

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

Reading animation technique for the comprehension of literary texts through emerging digital tools

Evelyn Virlendy Zamora Diaz

Universidad Laica "Eloy Alfaro" de Manabí
evelyn.zamora@pg.ulead.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0001-4819-0021>
Manabí – Ecuador

Tannia Aytamira Chávez Córdova

Universidad Laica "Eloy Alfaro" de Manabí
tannia.chavez@uleam.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-6337-2467>
Manabí – Ecuador

Formato de citación APA

Zamora, E. & Chávez, T. (2026). Técnica de animación lectora para la comprensión de textos literarios mediante herramientas digitales emergentes. Revista REG, Vol. 5 (Nº. 2), p. 1777 – 1794.

INTELIGENCIA COLECTIVA

Vol. 5 (Nº. 2). abril – junio 2026.

ISSN: 3073-1259

Fecha de recepción: 20-05-2026

Fecha de aceptación: 28-05-2026

Fecha de publicación: 30-06-2026



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 analizar, en la literatura científica actual (2020-2025), la incidencia de las técnicas de animación lectora mediadas herramientas digitales emergentes en el fortalecimiento de la comprensión de textos literarios en estudiantes de educación básica. Así, se realizó 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

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-Navas et al., 2020).

A nivel internacional, los resultados del Programa para la Evaluación Internacional de los Estudiantes (PISA) han evidenciado que una proporción importante del alumnado presenta dificultades para interpretar, reflexionar y evaluar la información contenida en diversos tipos de textos, lo que pone en manifiesto la persistencia de desafíos relacionados con el desarrollo de la comprensión lectora en los sistemas educativos contemporáneos, dado que los resultados demostraron relevaban que el 37.5% de los estudiantes tienen un nivel básico de la comprensión lectora y solo el 12.5% alcanza un nivel alto de pensamiento crítico (Ortega y Mendoza, 2025). 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 ampliar las posibilidades de la intervención didáctica, lo que favorece la creación de experiencias lectoras más personalizadas, colaborativas e inmersivas (Castillo et al., 2025; Moreira & Carrión, 2021). Mientras que Moreira y Carrión (2021) destacan que el potencial de las herramientas digitales para incrementar el interés y la participación del alumnado en actividades lectoras. Cervantes et al., (2024) advierten que la heterogeneidad metodológica de los estudios dificulta establecer conclusiones definitivas sobre la efectividad de estas intervenciones, en conjunto ambos aportes evidencian la necesidad de analizar críticamente la evidencia disponible mediante revisiones sistemáticas.

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 (Bello 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 promoviendo en los alumnos una lectura activa, reflexiva y comprensiva. Para ellos, se considerarán investigaciones publicadas entre 2020 a 2025, recuperadas de bases de datos especializadas como *Scopus*, *Web of Science*, *Scielo*, centradas en estudiantes de educación básica y en estudios que analicen el uso de herramientas digitales en estrategias de animación lectora orientadas a la comprensión de textos literarios.

La notable concentración de la evidencia científica en el año 2025 responde a la acelerada evolución y aparición de herramientas digitales emergentes (como la inteligencia artificial y versiones avanzadas de realidad aumentada) que han alterado drásticamente los contextos educativos en el último periodo. Dado que la investigación busca identificar tendencias emergentes y patrones de innovación actuales, el peso de las publicaciones más recientes es fundamental para responder a las demandas de métodos educativos que integren tecnologías de punta en la animación lectora de forma pedagógicamente relevante. Por tal razón, la investigación se planteó 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, en la literatura científica, las principales dificultades de

comprensión lectora en educación básica; categorizar las herramientas digitales emergentes reportadas en los estudios como mediadoras de la animación lectora y sintetizar los efectos de estas técnicas en los niveles literal, inferencial y crítico de la comprensión lectora, a partir de los hallazgos de las investigaciones seleccionadas

MÉTODOS MATERIALES

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 analizar, mediante una revisión sistemática de la literatura científica actual (2020-2025), la incidencia de las técnicas de animación lectora mediadas por herramientas digitales emergentes en el fortalecimiento de la comprensión de textos literarios en estudiantes de educación básica. 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). La revisión estuvo orientada a investigaciones desarrolladas con estudiantes de Educación Básica o Educación Primaria, publicadas entre los 2020 a 2025, asimismo se incluyeron estudios empíricos con enfoques cuantitativos y mixtos que analizaron el uso de técnicas de animación lectora apoyadas en herramientas digitales para favorecer la comprensión de textos literarios.

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.

- ✓ Ensayos de opinión, revisión bibliográfica o texto subjetivo.
- ✓ Investigaciones de materiales periodísticos.
- ✓ Trabajos que utilizarán herramientas virtuales, pero sin un proyecto didáctico lector.
- ✓ Investigaciones realizadas fuera de la educación básica o educación primaria.
- ✓ 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. Adicionalmente *Google Scholar* fue empleado como fuente complementaria para identificar literatura potencialmente relevante no localizadas en las demás bases de datos. 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. Las ecuaciones de búsqueda fueron adaptadas a las características de cada base de datos, donde en las bases de datos en español se utilizaron expresiones como ("animación lectora" OR gamificación OR "narración digital" OR "realidad aumentada") AND ("comprensión de textos literarios" OR "comprensión lectora") AND ("educación básica" OR "educación primaria"). Por su parte, en las bases de datos internacionales se emplearon ecuaciones como ("reading promotion" OR gamification OR "digital storytelling" OR "augmented reality") AND ("literary reading comprehension" OR "literary comprehension") AND ("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.

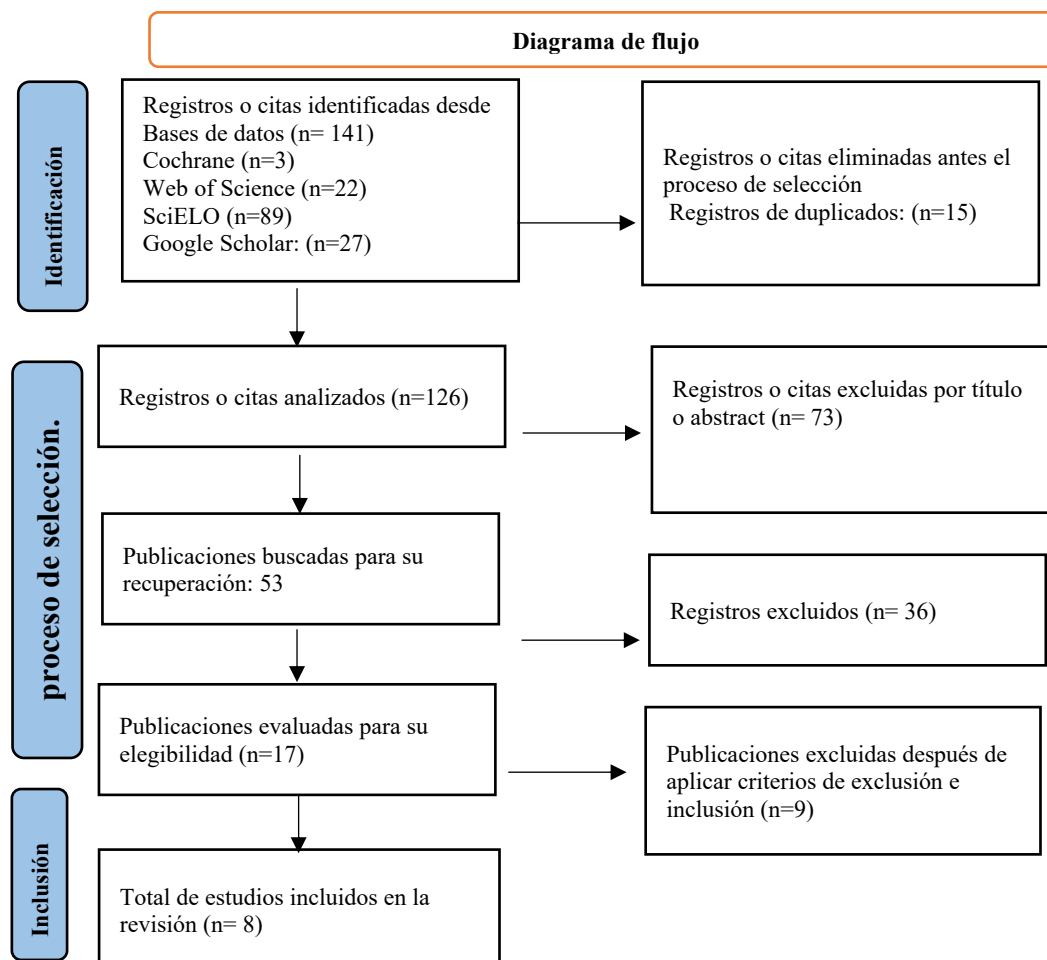
Debido a la diversidad metodológica presente en los estudios analizados, los hallazgos fueron organizados mediante una síntesis narrativa de carácter temático, para ello, los estudios fueron comparados considerando categorías de análisis previamente definidas, entre las que se incluyeron, el tipo de herramienta digital utilizada. La técnica de animación lectora implementada, el diseño metodológico, las características de la muestra, el nivel educativo, los niveles de comprensión lectoras evaluados y los efectos reportados tras la intervención, posteriormente los resultados fueron contratados para identificar similitudes, diferencias y tendencias emergentes relacionadas con la eficacia de las estrategias digitales aplicadas en la Educación Básica. Este procedimiento facilitó 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 educación básica.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

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. La búsqueda inicial permitió identificar un total de 141 registros. Tras eliminar 15 duplicados, quedaron 126 estudios para el cribado. En esta fase, se excluyeron 73 artículos mediante la revisión de títulos y resúmenes por no cumplir con la temática. De los 53 artículos restantes buscados para recuperación, 36 fueron excluidos (por ausencia de texto completo o falta de enfoque específico en animación lectora digital), quedando 17 estudios para la evaluación de elegibilidad. Finalmente, tras aplicar los criterios de inclusión y exclusión a texto completo, se excluyeron 9 artículos, resultando en una muestra final de 8 estudios (n=8) incorporados en la síntesis cualitativa de la presente revisión sistemática.

Figura 1: Diagrama de selección de estudios PRISMA



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

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 interactivos utilizados durante la educación remota.	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.
(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	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.

			narrativo aumentado		
(Du et al., 2024)	60 estudiantes (7-8 años)	Cuasi- experime ntal con grupo experime ntal 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 tridimensionale s 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.
(Sarigöz & Yıldırım, 2024)	70 estudiantes de segundo grado	Cuasi- experime ntal	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- experime ntal	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- experime ntal	Gamificación digital aplicada al área de Lengua y Literatura	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.

			(tipo Kahoot o Quizizz)		
(Guillas 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 implícita 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 los resultados y las condiciones bajo las cuales las intervenciones de tipo digital ofrecían mejores resultados con las operaciones de tipo tradicional.

La muestra la constituyeron los 8 artículos en cuyos estudios participaron de 12 a 127 estudiantes, entre 7 y 12 años, por lo que los resultados son relevantes desde los primeros grados de la educación básica o 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 Guillas 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 Guailas 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.

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.

DISCUSIÓN

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 Calle 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 Villota et al., 2025; Díaz et al., 2024; Guailas Gualán et al., 2025). 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 Villota et al., 2025; Guailas Gualán 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.

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, Guailas Gualán 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 Mena, 2025).

CONCLUSIONES

En primer lugar, la evidencia analizada permitió identificar que las principales dificultades reportadas en la literatura científica sobre la comprensión lectora en estudiantes de educación básica se concentra en los niveles inferencial y crítico, ya que los estudios revisados demuestran que, aunque los estudiantes logran reconocer información explícita en los textos, presentan mayores limitaciones al momento de interpretar significados implícitos, al establecer relaciones entre ideas y al emitir juicios fundamentados sobre el contenido literario, por lo que estos hallazgos requieren estrategias pedagógicas activas y contextualizadas.

La categorización resultante de la revisión sistemática permite establecer tres ejes tecnológicos predominantes: la gamificación, la realidad aumentada y el digital Storytelling, que constituyen las herramientas digitales emergentes más empleadas en las estrategias de animación lectora dirigidas a estudiantes de educación básica, por lo que este estudio demostró que estas herramientas favorecen la motivación hacia la lectura y contribuyen al fortalecimiento de la comprensión de textos literarios, asimismo, su incorporación transforma la lectura en una experiencia más interactiva, participativa e inmersiva promoviendo una implicación activa del alumnado y facilitando la construcción de significados a partir de los textos especialmente aquellos de carácter narrativo. 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 la incidencia de las técnicas de animación lectora digital es significativamente positiva en el fortalecimiento de 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.

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/lfmzly>
- 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 Masqui, 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, 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 G. & Carrión Miele, 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 Cuchi, 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>
- Ortega, A., & Mendoza, K. (2025). La Comprensión Lectora para el Desarrollo del Pensamiento Crítico en Estudiantes de Décimo Año. *REEINCISOL*, 4(7).
[https://doi.org/https://doi.org/10.59282/reincisol.V4\(7\)2154-2188](https://doi.org/https://doi.org/10.59282/reincisol.V4(7)2154-2188)
- 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>
- 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/ijoess.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>

CONFLICTO DE INTERÉS:

Los autores declaran que no existen conflicto de interés posibles

FINANCIAMIENTO

No existió asistencia de financiamiento de parte de pares externos al presente artículo.

NOTA:

El artículo no es producto de una publicación anterior.

