



**Técnicas de animación lectora para la comprensión de textos literarios
mediante herramientas digitales emergentes**

ZAMORA DÍAZ EVELYN VIRLENDY
Maestrando

Dirección de Posgrado, Cooperación y Relaciones Internacionales. Universidad Laica Eloy
Alfaro de Manabí. Trabajo de Titulación, presentado como requisito para la obtención del grado
de Magíster en Educación con Mención en Innovaciones Pedagógicas

Tutor: Dra. Tannia Aytamira Chávez Córdova, Mg.

24 junio del 2026

**Técnicas de animación lectora para la comprensión de textos literarios
mediante herramientas digitales emergentes**
*Reading animation techniques for the comprehension of literary texts using
emerging digital tools*

RESUMEN.

La presente investigación sostiene que la lectura, además de ser una destreza fundamental en la educación básica, es un agente con incidencia en el avance individual y escolar del alumnado. No obstante, diversos informes ponen de manifiesto problemas persistentes en niveles literal, inferencial y crítico. Esto ha llevado a la búsqueda de nuevas estrategias pedagógicas y, en este sentido, el objetivo de la presente revisión sistemática consistió en estudiar cómo las técnicas de animación lectora apoyadas en herramientas digitales fomentan el desarrollo de la comprensión de textos literarios en el alumnado de educación básica. Así, se llevó a cabo una revisión sistemática de investigaciones publicadas en bases de datos académicas ocupadas entre 2020 y 2025. Los resultados ponen de manifiesto que técnicas como la narración digital, los libros con realidad aumentada o la gamificación producen mejoras significativas en la comprensión lectora, especialmente en lo que concierne a los niveles inferencial y literal; también se reveló que estas técnicas favorecen el aumento del interés y la motivación por la lectura. Adicionalmente, se evidenció que la mayoría de las intervenciones se llevaron a cabo en entornos educativos formales, aplicándose textos narrativos breves y herramientas digitales interactivas. Para concluir, la integración pedagógica de herramientas digitales emergentes en el fomento de la lectura se establece como un método efectivo para reforzar la comprensión lectora en Educación Básica, siempre que se lleve a cabo de manera planificada y contextualizada.

PALABRAS CLAVE: Comprensión lectora; animación lectora; herramientas digitales emergentes; gamificación; educación básica; textos literarios.

ABSTRACT

This research argues that reading is a fundamental skill in basic education and a factor that influences students' individual and academic progress. However, various reports highlight persistent problems at the literal, inferential, and critical levels. This has led to the search for new pedagogical strategies, and in this sense, the objective of this systematic review was to study how reading promotion techniques supported by digital tools foster the development of literary text comprehension in basic education students. Thus, a systematic review of research published in academic databases between 2020 and 2025 was carried out. The results show that techniques such as digital storytelling, augmented reality books, and gamification produce significant improvements in reading comprehension, especially at the inferential and literal levels; while also revealing that these techniques increase interest in and motivation for reading. Additionally, it was found that most interventions took place in formal educational settings, using short narrative texts and interactive digital tools. In conclusion, the pedagogical integration of emerging digital tools in promoting reading is established as an effective method for reinforcing reading comprehension in basic education, provided it is implemented in a planned and contextualized manner.

KEYWORDS: Reading comprehension; reading promotion; emerging digital tools; gamification; basic education; literary texts.

Recibido:

Aceptado:

INTRODUCCIÓN.

La destreza de la comprensión lectora puede ser considerada como una competencia importante para el crecimiento académico, cultural y crítico del alumnado, ya que facilita tanto el acceso a la información como la elaboración de significados, el análisis de los textos y el desarrollo del pensamiento reflexivo. En concreto, la comprensión de textos literarios ocupa una función esencial en la educación porque facilita la empatía, el análisis crítico, la imaginación y la sensibilidad estética. Sin embargo, diversos estudios han expuesto que hay problemas relacionados a la comprensión lectora del alumnado, sobre todo en los textos literarios que requieren procesos cognitivos de mayor complejidad como la interpretación simbólica, la inferencia o la evaluación crítica (Guazha et al., 2025; Ramos et al., 2020).¹

En este sentido, la animación lectora ha emergido como una estrategia pedagógica que trata de impulsar el interés, la motivación y la práctica de la lectura por medio del empleo de prácticas significativas, interactivas y dinámicas que, en su mayoría, se encuentran aún apoyadas en recursos impresos y metodologías presenciales, existiendo, cambios socioculturales y tecnológicos que han alterado la manera de acceder a la lectura y que genera nuevos contextos educativos mediado por tecnologías digitales. La aparición de nuevas herramientas digitales como aplicaciones educativas, plataformas interactivas, narraciones digitales, gamificación, realidades aumentadas e inteligencia artificial han brindado la posibilidad de ampliarse las posibilidades de la intervención didáctica, lo que permite crear experiencias lectoras más personalizadas, colaborativas e inmersivas (Castillo et al., 2025; Moreira & Carrión, 2021).

El empleo pedagógico de las estrategias de animación lectora basadas en recursos digitales es un reto tanto para docentes como para estudiantes, a pesar del aumento en el uso de estas herramientas en contextos educativos. Por un lado, se aprecia una utilización inadecuada dentro de este contexto y a veces se enfoca más en el aspecto tecnológico que en su verdadero efecto sobre la comprensión de la lectura. Por otra parte, los estudios científicos existentes son variados respecto a la información y presentan diferencias en términos de criterios de evaluación, tipos de textos literarios, niveles educativos y enfoques metodológicos; esto hace difícil llegar a conclusiones definitivas acerca de la eficacia de las intervenciones. Esta situación pone de manifiesto la necesidad de analizar de manera rigurosa y sistemática los estudios existentes para identificar qué técnicas y herramientas digitales contribuyen de forma efectiva a la mejora de la comprensión de textos literarios (Cervantes et al., 2024; Moreira & Carrión, 2021).

En concordancia con la problemática planteada, es relevante y necesario llevar a cabo una revisión sistemática, pues posibilita la síntesis crítica y organizada de la producción científica existente, permite el descubrimiento de patrones, de áreas de investigación inexploradas y de tendencias emergentes; brinda recomendaciones fundamentadas en las evidencias científico-docentes para la práctica y para futuras líneas de investigación. Además, dicha tarea alcanzaría importancia en el sector educativo porque responde a la demanda actual de métodos innovadores que de forma pedagógicamente relevante incorporen el uso de las tecnologías digitales promoviéndose en los alumnos una lectura activa, reflexiva y comprensiva.

Por tal razón, la propuesta de investigación se plantea como objetivo general, analizar de qué modo las técnicas de animación lectora apoyadas en herramientas digitales colaboran en el desarrollo de la comprensión de textos literarios en los estudiantes de educación básica. De forma específica, se pretende: Identificar las dificultades en la comprensión lectora que presentan los estudiantes; clasificar las herramientas digitales emergentes utilizadas en los procesos de animación lectora y

¹ La cita Guazha Uyaguari et al., 2025 se usó solo de referencia teórica

analizar el efecto de las técnicas de animación lectora mediante herramientas digitales en los distintos niveles de la comprensión lectora.

METODOLOGÍA.

Diseño del estudio.

La presente investigación se desarrolló mediante una revisión sistemática de la literatura, siguiendo las directrices establecidas por la Declaración PRISMA 2020 (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*), con el objetivo de garantizar la transparencia, rigurosidad metodológica y reproducibilidad del proceso de revisión. Se eligió una síntesis narrativa de los resultados, en vez de realizar un metaanálisis, debido a la diversidad de las investigaciones incorporadas, incluyendo sus diseños, muestras, instrumentos digitales y métodos para evaluar el entendimiento lector (Page et al., 2021; Page et al., 2021a).

Criterios de elegibilidad

La revisión se centró exclusivamente en investigaciones realizadas en el ámbito de la Educación Básica o en educación primaria, de acuerdo con los sistemas educativos vigentes en los distintos países. Se excluyeron estudios desarrollados en educación inicial, bachillerato o educación superior, con el fin de mantener la coherencia del análisis y la comparabilidad de los resultados en función de las características cognitivas y pedagógicas propias de esta etapa educativa.

Los estudios seleccionados cumplieron con los siguientes criterios:

Criterios de inclusión.

- Estudios empíricos con diseño cuantitativo, cualitativo o mixto.
- Investigaciones que implementaran técnicas de animación lectora apoyadas en herramientas digitales emergentes.
- Estudios desarrollados en estudiantes de Educación Básica.
- Investigaciones que evaluaran de forma explícita la comprensión de textos literarios.
- Publicaciones realizadas entre los años 2020 y 2025.
- Artículos publicados en revistas científicas arbitradas.
- Estudios disponibles en idioma español o inglés.

Criterios de exclusión.

- Tratado con actitud especulativa, revisión bibliográfica o texto subjetivo.
- Investigación que se centró únicamente en materiales periodísticos o académicos.
- Trabajos que utilizarán herramientas virtuales, pero sin un proyecto didáctico lector.

- Investigaciones realizadas fuera de la educación básica y media.
- Documentos fragmentarios o documentos en los que faltaba el contenido completo.

Fuentes de información.

La búsqueda de información para la presente información se desarrolló en diferentes plataformas científicas y repositorios universitarios reconocidos como, Cochrane, Web of Science, Dialnet, Scielo y Google Scholar, las cuales fueron empleadas como recursos secundarios para identificar literatura adicional pertinente al estudio. Estas fuentes fueron seleccionadas debido a su prestigio académico, ya que contienen confiabilidad de sus contenidos y su amplia disponibilidad de investigaciones en el ámbito pedagógico, asimismo estas plataformas reúnen información relevante sobre la didáctica creativa y las herramientas digitales aplicadas en la educación, los cuales son elementos esenciales para sustentar el presente trabajo investigativo.

Estrategia de búsqueda.

El estudio aplicó una estrategia de búsqueda organizada mediante la combinación de diversos descriptores en español e inglés, empleando booleanos como AND y OR que se usaron para relacionar los términos de manera precisa. Entre las principales expresiones que fueron utilizadas se encuentran, “animación lectora” AND “comprensión lectora”, “Reading motivation” AND “literary comprehension” AND “digital tools”, “digital storytelling” OR “gamification” AND “Reading comprehension” y “educación básica” OR “primary education” OR “basic education”.

Dentro de esta investigación, cada ecuación de búsqueda fue ajustada según las características y criterios propios de cada base de datos, esto se desarrolló con el propósito de ampliar la localización de estudios pertinentes, además de que permite obtener información relevante para el desarrollo de la investigación.

Proceso de selección de los estudios.

El proceso de selección de los estudios se desarrolló en cuatro fases; constó en la identificación de registros obtenidos a partir de las búsquedas en las bases de datos seleccionadas. Se eliminaron los estudios duplicados mediante revisión manual y apoyo de gestores bibliográficos. En tercera fase se realizó un cribado mediante la revisión de títulos y resúmenes para verificar el cumplimiento de los criterios de inclusión. Finalmente se efectuó la lectura a texto completo de los estudios potencialmente relevantes, excluyendo aquellos que no cumplieran con los criterios establecidos. El proceso fue documentado mediante un diagrama de flujo PRISMA, en el que se especificaron las razones de exclusión en cada etapa.

Extracción de datos.

Para la sistematización de la información se diseñó una matriz de extracción de datos que permitió recopilar de forma organizada los siguientes elementos: Autor(es) y año de publicación, país de realización del estudio, nivel educativo y características de la muestra, tipo de diseño metodológico, técnica de animación lectora implementada, herramienta digital emergente utilizada, tipo de texto literario trabajado y principales resultados y conclusiones.

Evaluación de la calidad metodológica.

El rigor científico de las investigaciones seleccionadas fue evaluado mediante instrumentos estandarizados, escogidos de acuerdo con el enfoque metodológico de cada estudio, por lo que, para las investigaciones cualitativas se utilizó CASP, para los estudios cuantitativos JBI y para los diseños mixtos MMAT.

Cada trabajo fue revisado considerando aspectos como la solidez metodológica, la claridad en la descripción del proceso investigativo, la pertinencia de los instrumentos de mediación y la consistencia de los resultados obtenidos, este análisis permitió identificar posibles sesgos y valorar la confiabilidad de las evidencias recopiladas.

Síntesis y análisis de los resultados.

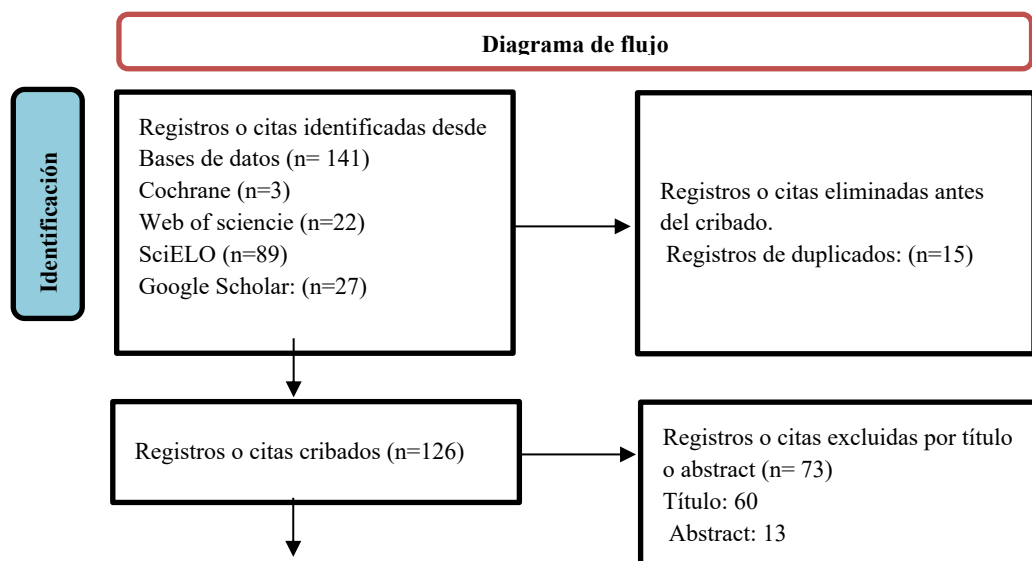
Debido a la diversidad metodológica presente en los estudios analizados, los hallazgos fueron organizados mediante una síntesis narrativa de carácter temático, para ello, la información se clasificó según las estrategias de animación lectora digital aplicadas, el tipo de recurso tecnológico innovador empleado, el impacto observado en los niveles de comprensión lectora y las características contextuales de las experiencias desarrollada en la educación básica.

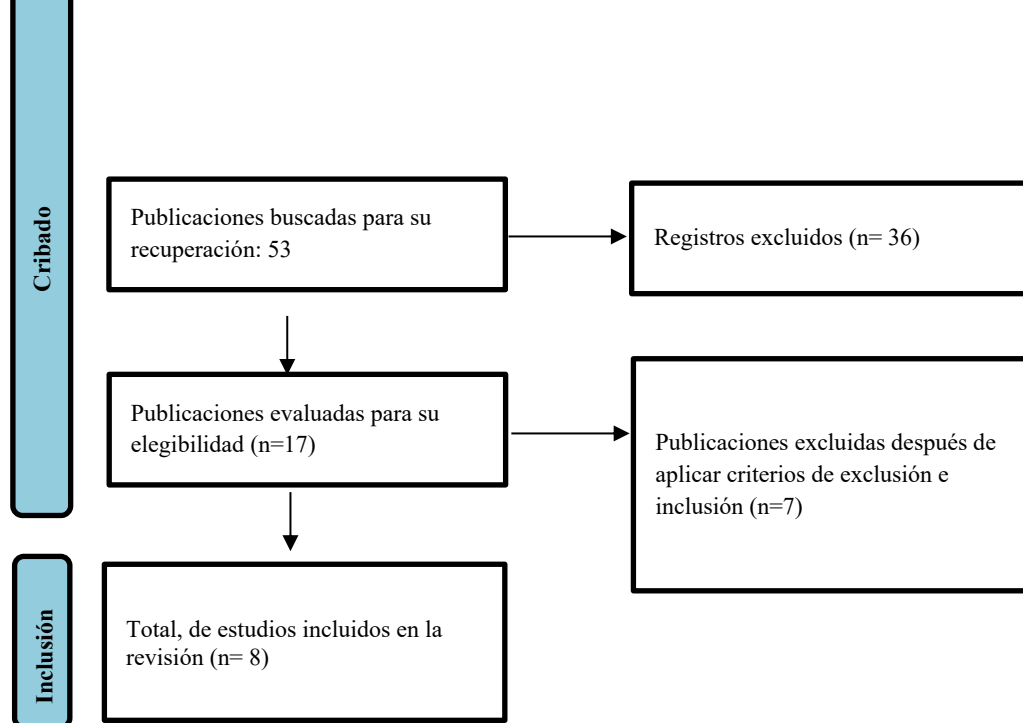
El presente procedimiento facilito el reconocer patrones comunes, diferencias relevantes y nuevas tendencias en el uso de herramientas tecnológicas orientadas al fortalecimiento de la lectura en contextos escolares de nivel primario y secundario.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN.

Esta investigación se basa en una revisión sistemática que tuvo fuentes de información bases de datos indexadas tales como; SciELO, Web of Science, Cochrane y Google Scholar. A través de estas los primeros resultados identificaron 141 artículos. De estos, 15 correspondían a registros duplicados, por lo que se seleccionaron 126 artículos para su análisis. Tras la lectura del título y el resumen, se excluyeron 73 artículos por no guardar relación con el tema de investigación propuesto. Posteriormente, se descartaron 36 artículos adicionales al no encontrarse disponibles en texto completo. Finalmente, un total de 8 artículos cumplieron con los criterios de inclusión y fueron considerados para incluirse dentro del análisis de la investigación.

Figura 1: Diagrama de selección de estudios PRISMA





Fuente: Basado en el modelo PRISMA (Page et al., 2021)

Análisis de los resultados

Con base en los artículos incluidos, se presenta a continuación una tabla que resume las principales características y resultados de los estudios analizados.

Tabla 1: Descripción de los estudios incluidos en la revisión sistemática

Autor(es) y año	Muestra (n, edad)	Diseño del estudio	Técnica de animación lectora / Herramienta digital emergente	Principales resultados	Conclusiones relevantes
(Abusa'aleek & Baniabdelrahman, 2020)	71 estudiantes de sexto grado (11-12 años)	Experimental	Estrategias de gamificación digital mediante plataforma educativa gamificada diseñada por los investigadores	El uso de gamificación mejoró significativamente el rendimiento en comprensión lectora en inglés.	La gamificación es una estrategia eficaz para desarrollar la comprensión lectora incluso en contextos de lengua extranjera.
(Nitiasih et al., 2022)	127 estudiantes	Cuasi-experimental	Gamificación de relatos de sabiduría local en entorno virtual mediante materiales digitales	Se registró un aumento significativo en la comprensión lectora durante la educación en línea de emergencia.	La gamificación de textos literarios contextualizados potencia la comprensión lectora en entornos digitales.

			interactivos utilizados durante la educación remota.		
(Şimşek & Direkçi, 2023)	120 estudiantes (11 a 12 años)	Cohorte	Libros de cuentos con realidad aumentada (AR Storybooks) visualizados mediante dispositivos móviles o tabletas con contenido narrativo aumentado	El grupo experimental mostró mayores niveles de comprensión lectora frente al grupo control.	La realidad aumentada aplicada a textos narrativos mejora la comprensión lectora y el interés por la lectura.
(Du et al., 2024)	60 estudiantes (7-8 años)	Cuasi-experimental con grupo experimental y grupo control.	Realidad Aumentada (RA) en cuentos infantiles: obras narrativas que integran tecnología de visión aumentada aplicada a relatos escritos mediante una herramienta móvil para identificar ilustraciones que producía figuras tridimensionales y estímulos sonoro-visuales mientras se leía.	Los alumnos sometidos a estos cuentos con RA evidenciaron un mayor nivel de entendimiento lector, particularmente en la comprensión inferencial, además de un rendimiento superior en el recuento argumental y en el interés por la lectura, en contraste con aquellos que emplearon textos convencionales en papel.	La inclusión de la realidad aumentada dentro de los cuentos genera vivencias de lectura más dinámicas y envolventes, lo que facilita la asimilación implícita, la reorganización del relato y el fomento del hábito lector en niños de educación primaria.
(Sarıgöz & Yıldırım, 2024)	70 estudiantes de segundo grado	Cuasi-experimental	Digital storytelling mediante software de narración digital	Se observaron mejoras significativas en las habilidades de comprensión lectora del grupo experimental.	La narración digital constituye una técnica eficaz de animación lectora para fortalecer la comprensión textual.
(Moreno Santamaría et al., 2025)	28 estudiantes (8-9 años)	Cuasi-experimental	Gamificación como estrategia didáctica (actividades de lectura con retos, puntos y recompensas digitales).	Se evidenció una mejora global de la comprensión lectora tras la aplicación de actividades gamificadas.	La gamificación favorece procesos lectores activos y mejora la comprensión en Educación Básica.

(Báez et al., 2025)	15 estudiantes (10-12 años)	Cuasi-experimental	Gamificación digital aplicada al área de Lengua y Literatura (tipo Kahoot o Quizizz)	Los resultados mostraron avances significativos en la comprensión lectora del alumnado.	La gamificación digital fortalece el aprendizaje lector cuando se integra de forma pedagógica en el currículo.
(Guaillas et al., 2025)	12 estudiantes (9-10 años)	Cuasi-experimental	Gamificación digital (juegos de comprensión lectora, recompensas y desafíos digitales).	Se registraron mejoras significativas en la comprensión lectora a nivel literal e inferencial.	La gamificación contribuye al desarrollo de niveles profundos de comprensión lectora en contextos interculturales.

La revisión sistemática de los ocho estudios que se muestran, a lo largo del contenido de la propia revisión, concluye con una tendencia sólida que favorece la eficacia de las estrategias para incentivar la lectura, implícitas en las herramientas digitales emergentes en consecuencia podrían ayudar a optimizar la comprensión lectora en relación con los alumnos de Educación Básica. Las conclusiones de esta revisión indican que la inclusión de recursos digitales interactivos tiene un impacto positivo en la realización de la lectura, se configura en procesos de motivación y de cognición relacionados con una lectura más significativa y profunda en los alumnos.

Respecto a la metodología utilizada, la mayoría de las investigaciones que se han analizado siguieron diseños cuasiexperimentales, combinando grupos de control y experimentales, que permitían poder comparar este producto y las condiciones bajo las cuales las intervenciones de tipo digital ofrecían mejores resultados con las operaciones de tipo tradicional. Las muestras contaron entre un número de 12 a 127 estudiantes, e incluyeron edades de entre 7 y 12 años, por lo que los resultados son relevantes desde los primeros grados de la educación básica hasta el último ciclo de la primaria. En cuanto a las técnicas de animación lectora, la gamificación digital fue una de las estrategias más empleados y con resultados positivos en todas las investigaciones.

Investigaciones como las de Abusa'aleek y Baniabdelrahman (2020), Nitiasih et al. (2022), Moreno Santamaría et al. (2025), Báez Villota et al. (2025) y Guaillas Gualán et al. (2025) coincidieron en sus resultados identificando mejoras significativas en la comprensión lectora tras la aplicación de actividades gamificadas. Lo que indica que la gamificación tiene un carácter transversal y flexible en diferentes contextos educativos es el hecho de que estas mejoras se detectaron tanto en situaciones de lengua materna como en ambientes de enseñanza.

Otros estudios hicieron hincapié en el análisis de los niveles concretos de la comprensión lectora, donde no sólo se alcanzaron progresos en la comprensión literal, sino que también se favorecieron las inferencias, las cuales se presentan como la forma cognitiva de mayor complejidad. En el trabajo de Guaillas Gualán et al. (2025) la importancia que tuvo la gamificación en los procesos inferenciales en el marco de la interculturalidad y el valor que las propias estrategias asumieron como tales en entornos educativos diversos fue especialmente importante.

Por otro lado, los estudios que incluyeron la narración digital y la realidad aumentada constituyeron una prueba adecuada respecto al efecto de herramientas digitales emergentes más

innovadoras y menos tradicionalistas. Los estudios de investigación de Du et al. (2024) y de Şimşek y Direkçi (2023) mostraron que el uso de libros de cuentos con realidad aumentada ocasionó un aumento significativo de la práctica de la lectura respecto al uso de libros de cuentos impresos tradicionales. En este sentido, Du et al. (2024) encontraron evidencias de avances en la práctica de lectura implícita, en el talento para contar cuentos y en la motivación para la lectura; lo que denota que las experiencias inmersivas favorecen el hecho de que el alumno participe más en el proceso lector y en la construcción de significados más elaborados.

De forma complementaria, la investigación que llevaron a cabo Sarıgöz y Yıldırım (2024) fundamenta la afirmación de que el digital *storytelling* es un recurso que promueve la motivación por parte de los lectores, ya que acelera y estimula la comprensión de las lecturas a partir de la suma de elementos beneficiosos tales como el visual, el narrativo y el tecnológico; por tanto, esta apreciación refuerza también la idea de que aquellas estrategias digitales que, por su propia naturaleza, promueven la participación activa del alumnado, siempre derivarán en un aumento de la capacidad del mismo para comprender lo que lee, ya que la lectura se transforma en una actividad de gran nivel de administración por parte de los participantes.

Por lo tanto, en la parte conclusiva a partir de los resultados que han sido revisados en el trabajo se puede afirmar que las técnicas de la animación lectora conducentes con herramientas digitales emergentes, en el que sobresalen la realidad aumentada, el digital *storytelling* y la gamificación incrementan consistentemente la comprensión lectora en Educación Básica, independientemente de su complejidad, la simple o la compleja. Pero también aparecen limitaciones relacionadas con el número reducido de algunas muestras de datos y el predominio de los diseños cuasi-experimentales lo que concluye que con base en los resultados revisados deben desarrollarse más estudios, con muestras más amplias y posteriormente con diseños experimentales.

Dificultades de comprensión lectora en estudiantes.

Las investigaciones analizadas corroboran que los alumnos de Educación Básica tienen serios problemas a la hora de entender textos, especialmente en niveles más avanzados como la interpretación implícita o la inferencia. Esta tendencia es consistente con investigaciones más profundas como la de Díaz et al. (2024), que caracterizan la lectura comprensiva como una capacidad compleja que trasciende la mera decodificación, ya que requiere procesos cognitivos de síntesis, análisis y valoración del contenido del texto.

Así mismo, los estudios señalan problemas para dar sentido y establecer vínculos entre conceptos en el texto antes de las intervenciones tecnológicas. Esto concuerda con la bibliografía que indica que, la reestructuración de información, la inferencia y la evaluación crítica como niveles complicados para los estudiantes en educación básica. Esta problemática también ha sido reportada en estudios revisados que enfatizan las dificultades para lograr una comprensión profunda, particularmente si los alumnos no tienen técnicas de lectura activas o respaldo metodológico explícito (Báez et al., 2025; Díaz et al., 2024; Guayllas et al., 2025).

Clasificación de las herramientas digitales emergentes

La clasificación de las herramientas digitales emergentes en esta investigación muestra que tres enfoques dominan claramente: la realidad aumentada, la narración digital y la gamificación digital. La gamificación fue el método que más se estudió y demostró tener un impacto positivo en la

motivación para leer y en la comprensión lectora en diversos contextos (Abusa'aleek & Baniabdelrahman, 2020; Nitiasih et al., 2022; Moreno et al., 2025; Báez et al., 2025; Guaitillas et al., 2025). Investigaciones como esta muestran que las características lúdicas y dinámicas de las aplicaciones digitales promueven la participación activa del estudiantado y convierten la lectura en un proceso menos pasivo.

La realidad aumentada, cuando se aplica a libros de cuentos, parece ser una herramienta emergente que puede animar la lectura de textos narrativos. Esto se debe a que brinda experiencias inmersivas que propician el entendimiento implícito y estimulan el deseo de leer (Du et al., 2024; Şimşek & Direkçi, 2023). La tecnología permite añadir componentes sonoros y visuales al contenido impreso, esto facilita el estudio, ya que permite al estudiante generar conocimiento significativo y logra crear vínculos semánticos más profundos.

Finalmente, la narrativa digital representa otra estrategia con efectos positivos en la comprensión lectora. El estudio de Sarıgöz y Yıldırım (2024) evidenció que la incorporación de elementos audiovisuales y secuencias multimedia durante la lectura de historias fortalece las habilidades interpretativas de los estudiantes. Estos resultados respaldan la idea de que los entornos digitales, cuando se utilizan de manera planificada y pedagógica, pueden facilitar la comprensión de tramas narrativas complejas y enriquecer la experiencia lectora.

Finalmente, la narrativa digital constituye otra modalidad que ejerce un impacto favorable sobre el entendimiento textual, por lo que el estudio de Sarıgöz y Yıldırım (2024) evidenció que el añadir elementos audiovisuales y secuencias multimedia durante la lectura de historias lo que potencia las habilidades interpretativas de los estudiantes, lo cual respalda la noción de que los entornos virtuales cuando se encuentran saturados de estímulos pueden contribuir a asimilar tramas narrativas más complejas.

Impacto de las técnicas en distintos niveles de comprensión lectora

Los estudios analizados muestran resultados que incluyen desde el fortalecimiento de la comprensión literal hasta el desarrollo de niveles más complejos, como la inferencia. Por ejemplo, Guaitillas et al., (2025) demostraron que la gamificación no solo ayuda a entender de manera literal, sino también inferencial, lo que sugiere que estas intervenciones no solo respaldan el reconocimiento de información explícita, sino que además fomentan una lectura crítica. De manera similar, Du et al., (2024) notaron que los alumnos expuestos a la realidad aumentada tuvieron un mejor desempeño en tareas de motivación y recontar, lo cual indica una internalización más profunda de la estructura narrativa.

El efecto positivo en general que tienen las herramientas digitales sobre la comprensión lectora concuerda con la literatura más extensa que acepta que al incorporar de manera planeada las tecnologías educativas, los procesos de lectura pueden ser transformados para tornarse más accesibles, interactivos y personalizados (Díaz et al., 2024). Asimismo, estos hallazgos respaldan los resultados de otras investigaciones que muestran que el empleo de recursos digitales puede potenciar las capacidades de discernir ideas principales y la lectura crítica en entornos educativos básicos (Quezada, 2025).

CONCLUSIONES.

Esta investigación facilitó un análisis sistemático del uso de las herramientas digitales innovadoras para mejorar los hábitos lectores y de cómo esas herramientas digitales afectan la habilidad para poder comprender lo que se lee en la población escolarizada de Educación Básica. Según la evidencia que fue analizada, se concluye que los niveles inferencial y crítico son los que articulan los problemas de lectura que son los más comunes de esta población, lo que viene a confirmar que la comprensión de lo que se lee sigue siendo un desafío educativo importante cuando no se opta por técnicas pedagógicas activas y contextualizadas que acompañen los procesos de lectura.

Se pudo evidenciar que la realidad aumentada, la gamificación y el storytelling son las técnicas digitales que más se utilizan y que tienen un efecto positivo sobre el rendimiento comprensivo que tienen esos alumnos y la motivación que tienen para leer. Estas herramientas se caracterizan en su habilidad para transformar la lectura en una experiencia activa, donde se promueve la implicación activa del alumnado y se favorece la construcción de significado por parte del alumnado a partir de textos literarios, en especial los narrativos.

Asimismo, los estudios señalan progresos en los diferentes niveles de comprensión lectora a partir de métodos o herramientas digitales, especialmente en la comprensión literal e inferencial. Pues, al incluir recursos digitales, se pueden potenciar capacidades como la detección de ideas fundamentales, el establecimiento de inferencias y la reconstitución del contenido textual. Esto ayuda a desarrollar una comprensión más profunda y relevante.

Finalmente se concluye que, incorporar instrumentos digitales novedosos en la animación lectora es una estrategia eficaz para mejorar la comprensión de lectura en Educación Básica, fortaleciendo el uso de estos con una planificación didáctica adecuada, capacitación del profesorado y las condiciones tecnológicas mínimas. De ahí la importancia de promover enfoques innovadores en la enseñanza de lectura, que busquen cumplir con las demandas educativas actuales y favorecer el desarrollo integral de las habilidades lectoras desde los primeros años de escuela.

DECLARACIÓN DE CONFLICTOS DE INTERESES: La autora declara no tener ningún conflicto de interés.

DECLARACIÓN DE AGRADECIMIENTOS:

DECLARACIÓN DE DISPONIBILIDAD DE DATOS: Los autores declaran que los datos utilizados en el estudio se encuentran disponibles y sin restricciones de acceso para ser analizados por los interesados en: <https://osf.io/cvxad/>

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abusa'aleek, R. A., & Baniabdelrahman, A. A. (2020). The Effect of Gamification on Jordanian EFL Sixth Grade Students' Reading Comprehension. *International Journal of Education and Training*, 6(1), 1–11. <https://surl.li/ifmzly>

- Báez Villota, C. F., Jiménez Jiménez, M. E., Parreño Sánchez, J. del C., & Zuñiga Delgado, M. S. (2025). Gamificación digital para fortalecer la comprensión lectora en la asignatura de Lengua y Literatura. *Ciencia Y Educación*, 6(6.1), 970-981.
- Bello Cervantes, F. N., Ramos Armijos, D., Ramos Ramos, A. F., & Ponce Alencastro, J. Alexander. (2024). Apps populares y su impacto en el interés por la lectura. *Revista Universidad y Sociedad*, 16(3), 365-374.
- Castillo Masquí, J. V., Ruiz Ruiz, I. F., Moncada Canales, P. E., & Chamaidán Bohórquez, J. X. (2025). Tecnologías Digitales en la Animación a la Lectura: Un Análisis del Uso de Aplicaciones y Plataformas Educativas. *Polo de Conocimiento*, 10(4), 26–36.
- Díaz Calle, Z., Noria Aliaga, V. M., & Buendía Molina, M. A. (2024). Comprensión lectora en la era digital: Una revisión sistemática. *Revista Andina de Educación*, 7(2), 000721. <https://doi.org/10.32719/26312816.2024.7.2.1>
- Du, S., Sanmugam, M., & Mohd Barkhaya, N. M. (2024). The Impact of Augmented Reality Storybooks on Children's Reading Comprehension and Motivation. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 18(24), 100–114. <https://doi.org/10.3991/ijim.v18i24.50793>
- Guaillas Gualán, M. del C., Cabrera Marín, M. G., & Guamán Zhunaula, L. S. (2025). La Gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora a nivel literal e inferencial de los estudiantes de quinto año de Educación Básica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "ABC." *Revista Multidisciplinar de Estudios Generales*, 4(3), 298–325. <https://doi.org/10.70577/reg.v4i3.172>
- Guazha Uyaguari, C. del R., Sánchez Miranda, N. A., & Espinoza Espinoza, F. M. (2025). Lectura en la era digital: impacto de las aplicaciones en niños de educación inicial. *Sinergia Académica*, 8(7).
- Moreira Suasti, G. A., & Carrión Mieles, J. E. (2021). Recursos digitales para fomentar la animación lectora en los estudiantes de la básica elemental. *Revista Sinapsis*, 2(20), 1390–9770.
- Moreno Santamaría, J. P., Herrera Cuchiye, B. M., Chisaguano Tapia, J. N., & Anchapanta Arroba, S. S. (2025). La gamificación como estrategia para mejorar la comprensión lectora en Educación Básica. *Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 1(2), 93–106.
- Nitiasih, P. K., Permana, I. G. Y., & Budiarta, L. G. R. (2022). Enhancing Students' Reading Comprehension with Gamification of Local Wisdom Stories during Emergency Online Learning. *Journal of Education Technology*, 6(3), 515–520. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i3.47289>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., ... Alonso-Fernández, S. (2021). Declaración PRISMA 2020: una guía actualizada para la

publicación de revisiones sistemáticas. *Revista Española de Cardiología*, 74(9), 790–799.
<https://doi.org/10.1016/j.recesp.2021.06.016>

- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., ... Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: an updated guideline for reporting systematic reviews. *BMJ*, n71. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- Quezada Mena, G. (2025). Lectura comprensiva en el aprendizaje de estudiantes en la educación básica: una revisión sistemática. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 9(40), 528–545. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v9i40.1160>
- Ramos-Navas-Parejo, M., Cáceres-Reche, M. P., Soler-Costa, R., & Marín-Marín, J. A. (2020). uso de las TIC para la animación a la lectura en contextos vulnerables. *Texto Livre: Linguagem e Tecnologia*, 13(3), 240–261. <https://doi.org/10.35699/1983-3652.2020.25730>
- Sarıgöz, O., & Yıldırım, B. (2024). The effects of digital stories on elementary school students reading comprehens. *International Journal Of Eurasia Social Sciences*.
<https://doi.org/10.35826/ijjoess.4516>
- Şimşek, B., & Direkçi, B. (2023). The effects of augmented reality storybooks on student's reading comprehension. *British Journal of Educational Technology*, 54(3), 754–772.
<https://doi.org/10.1111/bjet.13293>

