Además, se observa una precisión promedio en las respuestas del 80% indicando que la mayoría de los estudiantes comprendió adecuadamente las consignas planteadas en las actividades gamificadas. Por otro lado, la mejora en el tiempo de respuesta alcanzó un 75%, reflejando un proceso de adaptación progresiva a la dinámica interactiva propuesta.

Tabla 3

Resultados promedio por dimensión de la comprensión lectora con Quizizz (postest)

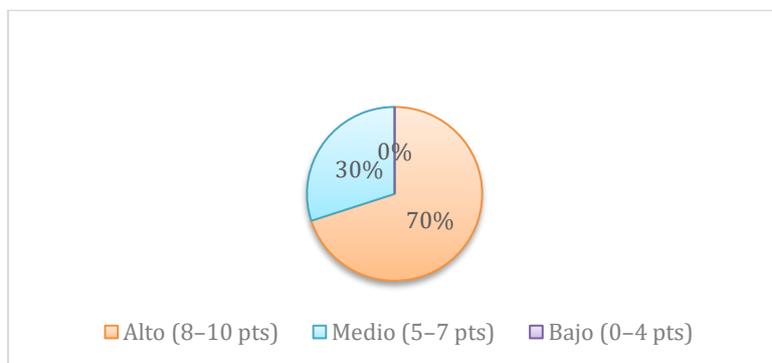
Promedios Por Dimensión	
Literal	3,5 / 4
Inferencial	2,6 / 3
Crítica	2,4 / 3
Total	8,6 / 10

Los resultados de la evaluación posterior muestran una mejora significativa en todas las dimensiones de la comprensión lectora. En la dimensión literal, los estudiantes alcanzaron un promedio de 3,5 puntos sobre 4, mientras que en la inferencial se obtuvo 2,6 puntos sobre 3, y en la crítica 2,4 puntos sobre 3. El puntaje total promedio se situó en 8,6 sobre 10, reflejando un avance importante respecto a la medición inicial.

Estos resultados evidencian que la intervención con la herramienta Quizizz contribuyó de manera efectiva a fortalecer tanto la comprensión literal como los procesos de inferencia y de análisis crítico de los textos, superando las dificultades previamente identificadas. Además, el desempeño general elevado indica que la gamificación aplicada con fines pedagógicos favoreció no solo la motivación sino también la consolidación de aprendizajes significativos en comprensión lectora.

Figura 3

Niveles de logro en la comprensión lectora posterior a la intervención con Quizizz



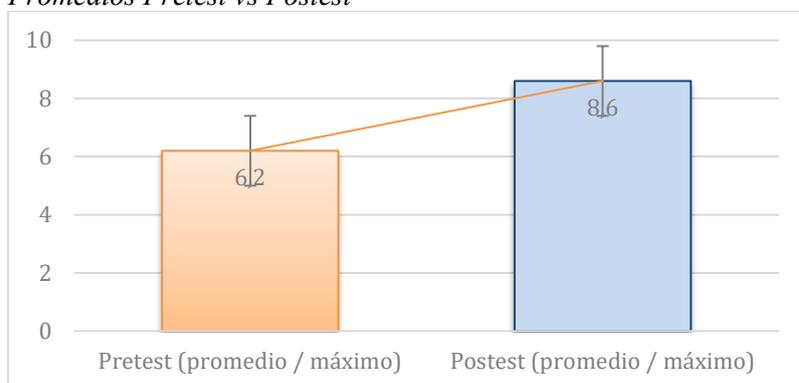
La Figura 3 nos indica la evidencia de un cambio favorable acorde con la distribución de niveles de logro posterior a la intervención pedagógica con la herramienta Quizizz; en la cual el 70% de los estudiantes alcanzó un nivel alto (8-10 puntos), mientras que el 30% se ubicó en el nivel medio (5-7 puntos) y no se registraron estudiantes en el nivel bajo (0-4 puntos). Estos resultados reflejan una mejora notable respecto a la medición inicial.

Tabla 4*Comparación de promedios por dimensión (pretest vs postest)*

Dimensión	Pretest (Promedio / Máximo)	Postest (Promedio / Máximo)
Literal	2,7 / 4	3,5 / 4
Inferencial	2,0 / 3	2,6 / 3
Crítica	1,5 / 3	2,4 / 3
Total	6,2 / 10	8,6 / 10

Nota. Resultados calculados sobre la base de 10 estudiantes participantes.

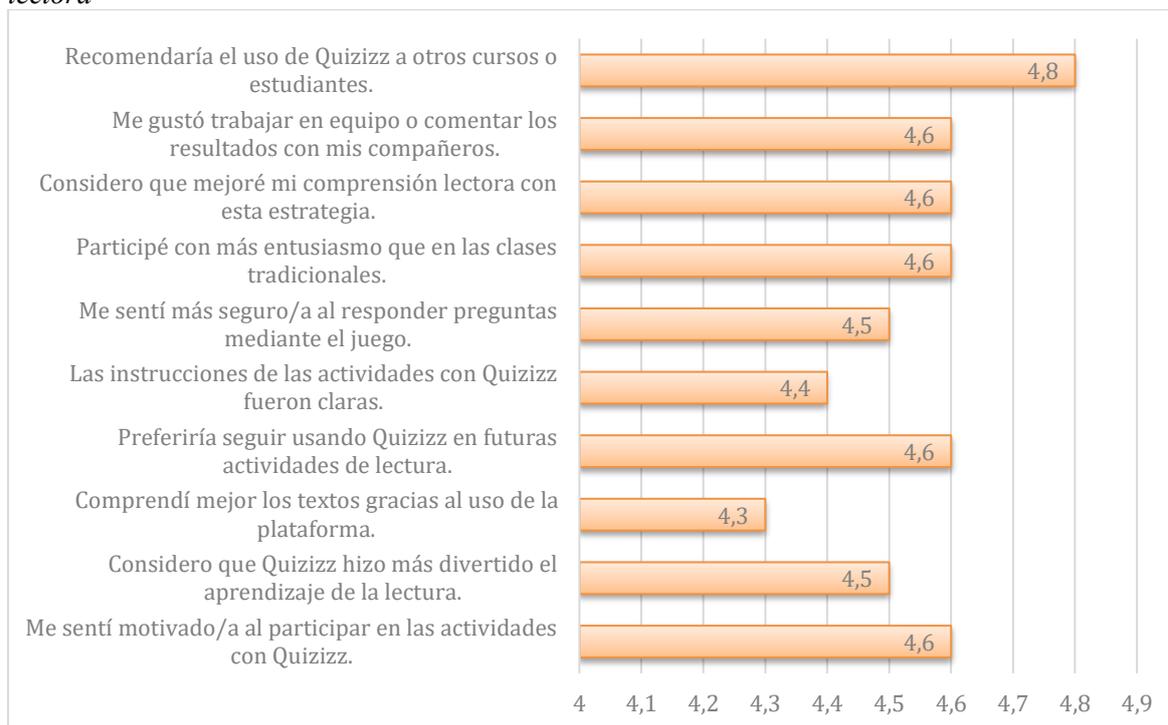
La comparación de los promedios obtenidos en las dimensiones de comprensión lectora antes y después de la intervención evidencia mejoras relevantes en todas las áreas evaluadas. En la dimensión literal se observa un incremento de 2,7 a 3,5 puntos sobre 4, mientras que en la inferencial se pasó de 2,0 a 2,6 puntos sobre 3, y en la crítica de 1,5 a 2,4 puntos sobre 3.

Figura 4*Promedios Pretest vs Postest*

El puntaje total promedio subió de 6,2 a 8,6 sobre 10, reflejando un progreso global significativo. Estos resultados confirman que la estrategia gamificada mediante el uso de Quizizz logró potenciar las competencias lectoras de los estudiantes, generando avances tanto en la comprensión básica como en los procesos de análisis e interpretación crítica de los textos.

Figura 5

Percepciones finales de los estudiantes sobre el uso de Quizizz como recurso de comprensión lectora



Nota. La media general de la encuesta fue de 4,55 puntos en la escala de percepción, con una desviación estándar de 0,14, lo que indica baja dispersión en las respuestas.

La Figura 5 muestra las percepciones finales de los estudiantes sobre el uso de Quizizz como estrategia para el desarrollo de la comprensión lectora; la tendencia es altamente positiva en la mayoría de los ítems evaluados con valores promedio superiores a 4,5 puntos en una escala de 5. Podemos destacar la afirmación “Recomendaría el uso de Quizizz a otros cursos o estudiantes” que alcanzó el promedio más alto con 4,8 puntos, reflejando una clara aceptación y satisfacción respecto a la propuesta pedagógica implementada.

Asimismo, los ítems relacionados con la motivación, la seguridad al responder y el entusiasmo frente a clases tradicionales también obtuvieron puntuaciones elevadas, estos indicadores evidencian el impacto motivador de la gamificación; de manera general, media de la encuesta fue de 4,55 puntos, con una desviación estándar de 0,14, lo que indica un alto grado de consenso entre los estudiantes.

DISCUSIÓN

Los hallazgos de la presente investigación confirman que el uso de la herramienta gamificada Quizizz constituye una estrategia eficaz para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de Educación Básica Media; podemos mencionar como los resultados del pretest reflejaron un nivel medio de logro, con dificultades particularmente en la dimensión crítica, lo que coincide con estudios previos (Valenzuela y otros, 2020) que señalan que los métodos tradicionales de enseñanza de la lectura limitan el desarrollo del pensamiento reflexivo y analítico.

Mientras que, tras la intervención de la herramienta Quizizz los puntajes en la dimensión crítica, inferencial y literal mostraron un aumento significativo, consolidando un progreso sostenido y superando el nivel medio inicial; este avance respalda la idea de que la gamificación no solo motiva y entusiasma al estudiante, sino que promueve procesos cognitivos de mayor complejidad (Muñoz y otros, 2021).

Siguiendo esta línea, se evidenció que el alto porcentaje de participación y motivación obtenido sobre nuestra guía de observación refuerza el argumento de que entornos dinámicos, con retroalimentación inmediata, incrementan el involucramiento y la autonomía del alumno (González & Zambrano, 2023).

En concordancia con lo reportado por Arias et al. (2022) los resultados de la encuesta final reflejan que los estudiantes percibieron la estrategia gamificada como una experiencia más amena y significativa frente a las clases tradicionales; nuestro trabajo evidencia un promedio general de 4,55 puntos sobre 5 en la escala de percepción con relación al uso de la herramienta Quizizz lo cual confirma una aceptación positiva, principalmente vinculada a la posibilidad de aprender jugando y de recibir retroalimentación inmediata; lo cual constituye una base extra para el proceso de transformación de las prácticas docentes para integrar recursos digitales acordes a los intereses de los estudiantes actuales, quienes demandan mayor interactividad y participación dentro del salón de clases (Flores & Salgado, 2021).

Con relación al marco pedagógico, la experiencia desarrollada ha demostrado que la gamificación puede integrarse de manera efectiva en contextos rurales y con recursos limitados, siempre que exista acompañamiento docente y planificación adecuada; en este sentido, la facilidad de acceso a plataformas como Quizizz motiva a su adopción incluso en instituciones con conectividad básica, generando aprendizajes más motivadores y sostenibles (Pérez & Arévalo, 2021).

Con base en nuestros resultados, se ha encontrado ciertas limitaciones importantes que caben mencionar; en primer lugar, el tamaño reducido de la muestra impide generalizar los resultados a toda la población escolar, la duración de la intervención fue corta, lo que dificulta observar efectos de largo plazo. Por tanto, se sugiere para futuras investigaciones ampliar el grupo de participantes, diversificar los tipos de textos utilizados y considerar el seguimiento longitudinal para evaluar la permanencia de los aprendizajes logrados con este tipo de estrategias (García y otros, 2023).

Finalmente, los resultados obtenidos invitan a reflexionar sobre la necesidad de innovar en las metodologías de enseñanza de la comprensión lectora, incorporar entornos gamificados y planificados pedagógicamente van a constituir una alternativa poderosa para despertar el interés, fortalecer habilidades lectoras y formar estudiantes más autónomos y críticos, capaces de desenvolverse en los desafíos de la sociedad actual.

CONCLUSIONES

Como resultado de la implementación de recursos gamificados propuesta a través de la plataforma Quizizz se observó una mejorara significativa de la comprensión lectora de los estudiantes de quinto año de educación general básica media; estos resultados evidencian avances en las dimensiones literal, inferencial y crítica y un aumento de la motivación y la participación activa durante las actividades de lectura.

En este sentido se comprende que la estrategia empleada favoreció no solo el rendimiento académico, sino también actitudes positivas hacia el aprendizaje, lo cual refuerza el valor de incorporar herramientas digitales adaptadas al contexto educativo actual; dentro de los resultados vale la pena resaltar que la ausencia de estudiantes en niveles bajos de logro tras la intervención confirma que la gamificación puede ser una vía efectiva para atender dificultades en la comprensión lectora, especialmente en contextos rurales con escaso acceso a metodologías innovadoras.

Finalmente, se concluye que dentro de las herramientas innovadoras que están al alcance de los docentes, Quizizz constituye una alternativa metodológica y pedagógica pertinente que permite dinamizar el proceso lector mientras que fortalece las habilidades lectoras y cognitivas a través de un proceso lúdica que motiva a los estudiantes hacia aprendizajes más significativos y autónomos integrados en los avances y procesos tecnológicos que envuelven los marcos educativos de la actualidad.

REFERENCIAS

- Arias, Benítez, & Moreno. (2022). Motivación y gamificación: análisis de percepción estudiantil en educación básica. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 45–60. <https://doi.org/https://doi.org/10.35699/rte.v21i2.103>
- Barragán, M., & Pérez, L. (2021). Desafíos en la enseñanza de la comprensión lectora en el contexto latinoamericano. *Revista Latinoamericana de Educación*, 55(3), 34-39. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.6528345>
- Cassany. (2021). *La enseñanza de la escritura en el aula: estrategias y enfoques*. Barcelona. Barcelona: Graó. <https://hum.unne.edu.ar/biblioteca/apuntes/Apuntes%20Nivel%20Inicial/Lengua%20en%20la%20Educac.%20Inicial/material%20bibliografico/CASSANY%20Ense%C3%Blar%20lengua.pdf>
- Cedeño, M., & Herrera, L. (2020). La comprensión lectora en estudiantes de educación básica: factores influyentes y estrategias pedagógicas. *Revista Iberoamericana de Educación*, 89(2), 111-128. <https://doi.org/https://doi.org/10.35362/rie8925534>
- Creswell, & Clark, P. (2018). *Diseño y desarrollo de la investigación mixta*. Madrid: Morata.
- Flores, & Salgado. (2021). Estrategias gamificadas para la comprensión lectora: experiencias en el aula digital. *Educación y Tecnología*, 77–94. <https://doi.org/https://doi.org/10.48102/etec.v9i1.234>
- García, Jiménez, & León. (2023). Retos y perspectivas de la gamificación en la comprensión lectora: revisión sistemática. *Revista Iberoamericana de Innovación Educativa*, 19(1), 33–51. <https://doi.org/https://doi.org/10.3389/rie.v19i1.456>
- González, L., & Zambrano, R. (2023). Herramientas digitales y motivación académica en el aula de educación básica. *Revista de Tecnología Educativa*, 17(1), 66-81. <https://doi.org/https://doi.org/10.35622/rte.v17i1.134>
- González, P., & Romero, F. (2022). El uso de Quizizz como herramienta didáctica en entornos virtuales. *Revista Educación y Tecnología*, 10(2), 21-36. <https://doi.org/10.35622/ret.v10i2.190>
- González-Calvo, Barba-Martín, & Bores-García. (2020). El uso de Kahoot! y Quizizz como recursos para evaluar y motivar en educación. *Educación XXI*. <https://doi.org/https://doi.org/10.23857/pc.v9i10.8212>
- Guaita. (s.f.). *Las metodologías activas en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes*. Universidad Andina Simón Bolívar: <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/9912/1/T4351-MIE-Guaita-Las%20metodolog%C3%ADas.pdf>

- Hernández, & Mendoza. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Education. <https://repositoriobibliotecas.uv.cl/items/02b0eabb-bbb2-4375-9b5b-9468ee0d8174>
- Hernández, Fernández, & Baptista. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill.
- Jiménez, C., & Ortega, R. (2020). Gamificación en el aula: motivación y aprendizaje significativo. *Revista de Investigación Educativa*, 38(1), 112-129. <https://doi.org/https://doi.org/10.6018/rie.405731>
- Martínez, L., & Guevara. (2020). Factores familiares que afectan la comprensión lectora en estudiantes de básica. *Revista de Investigación Educativa*, 24(2), 55-71. <https://doi.org/https://doi.org/10.35622/j.rie.2020.02.004>
- Mendoza, A., López, M., & Quintero, S. (2020). La comprensión lectora en estudiantes de educación básica: un estudio diagnóstico. *13(2)*, 75-93. <https://doi.org/https://doi.org/10.15366/riee2020.13.2.004>
- Moreno, K., & Castillo, A. (2022). Dificultades lectoras en estudiantes de educación básica: diagnóstico y propuestas pedagógicas. *Revista Andina de Educación*, 6(1), 33-49. <https://doi.org/https://doi.org/10.32719/26312816.2022.6.1.3>
- Muñoz, D., Ramírez, G., & Salas, T. (2021). Gamificación como estrategia didáctica para fortalecer habilidades lectoras en primaria. *Educación XXI*, 24(1), 145-162. <https://doi.org/https://doi.org/10.5944/educxx1.28440>
- Ortega, D., & Lima, A. (2023). El rol del docente en la mediación tecnológica del aprendizaje. *Revista Educativa Iberoamericana*, 15(2), 94-110. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.10352381>
- Pérez, & Arévalo. (2021). Tecnologías interactivas en contextos rurales: desafíos y oportunidades para el aprendizaje. *Revista Andina de Educación*, 8(2), 39-55. <https://doi.org/https://doi.org/10.3389/rae.v8i2.145>
- Pérez, K., & Cedeño, V. (2022). Tecnologías emergentes en el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de básica. *Revista de Innovación Educativa*, 9(2), 121-136. <https://doi.org/https://doi.org/10.31260/ride.2020.92.9>
- Prensky. (2010). *Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning*. Thousand Oaks: CA: Corwin.
- Rodríguez, S., & Molina, M. (2021). La enseñanza tradicional de la lectura y su impacto en la comprensión lectora. *Revista Educativa Horizontes*, 6(1), 93-108. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.5134529>
- Rodríguez, S., & Molina, M. (2021). La enseñanza tradicional de la lectura y su impacto en la comprensión lectora. *Revista Educativa Horizontes*, 19(3), 93-108. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.5134529>

- Salinas, & Marín. (2022). *Gamificación y plataformas digitales en la enseñanza de la lengua: impacto en el aprendizaje y motivación*. Fondo de Cultura Económica.
- Salinas, V., & Reinoso, M. (2023). El impacto de la gamificación en la educación básica: análisis de casos con Quizizz. *Revista Docente Digital*, 11(1), 55-71. <https://doi.org/https://doi.org/10.36995/rdd.v11i1.204>
- Salinas, V., & Romero, J. (2022). Las TIC como herramientas para la transformación del proceso educativo. *Revista Docente Digital*, 13(3), 32-48. <https://doi.org/https://doi.org/10.6018/rdigital.2022.13.3.217>
- Santos, A., & Aguilar, D. (2021). Limitaciones léxicas y comprensión lectora: una relación crítica en el aula de primaria. *Revista Latinoamericana de Lenguaje y Educación*, 12(2), 77-91. <https://doi.org/https://doi.org/10.31260/RLLE.2021.122.5>
- Soto, C., & Vásquez, P. (2021). Uso pedagógico de recursos digitales en la mejora del aprendizaje significativo. *Revista Iberoamericana de Ciencias Sociales*, 10(19), 45-59. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.5243796>
- Tamayo, & Tamayo. (2022). *El proceso de investigación científica* (8.ª ed ed.). Ciudad de México: Limusa.
- Torres, M., & Aguilar, D. (2019). Prácticas docentes en la enseñanza de la lectura en educación primaria. *Revista de Educación Crítica*, 33-47.
- UNESCO. (2020). *Informe Regional Comparativo y Explicativo ERCE 2019*. Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374576>
- Valenzuela, C., Ríos, M., & Cordero, V. (2020). Comprensión lectora en contextos vulnerables: un enfoque pedagógico integrador. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 50(1), 43-62. <https://doi.org/https://doi.org/10.48102/rlee.2020.50.1.87>
- Valero-Ancco, & Pari-Orihuela, C.-C. (2024). Comprensión lectora en universitarios ingresantes. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes* 2.0. <https://doi.org/https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/453>
- Vera, M., & Montes, R. (2022). Uso de tecnologías y su influencia en las prácticas de lectura en estudiantes de primaria. *Revista Educación Digital*, 11(1), 102-118. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.7765453>
- Villalón, R., & Rosales, J. (2020). Desarrollar la comprensión lectora en la educación primaria: una mirada desde la psicología cognitiva y la didáctica. *Estudios Pedagógicos*, 46(2), 9-28. <https://doi.org/https://doi.org/10.4067/S0718-07052020000200009>
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2016). Gamificación por diseño: Implementación de mecánicas de juego en aplicaciones web y móviles. *Educación Creativa*, 7(10). <https://doi.org/https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=1808930>