



Influencia del uso de aplicaciones digitales interactivas en la comprensión lectora de los estudiantes universitarios

Giler Figueroa Pierina Dolores

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.

Director: Ing. María Teresa Cano Montesdeoca, Mgtr

Chone – Manabí – Ecuador

24 Junio del 2026

Influencia del uso de aplicaciones digitales interactivas en la comprensión lectora de los estudiantes universitarios

Autores:

Pierina Dolores Giler Figueroa

Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí

Estudiante de la Maestría en Educación con mención en innovaciones pedagógicas, cohorte IV

Chone – Ecuador

pierinad.giler@pg.uileam.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0007-5127-7578>

Ing. María Teresa Cano Montesdeoca, Mgtr

Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí

Docente de la Maestría en Educación con mención en innovaciones pedagógicas, cohorte IV

Chone – Ecuador

mtcano@espam.edu.ec

[https:// orcid.org/009-0009-9762-4752](https://orcid.org/009-0009-9762-4752)

Resumen

El presente estudio abordó el uso de las aplicaciones digitales interactivas en la educación superior y la percepción de los estudiantes sobre su relación con la comprensión lectora. El objetivo fue analizar la percepción de la influencia del uso de aplicaciones digitales interactivas en la comprensión lectora de los estudiantes universitarios de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, extensión Chone. La investigación adoptó un enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental de corte transversal y de alcance descriptivo. La muestra estuvo conformada por 336 estudiantes, seleccionados mediante muestreo probabilístico aleatorio simple, a quienes se les aplicó un cuestionario de doce preguntas cerradas estructurado en cuatro dimensiones. Los resultados evidenciaron que Educaplay, ReadTheory y LiquidText fueron las aplicaciones utilizadas con mayor frecuencia por los participantes. Asimismo, los estudiantes valoraron principalmente los cuestionarios con retroalimentación inmediata y la creación de mapas mentales interactivos. Se concluye que las aplicaciones digitales interactivas son percibidas como recursos complementarios que pueden apoyar la comprensión lectora y la motivación académica, siempre que se integren mediante estrategias pedagógicas intencionales.

Palabras claves: aplicaciones digitales interactivas, comprensión lectora, mapas mentales interactivos, retroalimentación inmediata, educación superior.

Abstract

This study addressed the use of interactive digital applications in higher education and students' perception of their relationship with reading comprehension. The objective was to analyze the perception of the influence of interactive digital applications on the reading comprehension of university students at the Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Chone extension. The research adopted a quantitative approach, with a non-experimental, cross-sectional, and descriptive design. The sample consisted of 336 students, selected through simple random probabilistic sampling, who answered a questionnaire of twelve closed-ended questions structured into four dimensions. The results showed that Educaplay, ReadTheory, and LiquidText were the applications used most frequently by the participants. Furthermore, students mainly valued quizzes with immediate feedback and the creation of interactive mind maps. It is concluded that interactive digital applications are perceived as complementary resources that can support reading comprehension and academic motivation, provided they are integrated through intentional pedagogical strategies.

Keywords: interactive digital applications, reading comprehension, interactive mind maps, immediate feedback, higher education.

1. Introducción

En el ámbito global de la educación, la comprensión lectora constituye una destreza importante para el desempeño académico y profesional, especialmente en el nivel universitario. Al respecto, el Informe PISA 2022 registró una disminución histórica en el rendimiento lector global, dado que el puntaje promedio en lectura descendió diez puntos entre 2018 y 2022, marcando el mayor descenso que se haya reportado, intensificada por la pandemia de COVID-19 (OCDE, 2023). Ante esta situación, la incorporación de herramientas digitales interactivas emerge como una alternativa pedagógica innovadora. No obstante, la UNESCO (2024) advierte que estas tecnologías deben utilizarse para respaldar la educación basada en la interacción humana, garantizando siempre que los intereses del estudiante estén en el centro del proceso de aprendizaje. Esta realidad demuestra la necesidad de investigar de manera rigurosa cómo los estudiantes utilizan las aplicaciones digitales interactivas y cómo perciben la influencia al desarrollo de la comprensión lectora universitaria.

En Latinoamérica y especialmente en Ecuador, las instituciones de educación superior han incrementado el uso de herramientas digitales y aplicaciones interactivas tras la enseñanza virtual provocada por la pandemia de COVID-19. Carvajal et al. (2025) indican que, aunque la adopción tecnológica ha mejorado la interacción y el acceso a recursos educativos, aún existen dificultades relacionadas con la infraestructura, la formación docente y el acceso a las TIC. Asimismo, Loor Ramos y Robles García (2025) señalan que la integración de las TIC en Ecuador todavía no logra un impacto suficiente en la comprensión lectora. Por su parte, Cabero (2020) destaca que los beneficios de las tecnologías dependen del enfoque pedagógico y del rol activo del docente.

En el ámbito universitario, es común que los alumnos recurran a herramientas digitales para acceder a escritos académicos, interactuar en discusiones en línea o completar test en la web. No obstante, no siempre se observa un avance notable en capacidades como la interpretación, el análisis crítico o la construcción de argumentos en el ámbito académico. Este escenario sugiere la urgencia de investigar si el uso regular de aplicaciones digitales interactivas tiene un impacto real en la comprensión de lectura o si su adopción se debe principalmente a la modernización tecnológica de las instituciones.

La problemática del uso de aplicaciones digitales interactivas en la educación superior se centra en diversos factores que inciden directamente en la comprensión lectora de los estudiantes universitarios. En primer lugar, uno de los problemas más evidentes es que los estudiantes universitarios presentan dificultades para diferenciar entre leer y comprender. Cantos et al. (2025) manifiestan que, aunque los estudiantes universitarios prefieren el formato digital por su accesibilidad,

la comprensión suele ser mayor en formato impreso, lo que evidencia que el uso de dispositivos digitales no garantiza por sí solo una comprensión lectora profunda.

Muchos estudiantes utilizan las aplicaciones digitales solo para cumplir tareas, sin aprovechar su potencial para reflexionar, debatir o construir conocimiento a partir de los textos, lo que limita su valor pedagógico. Merchán et al. (2025) destacan que estas herramientas fortalecen la metacognición y la autonomía cuando los estudiantes asumen un rol activo en su aprendizaje.

Otro problema es la dificultad de los estudiantes para mantener la concentración durante la lectura de textos académicos en dispositivos digitales. Las notificaciones, las redes sociales y la multitarea interrumpen la lectura y afectan la retención de información y la comprensión del texto. Velázquez (2024) señala que estos factores generan un costo cognitivo que perjudica el proceso lector.

A partir de estos planteamientos, surge la siguiente formulación del problema: ¿Cómo perciben los estudiantes la influencia del uso de aplicaciones digitales interactivas en su comprensión lectora? Para dar respuesta a esta interrogante, el presente estudio propone analizar la percepción de la influencia del uso de aplicaciones digitales interactivas en la comprensión lectora de los estudiantes universitarios de la ULEAM-extensión Chone, de igual manera se tomaron en consideración como objetivos específicos: Determinar la frecuencia y tipo de aplicaciones digitales interactivas utilizadas por estudiantes universitarios en actividades de comprensión lectora; evaluar el impacto percibido de estas aplicaciones digitales interactivas en la capacidad de comprensión lectora de los estudiantes; Identificar el grado de motivación y la percepción sobre los hábitos de lectura académica asociados con el uso de aplicaciones digitales interactivas.

La importancia del estudio sobre la percepción de la influencia de las aplicaciones digitales interactivas en la comprensión lectora radica en el creciente uso de herramientas digitales en la educación universitaria. Su adecuada aplicación pedagógica puede favorecer el desarrollo de habilidades lectoras y apoyar las actividades de lectura, interpretación y análisis de textos académicos. La novedad del tema se relaciona con la constante actualización de las plataformas digitales y sus funcionalidades interactivas, así como con la necesidad de analizar su utilización en un contexto universitario específico. En este sentido, la investigación permite conocer cómo los estudiantes de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, extensión Chone, perciben el uso de estas herramientas durante sus actividades de comprensión lectora. El interés académico y profesional por desarrollar este estudio surge de la necesidad de comprender cómo las aplicaciones digitales interactivas pueden relacionarse con procesos como la identificación de ideas principales, la interpretación de información implícita, el análisis crítico y la retención de contenidos. Además, los resultados pueden aportar

información útil para orientar a los docentes en la selección y aplicación pedagógica de estos recursos. La viabilidad del estudio se sustenta en la disponibilidad de los estudiantes universitarios de la ULEAM, extensión Chone, quienes constituyeron la población participante, así como en el acceso a herramientas digitales y plataformas para la aplicación del cuestionario. El uso de Google Forms facilitó la recopilación de la información y permitió organizar los resultados mediante frecuencias y porcentajes.

Por lo tanto, la investigación resulta pertinente porque permite analizar la percepción de los estudiantes sobre la posible contribución de las aplicaciones digitales interactivas a la comprensión lectora. Sin embargo, debido a su diseño no experimental, transversal y descriptivo, los resultados representan las percepciones de los participantes y no permiten demostrar una influencia causal ni mejoras objetivas en el desempeño lector.

Además, se encuentra estructurado de la siguiente manera: resumen, introducción, revisión de la literatura, materiales y métodos, resultados, discusión, conclusiones, recomendaciones y, por último, limitaciones.

2. Revisión de la literatura

2.1. Aplicaciones digitales interactivas

Las aplicaciones digitales interactivas constituyen una categoría de herramientas tecnológicas que han transformado profundamente la manera en que los estudiantes acceden, procesan e interactúan con el conocimiento en los entornos educativos contemporáneos. Su integración en las aulas universitarias responde a la necesidad de adaptar los métodos de enseñanza y aprendizaje para alinearlos con las demandas de una sociedad cada vez más digitalizada. Pérez et al. (2025) señalan que, si bien las tecnologías digitales han cambiado radicalmente la educación al ofrecer mayor personalización y flexibilidad, persisten desigualdades significativas en el acceso y uso eficaz de estas herramientas, lo que requiere el desarrollo de políticas públicas que garanticen un acceso equitativo y programas de formación continua para docentes.

En el ámbito universitario, plataformas de uso generalizado se han consolidado como recursos habituales dentro de las aulas de educación superior, facilitando actividades evaluativas, colaborativas y de creación de contenido. No obstante, herramientas específicas como Educaplay, ReadTheory, LiquidText, SciSpace y Odilo ofrecen funcionalidades orientadas directamente al trabajo con textos, permitiendo crear actividades interactivas sobre lecturas involucrando activamente al estudiante en el procesamiento del contenido leído. En este sentido, Camacho et al. (2024) concluyen que el uso de tecnologías digitales favorece el pensamiento crítico y la colaboración, siempre que su implementación esté respaldada por una metodología activa y centrada en el estudiante. Del mismo modo, Franco et al. (2025) y Vera et al. (2024) reportan mejoras en la comprensión lectora cuando las aplicaciones digitales interactivas se integran con estrategias metacognitivas estructuradas. Estos antecedentes permiten comprender que la tecnología puede constituir un recurso de apoyo, aunque sus resultados dependen del contexto, del acompañamiento docente y de la estrategia pedagógica utilizada.

El uso de herramientas digitales y recursos en la educación universitaria ha revolucionado los métodos de enseñanza, fomentando enfoques novedosos que mejoran la experiencia educativa tanto para los profesores como para los alumnos. Viera et al. (2025) afirman que la gamificación y el uso de plataformas LMS han optimizado la motivación y la personalización del aprendizaje, aunque su implementación requiere una capacitación docente adecuada para su aplicación efectiva, y advierten que la tecnología no debe sustituir la interacción humana en los procesos de enseñanza. Esto evidencia que la incorporación de herramientas digitales en el aula universitaria no produce resultados automáticos; su efectividad depende directamente de la formación pedagógica del docente y de su

capacidad para integrarlas de manera intencional y estratégica en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La retroalimentación inmediata es una de las funcionalidades más valoradas de las aplicaciones digitales interactivas, ya que permite al estudiante conocer en tiempo real sus aciertos y errores, ajustar su proceso de aprendizaje y desarrollar progresivamente mayor autonomía en la gestión de su propio conocimiento. En este sentido, Quiroz et al. (2024) demuestran que el uso de plataformas de evaluación digital produjo un aumento significativo en el desempeño académico, señalando que la retroalimentación inmediata permitió a los estudiantes detectar sus errores y ajustar su método de estudio de forma instantánea. Este hallazgo permite interpretar que la retroalimentación inmediata, cuando se integra con una estrategia pedagógica clara, no solo mejora el rendimiento académico, sino que también fortalece la capacidad del estudiante para autorregular su propio proceso de aprendizaje.

Las plataformas interactivas son un recurso pedagógico de gran valor para mejorar el rendimiento académico, especialmente en estudiantes que presentan dificultades de aprendizaje o rezago escolar, al ofrecer entornos adaptativos que permiten personalizar el ritmo y el nivel de las actividades según las necesidades de cada estudiante. Mero Arteaga & Mera Valeriano (2025) demuestran que las plataformas interactivas constituyen una herramienta eficaz para el refuerzo académico, al ofrecer entornos digitales que se adaptan a las necesidades individuales de los estudiantes y promueven una implicación activa que fortalece el aprendizaje significativo. Esto sugiere que las plataformas interactivas trascienden su función instrumental para convertirse en espacios de aprendizaje personalizado, donde el estudiante puede avanzar a su propio ritmo y fortalecer las competencias académicas que requiere para alcanzar un desempeño universitario óptimo.

2.2. Comprensión lectora

La comprensión lectora es una de las competencias más importantes en la formación académica del ser humano, ya que constituye la base sobre la que se construyen habilidades como el pensamiento crítico, la escritura argumentativa y la investigación científica. Comprender un texto no implica únicamente decodificar sus palabras, sino interpretar su significado, relacionarlo con conocimientos previos y evaluar críticamente la información que presenta. Oneil (2025) afirma que la comprensión lectora implica decodificar e interpretar el contenido del texto, conocer su estructura, sus fundamentos y su contexto, constituyéndose en una competencia esencial para el desarrollo del pensamiento crítico y creativo en los estudiantes universitarios. Esta concepción amplia de la comprensión lectora pone de manifiesto que se trata de un proceso cognitivo dinámico que exige del lector un compromiso activo y reflexivo con el texto.

La comprensión lectora enfrenta nuevos desafíos derivados de la digitalización, el exceso de información y los cambios en los hábitos de lectura de los estudiantes universitarios. Muchos estudiantes presentan dificultades para superar el nivel literal de comprensión y desarrollar capacidades de inferencia, interpretación y análisis crítico que son indispensables para su formación académica y profesional. Alemán (2025) demuestra en su revisión sistemática que la mayoría de los estudiantes universitarios presenta un dominio deficiente en la comprensión crítica y apreciativa, y que entre las estrategias más efectivas para superar esta dificultad se encuentran las estrategias interactivas mediadas por las TIC, los resúmenes metacognitivos y los mapas conceptuales.

La comprensión lectora se divide en tres niveles progresivos que reflejan la extensión del entendimiento con la que el lector procesa un texto: el nivel literal, el inferencial y el crítico. Aguilar Huayta & Arias Centeno (2025) evidencian en su investigación con estudiantes universitarios que existe un predominio del nivel literal sobre las capacidades inferenciales y críticas, señalando que el dominio del nivel literal no garantiza la capacidad para construir inferencias o evaluar contenidos de manera autónoma, lo que revela brechas estructurales en la formación lectora universitaria latinoamericana. Este hallazgo es especialmente preocupante en el contexto universitario, donde se exige que los estudiantes dominen los tres niveles para poder analizar textos académicos complejos y producir conocimiento de manera crítica e independiente.

Las estrategias metacognitivas son aquellas que permiten al lector reflexionar sobre su propio proceso de comprensión, identificar sus dificultades y aplicar mecanismos de autorregulación para mejorar la calidad de su lectura. Guerrero Mogollón & Herrera Yáñez (2026) indican que las estrategias metacognitivas fortalecen significativamente los niveles literal, inferencial y crítico de comprensión lectora, favoreciendo la formación de lectores autónomos y conscientes, aunque identifican

limitaciones estructurales relacionadas con la falta de formación docente en el uso intencionado de estas estrategias. Esto pone de manifiesto que el desarrollo de estrategias metacognitivas no puede dejarse al azar; requiere de una orientación pedagógica sistemática y de docentes capacitados para guiar al estudiante en el proceso de reflexión sobre su propia lectura.

En el nivel universitario, la comprensión lectora adquiere una dimensión crítica particular, dado que los textos académicos exigen capacidades avanzadas de interpretación, análisis y síntesis que van mucho más allá de la simple decodificación de información. En este sentido, investigaciones recientes evidencian que los estudiantes universitarios presentan dificultades para alcanzar niveles óptimos de comprensión, especialmente en la interpretación y el análisis profundo de los textos, lo que limita su desempeño académico (Amavizca & Álvarez, 2022). Esta realidad demuestra que el fortalecimiento de la comprensión lectora en la universidad es una tarea urgente que requiere la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras, entre las cuales el uso intencional de herramientas digitales interactivas representa una alternativa prometedora.

La relación entre comprensión lectora y pensamiento crítico es directa e interdependiente: un lector que procesa profundamente un texto está en mejores condiciones de cuestionar, evaluar y construir argumentos propios a partir de la información leída, habilidades esenciales para el desempeño académico y ciudadano. Salazar et al. (2024) sostienen que una comprensión lectora efectiva requiere habilidades básicas y avanzadas que van desde el nivel literal, pasando por el inferencial donde se realizan deducciones y conexiones con conocimientos previos, hasta el nivel crítico que conduce al individuo a su independencia cognitiva y a emitir juicios sobre la lectura articulándola con su entorno y realidad social. De este modo, fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes universitarios no es solo una estrategia para mejorar el rendimiento académico, sino una inversión en el desarrollo del pensamiento crítico que los prepara para enfrentar con autonomía intelectual los desafíos de un mundo cada vez más complejo e informado.

3. Metodología

La presente investigación se desarrolla bajo un enfoque cuantitativo. Según Hernández & Klimenko (2025), este enfoque permite la recolección y análisis de datos numéricos mediante procedimientos estadísticos para describir variables y generalizar resultados.

El diseño de la investigación es no experimental de corte transversal. Es no experimental porque observa los fenómenos en su entorno natural sin manipulación deliberada de las variables, y es transversal debido a que la recolección de datos se efectuó en un único momento temporal (Calvo, 2025). También, el estudio es de alcance descriptivo, ya que, según Guevara et al. (2020), busca caracterizar el conocimiento, uso y percepción de los estudiantes respecto a las aplicaciones digitales interactivas, y su posible contribución en la comprensión lectora, sin establecer relaciones de causa-efecto ni determinar influencia estadística entre las variables.

El universo de la investigación está conformado por los 26,012 estudiantes de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí (Uleam, 2025), delimitando la población específica a los 2,595 alumnos matriculados en la Extensión Chone. El tamaño de la muestra se calculó mediante la fórmula para poblaciones finitas, empleando un nivel de confianza del 95%, un margen de error del 5% y una variabilidad de $p=0.5$ y $q=0.5$ lo que arrojó un mínimo de 335 participantes. No obstante, se trabajó con una muestra final de 336 estudiantes para garantizar mayor precisión en los resultados. La selección se realizó mediante muestreo probabilístico aleatorio simple, garantizando que cada estudiante de la Extensión Chone tuviera igual probabilidad de ser incluido en el estudio (Hernández & Klimenko, 2025). Como criterios de inclusión, se estableció que los participantes debían ser alumnos legalmente matriculados, poseer acceso a herramientas digitales y aceptar participar voluntariamente bajo consentimiento informado.

La técnica empleada fue la encuesta, instrumentada mediante un cuestionario de preguntas cerradas compuesto por doce ítems. Según Stantcheva (2023), la encuesta es una técnica ampliamente utilizada en la investigación cuantitativa para recopilar datos sobre percepciones, actitudes y conocimientos de una población determinada. El instrumento fue sometido a un proceso de validación mediante juicio de expertos, con el propósito de revisar la claridad, pertinencia y coherencia de los ítems con las dimensiones y objetivos de la investigación. A partir de las observaciones recibidas, se realizaron los ajustes correspondientes en la redacción y organización de las preguntas antes de su aplicación. El cuestionario fue distribuido mediante Google Forms y las respuestas fueron procesadas utilizando estadística descriptiva, específicamente frecuencias y porcentajes con el apoyo del programa Microsoft Excel.

El cuestionario se estructuró en cuatro dimensiones clave. La primera dimensión, "Conocimiento y uso de aplicaciones digitales interactivas", evaluó el nivel de conocimiento de los estudiantes sobre estas herramientas, las aplicaciones más utilizadas en actividades de comprensión lectora y la frecuencia con la que se emplean dentro del aula universitaria. La segunda dimensión, "Herramientas interactivas y estrategias de lectura", identificó las funcionalidades digitales más utilizadas por los estudiantes para mejorar su comprensión textual, tales como glosarios integrados, subrayado digital e hipervínculos, así como las características interactivas que consideran más útiles para el trabajo con textos complejos. La tercera dimensión, "Percepción de la contribución a la comprensión e interpretación lectora", exploró la facilidad que los estudiantes reportan para identificar ideas principales en textos académicos digitales, interpretar el sentido global de un texto y retener información tras una lectura en plataformas interactivas. La cuarta dimensión, "Motivación y hábitos de lectura académica", exploró la percepción de los estudiantes sobre la contribución de la gamificación y la interactividad a su disposición para iniciar lecturas académicas, el tiempo dedicado voluntariamente a la lectura semanal y la utilidad de estas herramientas para desarrollar hábitos lectores.

4. Resultados

Los resultados del estudio están agrupados de acuerdo a las cuatro dimensiones establecidas:

Tabla 1

Dimensión 1: Conocimiento y uso de aplicaciones digitales interactivas

Pregunta	Respuesta	Frecuencia	Porcentaje %
1. ¿Tiene usted conocimiento sobre aplicaciones digitales interactivas que ayuden a desarrollar su comprensión lectora?	Poseo amplio conocimiento	67	19.9
	Conozco varias opciones	134	39.9
	Tengo percepción parcial o limitada	98	29.2
	No tengo conocimiento	37	11.0
	Total	336	100
2. ¿Cuáles son las aplicaciones interactivas que utiliza para actividades de comprensión lectora?	Educaplay	202	60.1
	ReadTheory	74	22.0
	LiquidText	40	11.9
	SciSpace	10	3.0
	Odilo	10	3.0
	Ninguna de las anteriores	0	0.0
	Total	336	100
3. ¿Con qué frecuencia utilizan estas aplicaciones dentro del aula para medir su comprensión lectora?	Siempre	48	14.3
	Habitualmente	112	33.3
	A veces	134	39.9
	Rara vez	34	10.1
	Nunca	8	2.4
	Total	336	100

Fuente: Estudiantes de la ULEAM extensión Chone

Elaborado por: Autora de la investigación

Los datos obtenidos revelan que un 39.9% de la muestra manifiesta conocer varias opciones de aplicaciones, mientras que un 29.2% expresa poseer una percepción parcial o limitada, lo que denota que existe un nivel de familiaridad básico que requiere ser profundizado. En cuanto a las aplicaciones utilizadas, Educaplay fue la más seleccionada por el 60,1% de los encuestados, seguida de ReadTheory con el 22,0% y LiquidText con el 11,9%. Respecto a la frecuencia de uso, predomina la categoría "A veces" con el 39.9%, lo que indica que, según las respuestas de los participantes, el uso de estas herramientas ocurre de manera intermitente.

Tabla 2

Dimensión 2: Herramientas interactivas y estrategias de lectura

Pregunta	Respuesta	Frecuencia	Porcentaje %
4. ¿Cuál de las siguientes herramientas de las aplicaciones digitales utiliza con mayor frecuencia para comprender mejor un texto académico?	Subrayado o resaltado digital	134	39.9
	Enlaces o hipervínculos para ampliar información	89	26.5
	Diccionarios o glosarios integrados	74	22.0
	No utilizo herramientas adicionales	39	11.6
	Total	336	100
5. ¿Qué tipo de características interactivas de las aplicaciones digitales considera más útiles para mejorar su comprensión de textos complejos?	Quizzes instantáneos con retroalimentación inmediata sobre lectura	142	42.3
	Creación interactiva de mapas mentales o infografías de textos	98	29.2
	Foros de discusión grupal sobre lecturas asignadas	67	19.9
	Barras de progreso gamificadas con insignias y metas visuales	29	8.6
	Total	336	100
6. En comparación con la lectura tradicional, ¿cómo considera que las aplicaciones digitales interactivas influyen en su aprendizaje?	Mejoran significativamente mi comprensión	89	26.5
	Mejoran ligeramente mi comprensión	156	46.4

No generan cambios en mi comprensión	67	19.9
Dificultan mi comprensión	24	7.1
Total	336	100

Fuente: *Estudiantes de la ULEAM extensión Chone*

Elaborado por: *Autora de la investigación*

En los resultados se observa que el subrayado o resaltado digital es la herramienta más utilizada por los estudiantes con un 39.9%, seguida de los hipervínculos con un 26.5% y los glosarios integrados con un 22.0%, lo que muestra que el subrayado digital y los hipervínculos fueron las herramientas seleccionadas con mayor frecuencia. No obstante, el 11.6% afirma no utilizar ninguna herramienta adicional, lo que evidencia que una proporción de estudiantes aún no aprovecha plenamente las funcionalidades interactivas disponibles. Respecto a las características más valoradas, el 42.3% considera que los quizzes con retroalimentación inmediata son los más útiles para la comprensión de textos complejos, seguidos de los mapas mentales interactivos con un 29.2%. Finalmente, el 46.4% percibe que las aplicaciones digitales mejoran ligeramente su comprensión en comparación con la lectura tradicional, mientras que el 26.5% considera que la mejora es significativa. Estos resultados muestran que una parte importante de los estudiantes valora favorablemente las herramientas interactivas; por ende, esta valoración no demuestra por sí sola una mejora objetiva en la comprensión lectora.

Tabla 3

Dimensión 3: Percepción de la contribución a la comprensión e interpretación lectora

Pregunta	Respuesta	Frecuencia	Porcentaje %
7. Cuando utiliza aplicaciones digitales interactivas para leer textos académicos. ¿Qué tan fácil le resulta identificar las ideas principales del texto?	Muy fácil, identifico claramente las ideas principales	74	22.0
	Relativamente fácil, aunque a veces necesito releer	148	44.0
	Difícil, me cuesta identificar las ideas principales	82	24.4
	Muy difícil, generalmente no logro identificarlas	32	9.5
	Total	336	100
8. ¿En qué medida el uso de aplicaciones digitales interactivas fortalece su capacidad para interpretar el sentido global de un texto académico?	Identifico con mayor facilidad la intención del autor y el mensaje central del texto	98	29.2
	Comprendo las ideas principales, pero me cuesta interpretar el sentido implícito	142	42.3
	Mi capacidad interpretativa no ha variado con el uso de estas aplicaciones	67	19.9
	Me resulta más difícil interpretar textos en formato digital que en formato impreso	29	8.6
	Total	336	100
9. Tras finalizar una lectura en una aplicación interactiva, ¿cuál es su percepción sobre la retención de los puntos clave del texto?	Retengo la información por mucho más tiempo gracias a la participación activa	89	26.5
	Retengo lo principal, pero de forma similar a como lo hago con libros físicos	134	39.9

Mi retención es limitada	78	23.2
Retengo menos información debido a las distracciones visuales de la aplicación	35	10.4
Total	336	100

Fuente: *Estudiantes de la ULEAM extensión Chone*

Elaborado por: *Autora de la investigación*

El 44,0% de los estudiantes considera relativamente fácil identificar las ideas principales de un texto utilizando estas herramientas, aunque reconoce la necesidad de releer en algunas ocasiones. Por otra parte, un 24,4% manifiesta dificultades para realizar esta tarea. En cuanto a la interpretación del sentido global del texto, el 42.3% señala que comprende las ideas principales, pero presenta dificultades para captar el sentido implícito, lo que evidencia lo que sugiere que, desde la percepción de los estudiantes, las aplicaciones digitales facilitan principalmente la identificación de información explícita, mientras que persisten dificultades para interpretar información implícita y desarrollar procesos de análisis crítico. Respecto a la retención de información, el 39.9% percibe que retiene lo principal de manera similar a como lo haría con un libro físico, mientras que el 26.5% considera que la participación activa favorece su retención. Estos resultados reflejan percepciones diferenciadas sobre el uso de las aplicaciones digitales interactivas y sugieren que su posible contribución a la comprensión lectora requiere acompañamiento pedagógico y estrategias que promuevan procesos inferenciales y críticos.

Tabla 4*Dimensión 4: Motivación y hábitos de lectura académica*

Pregunta	Respuesta	Frecuencia	Porcentaje %
10. ¿Cómo influye la interactividad de las aplicaciones en su disposición para iniciar una lectura académica?	Me motiva significativamente a comenzar lecturas	112	33.3
	Aumenta mi interés, aunque prefiero lecturas cortas	98	29.2
	Mi disposición depende del tema, no de la aplicación	89	26.5
	Me distrae; prefiero un formato simple	37	11.0
	Total	336	100
11. ¿De qué manera el uso de aplicaciones digitales interactivas incrementa el tiempo que dedica voluntariamente a la lectura académica semanal?	Incrementa considerablemente mi tiempo de lectura	89	26.5
	Incrementa mi tiempo, pero solo de manera ocasional	134	39.9
	No varía; dedico el mismo tiempo que antes	78	23.2
	Disminuye; me fatigo más rápido frente a las pantallas interactivas	35	10.4
	Total	336	100
12. ¿Cuál es su percepción sobre la utilidad de las aplicaciones digitales interactivas para transformar la lectura en una actividad habitual y no solo obligatoria?	Son herramientas esenciales que hacen la lectura académica más atractiva	112	33.3

Son útiles como complemento, pero no cambian mi hábito de lectura	145	43.2
Tienen poca influencia en la creación de un hábito real	56	16.7
No influyen; el hábito depende de la voluntad personal	23	6.8
Total	336	100

Fuente: *Estudiantes de la ULEAM extensión Chone*

Elaborado por: *Autora de la investigación*

Los resultados muestran que una parte de los estudiantes percibe favorablemente la interactividad de las aplicaciones digitales en su disposición inicial hacia la lectura académica. El 33.3% manifiesta que los elementos interactivos los motivan significativamente a iniciar lecturas académicas, mientras que el 29.2% reconoce un aumento en su interés, aunque con preferencia por textos cortos. En cuanto al tiempo dedicado a la lectura, el 39.9% indica que las aplicaciones incrementan su tiempo de lectura de manera ocasional y el 26.5% señala un incremento considerable. Finalmente, el 43.2% percibe que estas herramientas son útiles como complemento, pero no logran transformar por sí solas el hábito de lectura, mientras que el 33.3% las considera herramientas esenciales que hacen la lectura académica más atractiva. Estos hallazgos sugieren que las aplicaciones digitales interactivas pueden apoyar la motivación inicial y el interés por la lectura, aunque la consolidación de hábitos lectores depende también de otros factores personales y pedagógicos.

5. Discusión

La discusión de los resultados obtenidos sobre la percepción de la influencia de las aplicaciones digitales interactivas en la comprensión lectora de los estudiantes universitarios de la ULEAM extensión Chone permiten contrastar los resultados obtenidos con los planteamientos expuestos en la literatura revisada. Cada uno de los objetivos específicos establecidos se examina en este contexto, integrando las perspectivas de distintos autores sobre el uso pedagógico de herramientas digitales, el desarrollo de la comprensión lectora y los hábitos de lectura académica en el nivel universitario.

Los resultados muestran que Educaplay, ReadTheory y LiquidText son las aplicaciones más utilizadas por los estudiantes universitarios. Esta tendencia coincide con lo señalado por Rivas Camacho y Vargas Peña (2025), quienes destacan la importancia de las herramientas digitales para el desarrollo de actividades de comprensión lectora, especialmente cuando se acompañan de estrategias complementarias. En este sentido, los resultados permiten señalar que el simple acceso y uso frecuente de plataformas digitales no asegura por sí mismo el desarrollo de habilidades de lectura profundas, siendo importante contar con una guía didáctica definida que favorezca su contribución educativa en el entorno universitario.

En relación con la comprensión lectora, los estudiantes reportan mayor facilidad para identificar las ideas principales en textos digitales, mientras que manifiestan mayores dificultades para interpretar información implícita y desarrollar procesos de análisis crítico. Este resultado coincide con lo planteado por Franco Roca et al. (2025), quienes demuestran que el uso estructurado de herramientas digitales bajo un enfoque metacognitivo potencia los niveles superiores de comprensión lectora en comparación con métodos tradicionales. Por lo tanto, se reafirma que la posible contribución de estas herramientas no depende únicamente de su interfaz, sino de la profundidad pedagógica con la que se integren en la enseñanza universitaria.

En cuanto a las estrategias de lectura, el subrayado digital, los hipervínculos y los cuestionarios con retroalimentación inmediata son percibidos como los recursos más eficaces para abordar textos complejos. Esta tendencia es consistente con lo expuesto por Mendoza y Herrera (2024), quienes afirman que las plataformas de lectura interactiva facilitan la detección de información clave y la vinculación de conceptos entre textos académicos. Los resultados refuerzan la premisa de que la retroalimentación instantánea y la creación de mapas mentales interactivos son los elementos pedagógicos que, desde la percepción de los estudiantes, pueden favorecer una participación más activa durante la lectura.

Respecto a la motivación y los hábitos de lectura, se observa que los estudiantes perciben que la interactividad favorece su disposición inicial hacia los textos académicos; no obstante, prevalece la percepción de que estas aplicaciones funcionan como un complemento valioso, pero no logran por sí solas consolidar un hábito lector autónomo. Esta postura se alinea con las conclusiones de Tacuri y Toledo (2022), quienes advierten que el potencial de las herramientas digitales es limitado cuando se emplean de forma aislada. La coincidencia entre ambos planteamientos permite destacar la necesidad de que las instituciones diseñen propuestas curriculares que integren la tecnología de manera intencional y organizada para fomentar una lectura más crítica.

Los resultados reflejan que, aunque se valora el aporte pedagógico de las aplicaciones interactivas, existen barreras relacionadas con el uso mecánico, la distracción y la falta de orientación docente. En este sentido, Rivera Alcaraz (2024) señala que las estrategias mediadas por las TIC son efectivas solo cuando promueven la reflexión y la construcción activa del conocimiento. Esta perspectiva es plenamente compatible con la presente investigación, confirmando que los resultados sugieren que el uso de la tecnología no garantiza por sí solo el desarrollo de competencias lectoras, sino que requiere acompañamiento docente y estrategias pedagógicas intencionales.

6. Conclusiones

Se determinó que las plataformas digitales interactivas más reconocidas y utilizadas por los estudiantes de la ULEAM extensión Chone son Educaplay, ReadTheory y LiquidText. No obstante, los estudiantes perciben que su frecuencia de uso en las aulas universitarias es intermitente, lo que limita la consolidación de estas herramientas como mediadoras permanentes de sus procesos académicos.

Desde la perspectiva declarada por los universitarios, las características interactivas más valoradas para el abordaje de lecturas complejas son los quizzes informáticos con retroalimentación inmediata y los mapas mentales dinámicos. Además, la mayoría de los encuestados percibe favorablemente el uso de estas aplicaciones como recurso complementario para su aprendizaje, principalmente por la posibilidad de recibir retroalimentación y desarrollar actividades interactivas.

En lo concerniente al impacto interpretativo, los hallazgos basados en la opinión de la muestra evidencian que los estudiantes reportan mayor facilidad para realizar tareas relacionadas con la identificación de ideas principales, mientras que manifiestan mayores dificultades para interpretar información implícita y desarrollar procesos de análisis crítico.

Se concluye que la interactividad y los elementos de gamificación actúan como dinamizadores positivos en la motivación intrínseca inicial de los estudiantes para emprender lecturas académicas. Sin embargo, la percepción generalizada apunta a que las aplicaciones digitales operan únicamente como un componente complementario y no sustitutivo, sin que su uso, por sí solo, garantice la consolidación de un hábito lector autónomo y permanente.

Debido al diseño no experimental, transversal y de alcance descriptivo, estos resultados representan percepciones de los participantes y no permiten demostrar una influencia causal ni mejoras objetivas en el desempeño lector. En consecuencia, la influencia mencionada en el título debe comprenderse en el estudio como una percepción sobre la posible contribución de estas herramientas al proceso de lectura académica.

7. Recomendaciones y limitaciones

Se recomienda que los docentes universitarios de la ULEAM extensión Chone incorporen estrategias metacognitivas en el uso de aplicaciones digitales interactivas, orientando a los estudiantes hacia una lectura más reflexiva, crítica e inferencial que trascienda el nivel literal de comprensión.

Es importante que las instituciones de educación superior diseñen programas de capacitación docente enfocados en el uso pedagógico intencional de herramientas como Educaplay, ReadTheory y LiquidText, garantizando que su implementación responda a objetivos curriculares claros y no únicamente a criterios de modernización tecnológica.

Se sugiere incorporar en el currículo universitario actividades lectoras estructuradas que combinen el uso de aplicaciones digitales interactivas con estrategias de análisis crítico, debate y producción textual, con el fin de fortalecer los niveles superiores de comprensión lectora y consolidar hábitos de lectura académica.

La principal limitación de esta investigación es el tamaño y alcance de la muestra estudiada, ya que se incluyó únicamente a 336 estudiantes de la ULEAM extensión Chone mediante un muestreo probabilístico aleatorio simple. Este alcance restringido dificulta la generalización de los hallazgos a otras instituciones de educación superior.

8. Bibliografía

- Aguilar Huayta, A., & Arias Centeno, L. Z. (2025). Niveles de comprensión lectora en estudiantes del I ciclo de una universidad nacional. *Tribunal. Revista en Ciencias de la Educación y Ciencias Jurídicas*, 5(11), 1–15. <https://revistatribunal.org/index.php/tribunal/article/download/465/1017/2284>
- Alemán Caballero, Y. (2025). Comprensión lectora en estudiantes universitarios, niveles alcanzados y estrategias didácticas para mejorarlo: Una revisión sistemática. *Revista Simón Rodríguez*, 5(9), 37-55. <https://doi.org/10.62319/simonrodriguez.v.5i9.37>
- Amavizca Montaña, S., & Álvarez-Flores, E. P. (2022). *Comprensión lectora en universitarios: comparativo por áreas de conocimiento*. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 24, e20. <https://doi.org/10.24320/redie.2022.24.e20.3986>
- Cabero Almenara, J. (2020). Tecnología y enseñanza: retos y nuevas tecnologías y metodologías. *Revista digital citas*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8663054.pdf>
- Calvo, C. P. (2025). *El diseño no experimental según distintos autores*. Obtenido de Euroinnova: <https://articulos.euroinnova.com/stem/diseno-no-experimental-segun-autores>
- Camacho Marín, R. J., Aguinza Hurtado, B. F., Chicaiza Llugcha, K. M., & Monar Suárez, M. A. (2024). El Uso de Tecnologías Digitales en el Aula: Evaluación de la Eficacia de las Plataformas de Aprendizaje en el Desarrollo de Habilidades del Siglo XXI en Estudiantes de Secundaria. *Estudios Y Perspectivas Revista Científica Y Académica*, 4(3), 1034–1054. <https://doi.org/10.61384/r.c.a.v4i3.464>
- Cantos Beltrán, J. E., Bonilla Lindao, E. A., & Cruz Rocafuerte, G. Y. (2025). La importancia de la lectura digital y en papel para la comprensión lectora. *Ciencia y Educación*, 6(6), 16–24. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15615406>
- Carvajal Morales, J. M., Lucio Erazo, G. H., Cayambe Cayambe, G. del P., González Acosta, E. de J., & Martínez Ruiz, S. Y. (2025). Perspectivas y realidades de las TIC en la educación superior en Ecuador: un análisis comparativo: Perspectives and realities of ICT in higher education in Ecuador: a comparative analysis. *Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando*, 6(1), Pág. 1268 –. <https://doi.org/10.60100/rcmg.v6i1.465>
- Franco-Roca, G., Granda-Herrera, G., Tigrero-Figueroa, M., & Agurto-Flores, M. (2025). Tecnologías digitales para potenciar la comprensión lectora en Educación Básica Superior: Propuesta en

contextos ecuatorianos. *Revista Científica Horizontes Multidisciplinarios*, 2(2), 43-57. <https://doi.org/10.65705/RHOMU.v2i2.42>

Guerrero Mogollón Luz Marina, & Herrera Yañez Belky Haney. (2026). Estrategias metacognitivas en la comprensión lectora en estudiantes de básica primaria. *Dialéctica*, 3(26). <https://doi.org/10.56219/dialectica.v3i26.4888>

Guevara Alban, G. P., Verdesoto Arguello, A. E., & Castro Molina, N. E. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo*, 4(3), 163–173. [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)

Hernández-Florez, N., & Klimenko, O. (2025). Metodología de la investigación, enfoque cualitativo, cuantitativo y mixto. *Nexus: Multidisciplinary Research Journal (MIR)*, 2(3), 1-19. <https://nexushouseeditorial.com/index.php/nexus/article/view/24>

Informe de seguimiento de la educación en el mundo, 2023: tecnología en la educación: ¿una herramienta en los términos de quién? (2024). UNESCO. <https://doi.org/10.54676/neds2300>

Lloor Ramos , J. J. ., & Robles García , D. C. (2025). Percepción docente sobre el uso de las TIC en el desarrollo de la lectura en estudiantes de Educación Básica en la Unidad Educativa Tres de Julio . *Revista Científica De Innovación Educativa Y Sociedad Actual "ALCON"*, 5(4), 148–155. <https://doi.org/10.62305/alcon.v5i4.673>

Mendoza, R., & Herrera, P. (2024). Potenciando la comprensión lectora en la era digital: Estrategias TIC para la enseñanza de la lectura. *Estudios y Perspectivas Revista Científica y Académica*, 5(1). <https://estudiosyperspectivas.org/index.php/EstudiosyPerspectivas/article/download/961/1584>

Medina González, I. A., Vinueza Beltrán, A. M., Castro Adrian, D. M., & Polanco Quimi, B. H. (2025). Transformación digital en la educación ecuatoriana: Impacto de la tecnología educativa en la enseñanza y aprendizaje. *Revista Social Fronteriza*, 5(1), e-565. [https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5\(1\)565](https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5(1)565)

Mero Arteaga , J. A. ., & Mera Valeriano, W. T. . (2025). Plataformas interactivas para el refuerzo académico en estudiantes con rezago escolar. *DISCE. Revista Científica Educativa Y Social*, 2(2), 125-145. <https://doi.org/10.69821/DISCE.v2i2.26>

Merchán Vera , P. E., Quito Quichimbo, M. G., Ramirez Ochoa , J. S., López López, L. L., & Vega Vega, M. A. (2025). Integración de Herramientas Digitales Interactivas para Fomentar el

Aprendizaje Autónomo en Estudiantes de Bachillerato: Un Enfoque Innovador desde la Educación Personalizada . Revista Científica De Salud Y Desarrollo Humano , 6(2), 675–703. <https://doi.org/10.61368/r.s.d.h.v6i2.626>

OCDE (2023), *Resultados PISA 2022 (Volumen I): El estado del aprendizaje y la equidad en la educación* , PISA, Publicaciones de la OCDE, París, <https://doi.org/10.1787/53f23881-en> .

Oneil Contreras, L. A. (2025). Evaluación y Propuesta de Fortalecimiento de la Comprensión Lectora en Estudiantes Universitarios de Nuevo Ingreso, Santo Domingo, República Dominicana. *Sciencevolution*, 4(4), 31–43. <https://doi.org/10.61325/ser.v4i4.218>

Pérez Godoy, D. I., Jiménez Torres, E. M., Zhizzpon Segovia , M. C., Macas Ajila , M. L., & Maza Quinche, M. E. (2025). Impacto de la Tecnología en la Educación: Cómo las Herramientas Digitales han Transformado el Aprendizaje en el Contexto Latinoamericano. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(6), 9705-9718. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i6.15638

Quiroz Moreira, M. I., Mecias Cordova, V. Y., Proaño Lozada, L. A., Hernández Centeno, J. A., Chóez Acosta, L. A., Morales Contreras, A. M., & Bernal Parraga , A. P. (2024). Plataformas de Evaluación Digital: Herramientas para Optimizar el Feedback y Potenciar el Aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 2020-2036. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13673

Rivera Alcaraz , Y. A. (2024). Estrategias Pedagógicas para Fortalecer la Comprensión Lectora Mediadas por las TIC . *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 4333-4355. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12658

Rivas Camacho, C.J., & Vargas Peña, A. (2025). Impacto de los recursos digitales en la comprensión lectora en contextos educativos latinoamericanos: un estudio de revisión documental. *Dialéctica*, 1(25). <https://doi.org/10.56219/dialctica.v1i25.3877>

Salazar Pisfil, DE, Cumpa Valencia, M., & Herrera Álvarez, AM (2024). Comprensión lectora como fundamento del desarrollo socioeducativo en el Perú: Un análisis crítico desde el contexto actual. *Clío. Revista De Historia, Ciencias Humanas Y Pensamiento Crítico*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.12599008>

Stantcheva, S. (2023). Cómo realizar encuestas: una guía para crear su propia variación de identificación y revelar lo invisible. *Annual Review of Economics*, 15, 205-234. doi:10.1146/annurev-economics-091622-010157

- Tacuri Jara, FP, & Toledo Moncayo, C. (2022). Herramientas digitales interactivas para fortalecer la enseñanza de la comprensión lectora. *ConcienciaDigital* , 5 (4), 109-126. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i4.2355>
- Uleam. (17 de marzo de 2025). *Mujeres lideran la matrícula en la ULEAM*. Obtenido de Uleam: <https://www.uleam.edu.ec/mujeres-lideran-la-matricula-en-la-uleam/>
- Velázquez Castillo, M. E. (2024). Distracciones y comprensión durante la lectura en digital: una revisión sistemática. *RiiTE Revista Interuniversitaria De investigación En Tecnología Educativa*, (17), 133–159. <https://doi.org/10.6018/riite.629921>
- Vera Arroyo, M., Santos Ramos, Y., & Chérrez Moreira, M. (2024). Genially y educaplay para el fortalecimiento de la lectura. *Conocimiento Global*, 9(S1), 66-85. <https://doi.org/10.70165/cglobal.v9iS1.496>
- Viera Pérez, D. S., Flores Zambrano, I. V., Plúas Llamuca, G. G., Andaluz Aman, O. V., & Ortiz Taco, M. G. (2025). Uso de herramientas digitales y recursos tecnológicos en la enseñanza universitaria. *E-Revista Multidisciplinaria Del Saber*, 3, e-RMS01102025. <https://doi.org/10.61286/e-rms.v3i.275>

9. Anexos

TABLA DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento
Aplicaciones digitales interactivas	Conocimiento y uso de aplicaciones digitales interactivas	- Nivel de conocimiento sobre apps digitales interactivas - Tipo de aplicaciones utilizadas en comprensión lectora - Frecuencia de uso en el aula	1. ¿Tiene usted conocimiento sobre aplicaciones digitales interactivas que ayuden a desarrollar su comprensión lectora? 2. ¿Cuál de las siguientes aplicaciones interactivas utiliza con mayor frecuencia para realizar actividades de comprensión lectora? 3. ¿Con qué frecuencia utilizan estas aplicaciones dentro del aula para medir su comprensión lectora?	Encuesta
	Herramientas interactivas y estrategias de lectura	- Herramientas digitales más utilizadas para comprender textos - Características interactivas más valoradas - Comparación con la lectura tradicional	4. ¿Cuál de las siguientes herramientas utiliza con mayor frecuencia para comprender mejor un texto académico? 5. ¿Qué tipo de características interactivas de las aplicaciones digitales considera más útiles para mejorar su comprensión de	Encuesta

			textos complejos? 6. En comparación con la lectura tradicional, ¿cómo considera que las aplicaciones digitales interactivas influyen en su aprendizaje?	
Comprensión lectora	Percepción de la contribución a la comprensión e interpretación lectora	- Facilidad para identificar ideas principales - Capacidad de interpretar el sentido global del texto - Retención de información tras lectura digital	7. Cuando utiliza aplicaciones digitales interactivas para leer textos académicos ¿qué tan fácil le resulta identificar las ideas principales del texto usando aplicaciones digitales? 8. ¿En qué medida el uso de aplicaciones digitales interactivas fortalece su capacidad para interpretar el sentido global de un texto académico? 9. Tras finalizar una lectura en una aplicación interactiva, ¿cuál es su percepción sobre la retención de los puntos clave del texto?	Encuesta
	Motivación y hábitos de lectura académica	- Influencia de la gamificación en la disposición lectora - Tiempo dedicado voluntariamente a la lectura - Utilidad para	10. ¿Cómo influye la interactividad de las aplicaciones en su disposición para iniciar una lectura académica?	Encuesta

		transformar la lectura en hábito	11. ¿De qué manera el uso de aplicaciones digitales incrementa el tiempo que dedica voluntariamente a la lectura académica semanal? 12. ¿Cuál es su percepción sobre la utilidad de las aplicaciones digitales interactivas para transformar la lectura en una actividad habitual y no solo obligatoria?	
--	--	----------------------------------	--	--



ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE LA ULEAM EXTENSIÓN CHONE

El objetivo de esta encuesta es analizar la influencia del uso de aplicaciones digitales interactivas en la comprensión lectora de los estudiantes universitarios de la ULEAM extensión Chone en el año 2025. Esta información permitirá determinar las aplicaciones más utilizadas, evaluar su impacto en la comprensión lectora e identificar el grado de motivación que generan en los hábitos de lectura académica.

Instrucciones:

1. **Lea cada pregunta con atención:** Asegúrese de comprender completamente cada ítem antes de seleccionar su respuesta.
2. **Responda con sinceridad:** La información proporcionada será confidencial y se utilizará únicamente con fines de investigación.
3. **Marque una respuesta:** Seleccione la opción que mejor represente su situación o percepción actual.
4. **Considere su experiencia académica:** Responda basándose en el uso real que hace de las aplicaciones digitales en sus actividades universitarias
5. **Complete todas las preguntas:** Su participación completa es esencial para obtener resultados precisos y útiles.

OG. Dimensión 1: Conocimiento y uso de aplicaciones digitales interactivas

1. **¿Tiene usted conocimiento sobre aplicaciones digitales interactivas que ayuden a desarrollar su comprensión lectora?**
 - ☐ Poseo amplio conocimiento
 - ☐ Conozco varias opciones
 - ☐ Tengo percepción parcial o limitada
 - ☐ No tengo conocimiento
2. **Del siguiente listado, ¿cuál de las siguientes aplicaciones interactivas utiliza con mayor frecuencia para realizar actividades de comprensión lectora?**

- ☐ Educaplay
- ☐ ReadTheory
- ☐ LiquidText
- ☐ SciSpace
- ☐ Odilo
- ☐ Ninguna de las anteriores

3. ¿Con qué frecuencia utilizan estas aplicaciones interactivas dentro del aula de clases para medir su comprensión lectora?

- ☐ Siempre
- ☐ Habitualmente
- ☐ A veces
- ☐ Rara vez
- ☐ Nunca

OE 1. Dimensión 2: Herramientas interactivas y estrategias de lectura

4. ¿Cuál de las siguientes herramientas de las aplicaciones digitales utiliza con mayor frecuencia para comprender mejor un texto académico?

- ☐ Diccionarios o glosarios integrados
- ☐ Subrayado o resaltado digital
- ☐ Enlaces o hipervínculos para ampliar información
- ☐ No utilizo herramientas adicionales

5. ¿Qué tipo de características interactivas de las aplicaciones digitales considera más útiles para mejorar su comprensión de textos complejos?

- ☐ Creación interactiva de mapas mentales o infografías de textos
- ☐ Foros de discusión grupal sobre lecturas asignadas

- ☐ Quizzes instantáneos con retroalimentación inmediata sobre lectura
- ☐ Barras de progreso gamificadas con insignias y metas visuales

6. En comparación con la lectura tradicional en formato impreso, ¿cómo considera que las aplicaciones digitales interactivas influyen en su aprendizaje?

- ☐ Mejoran significativamente mi comprensión
- ☐ Mejoran ligeramente mi comprensión
- ☐ No generan cambios en mi comprensión
- ☐ Dificultan mi comprensión

OE 2. Dimensión 3: Percepción de la contribución a la comprensión e interpretación lectora

7. Cuando utiliza aplicaciones digitales interactivas para leer textos académicos, ¿qué tan fácil le resulta identificar las ideas principales del texto?

- ☐ Muy fácil, identifico claramente las ideas principales
- ☐ Relativamente fácil, aunque a veces necesito releer
- ☐ Difícil, me cuesta identificar las ideas principales
- ☐ Muy difícil, generalmente no logro identificarlas

8. ¿En qué medida el uso de aplicaciones digitales interactivas fortalece su capacidad para interpretar el sentido global de un texto académico?

- ☐ Identifico con mayor facilidad la intención del autor y el mensaje central del texto
- ☐ Comprendo las ideas principales, pero me cuesta interpretar el sentido implícito
- ☐ Mi capacidad interpretativa no ha variado con el uso de estas aplicaciones
- ☐ Me resulta más difícil interpretar textos en formato digital que en formato impreso

9. Tras finalizar una lectura en una aplicación interactiva, ¿cuál es su percepción sobre la retención de los puntos clave del texto?

- ☐ Retengo la información por mucho más tiempo gracias a la participación activa
- ☐ Retengo lo principal, pero de forma similar a como lo hago con libros físicos
- ☐ Mi retención es limitada
- ☐ Retengo menos información debido a las distracciones visuales de la aplicación

OE 3. Dimensión 4: Motivación y hábitos de lectura académica

10. ¿Cómo influye la interactividad de las aplicaciones (retos, medidores de progreso, gamificación) en su disposición para iniciar una lectura académica?

- ☐ Me motiva significativamente a comenzar lecturas
- ☐ Aumenta mi interés, aunque prefiero lecturas cortas
- ☐ Mi disposición depende del tema, no de la aplicación
- ☐ Me distrae; prefiero un formato simple

11. ¿De qué manera el uso de aplicaciones digitales interactivas incrementa el tiempo que dedica voluntariamente a la lectura académica semanal?

- ☐ Incrementa considerablemente mi tiempo de lectura
- ☐ Incrementa mi tiempo, pero solo de manera ocasional
- ☐ No varía; dedico el mismo tiempo que dedicaba antes de usarlas
- ☐ Disminuye; me fatigo más rápido frente a las pantallas interactivas

12. ¿Cuál es su percepción sobre la utilidad de las aplicaciones digitales interactivas para transformar la lectura en una actividad habitual y no solo obligatoria?

- ☐ Son herramientas esenciales que hacen la lectura académica más atractiva
- ☐ Son útiles como complemento, pero no cambian mi hábito de lectura
- ☐ Tienen poca influencia en la creación de un hábito real
- ☐ No influyen; el hábito de lectura depende de la voluntad personal

Agradecimientos

Agradecemos su participación y el tiempo dedicado a completar esta encuesta. Sus respuestas son muy valiosas para nuestro estudio sobre la influencia de las aplicaciones digitales interactivas en la comprensión lectora de los estudiantes universitarios de la ULEAM extensión Chone.