



*Tecnologías Digitales en la Animación a la Lectura: Un Análisis del Uso de Aplicaciones y Plataformas Educativas*

*Digital Technologies in Reading Promotion: An Analysis of the Use of Educational Applications and Platforms*

*Tecnologias Digitais na Promoção da Leitura: Uma Análise do Uso de Aplicações e Plataformas Educacionais*

Jose Vicente Castillo-Masqui <sup>I</sup>

[josev.castillo@educacion.gob.ec](mailto:josev.castillo@educacion.gob.ec)

<https://orcid.org/0009-0004-6012-2779>

Iris Flor Ruiz-Ruiz <sup>II</sup>

[iris.ruiz@educacion.gob.ec](mailto:iris.ruiz@educacion.gob.ec)

<https://orcid.org/0009-0005-4198-3001>

Prisilda Elizabeth Moncada-Canales <sup>III</sup>

[prisilda.moncada@educacion.gob.ec](mailto:prisilda.moncada@educacion.gob.ec)

<https://orcid.org/0009-0002-0638-3148>

John Xavier Chamaidán-Bohórquez <sup>IV</sup>

[john.chamaidan@educacion.gob.ec](mailto:john.chamaidan@educacion.gob.ec)

<https://orcid.org/0009-0001-9993-1379>

**Correspondencia:** [josev.castillo@educacion.gob.ec](mailto:josev.castillo@educacion.gob.ec)

Ciencias de la Educación

Artículo de Investigación

\* **Recibido:** 19 de febrero de 2025 \* **Aceptado:** 26 de marzo de 2025 \* **Publicado:** 09 de abril de 2025

- I. Investigador Independiente, Ecuador.
- II. Investigador Independiente, Ecuador.
- III. Investigador Independiente, Ecuador.
- IV. Investigador Independiente, Ecuador.

## Resumen

Este artículo presenta una revisión bibliográfica centrada en el impacto de las tecnologías digitales en los procesos de animación a la lectura, con especial atención al uso de aplicaciones móviles y plataformas digitales. El objetivo de este trabajo fue analizar cómo estas herramientas tecnológicas promueven el interés lector y transforman las prácticas pedagógicas tradicionales. Por medio de una metodología cuantitativa y exploratoria, a través de base de datos confiables como: ERIC, Google académico, IEEE Xplore, Dianlet, Scopus, Springer Link, Web of Science, Redalyc, Scielo, entre otros buscadores, se examinó estudios recientes que evidencian las ventajas, desafíos y tendencias actuales en la incorporación de la tecnología en actividades de fomento lector. Los resultados dieron a conocer que dentro de las aplicaciones y plataformas más utilizadas se encuentran: Google Drive, Educaplay, Storybird y Quizizz, PowerPoint, Pycto escritura, entre otras. Se concluye que las tecnologías digitales permiten potencial significativamente el aprendizaje para enriquecer la experiencia lectora siempre que su integración este mediada con estrategias metodológicas activas, como la gamificación, los cómics, la realidad aumentada, los cuentos interactivos digitales, las bibliotecas digitales, entre otras estrategias.

**Palabras Claves:** tecnologías digitales; animación a la lectura; plataformas educativas; aplicaciones móviles; motivación lectora; lectura digital.

## Abstract

This article presents a literature review focused on the impact of digital technologies on reading promotion processes, with special attention to the use of mobile applications and digital platforms. The objective of this work was to analyze how these technological tools promote reading interest and transform traditional pedagogical practices. Using a quantitative and exploratory methodology and using reliable databases such as ERIC, Google Scholar, IEEE Xplore, Dianlet, Scopus, Springer Link, Web of Science, Redalyc, Scielo, among other search engines, we examined recent studies that demonstrate the advantages, challenges, and current trends in the incorporation of technology in reading promotion activities. The results revealed that the most widely used applications and platforms include Google Drive, Educaplay, Storybird and Quizizz, PowerPoint, and Pycto Escritura, among others. It is concluded that digital technologies significantly enhance learning potential by enriching the reading experience, provided their integration is mediated

through active methodological strategies, such as gamification, comics, augmented reality, interactive digital stories, digital libraries, among others.

**Keywords:** digital technologies; reading promotion; educational platforms; mobile applications; reading motivation; digital reading.

## Resumo

Este artigo apresenta uma revisão bibliográfica focada no impacto das tecnologias digitais nos processos de promoção da leitura, com especial atenção ao uso de aplicativos móveis e plataformas digitais. O objetivo deste trabalho foi analisar como essas ferramentas tecnológicas promovem o interesse pela leitura e transformam as práticas pedagógicas tradicionais. Por meio de uma metodologia quantitativa e exploratória, utilizando bases de dados confiáveis como: ERIC, Google Scholar, IEEE Xplore, Dianlet, Scopus, Springer Link, Web of Science, Redalyc, Scielo, entre outros buscadores, foram examinados estudos recentes que mostram as vantagens, os desafios e as tendências atuais na incorporação de tecnologia em atividades de promoção da leitura. Os resultados revelaram que os aplicativos e plataformas mais utilizados incluem Google Drive, Educaplay, Storybird e Quizizz, PowerPoint e Pycto Writing, entre outros. Conclui-se que as tecnologias digitais aumentam significativamente o potencial de aprendizagem, enriquecendo a experiência de leitura quando integradas a estratégias metodológicas ativas, como gamificação, histórias em quadrinhos, realidade aumentada, histórias digitais interativas, bibliotecas digitais, entre outras estratégias.

**Palavras-chave:** tecnologias digitais; incentivo à leitura; plataformas educacionais; aplicativos móveis; motivação para leitura; leitura digital.

## Introducción

La lectura fortalece competencia que no solo facilitan el acceso a nuevos saberes, sino que también desempeña un papel fundamental para un aprendizaje autónomo; impulsando el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales de los educandos (Mallitasig et al., 2023). Además, Vega, (2022) expresa que pretender promover el hábito lector en un contexto dominado por las pantallas de televisión y el entretenimiento, representa uno de los retos más complejos que tiene el sistema educativo actual; en razón, que los educandos desde muy pequeños son entrenados a pasar

gran parte de su tiempo observando un sinnúmero de eventos por medio de dispositivos digitales. En este contexto, lleva a la reflexión que el impulso de las habilidades lectoras debe ser más que una aspiración de los sistemas educativos; más bien, debe conllevar a efectuar verdaderos planes de acción y proyectos de implementación, que alcancen cambios significativos en la gestión de la lectura en el aula con el uso de dispositivos tecnológicos.

Para desarrollar la lectura se debe entender que implica ella. Para Mallitasig et al., (2023), es un camino que permite conocer el mundo que rodea, promover la imaginación, desarrollar conocimientos y estimular el pensamiento crítico. Según Maina y Papalini (2021), expresan que la lectura es una secuencia cognitiva, que guía a la adquisición de conocimientos, aplicando las habilidades de análisis y síntesis para lograr un escrito. Además, Paucar et al. (2024), manifiestan que la lectura es un recurso esencial para el desarrollo intelectual, convirtiéndose en un móvil que conduce a los estudiantes al aprendizaje por medio de fortalecer sus habilidades cognitivas y la promoción de una serie de nueva información. En la lectura se activa una sucesión de componentes intelectuales los mismos que al ser estimulados de forma constante despiertan en los individuos un sinnúmero de habilidades del pensamiento.

En cuanto a la animación a la lectura, se la puede considerar como un proceso por el cual los docentes gestionan de forma significativa la lectura, permitiendo que los educandos sientan placer por desarrollarla, llamando su atención y disponiéndose para cumplir con cada una de las etapas del proceso lector (Giler, 2023). También Jiménez (2024) expresa que la animación a la lectura es el establecimiento de ideas creativas por parte del docente para permitir generar experiencias agradables para el estudiante con la finalidad de establecer lazos entre ellos y el texto de lectura. La animación entendida como el conjunto de estrategias, recursos, medios físicos, aplicaciones digitales interactivas, plataformas de juegos y bibliotecas digitales; estas herramientas tecnológicas prometen experiencias más inmersivas, adaptativas y atractivas para los usuarios.

De acuerdo con lo expresado en el párrafo anterior, la animación a la lectura es una estrategia didáctica que favorece los hábitos lectores más aún si utiliza tecnologías y aplicaciones digitales con la ayuda de diversas plataformas educativas. A pesar de los beneficios el uso de los tics en educación el mejoramiento a la lectura no se ha visto reflejada, en razón que se detenia es poco usada durante la durante las actividades de animación a la lectura. Es así como se continúa en señalando a los estudiantes del siglo XX sin el uso de la tecnología a pesar de que los estudiantes de este tiempo son nativos digitales. Lo anterior, hace necesario explicar el problema de

investigación, el mismo que se lo ha definido con la pregunta: ¿Cómo están influyendo las tecnologías digitales, especialmente las aplicaciones y plataformas educativas, en las prácticas de animación a la lectura, y cuáles son los principales aportes y desafíos que estas herramientas presentan en el ámbito educativo?

Para finalizar esta introducción, es importante presentar el objetivo que guio este trabajo en cual fue analizar el papel de las tecnologías digitales, especialmente las aplicaciones y plataformas educativas, en los procesos de animación a la lectura desde una perspectiva basada en revisión bibliográfica. Para cumplir el propósito de investigación se desarrollaron las acciones que se presentan a continuación: se identificó las principales aplicaciones y plataformas educativas utilizadas en la animación a la lectura, se trabajó en la descripción de las estrategias más frecuentes para fomentar el interés lector, y se examinó los efectos del uso de tecnologías digitales en el desarrollo de la competencia lectora.

### **Metodología o método**

Este estudio que tiene como título “Tecnologías Digitales en la Animación a la Lectura: Un Análisis de Uso de Aplicaciones y Plataformas Educativas”, adoptó un enfoque metodológico cualitativo de tipo exploratorio-descriptivo, cimentado en el análisis de los datos derivados de una revisión de documentos previos, cuya información fue examinada y sintetizada de fuentes científicas publicadas entre 2021 al 2025. Posteriormente, se emplearon distintos métodos para la compilación, análisis e interpretación de los contenidos.

### **Criterios para la selección de fuentes**

Para legitimar la pertinencia y calidad de la indagación realizada, se determinaron los siguientes criterios de selección:

- *Selección de fuentes bibliográficas:* Se seleccionaron artículos y tesis disponibles de base de datos reconocidas como son: ERIC, Google académico, IEEE Xplore, Dianlet, Scopus, Springer Link, Web of Science, Redalyc, Scielo, entre otros buscadores.
- *Criterios de selección:* Los criterios de inclusión y exclusión se centraron en investigaciones que abordaron el uso de tecnologías digitales en contextos educativos y que su tiempo de publicación no superaron los 5 años.

- *Análisis de contenido:* El análisis se realizó a través de una codificación temática que generó identificar modelos y categorías con tópicos emergentes relacionados con la animación a la lectura con el uso de aplicaciones digitales y plataformas utilizadas para animar a la lectura; estrategias pedagógicas mediadas por tecnologías y el impacto en la motivación y comprensión lectora.
- *Síntesis y discusión de hallazgos:* Se compararon los resultados de los estudios examinados, identificando esquemas comunes, enfoques metodológicos utilizados y principales descubrimientos en la literatura vigente.

### **Procedimiento de análisis de datos**

La información recopilada fue analizada a través de un enfoque de observación de contenido, estableciendo los datos en categorías claves, tales como: Tecnologías digitales, animación a la lectura, plataformas y aplicaciones educativas, motivación y competencia lectora, lectura digital y gamificación.

### **Consideraciones éticas**

Se certificó que el uso de fuentes académicas fuese confiable y se sujetaron los derechos de autor en el proceso de compilación y análisis de la información. Además, se priorizó una interpretación objetiva de los datos para impedir sesgos en las terminaciones.

### **Resultados**

En los párrafos que se encuentran a continuación, se explican los diferentes hallazgos encontrados durante la revisión bibliográfica y el análisis de los documentos que fueron seleccionados.

#### **Aplicaciones y plataformas utilizadas para animar a la lectura**

Existen un sinnúmero de entretenidas aplicaciones y plataformas tecnológicas para el fomento de la lectura, dentro de las más usadas se encuentran Google Drive, la misma que permite guardar en la nube una gran cantidad de recursos los cuales pueden ser utilizados en cualquier momento; Educaplay, es una plataforma que ayuda a desarrollar las actividades de aprendizaje mediante juegos, sopas de letras, canciones, rompecabezas, entre otras; PowerPoint, es una aplicación de Microsoft que permite realizar clases de lectura con el uso de letras, sonidos e imágenes animadas (Morocho et al., 2022). También Domínguez y Tigreros (2025), presentan otras aplicaciones para animar las lecturas las cuales son Storybird, es una plataforma que ayuda a generar nuevos cuentos;

otra es Pycto escritura, es una aplicación que relaciona las imágenes con la narración de la historia; y, por último, Quizizz, es un sitio virtual que permite elaborar cuestionarios y actividades en línea.

### **Estrategias pedagógicas mediadas por tecnologías**

En cuanto a las estrategias metodológicas exitosas para animar la lectura y que utilizan la tecnología, se cuenta con La Gamificación, la cual es aquella que emplea los elementos propios de juego en un entorno de aprendizaje, al mejorar la motivación, la disposición y el disfrute de los estudiantes en cada una de las actividades que se desarrollan (Cadena, 2024; Castellanos y Flores, 2020; Polisgua et al., 2022; Tovar y Velásquez, 2024). Además de la Gamificación, Cortés et al., (2024); Mendieta et al. (2024); Molina et al. (2023), presentan una lista de estrategias para la animación a la lectura que utilizan las TICS en el proceso de gestión como son los Cómics, los cuales son ofrecidos en una gran variedad y animación por plataformas digitales, se pueden utilizar también para imaginarse nuevas historias; también está la realidad aumentada, la misma que con la ayuda de aplicaciones permiten crear una realidad ficticia; los cuentos digitales interactivos, son elementos narrativos que cuentan en algunos casos hasta con sonidos; estas y otras más estrategias, se encuentra en la lista de los autores mencionados anteriormente.

### **Impacto en la motivación y comprensión lectora**

En cuanto al impacto en la motivación y la comprensión lectora cuando se usan aplicaciones y plataformas tecnológicas durante la animación a la lectura, se revela que se eleva sustancialmente, siempre y cuando se utilicen estrategias innovadoras, ya que las TIC por sí sola no alcanzan a despertar la comprensión lectora y la motivación en los educandos (León et al., 2025). Además, Guerrero et al., (2024), afirma que el uso de estrategias metodológicas con aplicaciones tecnológicas beneficia la interacción de los estudiantes generando un impacto enorme en el aprendizaje. Si bien es cierto que el uso de aplicaciones y plataformas digitales redundan significativamente en el aprendizaje, es importante también que los docentes conozcan el manejo de estas herramientas para efectivizar su gestión de aula.

### **Discusiones**

En la tabla 1, se presenta las reflexiones acerca de los beneficios de la utilización de la aplicaciones y plataformas en el desarrollo de la animación a la lectura, extraída de la revisión bibliográfica realizada:

**Tabla 1:** Síntesis de la revisión bibliográfica de las tecnologías digitales en la animación a la lectura

Título del artículo	Autor y año	Reflexiones
Nuevos desafíos al fomento de la lectura y literatura infantil en un entorno de pantallas.	(Vega, 2022)	Es de vital importancia que los promotores educativos identifiquen diversas estrategias para el uso de los recursos tecnológicos a fin de desarrollar la lectura a gran escala.
Estrategia neurodidáctica para el desarrollo de habilidades lectoras en estudiantes de tercer año de Educación General Básica.	(Mallitasig et al., 2023)	La investigación realizada da como resultado que la gran mayoría de los estudiantes no desarrollan habilidades lectoras, y la razón principal de este problema se debe a una falta de motivación del docente durante las clases de lectura.
Hábito de lectura en estudiantes de educación primaria	(Paucar et al., 2024)	Para desarrollar hábitos lectores en los educandos, deben participar en el proceso cuatro elementos: Los padres, los textos, el docente y la biblioteca escolar.
La animación a la lectura digital: retos y oportunidades	(González et al., 2025)	Las técnicas más efectivas para la animación a la lectura con herramientas digitales son la gamificación y la personalización del contenido, ya que estimulan de forma adecuada a los estudiantes.
Herramientas tecnológicas para desarrollar la lectura comprensiva en los niños de séptimo año de Educación Intercultural Bilingüe.	(Morocho et al., 2022)	El uso de recursos tecnológicos es de gran utilidad para los estudiantes nativos digitales; ya que por su atractivo despierta en ellos la motivación necesaria para disponerse al aprendizaje.

La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura.	(Polisgua et al., 2022)	Los problemas de lectura empiezan en los primeros años de la escolaridad y para poder superarlos se necesitan aplicar estrategias lúdicas, las mismas que despiertan el interés para aprender.
Estrategias innovadoras para fomentar el hábito lector en los Estudiantes.	(Cortés et al., 2024)	Las estrategias innovadoras como cómics, realidad aumentada, gamificación, cuentos digitales, entre otras, se adaptan a las necesidades de aprendizaje en lectura de los estudiantes; por eso, tienen un gran éxito en la gestión de aula.
Aplicación de recursos tecnológicos para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de quinto grado.	(Domínguez y Tigreros, 2025)	Para efectivizar la aplicación de las tecnologías en el aula, es necesario implementar un programa de formación en las TICS a los docentes y la dotación de una adecuada infraestructura tecnológica.
Metodologías Activas en el proceso de enseñanza – aprendizaje del idioma inglés en Bachillerato.	(Bravo y Vigueras, 2021)	El uso de metodologías activas con las TICS permite la motivación tanto de los estudiantes como de los docentes.
Evaluación del impacto de las tecnologías de aprendizaje y conocimiento (TAC) en el proceso de enseñanza-aprendizaje en un bachillerato técnico de La Ciudad de Guayaquil-Ecuador, 2024.	(León et al., 2025)	El uso de las TIC es una herramienta favorable para mejorar la comprensión lectora.

---

*Fuente: Elaboración Propia*

En la (tabla 1), se puede evidenciar que las simulaciones matemáticas y el uso de la IA favorecen a la realización de juegos de mejor elaboración a través de la informática, la misma que aplica un lenguaje de programación el cual está fundamentado en algoritmos matemáticos.

## Conclusiones

Existen un sinnúmero de aplicaciones y plataformas educativas que pueden ser utilizadas de manera efectiva durante el proceso de animación a la lectura por parte de los docentes. Dentro de esas herramientas digitales se encuentra: plataformas digitales como Google Drive, Educaplay, Storybird y Quizizz, sitios web que permiten guardar recursos de animación, generan nuevas historias, desarrollar juegos, realizar cuestionarios, etc.; también existen aplicaciones digitales como PowerPoint, Pyceto escritura, las mismas que favorecen para la elaboración de actividades animadas que genera gran motivación en los estudiantes.

Dentro de las estrategias tecnológicas más frecuentes para fomentar el interés de los educandos durante el proceso lector se encontraron: la gamificación, los cómics, la realidad aumentada, los cuentos interactivos digitales, bibliotecas digitales, entre otras estrategias. Estas metodologías permiten generar interacción constante entre los estudiantes y los recursos proporcionados, permitiendo que la motivación de las estudiantes sea constante en el proceso lector, ya que atiende a todos los estilos de aprendizaje que existen en el aula.

Por último, el uso de aplicaciones y plataformas digitales durante el desarrollo de la animación a la lectura permite elevar la comprensión lectora de los estudiantes de una forma significativa siempre y cuando se utilicen tecnologías activas durante este proceso. Cabe destacar, que es necesario que, para efectivizar el uso de tecnologías, los docentes deben ser entrenados en el uso adecuado de estas herramientas.

## Referencias

1. Bravo, G. T. C., & Viguera, J. A. M. (2021). Metodologías Activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en Bachillerato. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(2), 464-482. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9548811>
2. Cadena, A. M. L. (2024). Fortalecimiento de la lectura, a partir de la aplicación de estrategias de Gamificación, que favorezcan a los estudiantes de primer grado de básica

- primaria de la sede Mariscal Jorge Robledo de la IE Eustaquio Palacios en la ciudad de Cali. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/server/api/core/bitstreams/ee62200c-d55d-4cbd-b4b8-950681303818/content>
3. Castellanos, M. B. E., & Flores, D. W. L. (2020). Ventajas y desventajas en la aplicación de la gamificación virtual para el interés lector en los estudiantes de primero básico del colegio de informática IMB-PC, Petapa, Guatemala. [https://efpem.glifos.net/library/images/c/c4/TESIS\\_PARA\\_IMPRESI%C3%93N\\_Madelin\\_Castellanos\\_-\\_madelin\\_benoni\\_castellanos\\_elias.pdf](https://efpem.glifos.net/library/images/c/c4/TESIS_PARA_IMPRESI%C3%93N_Madelin_Castellanos_-_madelin_benoni_castellanos_elias.pdf)
  4. Cortés, J. N. S., Fiallos, M. E. L., Bautista, D. Y. A., & Molina, L. A. O. (2024). Estrategias innovadoras para fomentar el hábito lector en los estudiantes. *Esprint Investigación*, 3(1), 5-16. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9698318>
  5. León Intriago, K. G., Plua Arevalo, S. L., Vasconcellos Fernández, N. A., & Reigosa Lara, A. (2025). Evaluación del impacto de las tecnologías de aprendizaje y conocimiento (TAC) en el proceso de enseñanza-aprendizaje en un bachillerato técnico de La Ciudad de Guayaquil-Ecuador, 2024.: Evaluation of the impact of Learning and Knowledge Technologies (LKT) in the Teaching-Learning process in a Technical High School in the city of Guayaquil-Ecuador, 2024. *Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando*, 6(1), Pág. 1115-. <https://doi.org/10.60100/rcmg.v6i1.461>
  6. Limones, M. A. D., & Suárez, F. E. T. (2025). Aplicación de recursos tecnológicos para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de quinto grado. *Polo del Conocimiento*, 10(3), 1139-1155. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/9111>
  7. Giler-Medina, P. (2023). Animación a la lectura en el proceso de enseñanza -aprendizaje en Lengua y Literatura: *Revista Social Fronteriza* 3(6) pp 85-95 DOI [https://doi.org/10.59814/resofro.2023.3\(6\)85-95](https://doi.org/10.59814/resofro.2023.3(6)85-95)
  8. González, M. I. G., Iñiguez, D. P. C., Gallegos, D. R. V., Cuasapaz, J. E. G. (2025). La animación a la lectura en la era digital: retos y oportunidades. *Polo del Conocimiento*, 10(3), 1852-1864. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/9160>
  9. Guerrero, L. M. C., Bernal, A. P. P., Ordóñez, N. K. Q., Toapanta, M. J. G., Cabrera, M. N. B., Álvarez, D. S. L., & Yanchapaxi, K. G. O. (2024). Efectividad de Metodologías Activas Innovadoras de Aprendizaje en el Área de Lengua. *Ciencia Latina: Revista*

- Multidisciplinar, 8(3), 9213-9244.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9787266>
10. Jiménez, R. J. A. (2024). Estrategias de animación a la lectura para fomentar el hábito lector en estudiantes de 3. er grado de Educación Primaria. <https://pirhua.udep.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/8ac94281-e150-44a5-a9f0-4b4fdb2bdfdc/content>
  11. Maina, M. G., & Papalini, V. A. (2021). Lectura (s): hacia una revisión del concepto. <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/171842>
  12. Mallitasig, A. D. P. U., Solórzano, R. P. S., Bernal, R. E. C., & Ortiz, W. A. (2023). Estrategia neurodidáctica para el desarrollo de habilidades lectoras en estudiantes de tercer año de Educación General Básica. *Sinergia Académica*, 6(4), 134-160. <https://doi.org/10.51736/5nehne59>
  13. Mendieta Vera, M; Macías Ponce, K y Macías Navarrete, A. (2024). Estrategias innovadoras de fomento a la lectura para fortalecer las competencias comunicativas en el nivel básico elemental. *Revista Social Fronteriza* 2024; 4(6): e534. [https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(6\)534](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(6)534)
  14. Molina, J. A. J., Ruger, J. L. L., Arredondo, K. L. A., & Ruiz, A. A. V. (2023). Impacto de las TIC en el mejoramiento del proceso enseñanza-aprendizaje de la comprensión lectora en estudiantes de primer año de bachillerato. *Dominio de las Ciencias*, 9(2), 2292-2308. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3409>
  15. Morocho, K. M., Henrique, M. A. C., & Mena, S. C. (2022). Herramientas tecnológicas para desarrollar la lectura comprensiva en los niños de séptimo año de Educación Intercultural Bilingüe. *593 Digital Publisher CEIT*, 7(3), 16-30. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8499394>
  16. Paucar, A. C., Llacsá Puma, L. J., & Meleán Romero, R. A. (2024). Hábito de lectura en estudiantes de educación primaria. *Aula virtual*, 5(11), 29-43. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10464908>
  17. Polisgua Galarza, M. G., Espinel Guadalupe, J. V., Posligua Murillo, J. D., & Jiménez Bayas, S. I. (2022). La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura. *Uniandes Episteme. Revista De Ciencia, Tecnología E Innovación*, 9(2), 231-243.

Recuperado a partir de  
<https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/2563>

18. Tovar, N. M. C., & Velásquez, S. Q. (2024) Comprensión de lectura en la Era Digital: Un Enfoque Gamificado en la Institución Educativa Marco Fidel Suárez Sede Potrerillo, Coello Tolima. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/server/api/core/bitstreams/81ef00e0-baab-4226-85f6-e1d7a92eb503/content>
19. Vega, N. (2022). Nuevos desafíos al fomento de la lectura y literatura infantil en un entorno de pantallas. *Revista paraguaya de educación a distancia (REPED)*, 3(2), 58–65. <https://revistascientificas.una.py/index.php/REPED/article/view/2786>

© 2025 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).