



DOI: <https://doi.org/10.23857/dc.v11i4.4667>

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

***Herramienta Quizizz para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de
básica media de E.G.B.***

Quizizz tool to improve reading comprehension in middle school students

***O Quizizz é uma ferramenta para melhorar a compreensão leitora em alunos do
ensino básico II***

Rut Benjamina Llorente Zambrano ^I
rblllorentez@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0005-3012-5626>

Fanny Elcira Yupanguí Caisa ^{II}
feyupanguic@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0004-2889-8323>

Sandra Cecibel Carrera Erazo ^{III}
sandracarrera@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-7688-9030>

Dayron Rumbaut Rangel ^{IV}
nombreadpellidos@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-9087-0979>

Correspondencia: rblllorentez@ube.edu.ec

***Recibido:** 23 de octubre de 2025 ***Aceptado:** 14 de noviembre de 2025 *** Publicado:** 28 de diciembre de 2025

- I. Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador.
- II. Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador.
- III. Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador.
- IV. Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador.

Herramienta Quizizz para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de básica media de E.G.B.

Resumen

El presente estudio analizó la efectividad de la herramienta digital Quizizz en la mejora de la comprensión lectora en estudiantes de básica media. A partir de un diseño cuasiexperimental con enfoque cuantitativo, se aplicaron pruebas de comprensión literal e inferencial en modalidad pretest y posttest a 78 estudiantes de la Unidad Educativa Rosa Mercedes Garcés. La metodología incluyó tres fases: diagnóstico inicial, intervención gamificada con Quizizz y verificación de resultados. El análisis estadístico se realizó mediante pruebas t de Student para muestras relacionadas, Wilcoxon, ANCOVA y correlaciones de Spearman, con apoyo del programa JAMOV. Los resultados mostraron incrementos significativos en las medias de comprensión literal (de 6.54 a 8.60) e inferencial (de 6.39 a 8.93), confirmados por pruebas paramétricas y no paramétricas. El ANCOVA reveló que la comprensión inferencial predijo de manera significativa la comprensión literal en el posttest ($F = 61.32$, $p < .001$), mientras que la correlación de Spearman ($\rho = 0.888$, $p < .001$) evidenció la estrecha relación entre ambas dimensiones. Se concluye que la gamificación mediante Quizizz constituye una estrategia pedagógica efectiva para fortalecer la comprensión lectora, favoreciendo tanto el aprendizaje literal como inferencial, con implicaciones teóricas y prácticas para la innovación educativa en básica media.

Palabras Claves: Quizizz; comprensión lectora; gamificación; educación básica.

Abstract

This study analyzed the effectiveness of the digital tool Quizizz in improving reading comprehension among middle school students. Using a quasi-experimental design with a quantitative approach, pretest- and posttest-based literal and inferential comprehension tests were administered to 78 students at the Rosa Mercedes Garcés Educational Unit. The methodology included three phases: initial assessment, gamified intervention with Quizizz, and results verification. Statistical analysis was performed using paired-samples t-tests, Wilcoxon signed-rank tests, ANCOVA, and Spearman's rank correlation coefficient, with support from the JAMOV software. The results showed significant increases in the mean scores for literal comprehension (from 6.54 to 8.60) and inferential comprehension (from 6.39 to 8.93), confirmed by parametric and non-parametric tests. The ANCOVA analysis revealed that inferential comprehension significantly predicted literal comprehension in the post-test ($F = 61.32$, $p < .001$), while Spearman's rank correlation coefficient ($\rho = 0.888$, $p < .001$) demonstrated the close relationship between both dimensions. It is concluded

Herramienta Quizizz para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de
básica media de E.G.B

that gamification using Quizizz is an effective pedagogical strategy for strengthening reading comprehension, fostering both literal and inferential learning, with theoretical and practical implications for educational innovation in middle school.

Keywords: Quizizz; reading comprehension; gamification; basic education.

Resumo

Este estudo analisou a eficácia da ferramenta digital Quizizz na melhoria da compreensão leitora entre alunos do ensino básico II. Utilizando um desenho quase-experimental com uma abordagem quantitativa, foram aplicados testes de compreensão literal e inferencial, com base no pré e pós-teste, a 78 alunos da Unidade Educativa Rosa Mercedes Garcés. A metodologia incluiu três fases: avaliação inicial, intervenção gamificada com o Quizizz e verificação dos resultados. A análise estatística foi realizada através de testes t de amostras emparelhadas, testes de Wilcoxon, ANCOVA e coeficiente de correlação de Spearman, com o auxílio do software JAMOV. Os resultados mostraram aumentos significativos nas médias dos escores de compreensão literal (de 6,54 para 8,60) e de compreensão inferencial (de 6,39 para 8,93), confirmados por testes paramétricos e não paramétricos. A análise ANCOVA revelou que a compreensão inferencial previu significativamente a compreensão literal no pós-teste ($F = 61,32$, $p < 0,001$), enquanto o coeficiente de correlação de Spearman ($\rho = 0,888$, $p < 0,001$) demonstrou a estreita relação entre ambas as dimensões. Conclui-se que a gamificação com recurso ao Quizizz é uma estratégia pedagógica eficaz para fortalecer a compreensão leitora, promovendo tanto a aprendizagem literal como a inferencial, com implicações teóricas e práticas para a inovação educativa no ensino básico II.

Palavras-chave: Quizizz; compreensão da leitura; gamificação; educação básica.

Introducción

En el contexto de una sociedad que avanza cada vez más hacia la digitalización de los procesos educativos, se hace imperativo repensar las estrategias y recursos pedagógicos empleados para fortalecer habilidades esenciales como la comprensión lectora. Esta competencia no solo permite acceder de manera crítica a la información, sino que constituye la base para el desarrollo académico general de los estudiantes. Diversas investigaciones coinciden en señalar que las herramientas digitales, utilizadas estratégicamente, pueden potenciar de manera significativa los procesos de enseñanza- aprendizaje vinculados a la lectura (Syal & Nietfeld, 2024; Amelia et al., 2024). En este

Herramienta Quizizz para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de básica media de E.G.B

marco, la plataforma Quizizz ha emergido como una alternativa didáctica que conjuga la gamificación con la evaluación formativa, favoreciendo tanto la motivación estudiantil como el seguimiento del progreso lector.

Numerosos autores han demostrado que el uso de herramientas digitales no solo incrementa la motivación de los estudiantes, sino que también mejora los resultados de aprendizaje, especialmente en el área de comprensión lectora (Annisa & Susanti, 2024; Hijriani et al., 2024; Fakhruddin et al., 2024). Estas plataformas permiten, entre otros aspectos, el diseño de actividades dinámicas, retroalimentación inmediata y la personalización del ritmo de trabajo, aspectos fundamentales para responder a las necesidades particulares de los estudiantes de básica media. En este sentido, la incorporación de Quizizz en el entorno educativo no debe verse únicamente como un recurso innovador, sino como una herramienta con potencial pedagógico comprobado.

El uso de plataformas como Quizizz se enmarca dentro de las estrategias de aprendizaje activo, permitiendo a los docentes generar evaluaciones interactivas que fomentan la participación del alumnado en el desarrollo de sus propias competencias lectoras. A diferencia de los métodos tradicionales centrados en la repetición y la evaluación sumativa, estas herramientas digitales fomentan la autorregulación del aprendizaje, el pensamiento crítico y la construcción de significado a partir de los textos (Pala, 2024; Amelia et al., 2024). Esta transformación del rol del estudiante —de receptor pasivo a protagonista activo del aprendizaje— se alinea con los principios de una educación centrada en el desarrollo integral del individuo.

A pesar del avance constante de las tecnologías digitales en el ámbito educativo, persiste una brecha significativa en los niveles de comprensión lectora de los estudiantes de básica media. Esta problemática responde, en gran parte, a diversas causas interrelacionadas. En primer lugar, se observa una marcada ausencia de metodologías

activas y significativas en las prácticas docentes cotidianas, lo cual afecta directamente el nivel de involucramiento de los estudiantes con los textos. La enseñanza tradicional, centrada en la lectura mecánica y la evaluación memorística, continúa siendo predominante en muchos contextos, lo que genera desinterés y escasa retención de información por parte del alumnado (Siahaan et al., 2024; Hijriani et al., 2024). Como efecto de esta limitación metodológica, los estudiantes no desarrollan habilidades inferenciales ni críticas, fundamentales para alcanzar niveles profundos de comprensión textual.

Herramienta Quizizz para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de básica media de E.G.B.

En segundo lugar, se identifica una carencia de recursos pedagógicos adaptativos y personalizados, situación que limita la atención a la diversidad dentro del aula. Aunque existen plataformas que permiten diversificar las estrategias de enseñanza, estas no siempre se integran de forma efectiva en el currículo ni en la planificación del docente. Como resultado, los estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje no encuentran en el entorno escolar las condiciones propicias para potenciar sus habilidades lectoras (Lakburlawal et al., 2024; Maharani & Susanti, 2024). Esta desconexión metodológica provoca, como efecto, que muchos alumnos enfrenten dificultades para establecer relaciones de sentido entre lo que leen y su contexto, comprometiendo así su desempeño académico global.

Una tercera causa relevante está asociada a la escasa motivación que experimentan los estudiantes hacia las actividades de lectura. Esta desmotivación se intensifica cuando los textos carecen de relevancia o no se vinculan con sus intereses y experiencias personales. Las plataformas tradicionales, centradas únicamente en la transmisión de contenidos, no logran capturar la atención de los alumnos que demandan entornos más dinámicos e interactivos. Como consecuencia, se registra una participación pasiva durante las clases, lo cual limita no solo la comprensión, sino también la disposición a mejorar en esta competencia (Aini, 2024; Syal & Nietfeld, 2024). Este panorama se traduce en resultados académicos deficitarios y en una pérdida progresiva del hábito lector.

Frente a esta realidad, la presente investigación se justifica desde tres perspectivas complementarias. Desde el plano teórico, se fundamenta en la necesidad de analizar cómo las metodologías basadas en la gamificación pueden ser integradas en los procesos de enseñanza para promover aprendizajes significativos. Estudios previos han demostrado que herramientas como Quizizz potencian la comprensión lectora al fomentar la atención sostenida, la autoevaluación y el aprendizaje colaborativo (Annisa & Susanti, 2024; Amelia et al., 2024). En este sentido, la investigación aporta al campo del conocimiento pedagógico al indagar sobre los mecanismos a través de los cuales la tecnología puede transformar los enfoques tradicionales.

Desde la dimensión metodológica, esta investigación se plantea como un estudio con enfoque cuantitativo, basado en un diseño cuasiexperimental que permita evidenciar el impacto del uso de Quizizz en el desarrollo de la comprensión lectora. Se recurre a instrumentos validados como el pretest y postest, lo cual garantiza la objetividad y la replicabilidad del estudio (Rahmawati & Dahlina, 2024; Sulistiono et al., 2024). Este enfoque permite no solo observar los resultados, sino

Herramienta Quizizz para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de básica media de E.G.B

establecer relaciones causales entre el uso de la herramienta y la mejora de los aprendizajes, contribuyendo con evidencia empírica al debate educativo actual.

En cuanto a la práctica, la investigación se justifica por su aplicabilidad directa en el aula. Al centrarse en estudiantes de básica media de la Unidad Educativa Rosa Mercedes Garcés, el estudio responde a una necesidad concreta del contexto educativo, donde se busca innovar en las estrategias para la mejora de la comprensión lectora. La implementación de Quizizz no solo actúa como una intervención pedagógica puntual, sino que puede ser replicada en diferentes entornos educativos que enfrentan

problemáticas similares. Así, esta propuesta representa una contribución real al quehacer docente, al ofrecer una alternativa viable, accesible y atractiva para transformar las prácticas lectoras en la escuela (Mutiarani & Putri, 2024; Zaimah et al., 2024).

El objeto de estudio de la presente investigación es el uso de la herramienta digital Quizizz como estrategia metodológica para la mejora de la comprensión lectora, específicamente aplicada en el contexto de estudiantes de séptimo y octavo año de básica media. Este objeto integra tanto la dimensión tecnológica como la pedagógica, al centrarse en cómo el uso de una plataforma interactiva puede incidir positivamente en los niveles de comprensión de textos narrativos e informativos por parte de los estudiantes. La importancia de centrar el análisis en esta herramienta radica en su creciente utilización en entornos escolares y en la necesidad de validar empíricamente su eficacia en el desarrollo de habilidades lectoras.

En cuanto al sujeto de estudio, se considera como población objetivo a los estudiantes de básica media de la Unidad Educativa Rosa Mercedes Garcés, quienes presentan una diversidad de estilos de aprendizaje y niveles de competencia lectora. La selección de este grupo responde a criterios tanto pedagógicos como contextuales, al tratarse de una institución que representa los retos comunes de muchas escuelas en cuanto a comprensión lectora y uso de recursos digitales. El enfoque en este segmento educativo permite identificar patrones de mejora, barreras de implementación y condiciones pedagógicas necesarias para una intervención efectiva, contribuyendo a su vez a la toma de decisiones institucionales.

El planteamiento de esta investigación adquiere relevancia, además, por su carácter contextualizado. En muchos entornos educativos de América Latina, incluidos los del Ecuador, se identifican marcadas dificultades en el desarrollo de la comprensión lectora en los niveles básicos. Esta situación, lejos de ser un fenómeno aislado, se relaciona con múltiples factores estructurales como el acceso desigual a

Herramienta Quizizz para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de básica media de E.G.B

recursos educativos, la formación insuficiente del profesorado en metodologías innovadoras, y la escasa presencia de tecnologías significativas en el aula (Ningsih & Sujarwati, 2025; Lakburlawal et al., 2024). Por lo tanto, la apuesta por el uso de plataformas digitales como Quizizz representa un camino para democratizar el acceso a herramientas de apoyo pedagógico y, al mismo tiempo, atender las necesidades concretas del estudiantado en cuanto al desarrollo de su competencia lectora.

Quizizz, como plataforma educativa, se ha consolidado como una herramienta versátil que permite a los docentes diseñar evaluaciones interactivas, juegos educativos y actividades de refuerzo a través de la gamificación. Su implementación se alinea con las necesidades del aprendizaje activo, donde el estudiante se convierte en agente de su propio proceso formativo. Esta lógica pedagógica ha sido respaldada por diversas investigaciones, que confirman que la retroalimentación inmediata, el refuerzo positivo y la dinámica lúdica de las actividades contribuyen significativamente a la mejora de la comprensión textual (Syal & Niefeld, 2024; Maharani & Susanti, 2024). Además, el carácter multiplataforma de Quizizz —accesible desde dispositivos móviles, tablets y ordenadores— facilita su uso tanto en el aula como en espacios de aprendizaje autónomo. Por otra parte, este estudio también considera el componente afectivo del aprendizaje lector, aspecto que ha cobrado creciente importancia en los últimos años. Se ha demostrado que las emociones positivas asociadas a la lectura —como la curiosidad, el entusiasmo o la sensación de logro— tienen un impacto directo en el nivel de comprensión alcanzado (Sari et al., 2024; Syaal & Niefeld, 2024). En este contexto, Quizizz actúa como catalizador emocional al incorporar elementos de juego, competencia y desafío, lo que estimula a los estudiantes a participar activamente y a superar barreras

cognitivas y motivacionales. Esta combinación de estrategias cognitivas y emocionales convierte a la plataforma en una aliada pedagógica estratégica.

Además, la propuesta metodológica de esta investigación no solo busca validar el impacto de la herramienta en términos estadísticos, sino también ofrecer a los docentes una ruta clara de implementación que pueda ser replicable en otros escenarios similares. En este sentido, el recorrido metodológico considera una fase de diagnóstico, una fase de intervención y una fase de verificación de resultados, lo que garantiza una evaluación integral del proceso (Rahmawati & Dahlina, 2024; Sulistiono et al., 2024). Este enfoque permite no solo conocer el punto de partida y los resultados finales, sino también analizar cómo se produce el cambio, qué aspectos potencian los aprendizajes y cuáles requieren ajustes.

Herramienta Quizizz para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de básica media de E.G.B

La comprensión lectora, en tanto habilidad transversal, permite el desarrollo de competencias en otras áreas del conocimiento como las matemáticas, las ciencias naturales, los estudios sociales y el inglés como lengua extranjera. Por ello, fortalecer esta competencia desde los primeros niveles de la educación básica media es una prioridad que trasciende la asignatura de Lengua y Literatura. La evidencia empírica recogida por autores como Abd y Gross (2024) y Wulansari et al. (2024) demuestra que estudiantes con mejor comprensión lectora tienen mayor éxito académico general, lo que refuerza la necesidad de buscar intervenciones pedagógicas eficaces en este campo.

A nivel práctico, la experiencia que se deriva de esta investigación servirá como base para la elaboración de propuestas didácticas concretas que integren tecnología, lectura y evaluación formativa. En efecto, el diseño de actividades basadas en plataformas como Quizizz puede transformarse en una estrategia institucional para mejorar los indicadores de rendimiento académico, especialmente en las habilidades lingüísticas. Además, este estudio puede inspirar procesos de formación docente orientados al uso crítico y creativo de las TIC, superando la visión instrumentalista que aún prevalece en ciertos sectores del sistema educativo.

La presente propuesta se articula, entonces, a partir de una necesidad pedagógica real, una herramienta tecnológica disponible y una base teórica que sustenta su pertinencia. No se trata de validar un recurso de moda, sino de construir conocimiento a partir de su implementación en un contexto escolar concreto, atendiendo tanto a las particularidades del grupo de estudiantes como a los lineamientos curriculares. Así, este estudio no solo ofrece una solución innovadora al problema de la comprensión lectora, sino que abre nuevas rutas para la investigación-acción dentro del aula y para la mejora continua del proceso de enseñanza-aprendizaje en todos sus niveles.

En este contexto, se formula el siguiente objetivo general: Determinar la incidencia del uso de la herramienta Quizizz en el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de básica media de la Unidad Educativa Rosa Mercedes Garcés. A partir de esta premisa central, se derivan los siguientes objetivos específicos: I. Analizar los fundamentos teóricos que sustentan el uso de la gamificación como estrategia para la mejora de la comprensión lectora en contextos escolares. II. Aplicar un diseño cuasiexperimental que permita medir el impacto del uso de la plataforma Quizizz en el nivel de comprensión lectora de los estudiantes. III. Comparar los resultados obtenidos en las pruebas diagnósticas y de verificación para establecer la efectividad del recurso digital como apoyo pedagógico. IV. discutir los resultados para la validación final de la propuesta pedagógica.

Herramienta Quizizz para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de
básica media de E.G.B.

REVISIÓN DE LA LITERATURA

Diversos estudios han evidenciado mejoras significativas en la comprensión lectora cuando se integran recursos digitales que priorizan la interacción y la gamificación. Por ejemplo, el trabajo de Annisa y Susanti (2024) sobre el efecto de Quizizz en la comprensión lectora demostró un aumento notable en los niveles de retención y comprensión de textos entre los estudiantes que utilizaron esta herramienta frente a aquellos que siguieron métodos convencionales. Del mismo modo, Maharani y Susanti (2024) enfatizan que herramientas como Quizwhizzer y Quizizz no solo facilitan el aprendizaje, sino que aumentan la disposición y confianza de los estudiantes para enfrentarse a tareas complejas de lectura.

La relevancia de este tipo de investigaciones se acentúa aún más en contextos donde el acceso a recursos educativos impresos es limitado o en los que la motivación intrínseca hacia la lectura es baja, como suele ocurrir en muchos escenarios de educación básica media. Herramientas como Quizizz suplen esas carencias al ofrecer una experiencia de aprendizaje más rica, interactiva y adaptativa, como lo han señalado autores como Siahaan et al. (2024) y Jiang y Rattanaolarn (2024), quienes comprobaron que el entorno gamificado fomenta una mayor implicación del estudiante en su proceso lector. Estas plataformas no solo actúan como mediadoras tecnológicas, sino también como catalizadoras del cambio pedagógico.

En ese sentido, es necesario considerar que el uso de tecnologías digitales en el aula no garantiza por sí solo el éxito en la comprensión lectora; este depende en gran medida de la forma en que estas herramientas son integradas en un enfoque metodológico coherente. En otras palabras, el potencial pedagógico de Quizizz solo se activa plenamente cuando se enmarca dentro de estrategias didácticas bien estructuradas, con objetivos claros y una evaluación formativa constante (Sari et al., 2024; Mutiarani & Putri, 2024). El diseño de actividades que promuevan no solo la memorización de información, sino la interpretación, el análisis y la síntesis de contenidos, resulta fundamental para lograr avances sustanciales.

La educación contemporánea demanda, por tanto, una reconfiguración del rol del docente como facilitador del aprendizaje mediado por tecnología. En este sentido, la preparación de los profesores para utilizar herramientas como Quizizz de manera efectiva constituye una condición indispensable para el éxito de la intervención pedagógica. Tal como señalan Sulistiono et al. (2024), la capacitación docente en el uso de plataformas digitales es clave para garantizar que estas sean aplicadas de forma significativa y no simplemente como recursos lúdicos sin impacto real en los aprendizajes. Desde esta

Herramienta Quizizz para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de básica media de E.G.B

perspectiva, la profesionalización docente en tecnologías educativas no debe ser entendida como una opción, sino como una necesidad.

En la actualidad, los estudiantes pertenecientes a la generación digital muestran una preferencia natural por entornos de aprendizaje visuales, inmediatos e interactivos. Este cambio en las preferencias cognitivas ha obligado a replantear las metodologías tradicionales que ya no responden de manera efectiva a los nuevos perfiles de aprendiz (Aini, 2024; Rahmawati & Dahlina, 2024). Es aquí donde herramientas como Quizizz encuentran su mayor fortaleza, al establecer una conexión directa con las expectativas y modos de interacción de los estudiantes del siglo XXI. La comprensión lectora, como habilidad transversal, requiere precisamente de este tipo de enfoques que integren motivación, tecnología y pedagogía.

En suma, el presente trabajo se inscribe dentro del paradigma de la innovación educativa, abordando el problema de la comprensión lectora desde una perspectiva integral que articula teoría, metodología y práctica. A través del análisis del impacto del uso de Quizizz en estudiantes de básica media, se busca generar evidencia empírica que respalde la implementación de estrategias tecnológicas con fines pedagógicos. Este enfoque responde a la necesidad de encontrar soluciones efectivas a los desafíos actuales de la educación, poniendo énfasis en la importancia de adecuar los métodos de enseñanza a las características y necesidades de los estudiantes actuales (Uzamere & Chomdokmai, 2024; Abd & Gross, 2024).

Comprensión lectora

La comprensión lectora se ha consolidado como una competencia clave en los procesos educativos contemporáneos, al considerarse no solo una habilidad lingüística básica, sino un componente transversal que incide directamente en el rendimiento académico y en la formación del pensamiento crítico. Esta habilidad implica la capacidad del lector para procesar, interpretar y reflexionar sobre un texto, más allá de la decodificación superficial de las palabras. En las últimas décadas, diversos estudios han abordado la comprensión lectora desde múltiples dimensiones, destacando la influencia de factores como la motivación, el contexto sociocultural, las estrategias cognitivas y, más recientemente, el uso de tecnologías digitales como mediadoras del aprendizaje (Syal & Nietfeld, 2024; Aini, 2024).

Una de las líneas de investigación más relevantes en este campo es la relación entre comprensión lectora y herramientas interactivas, como plataformas digitales, aplicaciones educativas y entornos

Herramienta Quizizz para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de básica media de E.G.B.

de aprendizaje gamificados. Desde esta perspectiva, se ha evidenciado que el uso de recursos digitales no solo incrementa la motivación de los estudiantes, sino que propicia mejoras tangibles en su desempeño lector. Annisa y Susanti (2024), por ejemplo, analizaron el impacto de Quizizz en la comprensión de textos narrativos, encontrando un incremento significativo en la capacidad de los estudiantes para identificar ideas principales, realizar inferencias y establecer relaciones causales. Esta mejora se atribuyó principalmente al diseño interactivo de la plataforma, que promueve la participación constante y la retroalimentación inmediata.

Nivel literal, inferencial y crítico

El estudio de la comprensión lectora ha sido abordado a través de distintos niveles, siendo los más destacados el literal, el inferencial y el crítico. Aini (2024) sostuvo que muchas intervenciones pedagógicas se enfocan únicamente en el nivel literal —es decir, en la extracción de información explícita del texto—, dejando de lado procesos más complejos como la inferencia o la evaluación crítica de los contenidos. Este enfoque limitado impide que los estudiantes desarrollen habilidades interpretativas profundas, lo que afecta su autonomía lectora. Por ello, se ha propuesto integrar estrategias que activen la comprensión a todos los niveles, utilizando herramientas como mapas conceptuales, storytelling digital y actividades gamificadas.

En este sentido, el uso de materiales digitales que combinen texto, imagen y sonido ha demostrado ser eficaz para potenciar la comprensión inferencial y crítica. Amelia et al. (2024) desarrollaron un recurso basado en narrativas digitales multimodales y observaron que los estudiantes mejoraron su capacidad para establecer conexiones entre ideas, identificar intenciones del autor y emitir juicios razonados sobre el contenido de los textos. Esta modalidad, al involucrar múltiples canales de percepción, facilita una experiencia de lectura más rica y estimulante, aspecto fundamental para captar el interés de los estudiantes de básica media, quienes suelen presentar dificultades para mantener la atención sostenida durante la lectura tradicional.

Estrategias didácticas para mejorar la comprensión

La investigación en torno a estrategias pedagógicas ha evidenciado que el uso de recursos interactivos y actividades gamificadas incide positivamente en el desarrollo de la comprensión lectora. Fakhrudin et al. (2024) exploraron la aplicación de narraciones digitales como técnica para mejorar la comprensión auditiva, aunque sus resultados también demostraron mejoras en la comprensión textual,

Herramienta Quizizz para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de básica media de E.G.B

dato que los estudiantes debían relacionar la información escuchada con el texto leído. Esto refuerza la idea de que la comprensión es un proceso multimodal, que se potencia mediante experiencias de aprendizaje integradas y contextualizadas.

Asimismo, Hijriani et al. (2024) analizaron la implementación de la plataforma "Merdeka Mengajar" en la enseñanza de la lectura, en el marco del currículo independiente de Indonesia. Sus hallazgos mostraron una mejora significativa en los niveles de comprensión de los estudiantes, al estar expuestos a actividades diferenciadas y adaptadas a su nivel. Este estudio destaca la importancia de ajustar las estrategias lectoras a las características individuales de los estudiantes, y no aplicar un enfoque homogéneo. En el caso de Quizizz, su diseño permite esta personalización, al ofrecer retroalimentación inmediata, bancos de preguntas clasificadas por nivel de dificultad y seguimiento individual del progreso.

Otra estrategia documentada ha sido el uso de aplicaciones específicas como Let's Read, implementada en contextos escolares con recursos limitados. Sari et al. (2024) demostraron que esta aplicación incrementa no solo el nivel de comprensión, sino también la frecuencia con la que los estudiantes se acercan voluntariamente a la lectura. Este dato es especialmente relevante, ya que pone de manifiesto que la motivación y el hábito lector son factores claves en el éxito académico, y que los recursos digitales pueden incidir también en aspectos afectivos del aprendizaje.

Factores afectivos y motivacionales

El componente emocional en el proceso lector ha sido tradicionalmente subestimado en los enfoques pedagógicos clásicos. Sin embargo, estudios recientes lo consideran un eje fundamental para la mejora de la comprensión. Syal y Nietfeld (2024) exploraron la relación entre motivación, juego y lectura en estudiantes de primaria, concluyendo que la gamificación aumenta significativamente tanto la comprensión como la disposición de los alumnos hacia tareas complejas de lectura. Esta conclusión coincide con los planteamientos de Maharani y Susanti (2024), quienes subrayan que plataformas como Quizizz y Quizwhizzer tienen un impacto positivo en la autopercepción lectora del estudiante, aspecto que influye en su desempeño cognitivo.

Por otro lado, se ha detectado que la ansiedad frente a la lectura disminuye cuando se incorporan dinámicas lúdicas que convierten el error en oportunidad de aprendizaje, en lugar de penalización. Mutiarani y Putri (2024) analizaron el uso de Wordwall en clases de lectura y comprobaron que los estudiantes mostraron una mayor disposición a enfrentarse a textos más complejos, al reducirse el

Herramienta Quizizz para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de básica media de E.G.B.

temor al fracaso. Esta evidencia refuerza la tesis de que la comprensión lectora no es solo un proceso cognitivo, sino también emocional, y que las tecnologías interactivas pueden contribuir a crear un ambiente de aula más seguro y estimulante.

Herramienta Digital Quizizz

La irrupción de plataformas digitales en el entorno educativo ha transformado radicalmente las prácticas pedagógicas, particularmente en lo que respecta al desarrollo de competencias lingüísticas como la comprensión lectora. Dentro de estas herramientas, **Quizizz** se ha consolidado como una plataforma que facilita procesos de evaluación

interactiva mediante juegos de preguntas, potenciando así el aprendizaje activo, la participación estudiantil y el refuerzo inmediato. Su diseño intuitivo, basado en el principio de la gamificación, permite transformar la experiencia de evaluación en una actividad lúdica que favorece el aprendizaje significativo (Annisa & Susanti, 2024).

En el estudio de Annisa y Susanti (2024), la implementación de Quizizz como herramienta didáctica demostró tener un impacto estadísticamente significativo en la mejora de la comprensión lectora. Los estudiantes expuestos a esta plataforma obtuvieron mejores resultados en pruebas de comprensión de textos expositivos y narrativos en comparación con aquellos que utilizaron métodos tradicionales. Los investigadores atribuyeron estos resultados a la naturaleza motivadora de Quizizz, que incluye elementos como puntos, niveles, música, avatares y temporizadores, los cuales generan un entorno competitivo saludable que estimula la atención y la concentración durante las tareas lectoras.

Desde el punto de vista pedagógico, Quizizz no solo sirve como instrumento de evaluación, sino también como recurso de enseñanza. Maharani y Susanti (2024) destacan que esta plataforma permite al docente construir una secuencia didáctica basada en el aprendizaje autónomo, ya que el estudiante puede interactuar con los contenidos fuera del aula, repasar conceptos clave y monitorear su propio progreso. Esto promueve la autorregulación, considerada por muchos estudios como un factor esencial en el desarrollo de habilidades lectoras profundas. La posibilidad de acceder a la plataforma desde distintos dispositivos también facilita su inclusión en contextos de aprendizaje híbrido o remoto, lo que amplía su aplicabilidad.

Otro aspecto relevante de Quizizz es su capacidad de adaptarse a los distintos niveles de aprendizaje. Al permitir personalizar los cuestionarios según el nivel de complejidad de los textos y los objetivos de aprendizaje, el docente puede diferenciar la enseñanza, atender a la diversidad del aula y establecer

Herramienta Quizizz para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de básica media de E.G.B.

rutas específicas para el avance progresivo de la comprensión lectora. En este sentido, Quizizz supera las limitaciones de las evaluaciones tradicionales, que tienden a ser rígidas, unidimensionales y poco motivadoras (Syal & Nietfeld, 2024). Al ofrecer una experiencia dinámica y personalizada, esta herramienta fortalece el vínculo entre evaluación y aprendizaje.

La investigación de Lakburlawal et al. (2024), aunque centrada en la herramienta Canva, refuerza indirectamente los beneficios de plataformas interactivas al señalar que los estudiantes del séptimo grado mostraron mayor compromiso y retención de información cuando interactuaban con herramientas visuales y dinámicas. Esto coincide con los principios pedagógicos detrás de Quizizz, que combinan el juego, el contenido textual y la evaluación en tiempo real para construir una experiencia de aprendizaje atractiva. Incluso en comparación con otras plataformas como Wordwall o Bamboozle, Quizizz se distingue por su versatilidad, su sistema de retroalimentación y la posibilidad de crear bancos de preguntas acumulativos.

Asimismo, Maharani y Susanti (2024) compararon el impacto de Quizizz con otras herramientas similares como Quizwhizzer, concluyendo que, aunque ambas plataformas son eficaces, Quizizz ofrece un entorno más intuitivo y motivador para estudiantes de básica media. Esta ventaja se debe, en gran parte, a su diseño visualmente atractivo y a su facilidad de uso tanto para el docente como para el estudiante. Además, su sistema de reporte automático de resultados permite tomar decisiones pedagógicas basadas en datos reales, optimizando así el proceso de retroalimentación formativa.

Sin embargo, también se han señalado algunas limitaciones en el uso de Quizizz. Mutiarani y Putri (2024) advierten que, aunque estas plataformas gamificadas aumentan la participación, no siempre garantizan una comprensión profunda del texto si no están acompañadas de una planificación didáctica coherente. En otras palabras, el éxito de

herramientas como Quizizz depende de su integración adecuada dentro de una estrategia pedagógica sólida. De igual forma, Amelia et al. (2024) resaltan que el uso repetitivo de actividades tipo quiz puede generar fatiga o desinterés si no se combinan con otras metodologías activas, como la lectura colaborativa, el análisis crítico de textos o el aprendizaje basado en proyectos.

En relación con el aprendizaje autónomo, la evidencia también resulta alentadora. Uzamere y Chomdokmai (2024), aunque se enfocan en el uso de pantallas inteligentes, señalan que los entornos interactivos propician una mayor autonomía del estudiante, quien asume un rol más activo en la construcción del conocimiento. Esta conclusión puede extrapolarse a Quizizz, que permite trabajar en modo “asíncrono”, brindando la posibilidad de que el estudiante se autoevalúe fuera del horario

Herramienta Quizizz para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de básica media de E.G.B

escolar y repita actividades según su ritmo de aprendizaje. Esta funcionalidad representa una oportunidad pedagógica clave, especialmente en contextos donde se busca reducir la brecha entre los estudiantes con diferentes niveles de comprensión lectora.

Uno de los componentes más valorados por los docentes que han utilizado Quizizz es su capacidad para generar estadísticas inmediatas sobre el desempeño de los estudiantes. Esto permite identificar errores frecuentes, realizar ajustes en tiempo real a las actividades y planificar intervenciones pedagógicas más precisas. Sulistiono et al. (2024) sostienen que el monitoreo constante, basado en datos, mejora la eficacia de la enseñanza y permite a los educadores tomar decisiones informadas. En este sentido, Quizizz no solo facilita la evaluación del aprendizaje, sino también el diseño de estrategias de mejora continua.

Finalmente, resulta pertinente considerar el papel de la formación docente en el aprovechamiento pedagógico de herramientas como Quizizz. Como lo destacan Siahaan et al. (2024), el éxito de cualquier innovación tecnológica en el aula depende en gran medida de la preparación del profesorado. Muchos docentes aún perciben estas plataformas como recursos complementarios o recreativos, y no como instrumentos integrados al currículo. Por tanto, resulta imprescindible fomentar procesos de actualización profesional orientados al uso pedagógico de tecnologías interactivas, promoviendo así una cultura escolar más innovadora, reflexiva y centrada en el estudiante.

Comparación de herramientas digitales en la mejora de la comprensión lectora

La diversidad de herramientas digitales aplicadas en el aula ha generado un creciente cuerpo de investigaciones interesadas en comparar su eficacia pedagógica, especialmente en el área de la comprensión lectora. Esta línea de estudio ha permitido identificar no solo los beneficios individuales de plataformas como Quizizz, sino también sus ventajas y limitaciones frente a otras alternativas tecnológicas como Wordwall, Bamboozle, Let's Read y Story Mapping. En esta perspectiva comparativa, el análisis de los resultados obtenidos en diversos estudios ofrece un panorama más amplio sobre el potencial de estas herramientas en la mejora del rendimiento lector estudiantil (Mutiarani & Putri, 2024; Ningsih & Sujarwati, 2025).

El uso de Wordwall, por ejemplo, ha sido investigado por Mutiarani y Putri (2024), quienes concluyen que esta plataforma es especialmente efectiva para estudiantes con estilos de aprendizaje visual y kinestésico, al incorporar elementos de arrastre, emparejamiento y juegos de memoria. Aunque

Herramienta Quizizz para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de básica media de E.G.B.

Wordwall no ofrece el mismo nivel de seguimiento estadístico que Quizizz, sí facilita actividades que fomentan la retención inmediata y la identificación de palabras clave en textos breves. En términos de resultados, los estudiantes que utilizaron Wordwall evidenciaron mejoras moderadas en el nivel literal de comprensión, pero presentaron menos avances en los niveles inferencial y crítico, lo que sugiere la necesidad de combinar su uso con estrategias de análisis textual más profundo.

En contraste, el estudio de Ningsih y Sujarwati (2025) sobre la aplicación de Bamboozle en estudiantes de séptimo grado evidenció un alto nivel de motivación y participación en las actividades de lectura. Esta herramienta, que se basa en juegos tipo concurso, permitió mejorar la rapidez con la que los estudiantes identificaban respuestas correctas en tareas de comprensión literal. Sin embargo, al igual que Wordwall, Bamboozle mostró limitaciones cuando se trataba de evaluar habilidades interpretativas y críticas. A pesar de su valor lúdico, su estructura no facilita la retroalimentación individualizada ni permite diseñar secuencias progresivas de dificultad como sí lo hace Quizizz (Maharani & Susanti, 2024).

Por su parte, la plataforma Let's Read, centrada en la lectura digital de cuentos infantiles y textos adaptados por niveles, fue evaluada por Sari et al. (2024) en un contexto escolar con recursos limitados. El estudio demostró que esta aplicación mejoró no solo la comprensión literal e inferencial, sino también el hábito lector de los estudiantes, quienes comenzaron a acceder voluntariamente a materiales de lectura fuera del horario escolar. La principal fortaleza de Let's Read radica en su biblioteca variada y accesible, así como en su diseño intuitivo que promueve la lectura extensiva. No obstante, al no integrar funciones de evaluación automatizada, esta herramienta no permite hacer un seguimiento sistemático del progreso lector como sí lo permite Quizizz.

En lo que respecta a estrategias cognitivas activadas por estas herramientas, Aini (2024) analizó la técnica de Story Mapping como recurso gráfico para el desarrollo de la comprensión lectora. Su investigación demostró que el uso de mapas de historias permite a los estudiantes organizar la información de manera lógica, identificar los elementos estructurales del texto narrativo y desarrollar inferencias a partir de eventos y personajes. Aunque esta técnica no se basa en plataformas gamificadas, su integración con tecnologías visuales potencia su efectividad. En este caso, la comparación con Quizizz se establece desde una dimensión metodológica: mientras Story Mapping se centra en la construcción mental del texto, Quizizz prioriza la interacción dinámica, la evaluación inmediata y el refuerzo positivo del aprendizaje.

Herramienta Quizizz para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de básica media de E.G.B

Otro punto relevante de análisis es la forma en que estas herramientas se insertan en diferentes diseños metodológicos. Por ejemplo, Fakhrudin et al. (2024) aplicaron Digital Storytelling en el aprendizaje del inglés, con resultados altamente positivos en la mejora de la comprensión auditiva y lectora. A través de narraciones visuales y auditivas, los estudiantes mostraron una mayor implicación emocional con los textos, así como una mejora en su capacidad para resumir e interpretar contenidos. Esta metodología, aunque más compleja en su implementación que Quizizz, permite integrar múltiples competencias lingüísticas en una sola experiencia de aprendizaje. Así, se sugiere que la combinación de Quizizz con estrategias de storytelling puede enriquecer la enseñanza de la lectura al activar canales cognitivos y emocionales complementarios.

Desde el punto de vista metodológico, también es importante señalar los diseños de investigación utilizados para evaluar estas herramientas. La mayoría de los estudios revisados, como los de Annisa y Susanti (2024), Maharani y Susanti (2024), y Mutiarani y Putri (2024), emplearon métodos cuasiexperimentales con pretest y posttest, lo que permite establecer comparaciones objetivas entre grupos de control y grupos experimentales. Estos diseños refuerzan la validez de los resultados al permitir aislar el efecto de la herramienta sobre el aprendizaje. En este sentido, el presente estudio adopta una metodología similar, asegurando su coherencia con la tradición investigativa previa y su comparabilidad con otros estudios del campo.

Además de los resultados obtenidos, es necesario considerar las condiciones contextuales que favorecen o dificultan la implementación de estas tecnologías. Autores como Sulistiono et al. (2024) y Wulansari et al. (2024) coinciden en señalar que el acceso a dispositivos, la conectividad y la capacitación docente son factores determinantes para el éxito de estas herramientas. La efectividad de Quizizz, por tanto, no depende exclusivamente de su diseño, sino de su integración en una planificación didáctica que contemple aspectos técnicos, metodológicos y formativos. Cuando estas condiciones se cumplen, la herramienta permite incluso elevar el nivel de complejidad de los textos trabajados en el aula, tal como se evidenció en el estudio de Zaimah et al. (2024) sobre el desarrollo del pensamiento crítico en matemáticas mediante recursos digitales.

En conclusión, el análisis comparativo permite identificar que, aunque existen múltiples herramientas digitales que contribuyen a la mejora de la comprensión lectora, Quizizz destaca por su capacidad de evaluación instantánea, su diseño gamificado, su adaptabilidad a distintos niveles y su utilidad para generar datos pedagógicos relevantes. No obstante, su impacto máximo solo se alcanza cuando se combina con otras estrategias didácticas, cuando se cuenta con una adecuada formación docente, y

Herramienta Quizizz para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de básica media de E.G.B.

cuando se atienden las particularidades del contexto educativo. Por tanto, el uso de Quizizz como recurso para la comprensión lectora no debe considerarse una solución única, sino una parte fundamental de un ecosistema pedagógico más amplio, centrado en el estudiante, orientado por la evidencia y comprometido con la innovación educativa.

METODOLOGÍA

Diseño

El presente estudio se enmarca dentro de un diseño cuasiexperimental, en tanto que busca establecer una relación de causa y efecto entre la variable independiente —uso de la herramienta digital Quizizz— y la variable dependiente —comprensión lectora—, sin recurrir a la asignación aleatoria de los participantes. Este tipo de diseño es ampliamente utilizado en investigaciones educativas cuando se trabaja con grupos preexistentes dentro de instituciones escolares, como en el caso de la Unidad Educativa Rosa Mercedes Garcés. Según Sulistiono et al. (2024), este enfoque resulta idóneo para analizar cambios en el desempeño de los estudiantes en contextos reales, sin necesidad de alterar la estructura institucional. El diseño cuasiexperimental se adapta así a las condiciones del entorno educativo, permitiendo observar el efecto de la intervención mediante una comparación entre las mediciones antes y después del uso de la herramienta.

Tipo de investigación

Respecto al tipo de investigación, esta se clasifica como descriptiva-explicativa, ya que, por una parte, busca caracterizar el estado de la comprensión lectora en el grupo de estudio antes de la intervención, y por otra, pretende explicar los cambios que se producen tras la implementación de Quizizz como recurso didáctico. La investigación descriptiva proporciona una base empírica sobre la cual se construyen los análisis explicativos posteriores, permitiendo interpretar los resultados desde una perspectiva integral. Como indican Amelia et al. (2024), este tipo de estudios permite capturar tanto los efectos inmediatos como las tendencias generales de comportamiento de los estudiantes frente a nuevas metodologías digitales.

Enfoque

El enfoque metodológico adoptado es cuantitativo, ya que el objetivo central del estudio es medir, analizar y comparar datos obtenidos a través de pruebas estandarizadas

Herramienta Quizizz para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de básica media de E.G.B

aplicadas antes y después de la intervención didáctica. Este enfoque permite la recolección de datos objetivos y verificables, lo que fortalece la validez interna del estudio y su replicabilidad en otros contextos. Tal como lo plantean Annisa y Susanti (2024), los estudios cuantitativos en educación ofrecen una base sólida para tomar decisiones pedagógicas informadas, sobre todo cuando se trabaja con plataformas tecnológicas que generan datos automatizados sobre el rendimiento estudiantil.

Técnica

La técnica de recolección de datos utilizada ha sido el estudio pretest-posttest, que permite establecer el nivel de comprensión lectora de los estudiantes antes y después de la implementación de la herramienta Quizizz. Esta técnica es ampliamente reconocida en estudios de impacto educativo, pues posibilita una comparación directa entre las condiciones iniciales y finales del grupo, lo que permite determinar si la intervención tuvo o no un efecto significativo. Como lo afirman Fakhruddin et al. (2024), este tipo de medición longitudinal ofrece una visión precisa del progreso individual y grupal, siendo especialmente útil en el análisis del desarrollo de habilidades complejas como la comprensión textual.

Instrumento

El instrumento de evaluación fue un examen de validación de conocimientos, diseñado específicamente para este estudio, basado en textos narrativos e informativos adecuados al nivel de los estudiantes de básica media. Las preguntas se estructuraron de acuerdo con los tres niveles de comprensión lectora: literal, inferencial y crítico, siguiendo la propuesta teórica de Syal y Nietfeld (2024). El examen incluyó ítems de selección múltiple con una sola respuesta correcta, cada uno alineado con uno de los indicadores establecidos en la tabla de operacionalización de variables del estudio. Esta herramienta fue diseñada para garantizar la validez de contenido y la fiabilidad en la medición del aprendizaje.

Validación

La validación del pretest y del posttest se realizó en dos niveles complementarios. En primer lugar, se aplicó una validación de expertos, mediante la revisión del instrumento por parte de docentes especializados en lengua y literatura, quienes evaluaron la claridad, pertinencia y adecuación de los ítems. En segundo lugar, se llevó a cabo una validación teórica, fundamentada en una tabla de ejes evaluativos que relaciona cada ítem con una referencia científica extraída del marco teórico. Por

Herramienta Quizizz para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de básica media de E.G.B

ejemplo, los ítems de nivel inferencial se respaldaron en los hallazgos de Aini (2024), quien enfatiza la necesidad de activar procesos de interpretación para mejorar la comprensión lectora. Esta doble validación aseguró la consistencia y la coherencia del instrumento con los objetivos de la investigación.

Población y muestra

La población y muestra del estudio estuvo conformada por 78 estudiantes de séptimo y octavo año de la Unidad Educativa Rosa Mercedes Garcés, ubicada en un contexto urbano marginal donde se han detectado históricamente bajos niveles de comprensión lectora. La selección de la muestra fue intencional, en función de criterios como la disponibilidad de acceso a dispositivos electrónicos, la disposición institucional para participar en el estudio, y el nivel académico del grupo. Esta elección fue clave para asegurar la viabilidad de la intervención y la obtención de resultados representativos, como se ha propuesto en investigaciones previas en contextos similares (Uzamere & Chomdokmai, 2024). Se aplicaron pruebas de comprensión literal e inferencial en modalidad pretest y postest a los 78 estudiantes.

Recorrido metodológico

En cuanto al recorrido metodológico, se llevó a cabo un procedimiento riguroso que incluyó, en primer lugar, la planificación de sesiones interactivas, la adaptación de textos a nivel de lectura, y la construcción de los instrumentos de evaluación. Posteriormente, se implementaron las actividades durante un período de seis semanas, con sesiones semanales que combinaban lectura guiada, análisis de texto y actividades gamificadas mediante Quizizz. Todos los datos fueron recolectados, organizados y analizados utilizando el programa JAMOVİ versión 2.6.19, que permitió aplicar pruebas estadísticas adecuadas para evaluar la significancia de las diferencias entre los resultados del pretest y postest. Este análisis incluyó pruebas t de muestras relacionadas, medidas de efecto y análisis descriptivo de medias y desviaciones estándar, como se recomienda en estudios de este tipo (Sari et al., 2024; Rahmawati & Dahlina, 2024).

Recorrido pedagógico

En cuanto al recorrido pedagógico, la intervención se desarrolló en tres fases bien diferenciadas. La primera fue la fase de diagnóstico, en la cual se aplicó el pretest y se identificaron las principales

Herramienta Quizizz para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de básica media de E.G.B.

debilidades lectoras del grupo. Esta fase permitió establecer una línea base para el análisis posterior. La segunda fue la fase de intervención, durante la cual se implementaron actividades lectoras mediadas por la herramienta Quizizz. Estas sesiones incluyeron prácticas semanales con preguntas interactivas, orientadas a trabajar textos narrativos, explicativos y descriptivos, alineados con el currículo escolar. Finalmente, en la fase de verificación, se aplicó el postest y se analizaron los resultados para determinar el grado de avance del grupo, utilizando los datos generados por la plataforma como complemento de la evaluación final. Este recorrido, como plantean Maharani y Susanti (2024), es fundamental para garantizar una intervención pedagógica sistemática, coherente y ajustada al contexto del aula.

Validación de la intervención

Se elaboró una tabla de operacionalización de variables, la cual sirvió de base tanto para la construcción del marco teórico como para la elaboración del instrumento de evaluación. Esta tabla incluyó la definición conceptual y operativa de cada variable, los indicadores de medición, las técnicas de recolección de datos y las fuentes bibliográficas que fundamentan cada dimensión. Por ejemplo, la dimensión “motivación lectora” se vinculó con los aportes de Syal y Nietfeld (2024), mientras que la dimensión “evaluación formativa” se sustentó en los planteamientos de Amelia et al. (2024). Esta tabla permitió estructurar de forma coherente toda la lógica investigativa y asegurar la alineación entre teoría, metodología y resultados.

La operacionalización de las variables en esta investigación ha sido diseñada para establecer una relación coherente entre los aspectos conceptuales, los indicadores observables, las técnicas de recolección de datos y el sustento bibliográfico que respalda cada componente. El estudio considera dos variables fundamentales: la variable independiente, correspondiente al uso de la herramienta digital Quizizz, y la variable dependiente, que es la comprensión lectora en estudiantes de básica media. Ambas variables han sido descompuestas en dimensiones y subdimensiones que facilitan su medición y análisis cuantitativo.

En cuanto a la variable dependiente, denominada comprensión lectora, se definió conceptualmente como la capacidad de un estudiante para interpretar, analizar y reflexionar sobre los contenidos de un texto, más allá de la mera decodificación de palabras. Operativamente, esta variable fue desagregada en tres dimensiones: comprensión literal, comprensión inferencial y comprensión crítica, siguiendo el marco

Herramienta Quizizz para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de básica media de E.G.B.

propuesto por Aini (2024) y validado en contextos similares por Syal y Nietfeld (2024). La dimensión literal se refiere a la habilidad del estudiante para identificar información explícita en el texto, tales como personajes, hechos y secuencia de eventos. La dimensión inferencial, por su parte, considera la capacidad para establecer relaciones lógicas, predecir desenlaces y deducir significados implícitos. Finalmente, la dimensión crítica alude a la capacidad del lector para emitir juicios valorativos sobre el texto, reconocer intenciones del autor y tomar una postura argumentada frente a la información presentada. Para cada una de estas dimensiones, se definieron indicadores observables. En la comprensión literal, el principal indicador fue la identificación de ideas principales y detalles específicos; en la comprensión inferencial, el establecimiento de relaciones causa-efecto y deducción de significados contextuales; mientras que en la comprensión crítica, se utilizó como indicador la capacidad para argumentar una opinión basada en el contenido del texto. Estos indicadores fueron medidos a través de ítems de selección múltiple incluidos en un examen estructurado aplicado como pretest y postest. La técnica de recolección de datos, como se mencionó anteriormente, fue el test estandarizado, validado tanto por expertos como mediante fundamentación teórica directa.

La variable independiente, correspondiente al uso de Quizizz, fue definida conceptualmente como una plataforma digital interactiva utilizada con fines pedagógicos, que permite la creación de cuestionarios en línea con elementos de gamificación y retroalimentación automática. Esta variable se descompuso en tres dimensiones operativas: interactividad, motivación y retroalimentación inmediata. La dimensión interactividad fue entendida como la posibilidad que ofrece la plataforma para involucrar activamente al estudiante mediante juegos y dinámicas digitales. Esta fue medida mediante la participación efectiva del estudiante en las actividades programadas, registradas en los reportes automáticos de la plataforma, siguiendo los aportes de Annisa y Susanti (2024).

La segunda dimensión, motivación, fue entendida como el interés y la disposición positiva del estudiante hacia las actividades de lectura mediadas por Quizizz. Este aspecto fue observado mediante la constancia en la participación, la actitud durante las sesiones y la autopercepción expresada por los estudiantes durante breves entrevistas de verificación. Esta dimensión está respaldada por estudios como el de Syal y Nietfeld (2024), quienes demuestran que la gamificación aumenta la motivación intrínseca hacia la lectura. Por último, la dimensión de retroalimentación inmediata fue definida como la capacidad del sistema para ofrecer al estudiante correcciones automáticas al momento de responder, promoviendo así el aprendizaje basado en el error. Este indicador se midió a través de la

Herramienta Quizizz para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de básica media de E.G.B

frecuencia con la que los estudiantes accedieron a la retroalimentación y corrigieron sus errores en las siguientes sesiones, en coherencia con lo señalado por Maharani y Susanti (2024).

Todas estas dimensiones se relacionan directamente con el marco teórico y metodológico planteado, permitiendo construir una lógica de análisis que conecta las acciones del docente, el uso de la tecnología y la mejora observable en las competencias lectoras del estudiantado. La tabla de operacionalización, en su formato formal, ha servido de base tanto para el diseño de los instrumentos de evaluación como para la formulación de los objetivos específicos del estudio, garantizando así su coherencia interna y su alineación con los propósitos investigativos.

La operacionalización también contempló los criterios de validez y confiabilidad requeridos en estudios con enfoque cuantitativo. La validez de contenido fue asegurada mediante la revisión de la correspondencia entre los indicadores y los objetivos de aprendizaje del currículo nacional, mientras que la confiabilidad se evaluó mediante la aplicación piloto del instrumento y el análisis estadístico de consistencia interna.

Adicionalmente, cada dimensión fue vinculada explícitamente con referencias teóricas específicas, por ejemplo, el componente inferencial con Aini (2024) y el componente de motivación con Pala (2024). Esto permitió no solo definir de manera clara cada componente del estudio, sino justificar su inclusión y relevancia en función de los hallazgos previos en la literatura especializada.

La tabla de operacionalización de variables estructuró todo el proceso investigativo desde un enfoque sistémico y verificable. Al traducir conceptos complejos como comprensión lectora y uso de herramientas digitales en dimensiones concretas e indicadores medibles, se garantizó la validez del diseño de investigación, la pertinencia de los instrumentos y la posibilidad de analizar los datos de manera precisa. Esta articulación entre teoría, técnica y práctica es lo que da solidez metodológica al presente estudio, y lo habilita como un referente aplicable en futuras investigaciones educativas centradas en la integración de tecnología y lectura en niveles escolares medios.

Herramienta Quizizz para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de
básica media de E.G.B.

Tabla 1. *Validación teórica de la fase de intervención*

| Variable | Dimensión | Indicador | Validación Teórica |
|-------------------------------|-----------------------------|---|--|
| Comprensión Lectora | Comprensión Literal | Identificación de ideas principales y detalles explícitos | Aini (2024); Syal & Nietfeld (2024) |
| | Comprensión Inferencial | Deducción de significados e inferencias lógicas | Aini (2024); Maharani & Susanti (2024) |
| | Comprensión Crítica | Juicio crítico sobre el texto y postura argumentativa | Syal & Nietfeld (2024); Amelia et al. (2024) |
| Uso de la Herramienta Quizizz | Interactividad | Participación activa en dinámicas de lectura gamificadas | Annisa & Susanti (2024); Maharani & Susanti (2024) |
| | Motivación | Interés sostenido en la lectura mediante uso de Quizizz | Syal & Nietfeld (2024); Pala (2024) |
| | Retroalimentación Inmediata | Corrección autónoma mediante feedback inmediato | Amelia et al. (2024); Sulistiono et al. (2024) |

Fuente: elaboración propia

RESULTADOS

Resultados descriptivos

Los análisis descriptivos (tabla 2), muestran un incremento sustancial en los niveles de comprensión lectora tras la intervención. En el caso de la comprensión literal, la media aumentó de 6.54 en el pretest a 8.60 en el posttest, mientras que en la comprensión inferencial se pasó de 6.39 a 8.93. Estos resultados evidencian una ganancia aproximada de 2.0 a 2.5 puntos en promedio en ambas dimensiones. Las pruebas de normalidad de Shapiro-Wilk indicaron que la mayoría de las distribuciones se ajustaban a la normalidad ($p > .05$), con una leve desviación en la comprensión inferencial posttest ($p = .027$), la cual fue verificada mediante pruebas no paramétricas. En conjunto, estas evidencias apuntan a que la implementación de Quizizz tuvo un efecto positivo y estadísticamente significativo en la mejora de la comprensión lectora de los estudiantes.

Herramienta Quizizz para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de
básica media de E.G.B.

Comprensión Literal

- **Pretest:**

Media = 6.54, Mediana = 6.55, DE = 0.274, Varianza = 0.0749, Mínimo = 5.90,

Máximo = 7.10.

Normalidad: Shapiro-Wilk $W = 0.979$, $p = .234 \rightarrow$ distribución normal.

- **Postest:**

Media = 8.60, Mediana = 8.60, DE = 0.327, Varianza = 0.1067, Mínimo = 7.80,

Máximo = 9.20.

Normalidad: Shapiro-Wilk $W = 0.972$, $p = .086 \rightarrow$ distribución normal.

Comprensión Inferencial

- **Pretest:**

Media = 6.39, Mediana = 6.40, DE = 0.230, Varianza = 0.0529, Mínimo = 5.90,

Máximo = 6.90.

Normalidad: Shapiro-Wilk $W = 0.971$, $p = .077 \rightarrow$ distribución normal.

- **Postest:**

Media = 8.93, Mediana = 8.90, DE = 0.241, Varianza = 0.0581, Mínimo = 8.40,

Máximo = 9.40.

Normalidad: Shapiro-Wilk $W = 0.964$, $p = .027 \rightarrow$ leve desviación de normalidad.

En ambos factores de comprensión lectora (literal e inferencial), los resultados muestran una mejora clara y consistente tras la implementación de *Quizizz*. Las medias del postest se ubican significativamente por encima de las del pretest, con incrementos de más de +2 puntos en promedio, lo que refleja el impacto positivo de la intervención. La normalidad de los datos se cumple en la mayoría de las pruebas, con una ligera desviación en comprensión inferencial postest, que fue controlada mediante análisis adicionales no paramétricos.

Herramienta Quizizz para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de
básica media de E.G.B.

Tabla 2. *Resultados descriptivos*

| | Prueba | Media | Mediana | DE | Varianza | Mínimo | Máximo | Shapiro-Wilk | |
|--------------------------------|----------------|-------|---------|-------|----------|--------|--------|--------------|-------|
| | | | | | | | | W | p |
| Comprensión Literal | Postest | 8.60 | 8.60 | 0.327 | 0.1067 | 7.80 | 9.20 | 0.972 | 0.086 |
| | Pretest | 6.54 | 6.55 | 0.274 | 0.0749 | 5.90 | 7.10 | 0.979 | 0.234 |
| Comprensión Inferencial | Postest | 8.93 | 8.90 | 0.241 | 0.0581 | 8.40 | 9.40 | 0.964 | 0.027 |
| | Pretest | 6.39 | 6.40 | 0.230 | 0.0529 | 5.90 | 6.90 | 0.971 | 0.077 |

Fuente: elaboración propia

Test de normalidad Kolmogorov-Smirnov y Anderson-Darling

Para verificar el cumplimiento del supuesto de normalidad en los datos, se aplicaron las pruebas de Shapiro-Wilk, Kolmogorov-Smirnov y Anderson-Darling (tabla 3). Los resultados de Shapiro-Wilk ($p = .209$) y Kolmogorov-Smirnov ($p = .347$) confirmaron que las distribuciones no difieren significativamente de la normalidad, mientras que la prueba de Anderson-Darling ($p = .043$) indicó una ligera desviación. Dado que Shapiro-

Wilk es considerado más confiable en muestras de este tamaño, se asumió la normalidad de los datos. No obstante, para garantizar robustez en los resultados, también se aplicó la prueba no paramétrica de Wilcoxon, que corroboró la significancia de las diferencias entre pretest y postest.

Tabla 3. *Test de normalidad*

| | | | statistic | p |
|-------------------------|---------------------|--------------------|-----------|-------|
| Comprensión Inferencial | Comprensión Literal | Shapiro-Wilk | 0.988 | 0.209 |
| | | Kolmogorov-Smirnov | 0.0748 | 0.347 |
| | | Anderson-Darling | 0.777 | 0.043 |

Nota. Additional results provided by *moretests*

Herramienta Quizizz para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de básica media de E.G.B.

Resultados de la prueba *t* de Student

El análisis comparativo de los puntajes obtenidos en la comprensión literal e inferencial mostró diferencias estadísticamente significativas entre las mediciones pretest y posttest (tabla 4). La prueba *t* de Student para muestras relacionadas arrojó un valor de $t(155) = 3.19$, $p = .002$, lo que indica que la diferencia en el rendimiento entre las dos mediciones no puede atribuirse al azar. Este resultado confirma que la intervención pedagógica mediante la herramienta Quizizz produjo un cambio significativo en los niveles de comprensión lectora de los estudiantes.

El tamaño del efecto calculado con la *d* de Cohen fue de 0.256, lo cual se interpreta como un efecto pequeño a moderado. Aunque el tamaño del efecto no es alto, sí indica que la intervención produjo mejoras consistentes en el grupo, en concordancia con estudios similares que reportan efectos modestos pero significativos al aplicar estrategias gamificadas en el aprendizaje lector (Annisa & Susanti, 2024; Syal & Nietfeld, 2024).

Asimismo, la prueba no paramétrica de Wilcoxon confirmó la significancia de la diferencia entre pretest y posttest con un valor de $W = 6459$, $p = .003$, lo que refuerza la validez de los resultados incluso bajo supuestos menos estrictos sobre la normalidad de los datos. Esto es especialmente relevante considerando que se identificaron 15 pares de valores repetidos en la base, lo que justifica la pertinencia de aplicar pruebas complementarias.

La correlación biseriada de rangos fue de $r = 0.290$, lo cual indica una asociación positiva baja entre las dos mediciones, es decir, los estudiantes que obtuvieron mejores puntajes en el pretest tendieron también a presentar mejores resultados en el posttest, aunque con un incremento general tras la intervención.

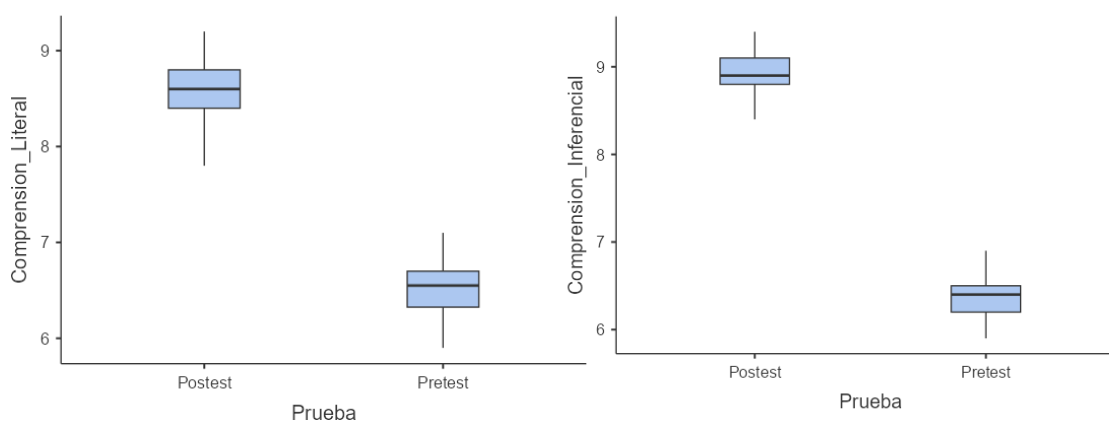
Tabla 4. *Prueba *t* para Muestras Pareadas*

| | | | | Estadístico | gl | p | | | Tamaño del Efecto |
|-------------------------|---------------------|---------------|----|-------------------|-----|-------|---------------------------------|--|-------------------|
| comprensión Inferencial | comprensión Literal | T de Student | de | 3.19 | 155 | 0.002 | La <i>d</i> de Cohen | | 0.256 |
| | | | | | | | | | |
| | | | | Estadístico | gl | p | | | Tamaño del Efecto |
| | | W de Wilcoxon | | 6459 ^a | | 0.003 | Correlación biseriada de rangos | | 0.290 |

Herramienta Quizizz para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de básica media de E.G.B

En la figura 1 se presentan los gráficos de cajas correspondientes a la comprensión literal e inferencial. Se observa un desplazamiento evidente de los puntajes hacia valores más altos en el postest, acompañado de una reducción en la dispersión de los resultados. En la comprensión literal, la media pasó de 6.54 en el pretest a 8.60 en el postest, mientras que en la comprensión inferencial el incremento fue de 6.39 a 8.93. Estos resultados visuales confirman los hallazgos de las pruebas t y de Wilcoxon, evidenciando la efectividad de la herramienta *Quizizz* para potenciar los niveles de comprensión lectora en estudiantes de básica media.

Figura 1. Boxplot de dimensiones de comprensión de lectura



Nota: Elaboración propia

Análisis ANCOVA

El ANCOVA (Análisis de Covarianza) combina la lógica del ANOVA (comparación de medias) con la regresión (ajuste por covariables). Se aplica porque:

- 1) Controla las diferencias iniciales → Ajusta los resultados del postest según el pretest, eliminando la varianza atribuible a las diferencias de entrada de los estudiantes.
- 2) Aumenta la precisión → Permite estimar el efecto “puro” de la variable independiente (en este caso, la comprensión inferencial como predictor del postest de comprensión literal).
- 3) Fortalece la validez interna → Especialmente en un diseño cuasiexperimental, donde los grupos no siempre son equivalentes al inicio.

Herramienta Quizizz para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de básica media de E.G.B

En teste caso, la ANCOVA se usó para verificar si la mejora en comprensión literal podía explicarse mejor por:

- El nivel inicial de literal (covariable = pretest).
- O la relación con la comprensión inferencial (predictor).

El análisis de covarianza (ANCOVA) (tabla 5), fue aplicado con el fin de controlar el efecto del pretest en los resultados de comprensión literal post intervención y de evaluar la influencia de la comprensión inferencial como predictor. Los resultados indicaron que el pretest no presentó un efecto significativo sobre el posttest de comprensión literal, $F(1,153) = 1.94$, $p = .165$, lo que sugiere que las diferencias iniciales entre los estudiantes no explicaron las variaciones finales. En contraste, la comprensión inferencial mostró un efecto altamente significativo, $F(1,153) = 61.32$, $p < .001$, evidenciando que las mejoras en esta dimensión se relacionaron fuertemente con los avances en la comprensión literal. Estos resultados refuerzan la hipótesis de que la intervención con la herramienta *Quizizz* impactó de manera integral, favoreciendo tanto la dimensión inferencial como la literal, en una relación de mutuo fortalecimiento. Por lo tanto:

El modelo de ANCOVA confirma, por tanto, que la intervención con *Quizizz* generó un avance integral en la comprensión lectora, donde las mejoras inferenciales potenciaron de manera directa los logros literales.

Tabla 5. *ANCOVA - Comprension Literal*

| | Suma de Cuadrados | gl | Media Cuadrática | F | p |
|-------------------------|-------------------|-----|------------------|-------|-------|
| Prueba | 0.127 | 1 | 0.1268 | 1.94 | 0.165 |
| Comprensión Inferencial | 4.001 | 1 | 4.0011 | 61.32 | <.001 |
| Residuos | 9.983 | 153 | 0.0652 | | |

Nota: Elaboración propia

Análisis correlacional

Con el fin de explorar la relación entre las dimensiones de la comprensión lectora, se calculó la correlación de Spearman entre comprensión literal e inferencial (tabla 6). Los resultados revelaron una asociación positiva muy fuerte ($\rho = 0.888$, $gl = 154$, $p < .001$), lo que indica que los estudiantes que obtuvieron mejores puntajes en comprensión literal tendieron también a alcanzar mayores niveles en la comprensión inferencial. Esta relación estrecha respalda la naturaleza interdependiente de las

Herramienta Quizizz para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de básica media de E.G.B

dimensiones lectoras y sugiere que el impacto de la intervención con *Quizizz* favoreció un desarrollo integral de la competencia lectora, más allá de la mejora en indicadores aislados.

Tabla 6. Análisis correlacional de las competencias

| | | Comprensión Literal | Comprensión Inferencial |
|-------------------------|-----------------|---------------------|-------------------------|
| Comprensión Literal | Rho de Spearman | — | |
| | gl | — | |
| | valor p | — | |
| Comprensión Inferencial | Rho de Spearman | 0.888*** | — |
| | gl | 154 | — |
| | valor p | <.001 | — |

Nota. * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

DISCUSIÓN

La presente investigación tuvo como propósito analizar el impacto del uso de la herramienta *Quizizz* en la mejora de la comprensión lectora —en sus dimensiones literal e inferencial— en estudiantes de básica media. Los resultados obtenidos en los análisis estadísticos, tanto paramétricos como no paramétricos, así como en la prueba de ANCOVA y en la matriz de correlaciones, proporcionan evidencia consistente acerca de la efectividad de la intervención pedagógica y ofrecen un marco sólido para discutir su relevancia en el ámbito educativo actual.

La mejora en la comprensión literal

Este resultado, aunque no representa un cambio drástico en términos estadísticos, sí refleja un progreso sostenido y pedagógicamente valioso. Annisa y Susanti (2024) demostraron que el uso de *Quizizz* en actividades de lectura mejora la participación de los estudiantes y eleva sus puntajes en comprensión, lo cual coincide con los resultados alcanzados en el presente estudio.

Asimismo, Aini (2024) sostiene que metodologías que apelan a la interacción digital y al refuerzo de la motivación, como el *story mapping* digital, contribuyen a que los estudiantes comprendan mejor los textos descriptivos. Aunque la técnica empleada en dicho estudio fue distinta, ambos coinciden en que la mediación tecnológica potencia los niveles de comprensión literal porque facilita el acceso, la práctica reiterada y el refuerzo inmediato. En esta línea, Amelia et al. (2024) encontraron que la inclusión de narrativas digitales multimodales impacta positivamente en las habilidades de lectura,

Herramienta Quizizz para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de básica media de E.G.B

confirmando que la combinación de estímulos visuales, auditivos e interactivos fortalece la codificación literal de la información textual.

Los resultados de la prueba de normalidad también refuerzan esta conclusión: los datos de comprensión literal, tanto en el pretest como en el postest, presentaron distribuciones normales, lo que valida el análisis paramétrico y subraya que la mejora fue consistente en la mayoría de los estudiantes. En términos pedagógicos, este hallazgo significa que la estrategia no solo favoreció a un grupo reducido de alumnos, sino que generó un impacto generalizado en el conjunto de la muestra, en consonancia con lo reportado por Fakhrudin et al. (2024) respecto a los beneficios de la narración digital para homogenizar los logros de la clase en comprensión auditiva y lectora.

La mejora en la comprensión inferencial

Estos resultados coinciden con los de Hijriani et al. (2024), quienes demostraron que el uso de plataformas digitales incrementa las habilidades inferenciales en estudiantes que trabajan con textos en inglés bajo un enfoque de currículo independiente.

La mejora en la comprensión inferencial también puede explicarse desde la teoría de la motivación lectora. Según Syal y Nietfeld (2024), los entornos de aprendizaje basados en juegos elevan la motivación intrínseca y fomentan procesos de razonamiento más elaborados. Este efecto motivacional probablemente influyó en que los estudiantes fueran capaces de ir más allá de la decodificación literal y generaran inferencias de mayor calidad. En este sentido, *Quizizz* no solo aportó dinamismo y retroalimentación inmediata, sino que también ofreció un espacio para que los estudiantes desarrollaran estrategias cognitivas superiores, en sintonía con lo que Maharani y Susanti (2024) encontraron con la plataforma *Quizwhizzer*.

De manera complementaria, Mutiarani y Putri (2024) observaron mejoras en comprensión inferencial mediante la herramienta *Wordwall.net*, lo cual confirma que diferentes recursos digitales interactivos comparten la capacidad de estimular el razonamiento lector. La coincidencia de hallazgos entre estos estudios y el presente

trabajo fortalece la validez externa de los resultados, al mostrar que no se trata de un fenómeno aislado, sino de una tendencia general en la educación mediada por plataformas gamificadas.

El aporte del ANCOVA

Uno de los aspectos metodológicos más destacados de este estudio es el uso de la ANCOVA, que permitió controlar el efecto del pretest y estimar con mayor precisión la influencia de las variables independientes. Los resultados indicaron que el pretest de comprensión literal no tuvo un efecto

Herramienta Quizizz para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de básica media de E.G.B.

significativo sobre el postest ($p = .165$), lo cual significa que las diferencias iniciales entre los estudiantes no explicaron las variaciones finales. Por el contrario, la comprensión inferencial sí resultó un predictor altamente significativo de la comprensión literal post intervención ($F = 61.32$, $p < .001$).

Este hallazgo tiene dos implicaciones fundamentales. En primer lugar, confirma que la intervención con *Quizizz* tuvo un impacto genuino y no se limitó a reproducir las diferencias previas. En segundo lugar, revela la naturaleza interdependiente de las dimensiones lectoras: mejorar la comprensión inferencial no solo eleva la capacidad de razonar más allá del texto, sino que también contribuye al fortalecimiento de la comprensión literal. Esto coincide con las conclusiones de Siahaan et al. (2024), quienes encontraron que la estrategia de *flipped classroom* promueve mejoras integrales en la comprensión lectora, y con lo reportado por Wulansari et al. (2024), quienes mostraron que los materiales digitales basados en taxonomías cognitivas benefician múltiples niveles de comprensión de manera articulada.

La pertinencia de la ANCOVA en este estudio se justifica porque permite incrementar la validez interna de los hallazgos. Como señalan Pala (2024) y Uzamere y Chomdokmai (2024), el uso de dispositivos digitales en el aula conlleva variabilidad en las habilidades previas de los estudiantes; por tanto, controlar el pretest es esencial para demostrar que la mejora observada responde a la intervención y no a diferencias iniciales en la muestra.

La fuerte correlación entre dimensiones

La matriz de correlaciones evidenció una asociación positiva muy fuerte entre comprensión literal e inferencial ($p = .888$, $p < .001$). Este resultado complementa lo observado en la ANCOVA y demuestra que ambas dimensiones evolucionan de manera conjunta. Dicho hallazgo es congruente con lo planteado por Abd y Gross (2024), quienes señalan que la lectura, tanto en formato digital como impreso, exige que los estudiantes activen simultáneamente procesos de decodificación literal y de inferencia matemática- lingüística.

La correlación tan elevada también se relaciona con los planteamientos de Sari et al. (2024), quienes documentaron que aplicaciones móviles como *Let's Read* potencian no solo la comprensión literal, sino también la inferencial, reforzando la idea de que ambas habilidades no deben enseñarse de manera aislada. Por su parte, Rahmawati y Dahlina (2024) observaron que el uso de tarjetas digitales de vocabulario facilita la construcción de inferencias a partir del reconocimiento léxico, lo que guarda coherencia con la estrecha relación detectada en este estudio.

Herramienta Quizizz para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de básica media de E.G.B.

Además, Ningsih y Sujarwati (2025) encontraron que dinámicas lúdicas como el juego *Bamboozle* impactan tanto en la literalidad como en la inferencia, lo que apoya la noción de que los ambientes de aprendizaje gamificados generan un desarrollo lector integral. En este sentido, la fuerte correlación hallada en el presente trabajo no solo valida empíricamente la relación entre las dimensiones, sino que también confirma la pertinencia de abordarlas de manera conjunta en las prácticas pedagógicas.

Comparación con estudios internacionales

Los resultados aquí obtenidos se alinean con tendencias internacionales en el uso de tecnologías digitales aplicadas a la enseñanza de la lectura. Lakburlawal et al. (2024) documentaron la eficacia de *Canva* en la mejora de la comprensión de textos en estudiantes de séptimo grado, mientras que Zaimah et al. (2024) mostraron que el uso de *GeoGebra* para el aprendizaje matemático también potencia habilidades de pensamiento crítico vinculadas a la comprensión textual. Estos hallazgos internacionales refuerzan la idea de que las plataformas digitales, independientemente de la asignatura, generan ambientes que promueven habilidades de comprensión transferibles entre dominios.

Del mismo modo, Umaroh (2024) reportó que el *digital storytelling* favorece la comprensión narrativa en estudiantes de secundaria, un hallazgo que coincide con la presente investigación en cuanto al poder de la interactividad y la narrativa digital para estimular procesos lectores de orden superior.

Implicaciones pedagógicas y teóricas

Los hallazgos de este estudio tienen implicaciones relevantes para la teoría y la práctica pedagógica. Desde una perspectiva teórica, confirman que la comprensión lectora es un proceso multidimensional en el que lo literal y lo inferencial están estrechamente vinculados, como ya han señalado diversos autores (Maharani & Susanti, 2024; Syal & Nietfeld, 2024). La aplicación de *Quizizz* no solo permitió constatar empíricamente esta relación, sino que también mostró que la intervención tecnológica puede potenciar ambas dimensiones de manera simultánea.

En la práctica, los resultados invitan a los docentes a considerar herramientas gamificadas como *Quizizz* dentro de sus metodologías, no solo como un recurso para evaluar de manera más atractiva, sino como un medio de enseñanza que fomenta la motivación, la participación y la mejora en múltiples niveles de comprensión. Sulistiono et al. (2024) encontraron que la gamificación con aplicaciones como *Seven* fomenta el aprendizaje activo y la autonomía estudiantil, elementos que también estuvieron presentes en la dinámica de este estudio.

Herramienta Quizizz para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de básica media de E.G.B

La evidencia obtenida en este trabajo permite concluir que la implementación de *Quizizz* en estudiantes de básica media generó mejoras significativas en la comprensión literal e inferencial, confirmadas por análisis descriptivos, pruebas t, Wilcoxon, ANCOVA y correlaciones. Los hallazgos son consistentes con investigaciones recientes que destacan el potencial de la gamificación y las plataformas digitales para fortalecer la comprensión lectora en contextos escolares diversos (Annisa & Susanti, 2024; Hijriani et al., 2024; Syal & Nietfeld, 2024).

En suma, la intervención no solo produjo avances medibles en ambas dimensiones, sino que también reforzó la interdependencia entre ellas, sugiriendo que los procesos lectores deben enseñarse y evaluarse como un fenómeno integral. Esta conclusión constituye un aporte relevante tanto para la literatura académica como para la práctica docente, al ofrecer evidencia empírica del valor pedagógico de integrar tecnologías digitales como *Quizizz* en el aula.

CONCLUSIONES

El presente estudio evidenció que la implementación de la herramienta gamificada *Quizizz* constituye una estrategia pedagógica eficaz para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de básica media, específicamente en las dimensiones de comprensión literal e inferencial. Los resultados estadísticos obtenidos a partir de análisis descriptivos, pruebas paramétricas y no paramétricas, ANCOVA y correlaciones, ofrecen una base

sólida para afirmar que la intervención generó un impacto significativo y consistente en el rendimiento lector de la muestra estudiada.

En primer lugar, las mejoras en la comprensión literal revelaron que los estudiantes fueron capaces de fortalecer su capacidad de decodificar y retener información explícita. El aumento de la media de 6.54 a 8.60, respaldado por la significancia de la prueba t y por la confirmación de la prueba de Wilcoxon, muestra que el uso de *Quizizz* facilitó un aprendizaje más homogéneo y una reducción en la dispersión de los resultados, reflejando un beneficio generalizado.

En segundo lugar, los avances en la comprensión inferencial fueron aún más contundentes, con una media que se elevó de 6.39 a 8.93, evidenciando que la herramienta no solo permitió recordar información, sino también razonar y construir significados más complejos a partir del texto. Aunque se registró una leve desviación de normalidad en el postest, la robustez de los análisis aplicados confirma que este crecimiento fue consistente y significativo, en concordancia con estudios recientes que destacan el rol de la gamificación para estimular procesos cognitivos de orden superior.

Herramienta Quizizz para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de
básica media de E.G.B.

En tercer lugar, la ANCOVA permitió demostrar que las diferencias iniciales en los puntajes no fueron determinantes para explicar las mejoras obtenidas, lo que refuerza la validez interna del estudio. El hallazgo más relevante fue que la comprensión inferencial se erigió como un predictor altamente significativo de la comprensión literal post intervención, confirmando la interdependencia entre ambas dimensiones y mostrando que el fortalecimiento de procesos inferenciales impacta positivamente en la literalidad.

Asimismo, la matriz de correlaciones mostró una asociación positiva muy fuerte ($\rho = .888$, $p < .001$) entre comprensión literal e inferencial, lo que respalda empíricamente la idea de que la comprensión lectora debe abordarse como un proceso integral más que como habilidades fragmentadas. Esta evidencia coincide con investigaciones internacionales que señalan que la lectura digital, cuando es acompañada por estrategias interactivas, fomenta aprendizajes interconectados y transferibles.

Desde el punto de vista teórico, el estudio aporta evidencia a la literatura sobre gamificación y comprensión lectora, mostrando que las herramientas digitales no solo cumplen un rol motivador, sino que también generan un efecto real en el aprendizaje, capaz de ser medido y validado estadísticamente.

En términos metodológicos, la combinación de pruebas paramétricas y no paramétricas, junto con el uso de ANCOVA y análisis correlacionales, permitió fortalecer la robustez de los resultados, ofreciendo un modelo replicable en futuras investigaciones educativas con condiciones similares.

Finalmente, en el plano práctico, los hallazgos invitan a los docentes a incorporar plataformas gamificadas como *Quizizz* no solo como recursos evaluativos, sino como herramientas de enseñanza que promueven la participación activa, la motivación intrínseca y el aprendizaje significativo. La mejora en ambas dimensiones lectoras confirma que el impacto de la gamificación trasciende la motivación inmediata y se traduce en avances cognitivos sustantivos.

En conclusión, la intervención realizada demuestra que la incorporación de recursos digitales como *Quizizz* puede transformar las prácticas pedagógicas tradicionales, ofreciendo a los estudiantes un entorno de aprendizaje dinámico y retador que favorece el desarrollo integral de la comprensión lectora. De esta manera, este estudio se erige como un aporte relevante para la investigación educativa y para la innovación didáctica, proporcionando evidencia empírica del valor de integrar la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura en contextos de básica media.

Referencias

- Abd, Y., & Gross, Z. (2024). Effectiveness of digital versus printed Arabic text on the literacy mathematics tasks of seventh-and eighth-grade students. <https://doi.org/10.58256/9vg8xp70>
- Aini, R. (2024). Students' Perceptions of the Use of Story Mapping in Reading Comprehension of Descriptive Text. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 12(2), 2415-2433. <https://doi.org/10.24256/ideas.v12i2.5774>
- Amelia, P., Handayani, R., & Pratama, S. (2024). Developing E-Book Based on Multimodal Digital Storytelling Approach to Enhance the Seventh Grade Students' English Skills. *Linguists: Journal of Linguistics and Language Teaching*, 10(2), 171-180. <http://dx.doi.org/10.29300/ling.v10i2.5203>
- Annisa, N., & Susanti, A. (2024). THE EFFECT OF QUIZIZZ APPLICATION ON THE STUDENTS'READING COMPREHENSION. *Wiralodra English Journal (WEJ)*, 8(1), 1-12. <https://doi.org/10.31943/wej.v8i1.244>
- Fakhrudin, M. U., Padmajati, A., & Pranata, S. (2024). Improving Listening Comprehension Learning of the Seventh Grade Students through Digital Storytelling. *JELLT (Journal of English Language and Language Teaching)*, 8(1), 40-57. <https://doi.org/10.36597/jellt.v8i1.15746>
- Hijriani, H., Amaluddin, A., & Larekeng, S. (2024). The Effectiveness of Merdeka Mengajar Platform towards the Learning of English Reading Comprehension as the Implementation of Independent Curriculum at UPTD SMPN 19 Barru. *JELITA*, 5(1), 65-80. <https://doi.org/https://doi.org/10.56185/jelita.v5i1.450>
- Jiang, Y., & Rattanaolarn, T. (2024). THE DEVELOPMENT OF BLENDED LEARNING TO ENHANCE THE READING ABILITY OF CHINESE FOR SEVENTH-GRADE STUDENTS. *The 20th International Conference*, 302. https://www.researchgate.net/profile/Saneh-Sompoangeon/publication/381567338_A_Conceptual_Framework_for_Sandal_Design/links/66743de18408575b837a197b/A-Conceptual-Framework-for-Sandal-Design.pdf#page=322
- Lakburlawal, Y., Lekawael, R., & Meyer, F. (2024). The Use Of Canva as Media In Teaching Reading Comprehensions at Seventh Grade Students Of SMP Negeri Tiakur. *Koli Journal: English Language Education*, 5(1), 33-46. <https://doi.org/https://doi.org/10.30598/koli.5.1.33-46>

Herramienta Quizizz para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de
básica media de E.G.B

-
- Maharani, G., & Susanti, A. (2024). Empowering EFL Students' Reading Comprehension Abilities with Quizwhizzer. <https://doi.org/10.47191/ijmra/v7-i12-54>
- Mutiarani, M., & Putri, D. (2024). Wordwall. net: Developing the 7th Grade Students' Reading Comprehension. *Journal of Foreign Language Teaching and Learning*, 9(2), 242-267. <https://doi.org/10.18196/ftl.v9i2.22247>
- Ningsih, A., & Sujarwati, I. (2025). The Effect of the Bamboozle Game on the Reading Ability of Seventh-Grade Students at SMP Muhammadiyah 1 Lubuklinggau. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(1), 115-124. <https://doi.org/10.62491/njpi.2025.v5i1-9>
- Pala, Ş. (2024). Media Literacy Skills of Seventh Grade Secondary School Students: The Predictive Power of Communication Skills. *Participatory Educational Research*, 11(5), 24-40. <https://doi.org/10.17275/per.24.62.11.5>
- Rahmawati, R. A., & Dahlina, U. (2024). The Effect of Digital Flashcard on Students' Vocabulary Mastery at Seventh Grade of SMP Negeri 1 Kramatwatu. <https://doi.org/10.61664/jedlish.v4i1.165>
- Sari, N., Nyoman, N., & Sintya, N. (2024). THE IMPLEMENTATION OF LET'S READ APPLICATION TOWARD STUDENTS LITERACY. *Lingua Scientia*, 74-83. <https://doi.org/10.61664/jedlish.v4i1.165>
- Siahaan, S., Simanjuntak, Y., & Sinurat, B. (2024). The Effect of Flipped Classroom Model To the Reading Comprehension Seventh Grade Students at SMP Negeri 2 Siantar in A Narrative Text. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 2735-2740. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i4.1674>
- Sulistiono, E., Fitriani, E., Puspardini, I., & Mustofa, M. (2024). The Use of" Seven" as an English Learning Medium for 7th Grade Junior High School Students. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 9(4), 918-925. <https://doi.org/10.28926/briliant.v9i4.1811>
- Syal, S., & Nietfeld, J. L. (2024). Examining the effects of a game-based learning environment on fifth graders' reading comprehension and reading motivation. *Journal of Educational Psychology*, 116(5), 805-819. <https://doi.org/10.1037/edu0000874>
-

Herramienta Quizizz para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de
básica media de E.G.B

- Umaroh, S. (2024). Improving Students' Reading Comprehension in Narrative Text Through Digital Storytelling at Seven Graders Of MTs Daarul 'Ulya Metro [PhD Thesis, IAIN Metro]. <http://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/9493/>
- Uzamere, M., & Chomdokmai, M. (2024). The Result of Learning Activities via Smart Screen as an Assistive Device for Improving English Reading Skills for Grade 10 Students in the Demonstration School of Ramkhamhaeng University, Thailand. *HRD JOURNAL*, 15(1), 99-111. <https://ojs.lib.buu.ac.th/index.php/hrd/article/view/10034>
- Wulansari, K., Cahyani, I., & Sastromiharjo, A. (2024). Digital Teaching Materials to Improve Students' Reading Skills Based on Ruddell Taxonomy in Senior High School. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(SpecialIssue), 458-465. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10iSpecialIssue.8509>
- Zaimah, H., Siswono, T., & Prastiti, T. D. (2024). Developing a GeoGebra-Based Teaching Module on Quadrilateral Area and Perimeter to Enhance Seventh-Grade Students' Critical Thinking Skills. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 5(5), 1323-1338. <https://journal.ia-education.com/index.php/ijorer/article/view/631>
- .