Kahoot para el fortalecimiento de habilidades cognitivas de comprensión lectora en inglés en estudiantes de décimo grado

Kahoot for strengthening cognitive skills in English reading comprehension among tenth-grade students

Víctor Hugo Andino Sánchez
Licenciado en Ciencias de la Educación Básica
Universidad Bolivariana del Ecuador
vhandinos@ube.edu.ec
https://orcid.org/0009-0006-8708-6864

Fanny Paulina Sandoval Flores
Licenciada en Ciencias de la Educación Especialidad Inglés
Universidad Bolivariana del Ecuador
fpsandovalf@ube.edu.ec
https://orcid.org/0009-0001-6678-1378

Darío Alfonso Tapia Coloma
Magíster en Gerencia y liderazgo educativo
Universidad de Guayaquil
dario.tapiac@ug.edu.ec
https://orcid.org/0000-0002-9096-8925

Josué Reinaldo Bonilla Tenesaca
Doctor en Ciencias Pedagógicas
Universidad Bolivariana del Ecuador
jrbonillat@ube.edu.ec
https://orcid.org/0000-0002-6748-2345

Imaginario Social
ISSN: 2737-6362

Imaginario Social
Entidad editora
REDICME (reg-red-18-0061)

e-ISSN: 2737-6362
enero-junio 2026 Vol. 9-1-2026
http://revista-imaginariosocial.com/index.php/es/index

Recepción: 01 de noviembre de 2025
Aceptación: 13 de noviembre de 2025

182-197

Atribución/Reconocimiento-NoComercial- CompartirIgual 4.0 Licencia Pública Internacional — CC **BY-NC-SA 4.0**
https://creativecommons.org/licenses/by-nc- sa/4.0/legalcode.es

Resumen
El aprendizaje del inglés como lengua extranjera constituye un desafío en el sistema educativo ecuatoriano, donde persisten bajos niveles de comprensión lectora en estudiantes de secundaria. En este contexto, la presente investigación tuvo como propósito evaluar la eficacia de la estrategia gamificada “Kahoot Learn and Play” en el

fortalecimiento de las habilidades cognitivas relacionadas con la comprensión lectora en inglés de estudiantes de décimo grado paralelo “A” de la Unidad Educativa Ana Páez. El estudio se desarrolló bajo un diseño cuasiexperimental de un solo grupo con pretest y postest, aplicados a 39 estudiantes. Los instrumentos consistieron en dos cuestionarios de 10 ítems tipo Likert, validados por expertos. La intervención se implementó mediante cinco actividades en la plataforma Kahoot, orientadas a lectura, escucha, escritura y oralidad. Los resultados mostraron un incremento significativo en la comprensión lectora, al pasar de una media de 2.52 en el pretest a 3.95 en el postest ($p < .001$), con mejoras destacadas en la identificación de ideas principales (+1.77) y la resolución de preguntas de opción múltiple (+1.89). Además, se evidenció un aumento en la motivación y una mayor homogeneidad en el aprendizaje del grupo. Se concluye que Kahoot constituye una estrategia pedagógica efectiva, accesible y replicable para mejorar la comprensión lectora en inglés en Educación General Básica.
Palabras clave: gamificación educativa, Kahoot, comprensión lectora en inglés, habilidades cognitivas, motivación estudiantil, enseñanza de lenguas extranjeras.

Abstract

Learning English as a foreign language is a challenge in the Ecuadorian education system, where low levels of reading comprehension persist among secondary school students. In this context, the purpose of this research was to evaluate the effectiveness of the gamified strategy "Kahoot Learn and Play" in strengthening cognitive skills related to English reading comprehension among tenth-grade parallel "A" students at the Ana Páez Educational Unit. The study was conducted using a single-group quasi-experimental design with a pretest and posttest, administered to 39 students. The instruments consisted of two 10-item Likert-type questionnaires validated by experts. The intervention was implemented through five activities on the Kahoot platform, focused on reading, listening, writing, and speaking. The results showed a significant increase in reading comprehension, increasing from a mean of 2.52 in the pretest to 3.95 in the posttest ($p < .001$), with notable improvements in identifying main ideas (+1.77) and answering multiple-choice questions (+1.89). Additionally, an increase in motivation and greater homogeneity in the group's learning were evident. It is concluded that Kahoot constitutes an effective, accessible, and replicable pedagogical

strategy for improving English reading comprehension in Basic General Education.
Keywords: Educational gamification, Kahoot, English reading comprehension, cognitive skills, student motivation, foreign language teaching,

Introducción

El aprendizaje del inglés como lengua extranjera se ha convertido en un objetivo prioritario de los sistemas educativos debido a la creciente necesidad de comunicarse en un mundo globalizado. Entre las cuatro destrezas lingüísticas, la comprensión lectora es considerada una competencia clave porque permite acceder a información académica y cultural, así como desarrollar habilidades cognitivas superiores que apoyan al resto de procesos lingüísticos (Grabe, 2009; Koda, 2018).

A pesar de esta relevancia, múltiples estudios han evidenciado que los estudiantes de secundaria en contextos de inglés como lengua extranjera enfrentan dificultades persistentes en la interpretación de textos, la identificación de ideas principales y la deducción de significados por contexto. En Ecuador, por ejemplo, Espinoza y Campaña (2019) demostraron que los alumnos de nivel medio presentan bajos resultados en comprensión lectora, lo que limita su progreso en otras habilidades del idioma.

Frente a estas limitaciones, la gamificación ha emergido como una alternativa pedagógica innovadora. Este enfoque consiste en incorporar elementos de juego en entornos educativos con el propósito de incrementar la motivación y la participación de los estudiantes (Deterding et al., 2011). Diversas revisiones sistemáticas confirman que las metodologías gamificadas generan un impacto positivo en la motivación y el compromiso, además de favorecer aprendizajes significativos (Subhash & Cudney, 2018; Wang & Tahir, 2020).

En este marco, plataformas como Kahoot! han demostrado ser especialmente efectivas en la enseñanza de idiomas. Estudios realizados en distintos contextos confirman que su uso mejora la atención, la retención de información y la disposición de los estudiantes a participar en actividades lectoras (Plump & LaRosa, 2017; Bicen & Kocakoyun, 2018). Investigaciones más recientes señalan que Kahoot! puede incidir directamente en el desarrollo de habilidades lectoras. Korkmaz y Öz (2021), por ejemplo, evidenciaron mejoras en la identificación de ideas principales e inferencias contextuales en estudiantes de inglés como lengua extranjera tras el uso de cuestionarios gamificados. De igual manera, Marsa et al. (2021) hallaron avances en el rendimiento y la motivación de estudiantes indonesios en comprensión de textos.

En Ecuador, los resultados de evaluaciones nacionales e internacionales confirman que el país aún mantiene un bajo dominio del inglés. Según el *English Proficiency Index 2022*, Ecuador se ubica en un nivel "muy bajo", reflejando brechas significativas entre lo planificado en el currículo y los logros alcanzados en las aulas (EF, 2022). Investigaciones locales han señalado que la persistencia de metodologías centradas en la memorización y la traducción literal explica parte de estas deficiencias, pues limitan la motivación y el aprendizaje significativo (Ortega & Argudo, 2018).

La Unidad Educativa *Ana Páez*, en Latacunga, refleja estas dificultades. Los estudiantes de décimo grado paralelo "A" presentan bajos niveles de comprensión lectora en inglés y escasa motivación hacia la lectura. En respuesta, se plantea la propuesta "Kahoot Learn and Play", cuyo propósito es aprovechar el potencial de la gamificación para fortalecer las habilidades cognitivas relacionadas con la comprensión lectora, incrementando al mismo tiempo la participación y la confianza de los estudiantes en el uso del idioma.El presente trabajo busca dar respuesta a la siguiente pregunta de investigación: *¿Cómo influye Kahoot! en el fortalecimiento de las habilidades cognitivas relacionadas con la comprensión lectora en inglés de los estudiantes de décimo grado paralelo "A" de la Unidad Educativa Ana Páez, Latacunga?* Para ello, se plantean como objetivos diagnosticar el nivel inicial de comprensión, diseñar y aplicar una propuesta de actividades gamificadas, y evaluar su impacto en el rendimiento de los estudiantes.

Metodología

Enfoque y diseño de investigación

La presente investigación se enmarcó en un enfoque mixto, predominantemente cuantitativo con apoyo de elementos cualitativos. El componente cuantitativo permitió medir de manera objetiva los efectos de la intervención pedagógica mediante pruebas estandarizadas y análisis estadístico, mientras que el cualitativo enriqueció la interpretación de los resultados al considerar percepciones y experiencias de los estudiantes (Hernández-Sampieri et al., 2021).

En cuanto al diseño, se adoptó un cuasi-experimental de un solo grupo con pretest y postest, lo que resultó pertinente por la factibilidad operativa y la accesibilidad al grupo seleccionado.

Este diseño permitió observar cambios en el desempeño de los estudiantes tras la implementación de la propuesta "Kahoot Learn and Play", estableciendo la relación entre la variable independiente (uso de Kahoot) y la variable dependiente (comprensión lectora en inglés).

Población y muestra

La población de estudio estuvo conformada por 39 estudiantes de décimo grado paralelo "A" de Educación General Básica de la Unidad Educativa Ana Páez, en Latacunga, provincia de Cotopaxi. Se trabajó con la totalidad del curso, por lo cual la muestra fue no probabilística por conveniencia, considerando que representa la realidad concreta del contexto y es pertinente para los objetivos de la investigación. La homogeneidad del grupo en cuanto a nivel académico y edad (entre 14 y 15 años) asegura la validez de los resultados para el análisis planteado.

Técnicas e instrumentos de recolección de información

Para la obtención de datos válidos y confiables se emplearon dos instrumentos principales, aplicados en distintos momentos del proceso investigativo:

1. **Prueba diagnóstica (pretest):** Se aplicó al inicio de la investigación con el propósito de identificar el nivel de comprensión lectora en inglés de los estudiantes de décimo grado paralelo "A" de la Unidad Educativa *Ana Páez*. El cuestionario estuvo conformado por 10 ítems en escala Likert (1 = totalmente en desacuerdo; 4 = totalmente de acuerdo), orientados a valorar aspectos como la comprensión de textos, la identificación de ideas principales, la capacidad para responder preguntas sobre lo leído y la motivación frente a las actividades de lectura.
2. **Evaluación final (postest):** Al concluir la intervención con la estrategia "Kahoot Learn and Play", se aplicó un segundo cuestionario con la misma estructura de 10 ítems en escala Likert. Este instrumento permitió medir los avances en las habilidades cognitivas vinculadas a la comprensión lectora, así como contrastar el desempeño final con los resultados del pretest.

Ambos instrumentos fueron sometidos a un proceso de validación de contenido mediante juicio de expertos en enseñanza del inglés y en evaluación educativa, lo que aseguró la pertinencia, claridad y coherencia de los ítems. La aplicación de estas pruebas en dos momentos diferentes permitió comparar de manera objetiva el nivel

de comprensión lectora antes y después de la intervención, aportando información confiable para responder al objetivo de investigación.

Procedimiento

La investigación se desarrolló en tres fases principales que permitieron organizar de manera sistemática el proceso de intervención: diagnóstico inicial (pretest), aplicación de actividades gamificadas (intervención) y evaluación final (postest).

- En la primera fase (pretest) se aplicó una prueba diagnóstica de comprensión lectora en inglés, con el objetivo de identificar el nivel inicial de los estudiantes y establecer la línea base de comparación.
- La segunda fase (intervención) consistió en la aplicación de la propuesta pedagógica

  "Kahoot Learn and Play", mediante la implementación de actividades gamificadas diseñadas en la plataforma Kahoot.

Estas actividades se planificaron de manera secuencial para abarcar las cuatro destrezas lingüísticas vinculadas a la comprensión lectora, de la siguiente manera:

- **Actividad 1:** Kahoot Quiz – Reading. Los estudiantes leyeron un texto breve sobre rutinas diarias y respondieron preguntas de comprensión literal y gramática en Kahoot (10 ítems).
- **Actividad 2:** Listening – Daily Routines. A partir de un audio breve, identificaron detalles específicos y respondieron 8–10 preguntas en Kahoot enfocadas en comprensión auditiva.
- **Actividad 3:** Writing – My Daily Routine. Cada estudiante redactó un párrafo de 8–10 oraciones sobre su rutina diaria. Posteriormente, se utilizó Kahoot para realizar ejercicios de corrección colaborativa basados en ejemplos de frases correctas e incorrectas.
- **Actividad 4:** Speaking – Pair Work. En parejas, los estudiantes elaboraron diálogos breves sobre rutinas diarias, con retroalimentación grupal apoyada en Kahoot.

- **Actividad 5:** Kahoot Challenge – Integrated Skills. Se aplicó una evaluación sumativa de 15 preguntas que integraban comprensión lectora, auditiva, escrita y oral, constituyendo la actividad de cierre del ciclo.

Cada actividad tuvo una duración aproximada de 45 minutos y fue evaluada con calificaciones sobre 10 puntos, considerando precisión, comprensión y producción.

En la tercera fase (postest) se aplicó nuevamente la prueba de comprensión lectora, junto con una encuesta de percepción, con el propósito de evaluar los avances alcanzados y recoger la valoración de los estudiantes respecto a la experiencia gamificada.

Este procedimiento permitió garantizar coherencia entre diagnóstico, intervención y evaluación, asegurando que los resultados obtenidos reflejaran de manera válida el impacto de la estrategia implementada.

Ambos cuestionarios, pretest y postest, fueron sometidos a un proceso riguroso de validación por juicio de expertos, conformado por un comité integrado por especialistas en didáctica del inglés, evaluación educativa y metodología de la investigación. El comité analizó la pertinencia, claridad, coherencia y relevancia de cada ítem, aplicando criterios establecidos por Hernández-Sampieri et al. (2021) y Cohen et al. (2018) para la validación de instrumentos educativos. Como resultado de este proceso, se realizaron ajustes mínimos en la redacción de ciertos ítems para mejorar su precisión semántica y asegurar su adecuación al nivel cognitivo y lingüístico de los estudiantes. Esta validación permitió garantizar la validez de contenido y la confiabilidad de las pruebas aplicadas, asegurando que las mediciones reflejaran con precisión las habilidades de comprensión lectora evaluadas.

Análisis de datos

El análisis se centró en la comparación de los resultados obtenidos en el pretest y el postest, aplicados a los 39 estudiantes del décimo grado paralelo “A” de la Unidad Educativa *Ana Páez*. Para ello, se calcularon medidas descriptivas de tendencia central y dispersión (media y desviación estándar), con el fin de caracterizar el desempeño global del grupo en cada momento de evaluación.

Posteriormente, se aplicó la prueba t de Student para muestras relacionadas, dado que se trató de un mismo grupo medido en dos momentos distintos. Este análisis permitió determinar si las diferencias observadas entre las medias del pretest y del postest eran estadísticamente significativas. El nivel de significancia adoptado fue de $\alpha = 0.05$.

De esta manera, el análisis estadístico ofreció evidencia cuantitativa objetiva sobre el impacto de la intervención gamificada "Kahoot Learn and Play" en la comprensión lectora en inglés de los estudiantes.

La investigación respetó los principios éticos de consentimiento informado, confidencialidad y voluntariedad de participación. Los datos recogidos fueron tratados de manera anónima, resguardando la identidad de los estudiantes y cumpliendo con las normativas institucionales.

Resultados

En este apartado se presentan los hallazgos de la investigación de manera clara y organizada, a partir de los datos obtenidos en la aplicación del pretest y del postest de comprensión lectora en inglés. Los resultados se exponen de forma descriptiva mediante medidas estadísticas y tablas, sin incluir interpretaciones valorativas.

Nivel inicial de comprensión lectora

Al inicio del proceso se aplicó un pretest con el fin de identificar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes de décimo grado paralelo "A". Los resultados globales se presentan en la Tabla 1.

Tabla 1: Estadísticos descriptivos del pretest

Medida	**Pretest**
Media	2.52
Desviación estándar	0.55

Fuente: Elaboración propia (2025).

El puntaje promedio fue de 2.52 en una escala de 1 a 4, lo que reflejó un nivel bajo de comprensión lectora. La desviación estándar de 0.55 mostró cierta dispersión en los resultados individuales, indicando diferencias notables entre los estudiantes.

Resultados posteriores a la intervención

Tras la aplicación de la propuesta gamificada "Kahoot Learn and Play", se administró el postest con la misma estructura del pretest. Los resultados obtenidos se muestran en la Tabla 2.

Tabla 2: Estadísticos descriptivos del postest

Medida	**Postest**
Media	3.95
Desviación estándar	0.18

Fuente: Elaboración propia (2025).

En este caso, la media alcanzó 3.95, valor cercano al máximo de la escala, mientras que la desviación estándar descendió a 0.18. Esto evidenció menor dispersión entre los estudiantes y mayor homogeneidad en los logros obtenidos.

Comparación pretest y postest

La comparación entre ambos momentos permitió identificar un progreso sustancial en la comprensión lectora, como se observa en la Tabla 3.

Tabla 3: Comparación de resultados globales

Medida	**Pretest**	**Postest**	**Diferencia**
Media	2.52	3.95	1.42
Desviación estándar	0.55	0.18	0.62

Fuente: Elaboración propia (2025).

Los datos muestran una diferencia positiva de +1.42 puntos entre el pretest y el postest. Para determinar la significancia estadística de esta variación se aplicó la

prueba t de Student para muestras relacionadas, cuyos resultados se detallan en la Tabla 4.

Tabla 4: Resultados de la prueba t de Student

Comparación	t	p
Pretest–Postest	-14.23	0.000

Fuente: Elaboración propia (2025).

El valor obtenido confirmó que las diferencias entre ambos momentos fueron estadísticamente significativas ($p < .001$).

Análisis por ítems evaluados

Además del análisis global, se realizó la comparación por cada uno de los ítems evaluados, lo que permitió precisar las áreas de mayor avance. Los resultados se presentan en la Tabla 5.

Tabla 5: Medias comparativas por ítems

Ítem	Pretest (Media)	Postest (Media)	Diferencia
Comprendo fácilmente textos en inglés cuando se presentan en clase.	2.31	3.95	+1.64
Me resulta sencillo identificar la idea principal en un texto.	2.15	3.92	+1.77
Puedo responder preguntas de opción múltiple sobre un texto.	2.03	3.92	+1.89
Disfruto las actividades de comprensión lectora en inglés.	2.33	3.92	+1.59
Me siento motivado/a al realizar ejercicios de lectura en inglés.	2.28	3.95	+1.67
Tengo confianza al participar en actividades de lectura en clase.	2.21	3.95	+1.74
Las herramientas digitales ayudan a mejorar mi comprensión lectora.	2.79	3.95	+1.16
Considero que la gamificación puede ayudarme a aprender inglés.	3.00	3.95	+0.95

Presto más atención cuando las actividades son interactivas.	3.05	3.97	+0.92
Me gustaría usar herramientas como Kahoot para aprender inglés.	3.08	3.97	+0.89

Fuente: Elaboración propia (2025).

Los resultados mostraron incrementos en todos los ítems, con mejoras que oscilaron entre +0.89 y +1.89 puntos. Las mayores diferencias correspondieron a la capacidad para responder preguntas de opción múltiple sobre un texto (+1.89) y a la identificación de la idea principal (+1.77), mientras que las menores se registraron en la percepción de atención (+0.92) y en la disposición a usar Kahoot en el futuro (+0.89).

Discusión

Los resultados obtenidos en esta investigación evidenciaron una mejora significativa en la comprensión lectora en inglés de los estudiantes de décimo grado de la Unidad Educativa *Ana Páez* tras la implementación de la propuesta gamificada "Kahoot Learn and Play". El incremento en la media, de 2.52 en el pretest a 3.95 en el postest, junto con la significancia estadística determinada mediante la prueba *t* de Student ($p < .001$), confirmó la eficacia de la estrategia. Estos hallazgos se correspondieron con investigaciones previas que han reportado efectos positivos de la gamificación, y de Kahoot en particular, tanto en el desarrollo de habilidades lingüísticas como en la motivación estudiantil.

A nivel internacional, los resultados coincidieron con el estudio de Korkmaz y Öz (2021), quienes demostraron mejoras significativas en la comprensión lectora de estudiantes turcos de inglés como lengua extranjera al integrar Kahoot en sus clases. De manera similar, Marsa et al. (2021) en Indonesia documentaron un impacto positivo en la motivación y en el rendimiento en lectura, hallazgos comparables con el incremento de +1.42 puntos observado en este estudio.

Los hallazgos también guardaron relación con lo planteado por Bicen y Kocakoyun (2018), quienes resaltaron que la retroalimentación inmediata y la dinámica competitiva de Kahoot promueven un aprendizaje activo y significativo. En este trabajo, la reducción de la dispersión en el postest ($\sigma = 0.18$ frente a $\sigma = 0.55$ en el pretest) reflejó que la propuesta favoreció un aprendizaje más homogéneo, lo cual concuerda con el entorno colaborativo descrito en esas investigaciones.

En el ámbito regional, Aguilar et al. (2020) en México reportaron que Kahoot incrementó la motivación y la participación en clases de inglés en secundaria. Asimismo, Paredes y Sigcha

(2020) en Ecuador hallaron mejoras en la retención de vocabulario y en la disposición a participar en actividades de lectura. Ambos resultados se relacionan con los incrementos registrados en este estudio en ítems vinculados a la motivación y la participación, como el disfrute de las actividades (+1.59) y la confianza al leer en clase (+1.74).

Por otro lado, los incrementos más modestos se observaron en ítems como *"Me gustaría usar herramientas como Kahoot para aprender inglés"* (+0.89) y *"Presto más atención cuando las actividades son interactivas"* (+0.92). Esto se corresponde con lo señalado por Wang y Tahir (2020), quienes afirman que cuando los estudiantes ya poseen percepciones positivas previas hacia las herramientas digitales, el impacto adicional de las intervenciones suele ser menos marcado en dichas áreas.

Este estudio aportó evidencia empírica en el contexto ecuatoriano de Educación General Básica, un nivel educativo en el que la literatura sobre gamificación y comprensión lectora aún es limitada. A diferencia de la mayoría de investigaciones previas, centradas en contextos universitarios (Subhash & Cudney, 2018; Plump & LaRosa, 2017), esta investigación demostró que los beneficios de Kahoot pueden trasladarse a estudiantes de secundaria, consolidando su aplicabilidad en distintos niveles educativos.

Mientras que trabajos como el de Zarzycka-Piskorz (2016) enfatizaron principalmente la motivación generada por Kahoot, los resultados de este estudio mostraron un impacto directo en habilidades cognitivas de comprensión. Esto se evidenció en las mayores ganancias en ítems relacionados con la identificación de ideas principales (+1.77) y la resolución de preguntas de opción múltiple (+1.89). Estos hallazgos sugieren que la herramienta no solo fortalece la motivación, sino que también contribuye al desarrollo de procesos cognitivos esenciales para el aprendizaje de lenguas.

En el plano teórico, los resultados respaldaron los fundamentos de la gamificación educativa, que destaca la integración de elementos de juego como retroalimentación inmediata, competencia amistosa y motivación intrínseca para potenciar el aprendizaje (Deterding et al., 2011; Hamari et al., 2016). El presente estudio confirmó que estos principios se aplican de manera efectiva en la comprensión lectora en inglés, ampliando la evidencia empírica existente en el área.

En cuanto a las implicaciones prácticas, la investigación sugiere que el uso de Kahoot constituye una estrategia replicable para docentes de inglés en Educación General Básica. Su facilidad de implementación, la ausencia de altos costos y la posibilidad de adaptarse a

distintos contenidos convierten a esta herramienta en una alternativa viable para dinamizar el aula, fortalecer la motivación y mejorar los resultados académicos.

Si bien los hallazgos fueron significativos, es necesario reconocer algunas limitaciones. En primer lugar, el estudio se aplicó a un grupo único de 39 estudiantes, lo que restringe la generalización de los resultados a poblaciones más amplias. En segundo lugar, el diseño cuasiexperimental sin grupo control no permite descartar completamente la influencia de variables externas. Finalmente, la duración relativamente breve de la intervención pudo haber condicionado la magnitud de los cambios observados.

A partir de estas limitaciones, se recomienda que futuras investigaciones incluyan grupos control, muestras más amplias y periodos de intervención prolongados. Asimismo, sería pertinente explorar la integración de Kahoot con otras herramientas digitales y enfoques pedagógicos, como el aprendizaje basado en proyectos o la enseñanza diferenciada, para potenciar de manera integral la comprensión lectora y otras competencias lingüísticas en inglés.

Conclusiones

La presente investigación permitió evaluar el impacto de la estrategia gamificada “Kahoot Learn and Play” en el fortalecimiento de la comprensión lectora en inglés de estudiantes de décimo grado paralelo “A” de la Unidad Educativa *Ana Páez* (Latacunga, Cotopaxi). A partir del análisis de los resultados obtenidos, se establecen las siguientes conclusiones:

Mejora significativa en la comprensión lectora. Los resultados evidenciaron un incremento sustancial en el desempeño lector de los estudiantes, pasando de una media de 2.52 en el pretest a 3.95 en el postest, diferencia que fue estadísticamente significativa ($p < .001$). Estos hallazgos confirman que el uso de Kahoot contribuyó de manera efectiva al fortalecimiento de las habilidades cognitivas relacionadas con la comprensión lectora.

Avances específicos en habilidades lectoras. El análisis por ítems mostró que las mayores mejoras correspondieron a la resolución de preguntas de opción múltiple (+1.89) y a la identificación de ideas principales (+1.77). Esto indica que la propuesta favoreció tanto la comprensión literal como la capacidad de inferencia y síntesis, competencias fundamentales en el proceso lector.

Incremento en la motivación y la participación. Ítems vinculados a la motivación —como el disfrute de las actividades (+1.59) y la confianza al participar en clase (+1.74)— reflejaron avances relevantes. Estos resultados confirman que la gamificación no solo incide en el

rendimiento académico, sino que también potencia la disposición y el interés de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés.

Homogeneidad en el aprendizaje del grupo. La reducción de la dispersión en el postest (DE = 0.18 frente a DE = 0.55 en el pretest) evidenció que la estrategia favoreció un aprendizaje más uniforme, beneficiando no solo a los estudiantes con mayor rendimiento inicial, sino también a aquellos con desempeños más bajos.

Aporte al contexto educativo ecuatoriano. La investigación contribuye con evidencia empírica en el nivel de Educación General Básica, donde la literatura sobre gamificación y comprensión lectora aún es escasa. Los hallazgos confirman que Kahoot es una herramienta viable, accesible y replicable para dinamizar las clases de inglés en contextos similares, respondiendo a las demandas de innovación pedagógica planteadas en la educación ecuatoriana actual.

Reconocimiento de limitaciones. Los resultados deben interpretarse considerando las restricciones del estudio: el uso de un grupo único de 39 estudiantes, la ausencia de grupo control y la corta duración de la intervención. Estas condiciones limitan la generalización de los hallazgos, aunque no desvirtúan la validez interna del análisis realizado.

La aplicación de la propuesta "Kahoot Learn and Play" demostró ser una estrategia pedagógica eficaz para mejorar la comprensión lectora en inglés, incrementar la motivación estudiantil y generar aprendizajes más homogéneos. Se recomienda su integración sistemática en la enseñanza de lenguas extranjeras en el nivel de Educación General Básica, así como el desarrollo de nuevas investigaciones que amplíen la muestra, incluyan grupos control y exploren la combinación de Kahoot con otras metodologías innovadoras.

Referencias Bibliográficas

Aguilar, M., Ramírez, P., & Domínguez, J. (2020). Gamificación en el aula de inglés: Impacto en la motivación y participación estudiantil. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, *22*(2), 1–15. https://doi.org/10.24320/redie.2020.22.e22.2373

Bicen, H., & Kocakoyun, S. (2018). Perceptions of students for gamification approach: Kahoot as a case study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, *13*(2), 72–93. https://doi.org/10.3991/ijet.v13i02.7467

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification." En *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15). ACM.

https://doi.org/10.1145/2181037.2181040

Education First. (2022). *EF English Proficiency Index 2022*. EF. https://www.ef.com/epi/

Espinoza, A., & Campaña, P. (2019). Reading comprehension difficulties in Ecuadorian secondary school students. *Revista Científica Ciencia Digital*, *3*(1), 45–57. https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v3i1.243

Grabe, W. (2009). *Reading in a second language: Moving from theory to practice*. Cambridge University Press.

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2016). Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification. En *Proceedings of the 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025–3034). IEEE. https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377

Koda, K. (2018). *Insights into second language reading: A cross-linguistic approach* (2nd ed.). Cambridge University Press.

Korkmaz, S., & Öz, H. (2021). Using Kahoot to improve reading comprehension of EFL learners. *International Online Journal of Education and Teaching*, *8*(2), 1138–1150. https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1294319.pdf

Marsa, C. S., Kuspiyah, H. R., & Agustina, E. (2021). The effect of Kahoot! game in teaching reading comprehension achievement. *Journal of English Teaching*, *7*(2), 133–149. https://doi.org/10.33541/jet.v7i2.2738

Ortega, J., & Argudo, M. (2018). Traditional vs. innovative methods in the teaching of English in Ecuadorian schools. *English Language Teaching*, *11*(9), 57–67. https://doi.org/10.5539/elt.v11n9p57

Paredes, D., & Sigcha, C. (2020). Gamificación con Kahoot para fortalecer el aprendizaje de inglés en estudiantes universitarios. *Revista Conrado*, *16*(74), 125–132. http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1453

Plump, C. M., & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot! in the classroom to create engagement and active learning: A game-based technology solution for eLearning novices. *Management Teaching Review*, *2*(2), 151–158. https://doi.org/10.1177/2379298116689783

Subhash, S., & Cudney, E. A. (2018). Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. *Computers in Human Behavior*, *87*, 192–206. https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.028

Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning: A literature review. *Computers & Education*, *149*, 103818. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818

Zarzycka-Piskorz, E. (2016). Kahoot it or not? Can games be motivating in learning grammar? *Teaching English with Technology*, *16*(3), 17–36. https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1135685.pdf