Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), septiembre-octubre 2026,
Volumen 10, Número 5.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v10i5

IMPLEMENTACIÓN DE GAMIFICACIÓN PARA FORTALECER LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ALUMNOS DE TERCER GRADO DE PRIMARIA DE UN COLEGIO PRIVADO DE TULANCINGO DE BRAVO, HIDALGO

IMPLEMENTATION OF GAMIFICATION TO STRENGTHEN READING COMPREHENSION IN THIRD-GRADE PRIMARY STUDENTS AT A PRIVATE SCHOOL IN TULANCINGO DE BRAVO, HIDALGO

Karlo Alberto Hernández Guerrero
Universidad Politécnica de Tulancingo, México

Alma Delia Vite Rojo
Universidad Politécnica de Tulancingo, México

Juan Carlos Cruz Reséndiz
Universidad Politécnica de Tulancingo, México

Elizabeth Cortés Palma
Universidad Politécnica de Tulancingo, México

Anahí Arroyo Elizalde
Universidad Politécnica de Tulancingo, México

DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v10i5.26659

Implementación de gamificación para fortalecer la comprensión lectora en alumnos de tercer grado de primaria de un colegio privado de Tulancingo de Bravo, Hidalgo

Karlo Alberto Hernández Guerrero[1]
karlo.hernandez2431044@upt.edu.mx
https://orcid.org/0009-0007-9260-0802
Universidad Politécnica de Tulancingo
Tulancingo – México

Alma Delia Vite Rojo
alma.vite@upt.edu.mx
https://orcid.org/0000-0003-1141-4463
Universidad Politécnica de Tulancingo
Tulancingo –México

Juan Carlos Cruz Reséndiz
juan.cruz@upt.edu.mx
https://orcid.org/0000-0001-9319-4796
Universidad Politécnica de Tulancingo
Tulancingo –México

Elizabeth Cortés Palma
elizabeth.cortes@upt.edu.mx
https://orcid.org/0000-0001-7115-4312
Universidad Politécnica de Tulancingo
Tulancingo – México

Anahí Arroyo Elizalde
anahi.arroyo@upt.edu.mx
https://orcid.org/0009-0002-8272-8451
Universidad Politécnica de Tulancingo
Tulancingo –México

RESUMEN

El presente artículo expone una intervención didáctica orientada al fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución de educación primaria de Tulancingo de Bravo, Hidalgo. La problemática identificada se centró en las dificultades en los procesos de comprensión lectora asociadas al uso predominante de metodologías tradicionales y a la implementación limitada de estrategias de gamificación dentro del aula. El objetivo fue implementar una estrategia gamificada mediante herramientas educativas digitales para fortalecer la comprensión lectora. La intervención se sustentó en la investigación-acción de Latorre (2007) en sus fases de planeación, acción, observación y reflexión. El diagnóstico se realizó con un instrumento adaptado del CLIP de Pascual et al. (2021) que evaluó los niveles literal, inferencial y crítico. Se diseñó e implementó un taller de seis sesiones con fábulas infantiles gamificadas en Educaplay y Kahoot! con 25 estudiantes. El impacto se valoró con pretest y postest equivalentes, analizados con la prueba de Wilcoxon. Los resultados confirmaron un avance estadísticamente significativo ($p < .001$), con reducción del nivel bajo del 16.0% al 0% a nivel global y del 52.0% al 8.0% en el nivel inferencial. Se concluye que la gamificación constituye una alternativa pertinente y replicable para fortalecer la comprensión lectora en educación primaria, tanto en escuelas privadas como públicas.

Palabras clave: comprensión lectora, gamificación, Educaplay, ¡Kahoot!, educación primaria

[1]Autor principal.
Correspondencia: karlo.hernandez2431044@upt.edu.mx

Implementation of gamification to strengthen reading comprehension in third-grade primary students at a private school in Tulancingo de Bravo, Hidalgo

ABSTRACT

This article presents a didactic intervention aimed at strengthening reading comprehension among third-grade students in a primary education institution in Tulancingo de Bravo, Hidalgo. The identified problem focused on difficulties in reading comprehension processes associated with the predominant use of traditional methodologies and the limited implementation of gamification strategies in the classroom. The objective was to implement a gamified strategy through digital educational tools to strengthen reading comprehension. The intervention was based on Latorre's (2007) action research in its phases of planning, action, observation, and reflection. The diagnosis was carried out with an instrument adapted from the CLIP by Pascual et al. (2021) that assessed the literal, inferential, and critical levels. A six-session workshop was designed and implemented with children's fables gamified in Educaplay and Kahoot! with 25 students. The impact was assessed with equivalent pretest and posttest, analyzed with the Wilcoxon test. The results confirmed a statistically significant improvement ($p < .001$), with a reduction of the low level from 16.0% to 0% at the global level and from 52.0% to 8.0% at the inferential level. It is concluded that gamification constitutes a pertinent and replicable alternative to strengthen reading comprehension in primary education, both in private and public schools.

***Keywords*:** reading comprehension, gamification, Educaplay, Kahoot!, primary education

Artículo recibido 11 agosto 2026
Aceptado para publicación: 22 setiembre 2026

INTRODUCCIÓN

La comprensión lectora constituye una competencia transversal fundamental para el aprendizaje en educación básica, al permitir construir significados, inferir y emitir juicios sustentados (Granda et al., 2023; Zapata & Carrión, 2021). En primaria, las dificultades en los niveles literal, inferencial y crítico limitan el desempeño académico y la participación del alumnado.

En el contexto de un colegio privado ubicado en Tulancingo de Bravo, Hidalgo, el diagnóstico realizado en el grupo de 3° B, con una población de 30 estudiantes y participación efectiva de 25 alumnos de 8 a 9 años, evidenció dificultades en los procesos de comprensión lectora. Los resultados del pretest adaptado del Test de Comprensión Lectora para Intervenir en Primaria (CLIP) (Pascual et al., 2021) mostraron un predominio del nivel Medio con 60.0% a nivel global y una concentración del nivel Bajo en el nivel inferencial con 52.0%. El análisis FODA reveló que, aunque la institución cuenta con infraestructura tecnológica como proyectores, computadoras portátiles y conexión a internet, y con un modelo educativo constructivista, la implementación de estrategias gamificada ha sido limitada y poco sistemática, predominando metodologías tradicionales basadas en lectura repetitiva y explicación oral.

Ante esta problemática, la gamificación surge como alternativa pertinente al integrar elementos del juego como retos, recompensas y dinámicas colaborativas (Cabrera et al., 2024). Zambrano Sarzosa y Solano Toaza (2025) encontraron una relación positiva entre el uso de estrategias gamificada con herramientas digitales y el aumento de la motivación y la retención de información. En la misma línea, López-Mari et al. (2022) señalaron que la gamificación favorece ambientes colaborativos y emocionalmente significativos cuando se adapta a las características del alumnado.

¡Herramientas como Kahoot! y Educaplay han mostrado potencial para fortalecer la lectura mediante retroalimentación inmediata y competencia sana (Valera Hernández et al., 2024). Calderón (2022) concluyó que la aplicación de Kahoot! generó efectos positivos en la comprensión de textos narrativos en estudiantes de primaria. Como antecedente directo, Hernández Hilario (2025) implementó una intervención con 13 estudiantes de telesecundaria en Tenango de Doria, Hidalgo, con 12 sesiones mediante Educaplay y Kahoot!, reportando un incremento de 20% en la comprensión lectora.

Por lo anterior, la pregunta de investigación fue: ¿De qué manera la implementación de una estrategia de gamificación mediada por herramientas educativas digitales fortalece la comprensión lectora en

alumnos de tercer grado de primaria de un colegio privado de Tulancingo de Bravo, Hidalgo? El objetivo general fue implementar una estrategia gamificada mediante herramientas educativas digitales para fortalecer la comprensión lectora. El estudio se sustentó en la investigación-acción (Latorre, 2007) en sus fases de planeación, acción, observación y reflexión.

METODOLOGÍA

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, orientado a medir el impacto de una intervención didáctica sobre la comprensión lectora en estudiantes de nivel primaria. Se adoptó el diseño de investigación-acción, ya que permite diagnosticar una problemática específica del aula, intervenir con estrategias pedagógicas y reflexionar sobre los resultados obtenidos con miras a mejorar la práctica educativa (Latorre, 2007).

Participantes

La intervención se llevó a cabo en un colegio privado de Tulancingo de Bravo, Hidalgo. El grupo correspondió a tercer grado, conformado por 30 estudiantes (14 niños y 16 niñas) de 8 a 9 años. Para el análisis comparativo se contó con la participación efectiva de 25 estudiantes presentes en ambas aplicaciones. La selección fue mediante muestreo no probabilístico por conveniencia.

Instrumento

Para la evaluación de la comprensión lectora se empleó una adaptación del Test de Comprensión Lectora para Intervenir en Primaria (CLIP), elaborado por Pascual, Goikoetxea y Bustos (2021). El CLIP es un instrumento que cuenta con propiedades psicométricas reportadas para población de educación primaria y que evalúa la comprensión en tres dimensiones: nivel literal, centrado en la localización de información explícita; nivel inferencial, vinculado al establecimiento de relaciones y deducciones; y nivel crítico, orientado al análisis reflexivo y la emisión de juicios. La distancia entre el pretest y el postest es de cuatro semanas, lo cual garantiza la fiabilidad de los resultados al minimizar el efecto memoria, conforme a lo recomendado por Linn y Gronlund (2000).

La versión original se conforma por cuatro lecturas, dos narrativas y dos expositivas, con un total de 24 reactivos de opción múltiple, ocho por cada nivel. La adaptación consistió en ajustes lingüísticos y en la selección de textos acordes a la edad de tercer grado, conservando la estructura y dimensiones originales. Para fines de esta investigación el instrumento se organizó en dos versiones equivalentes para

evitar el efecto de memoria: pretest con la Lectura 1 “Ramón” y Lectura 2 “Los delfines” (reactivos 1 al 12) y postest con la Lectura 3 “Mario” y Lectura 4 “El dolor de espalda” (reactivos 13 al 24). El intervalo entre aplicaciones fue de cuatro semanas.

Procedimiento

La intervención se organizó conforme a las fases de Latorre (2007): ´

Planeación: se identificó la problemática relacionada con la comprensión lectora, se aplicó el pretest como diagnóstico inicial y con base en los resultados se diseñó un plan de acción gamificado estructurado en seis sesiones, dos por cada nivel de comprensión, alternando Educaplay y Kahoot!

Acción: se implementaron las seis sesiones de forma controlada y flexible, integrando textos narrativos breves y actividades interactivas en Kahoot! y Educaplay, con objetivo específico por sesión y retroalimentación inmediata.

Observación: esta fase se realizó a partir de la evaluación del postest. Se dio seguimiento al desempeño de los 25 estudiantes a partir de los resultados generados por las plataformas y se aplicó el postest para obtener información comparable al pretest y valorar los avances en los tres niveles.

Reflexión: se compararon los resultados del pretest y postest para determinar el avance y se reflexionó sobre el proceso y el impacto de la estrategia gamificada con Kahoot! y Educaplay, identificando fortalezas y aspectos de mejora para emitir un juicio sobre el alcance del objetivo.

Análisis de datos

Para el análisis se empleó la prueba no paramétrica T de Wilcoxon para muestras relacionadas. Esta prueba se considera pertinente debido a que se trabaja con un mismo grupo de 25 estudiantes evaluados en dos momentos distintos, cuyos datos corresponden a una escala ordinal y no cumplen con el supuesto de normalidad. En este sentido, Pértega y Pita (2006) señalan que los métodos no paramétricos resultan adecuados para la comparación de dos muestras relacionadas cuando no es posible asumir una distribución normal, permitiendo determinar si existen diferencias significativas entre ambas mediciones. El criterio de significancia se estableció en $p < .05$.

DESARROLLO

La comprensión lectora constituye una competencia fundamental en la educación primaria, debido a su impacto en el rendimiento académico y en la construcción de nuevos aprendizajes. De acuerdo con

Rodríguez (2019), leer trasciende la decodificación de signos, pues implica un proceso activo en el que el lector construye significados a partir de la interacción entre el texto, sus conocimientos previos y su contexto. En esta misma línea, Zapata y Carrión (2021) sostienen que comprender un texto requiere movilizar experiencias, saberes y habilidades cognitivas que permitan interpretar, inferir y reflexionar sobre la información.

Para los fines de esta investigación, la comprensión lectora se analiza en tres niveles. El nivel literal se refiere a la identificación de información explícita contenida en el texto. El nivel inferencial corresponde a la deducción de información implícita y al establecimiento de relaciones entre ideas. El nivel crítico alude a la capacidad para valorar, argumentar y tomar postura frente al contenido leído (Zapata y Carrión, 2021).

La intervención didáctica se fundamenta en la gamificación como estrategia de innovación educativa. Prieto et al. (2022) la definen como la incorporación de mecánicas y elementos propios del juego en entornos no lúdicos con el propósito de incrementar la motivación y la participación del alumnado. Al respecto, García y Mogollón (2020) señalan que el uso de dinámicas lúdicas favorece el interés, la atención y el aprendizaje significativo. Esta estrategia se operativiza a través de herramientas digitales como Kahoot! y Educaplay, las cuales permiten diseñar actividades interactivas que dinamizan el proceso de enseñanza y aprendizaje (Navarro, 2017; Moreno, 2020).

Desde el enfoque pedagógico, el estudio se inscribe en el paradigma constructivista, el cual concibe al estudiante como constructor activo de su propio conocimiento, mientras que el docente asume el rol de mediador del aprendizaje (Ruiz, 2020). En el plano metodológico, se adopta la investigación-acción como ruta para la transformación de la práctica educativa, a partir de las fases de planeación, acción, observación y reflexión (Latorre, 2007).

RESULTADOS

Esta sección presenta los hallazgos derivados de la aplicación de las estrategias didácticas con Educaplay y Kahoot, analizando los datos obtenidos del pretest y postest de comprensión lectora, y discutiendo sus implicaciones en relación con los objetivos planteados y el marco teórico.

Los resultados del diagnóstico inicial (pretest), aplicado en la fase de planeación mediante el instrumento adaptado del Test de Comprensión Lectora para Intervenir en Primaria (CLIP) de Pascual et al. (2021)

conformado por 12 reactivos correspondientes a las lecturas 1 “Ramón” y 2 “Los delfines”, revelan que los alumnos de tercer grado de primaria de un colegio privado presentan un nivel de comprensión lectora medio con dificultades notables en la dimensión inferencial. El puntaje promedio del grupo en el pretest fue de 6.2/12. A nivel general predominó el nivel Medio con 60.0% (15 estudiantes), mientras que solo 16.0% (4 estudiantes) se ubicó en Alto y 24.0% (6 estudiantes) en Bajo. Por dimensión, el nivel inferencial concentró la mayor dificultad con 13 estudiantes en nivel Bajo, equivalente al 52.0%, lo que indica dificultad para realizar deducciones lógicas a partir del texto y deducir información implícita. El nivel literal mostró un desempeño relativamente mejor con 24.0% en Alto y 56.0% en Medio.

Tras la implementación de las estrategias didácticas apoyadas en Educaplay y Kahoot durante las seis sesiones del taller, dos por cada nivel de comprensión, el postest de comprensión lectora, aplicado con las lecturas 3 “Mario” y 4 “El dolor de espalda”, muestra una mejora perceptible y consistente en el desempeño de los estudiantes. El puntaje promedio del grupo en el postest ascendió a 10.1/12, lo que representa un incremento de 3.9 puntos respecto al pretest. A nivel general, el nivel Alto transitó de 16.0% a 72.0%, lo que representa un incremento de 56 puntos porcentuales, mientras que el nivel Bajo se redujo de 24.0% a 4.0%. En la Tabla 1, Tabla 2 y Gráficos 1, 2, 3 y 4 se notan las diferencias entre el pretest y el postest por cada nivel de comprensión lectora y a nivel global.

Los resultados están sintetizados en la Tabla 1, donde se presentan los puntajes por nivel en el pretest.

Tabla 1 Resultados del pretest por nivel de comprensión lectora (n=25)

Nivel	**Alto f**	**%**	**Medio f**	**%**	**Bajo f**	**%**
Literal	6	24.0	14	56.0	5	20.0
Crítico	5	20.0	13	52.0	7	28.0
Inferencial	3	12.0	9	36.0	13	52.0
Total general	4	16.0	15	60.0	6	24.0

Nota. f = frecuencia. Cada nivel se evaluó con 4 reactivos: Alto = 4 aciertos, Medio = 2-3, Bajo = 0-1. El total general se calculó sumando los 12 reactivos: Alto 10-12, Medio 6-9, Bajo 0-5. Cada fila suma n=25, por ello no se suma 6+5+3. Elaboración propia con base en Pascual et al. (2021).

En la Tabla 2 se presentan los resultados del postest.

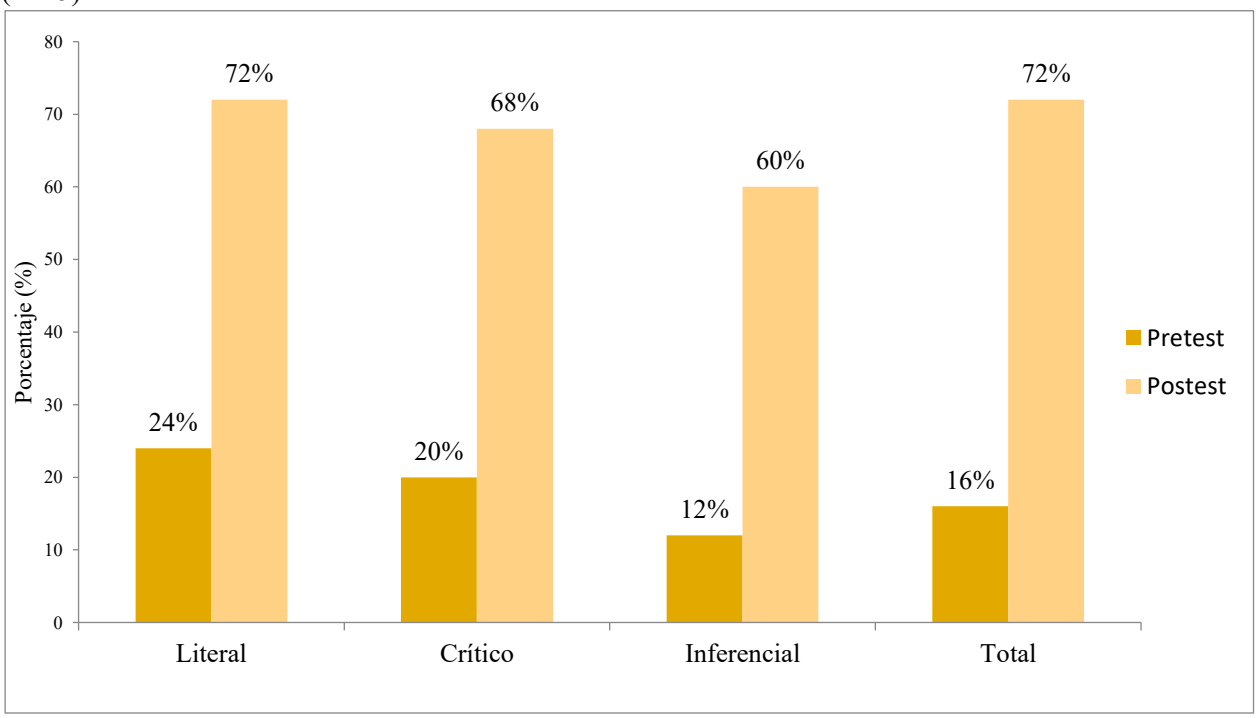
Tabla 2 Resultados del postest por nivel de comprensión lectora (n=25)

Nivel	Alto f	%	Medio f	%	Bajo f	%
Literal	18	72.0	6	24.0	1	4.0
Crítico	17	68.0	7	28.0	1	4.0
Inferencial	15	60.0	8	32.0	2	8.0
Total general	18	72.0	6	24.0	1	4.0

Como se observa en la Tabla 2, en la comprensión lectora general predominó el nivel Alto con 72.0%. En los tres niveles también prevaleció el desempeño Alto, siendo el literal el más consolidado con 72.0%, seguido del crítico con 68.0% y el inferencial con 60.0%.

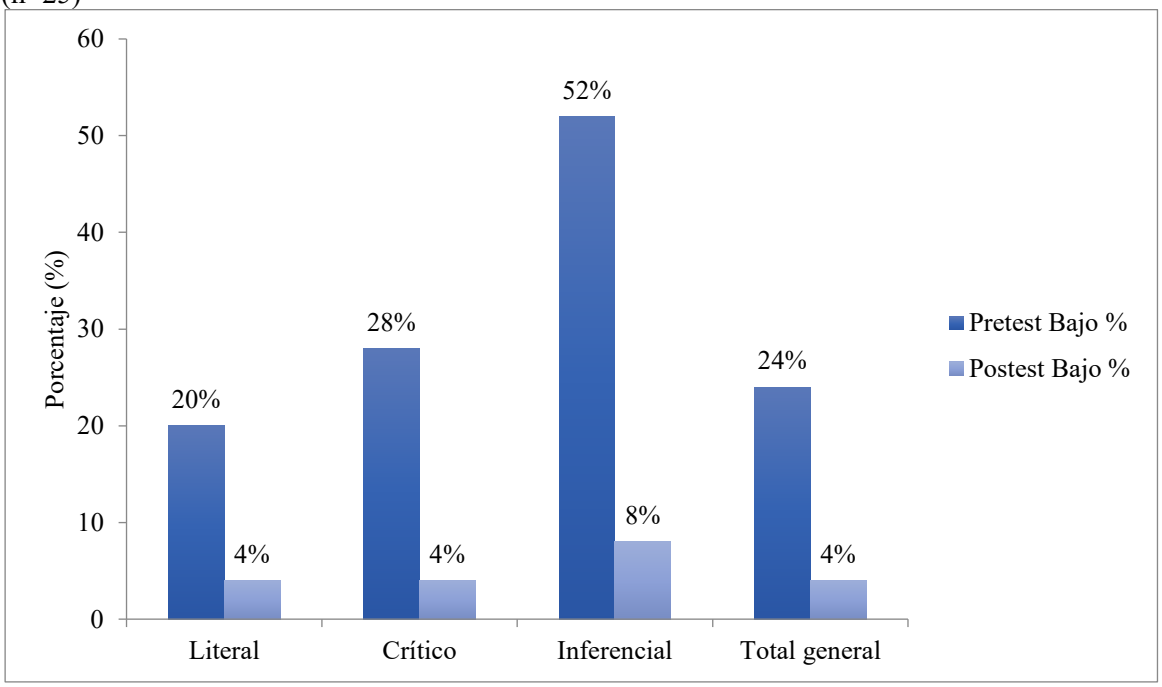
En el Gráfico 1 se observa una mejora general del pretest al postest en el nivel Alto. El nivel literal transitó de 24.0% a 72.0%, el nivel crítico de 20.0% a 68.0%, el nivel inferencial de 12.0% a 60.0% y el total general de 16.0% a 72.0%.

Gráfico 1 Distribución del nivel Alto por dimensión de comprensión lectora en el pretest y postest (n=25)



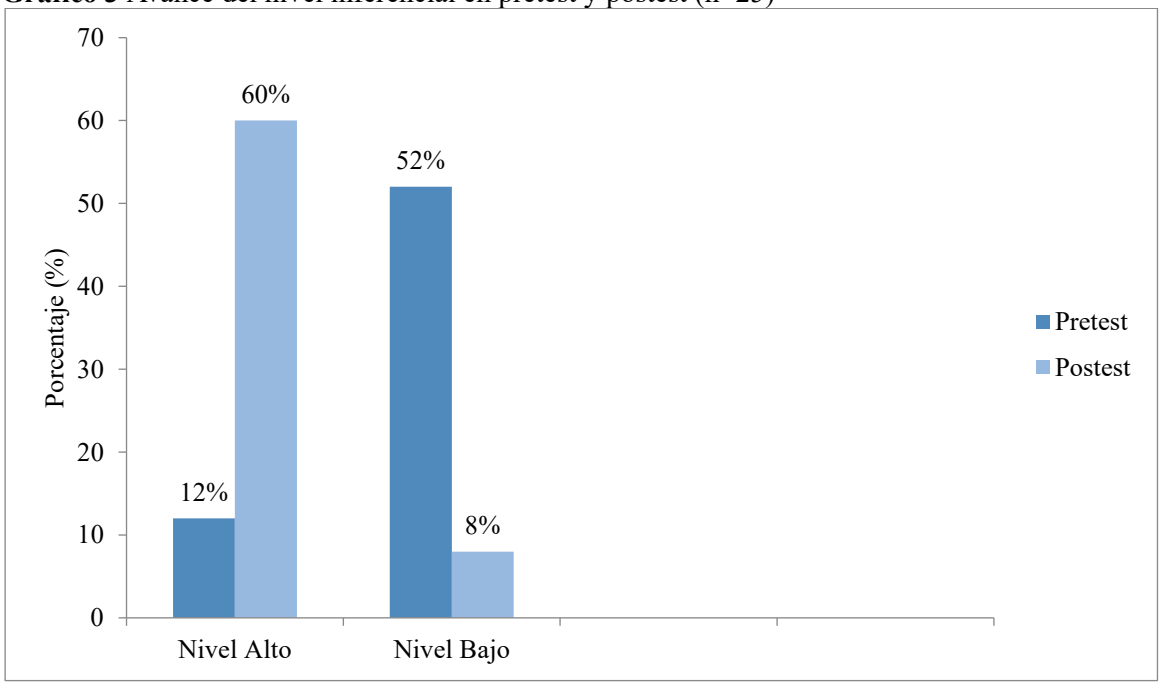
En el Gráfico 2 se presenta la reducción del nivel Bajo, evidenciando una disminución de 20.0% a 4.0% en literal, de 28.0% a 4.0% en crítico, de 52.0% a 8.0% en inferencial y de 24.0% a 4.0% a nivel total.

Gráfico 2 Distribución del nivel Bajo por dimensión de comprensión lectora en el pretest y postest (n=25)



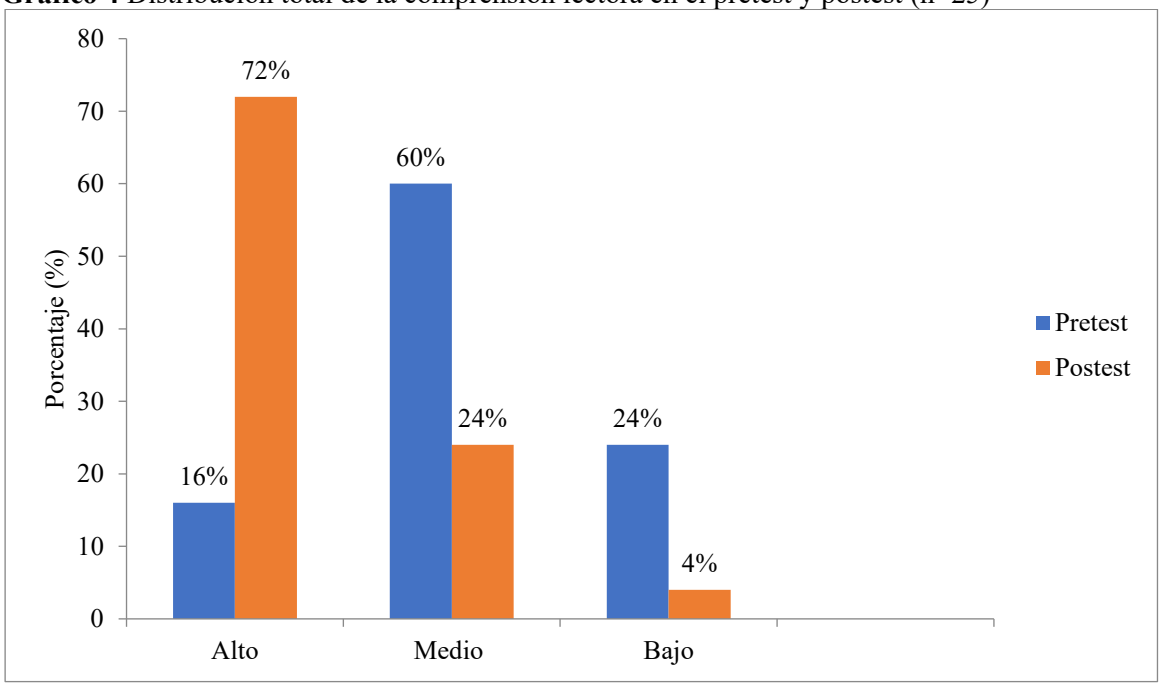
En el Gráfico 3 se ilustra el avance más significativo correspondiente al nivel inferencial. Dicho nivel, que concentraba la mayor dificultad en el pretest, pasó de 12.0% a 60.0% en Alto y de 52.0% a 8.0% en Bajo.

Gráfico 3 Avance del nivel inferencial en pretest y postest (n=25)



En el Gráfico 4 se presenta la distribución total de comprensión lectora, observándose el tránsito de un predominio del nivel Medio con 60.0% en el pretest a un predominio del nivel Alto con 72.0% en el postest.

Gráfico 4 Distribución total de la comprensión lectora en el pretest y postest (n=25)



Para determinar la significancia estadística de las diferencias entre el pretest y el postest se aplicó la prueba T de Wilcoxon para muestras relacionadas, dado que se trabaja con un mismo grupo evaluado en dos momentos distintos y los datos corresponden a una escala ordinal, cuyos resultados se presentan en la Tabla 3.

Tabla 3 Resultados de la prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas (n=25)

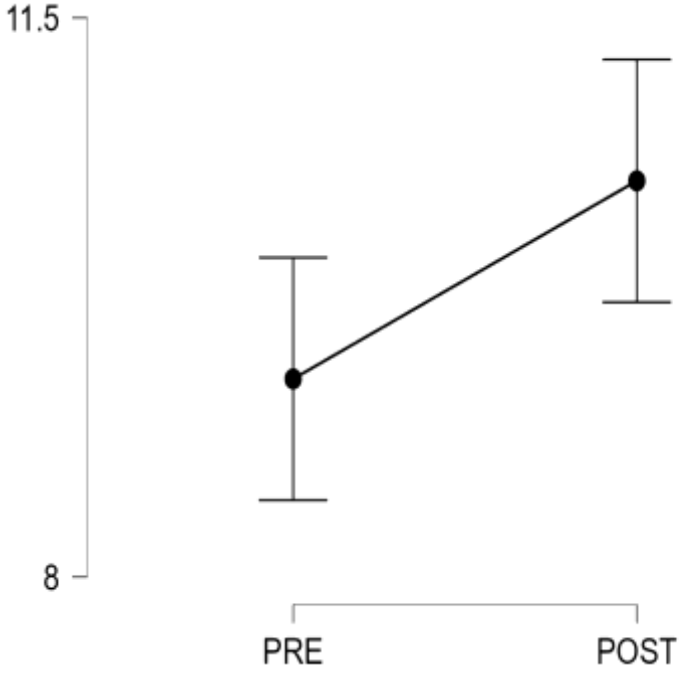
Comparación	W	z	P
PRE - POST	27.50	-3.36	< .001

Nota. Prueba realizada en JASP. Criterio de significancia p < .05.

El resultado de W = 27.50, z = -3.36, p <.001 confirma la existencia de diferencias estadísticamente significativas entre ambas mediciones, lo que evidencia un avance en la comprensión lectora después de la intervención con gamificación mediante Educaplay y Kahoot!.

En la Figura 1 se presenta la distribución de los puntajes promedio de comprensión lectora, observándose un incremento del pretest al postest.

Figura 1 Distribución de puntajes promedio de comprensión lectora en el pretest y postest.



Nota. La figura muestra el incremento en el puntaje promedio de comprensión lectora después de la intervención con gamificación. Elaboración propia con datos obtenidos de JASP.

DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos en este estudio validan la premisa de que la implementación de una estrategia gamificada mediada por Educaplay y Kahoot! genera una mejora significativa en la comprensión lectora. Esta mejora se interpreta a partir del ciclo de investigación-acción propuesto por Latorre (2007), el cual permitió organizar de manera sistemática las fases de planeación, acción, observación y reflexión para la transformación de la práctica educativa.

En relación con los antecedentes internacionales, los resultados coinciden con Calderón (2022), quien con una muestra de 32 alumnos de primaria y un diseño pre experimental concluyó que la estrategia Kahoot! generó efectos positivos en la comprensión de textos narrativos. De manera similar, Márquez (2023) en Perú, con una muestra de 76 estudiantes divididos en grupo control y experimental, reportó que el grupo experimental que utilizó Kahoot! obtuvo 16 puntos frente a 11 del grupo control, mejorando los niveles literal, inferencial y crítico. Dicho incremento es consistente con el avance de 48 puntos

porcentuales en el nivel Alto observado en los tres niveles de comprensión en la presente investigación, como se muestra en la Tabla 1, Tabla 2 y Gráfico 1. Asimismo, los resultados concuerdan con López y Yáñez (2021) en Colombia, quienes con 20 estudiantes de décimo grado evidenciaron mejoras en el nivel inferencial y crítico mediante el uso de Kahoot!. En el presente estudio, el nivel crítico incrementó de 20.0% a 68.0% en Alto, como se observa en el Gráfico 1.

En el ámbito nacional, el análisis estadístico mediante la prueba T de Wilcoxon coincide con Cruz (2022) en Ciudad de México, quien con 9 estudiantes de segundo de secundaria y recursos educativos digitales en Moodle empleó la misma prueba para valorar una intervención y encontró incrementos significativos. En este estudio, el resultado de $W = 27.50$, $z = -3.36$, $p < .001$ confirma la significancia de los cambios entre el pretest y el postest, como se presenta en la Tabla 3 y Figura 1.

A nivel estatal, los resultados confirman y amplían lo señalado por Hernández Hilario (2025) en Tenango de Doria, Hidalgo, quien con 13 estudiantes de telesecundaria y 12 sesiones con Educaplay y Kahoot! reportó un incremento del 20% en la comprensión lectora. En la presente investigación, con 25 estudiantes de tercer grado de primaria y 6 sesiones gamificadas, el incremento a nivel general fue de 56 puntos porcentuales, al pasar de 16.0% a 72.0% en nivel Alto, como se observa en el Gráfico 4.

Respecto al uso de las plataformas, los resultados coinciden con Valera Hernández et al. (2024), quienes señalaron el potencial de Educaplay como recurso interactivo para fortalecer la lectura y la escritura. A diferencia de dicho estudio, de carácter documental y centrado en nivel universitario, la presente aporta evidencia empírica en educación primaria.

Finalmente, los avances en el nivel inferencial, que pasó de 12.0% a 60.0% en Alto, resultan relevantes, ya que este nivel implica interpretar información implícita, deducir significados y establecer relaciones entre ideas, lo cual representa el mayor grado de complejidad. Como se muestra en el Gráfico 2 y Gráfico 3, el nivel con mayor porcentaje inicial en Bajo, con 52.0%, mostró una reducción a 8.0% en el postest, lo que sugiere que la gamificación con Kahoot! y Educaplay favoreció el interés y el análisis más allá de lo explícito.

De esta manera, se determina que la estrategia gamificada implementada con los textos El león y el ratón, El pastorcito mentiroso, La liebre y la tortuga, El cuervo detective, La cigarra y la hormiga y El campesino y el duende generó un impacto positivo y estadísticamente significativo en el fortalecimiento

de la comprensión lectora, lo que permite valorar el cumplimiento del objetivo general y aporta un referente replicable para otros contextos de educación primaria.

El estudio presenta limitaciones inherentes al muestreo no probabilístico por conveniencia (n=25) y al diseño con un solo grupo, lo que restringe la generalización. Asimismo, la duración de 6 sesiones sugiere la necesidad de seguimiento.

Es por ello que, para tener un mejor impacto de las estrategias implementadas, se dan las siguientes recomendaciones:

Ampliar la muestra a diferentes contextos: Se sugiere realizar estudios similares con muestras más grandes y en diferentes niveles educativos. Si bien la presente investigación se realizó en tercer grado de primaria, la estrategia puede replicarse en preescolar, secundaria, telesecundaria e incluso en universidad, tanto en escuelas públicas como privadas, para fortalecer la generalización de los resultados.

Incluir un grupo control: Se recomienda implementar diseños cuasi experimentales que contemplen un grupo control y un grupo experimental. Es decir, comparar un grupo que trabaje con las estrategias didácticas digitales mediadas por Educaplay y Kahoot! frente a otro que continúe con enseñanza tradicional, para aislar con mayor precisión el efecto de la intervención.

Explorar factores no cognitivos: Se propone profundizar en el estudio de factores como la motivación hacia la lectura, la autoeficacia del estudiante y el contexto familiar, analizando cómo interactúan con las intervenciones tecnológicas y cómo afectan la comprensión lectora, mediante enfoques mixtos que combinen datos cuantitativos y cualitativos.

Adaptar a la conectividad: Se plantea investigar y desarrollar estrategias que combinen herramientas online y offline para mitigar el impacto de la conectividad intermitente, considerando su aplicación tanto en entornos rurales como urbanos, garantizando así la continuidad de la propuesta gamificada.

CONCLUSIONES

El proyecto se desarrolló bajo el método de investigación-acción propuesto por Latorre (2007), desde un enfoque cuantitativo, lo cual resultó pertinente para articular las fases de diagnóstico, planeación, acción y observación de la práctica docente.

El cumplimiento de los objetivos permitió constatar que la gamificación mediada por Kahoot! y Educaplay fortalece la comprensión lectora en sus tres niveles. El diagnóstico inicial identificó al nivel inferencial como el de mayor rezago, lo que orientó el diseño de seis sesiones, dos por nivel: para el inferencial El león y el ratón y El pastorcito mentiroso, para el literal La liebre y la tortuga y El cuervo detective, y para el crítico La cigarra y la hormiga y El campesino y el duende. Durante la fase de acción, implementada con 25 estudiantes de tercer grado entre mayo y junio de 2026, se observó mayor participación, colaboración y disposición hacia la lectura.

La fase de observación confirmó el cumplimiento del objetivo general, al evidenciar el tránsito del grupo del nivel Medio al nivel Alto y la disminución del nivel Bajo, resultado respaldado estadísticamente con la prueba T de Wilcoxon para muestras relacionadas ($W = 27.50$, $z = -3.36$, $p < .001$). Entre las principales contribuciones del estudio se destacan la validación de una propuesta didáctica replicable y flexible, adaptable a otros grados y contextos educativos públicos y privados; la evidencia de que intervenciones cortas pueden generar avances significativos cuando se planifican con intencionalidad pedagógica; y el fortalecimiento del rol activo del estudiante como constructor de significados.

En síntesis, este estudio aporta evidencia de que las estrategias didácticas innovadoras mediadas por herramientas digitales, cuando se diseñan desde una visión pedagógica reflexiva y contextualizada, pueden contribuir de forma significativa al mejoramiento de la comprensión lectora y a la transformación de la práctica docente desde el interior del aula, pero también logrando aprendizajes significativos durante su trayecto como estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Cabrera, C. J., Tapia Zurita, O. G., y Quimbita Zapata, W. E. (2024). Gamificación en la enseñanza: Uso de herramientas digitales para promover aprendizajes significativos. GAEA: *Revista Científica de Ciencias, Ingenierías y Educación, 5(2).* https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v5/n2/591

Calderón, M. (2022). *Aplicación de la estrategia Kahoot en el desarrollo de la comprensión lectora de textos narrativos en estudiantes de primaria* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/77645

Cruz, Z. (2022). *Uso de estrategias de comprensión lectora con textos impresos y digitales por parte de adolescentes que participan en un programa de tutoría* [Tesis de maestría, Universidad Nacional Autónoma de México]. http://132.248.9.195/ptd2022/noviembre/0833539/Index.html

García, M., y Mogollón, M. (2020). Gamificación con procesos cognitivos para mejorar niveles de comprensión lectora en estudiantes de octavo grado. *IPSA Scientia, Revista Científica Multidisciplinaria,5(1),* 127–142. https://doi.org/10.25214/27114406.997

Granda, L., Ordoñez, B., y Aguirre, J. (2023). Importancia de la comprensión lectora en las áreas básicas del aprendizaje. *Revista Portal de la Ciencia,* 4(2), 256–269. https://doi.org/10.51247/pdlc.v4i2.365

Hernández Hilario, B. (2025). Comprensión lectora en telesecundaria: intervención didáctica con Educaplay y Kahoot desde un enfoque de investigación-acción. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, 6(3),* 3935–3944. https://revistalatam.redilat.org/index.php/lt/article/view/4240

Latorre, A. (2007). La investigación-acción: Conocer y cambiar la práctica educativa (3ª ed.). Graó.

Linn, R., y Gronlund, N. (2000). Measurement and assessment in teaching (8th ed.). Prentice-Hall.

López, M., y Yañez, A. (2021). *Fortalecimiento de la comprensión lectora en secundaria mediante una herramienta de las TIC* [Tesis de maestría, Universidad de Santander]. https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/9aa769c9-a41a-4c62-bae0-981a94c888c5

López-Mari, M., Martín-Alonso, Á. S., y Peirats-Chacón, J. (2022). De los videojuegos a la gamificación como estrategia metodológica inclusiva. *Revista Colombiana de Educación, (84),* e214. https://doi.org/10.17227/rce.84-12518

Márquez, R. (2023). *Estrategia Kahoot! para el desarrollo de la comprensión lectora en una institución educativa, San Juan de Lurigancho, 2023* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. https://hdl.handle.net/20.500.12692/120376

Moreno, N. (2020). *Fortalecimiento de la comprensión lectora en los niveles literal e inferencial a través de estrategias lúdico-pedagógicas mediadas por la herramienta Educaplay en los estudiantes del grado sexto* [Tesis de maestría, Universidad de Santander].

https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/4d3649de-a096-4833-841e-b31e5346abb8

Navarro, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. Opción: *Revista de Ciencias Humanas y Sociales, (83),* 252–277.

Pascual, G., Goikoetxea, E., y Bustos, H. (2021). Propiedades psicométricas de un test de comprensión lectora para intervenir en primaria (CLIP). *Psykhe, 30(1),* 1–15. https://doi.org/10.7764/psykhe.2018.22337

Pértega Díaz, S., y Pita Fernández, S. (2006). Métodos no paramétricos para la comparación de dos muestras. *Cadernos de Atención Primaria, 13, 109-113.*

Prieto, J., et al. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare, 26(1),* 251–273. https://doi.org/10.15359/ree.26-1.14

Rodríguez, R. (2019). *La comprensión lectora: enfoques, niveles, factores y teorías* [Tesis de maestría, Universidad Peruana Unión]. https://repositorio.upeu.edu.pe/server/api/core/bitstreams/08362b49-69c1-41cd-9aa8-1bcafdce3fe9/content

Ruiz, J. (2020). La lectura bajo un enfoque constructivista. *DOCERE, (7),* 23–26. https://revistas.uaa.mx/index.php/docere/article/view/2346

Valera Hernández, J., Villa Fajardo, M. R., & Barraza López, A. (2024). Herramientas digitales basadas en la gamificación e inteligencia artificial. *Revista CIINSEV, (15),* 1–15. https://revista.ciinsev.com/assets/pdf/revistas/REVISTA15/5.pdf

Zambrano Sarzosa, S. M., y Solano Toaza, H. G. (2025). Gamificación con herramientas digitales para potenciar el aprendizaje y la motivación en el entorno educativo. *Resofro, 5(1),* 620. https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5(1)620

Zapata, B., & Carrión, B. (2021). Comprensión lectora en los niveles literal, inferencial y crítico reflexivo de los estudiantes de educación primaria. *Revista de Investigación, Formación y Desarrollo: Generando Productividad Institucional, 9(2),* 11–20.